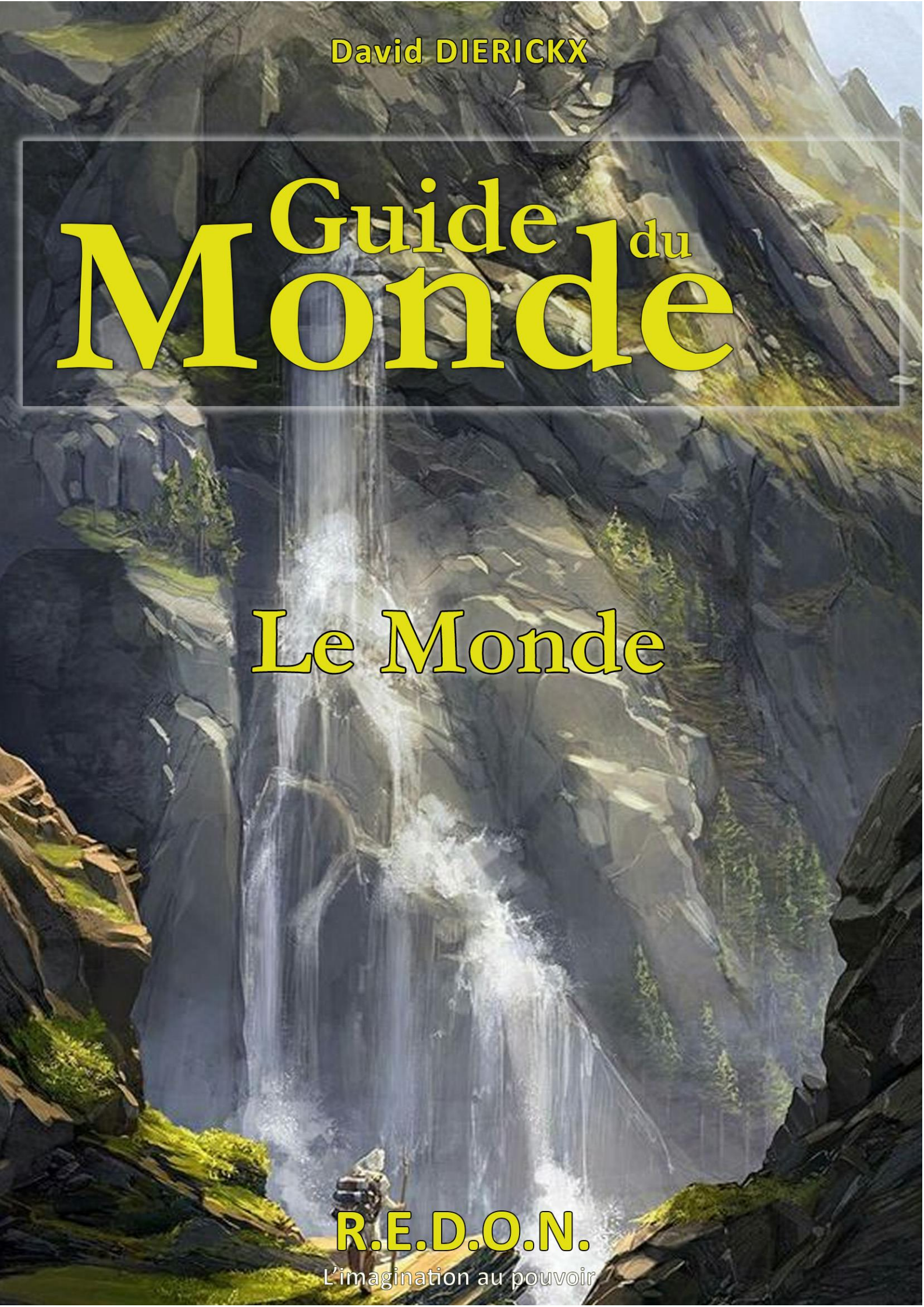
David DIERICKX

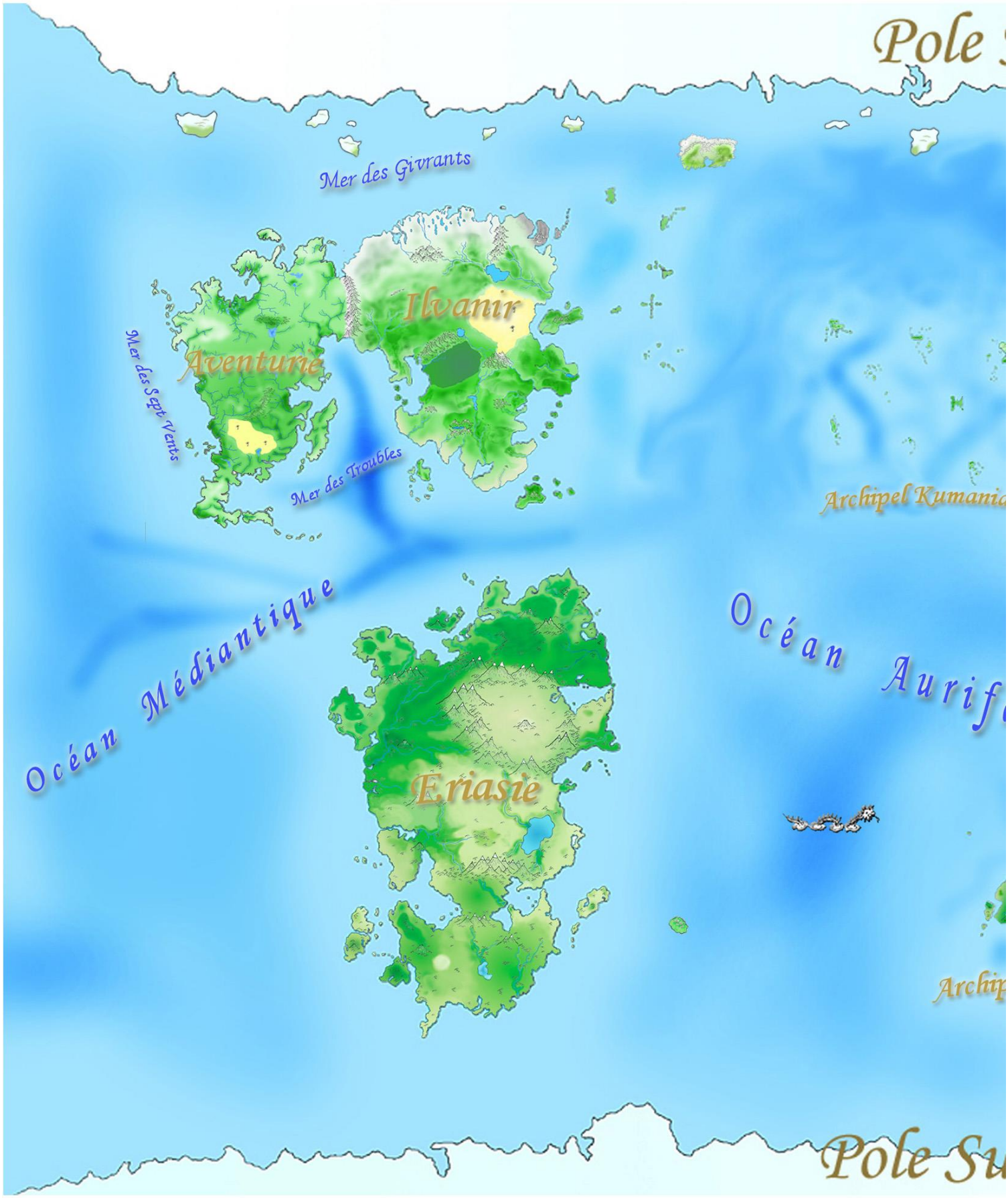
Guide du Monde

Le Monde



R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Impression du 28 octobre 2021


Pole
Mer des Givrants
Ilvanir
Aventure
Mer des Sept Vents
Mer des Troubles
Archipel Kumania
Océan Médiantique
Océan Aurif
Eriasie
Archip
Pole Su

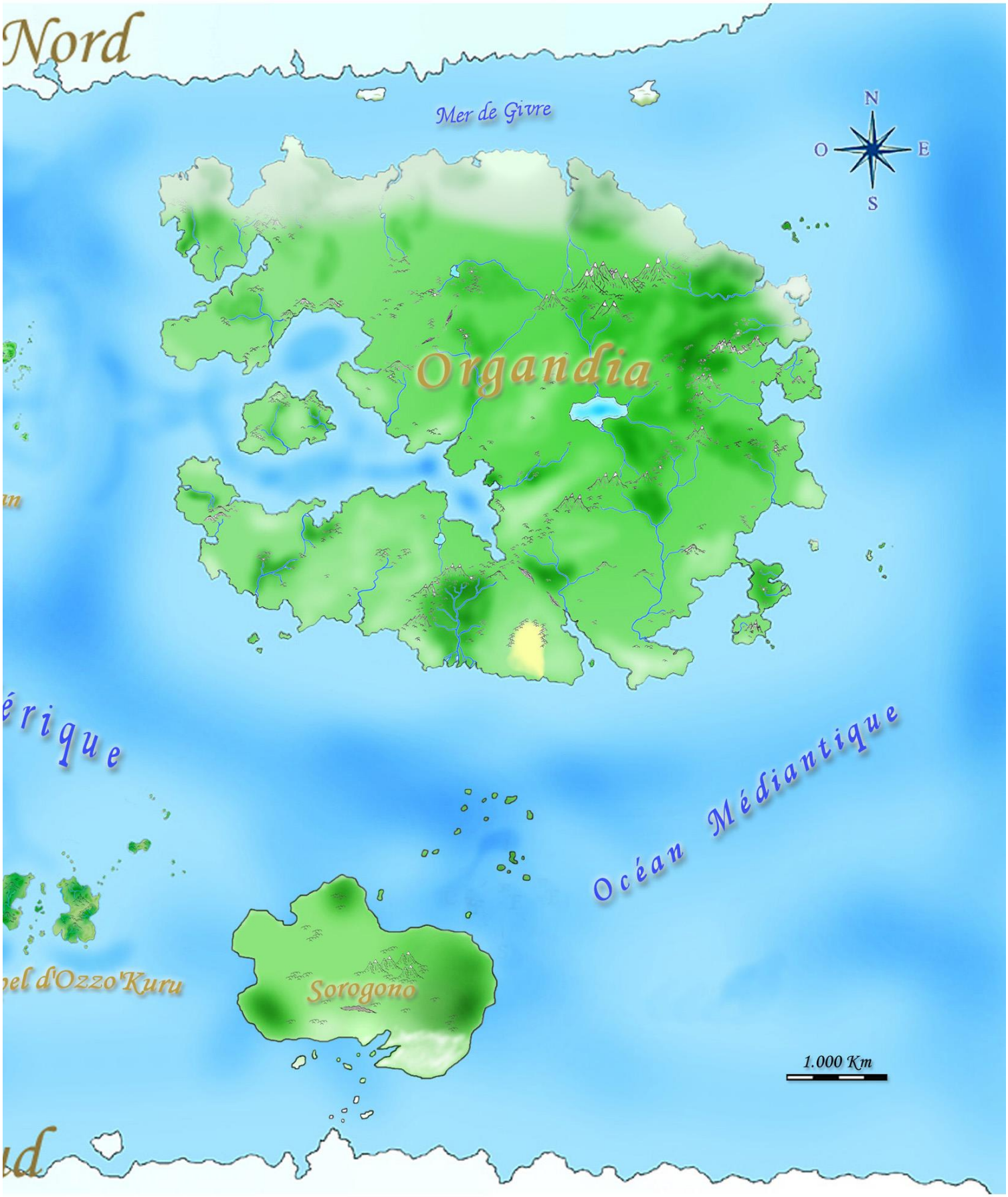

Nord
Mer de Givre
N
O
E
S
Organdia
Océan Médiantique
Sorogono
1.000 Km

Table des Matières

Introduction

I.

1°)

II.

1°)

III.

Introduction

Le Guide du Monde est présenté en trois tomes. Les deux premiers, dits « Edition Ilvanir », sont consacrés aux éléments géographiques et politiques relatifs à ce continent. Le troisième est consacré au « Monde », hors Ilvanir, et présente succinctement tous les continents, les archipels, les grandes îles, qui couvrent, telle une mosaïque, la surface de la planète Dère.

On pourra voir dans le titre choisi pour ce tome (Guide du Monde « édition monde ») une forme de répétition, elle n'est ici que pour souligner la portée du tome consacré à Dère sous sa forme réellement globale.
Vous y découvrirez une présentation du Continent d'Organdia, terre d'origine des humains d'Ilvanir, une description d'Ozzo-Kuru et de ses habitants, vous trouverez aussi des détails sur les nombreuses régions d'Eriasie, ce continent découvert au VIII^{ème} siècle du Second Calendrier par les Ilvaniriens et qui abrita la grand civilisation Tavir'éenne, vous découvrirez les Kumaniens et leur empire insulaire…
Un bref aperçu de l'Aventurie figure aussi au sommaire de ce tome. Aperçu sommaire, car pour la description de ce continent, les renvois seront quasi systématiques vers les informations par ailleurs disponibles dans les ouvrages de l'Oeil Noir, dont ce continent est le décor naturel.

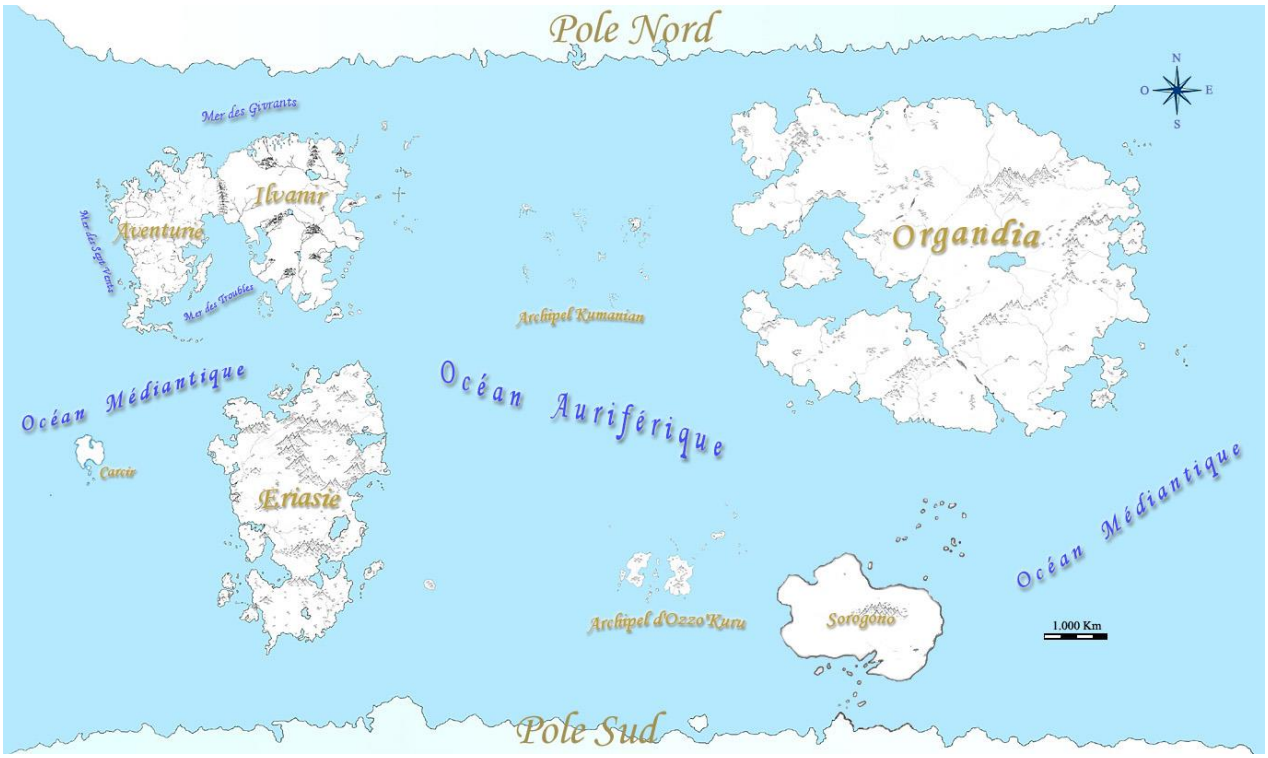
Voilà…
Il me reste à vous souhaiter « bon vent » sur les océans Auriférіques ou Médiantiques, et…

… « bonne lecture ».

David Dierickx



Dère



Dère est une planète de type tellurique.
Elle occupe la 3ème place au cœur du système planétaire qui gravite autour de son soleil.
Elle possède un satellite, la « Lune » qui tourne autour d'elle en un peu plus de 29 jours.

L'essentiel de la planète (près des ¾) est couvert d'océans d'où émergent pour l'essentiel : trois grands continents et deux vastes archipels.

Ces continents sont :
- Organdia : le plus grand de tous, vaste ensemble de terres présentant des climats fort divers, situé pour l'essentiel dans l'hémisphère nord de Dère.
- Eriasie : grand continent situé pour l'essentiel dans l'hémisphère sud de la planète.
- le continent double « Aventurie-Ilvanir » : ce continent, situé dans l'hémisphère nord de Dère, présente deux zones très distinctes reliées entre elle par une bande de terre hérissée de très hautes montagnes (l'Epée d'Airain).

Dans l'hémisphère nord se trouve l'archipel Kumanian.
Dans l'hémisphère sud se trouve l'archipel d'Ozzo'Kuru, ainsi que le petit continent du Sorogono.
Au centre, à l'ouest de l'Eriasie, se trouve l'archipel du Carcir.

On distingue deux océans : l'Océan Auriférique, dont les eaux sont situées entre l'Organdia et les continents d'Eriasie et d'Aventurie-Ilvanir, et l'Océan Médiantique.
Ces termes sont liés à la culture proprement Ilvanirienne. L'Océan Auriférique étant entendu comme « l'océan qui sépare Ilvanir du continent des origines appelé Pays de l'Or (Organdia) », et l'Océan Médiantique étant compris comme « l'océan qui se situe midi (au sud) ».

Il est à noter que la connaissance géographique des habitants de Dère est extrêmement réduite.
Chaque peuple ne connaît, au mieux, qu'une partie plus ou moins grande de son propre continent.
Le seul peuple possédant une vision un peu plus large sont les Kumanians qui entretiennent des relations avec les peuples d'Organdia, les Ircans et les Darkans d'Eriasie, les Seigneurs jaunes d'Ozzo-Kuru et certains royaumes d'Ilvanir.

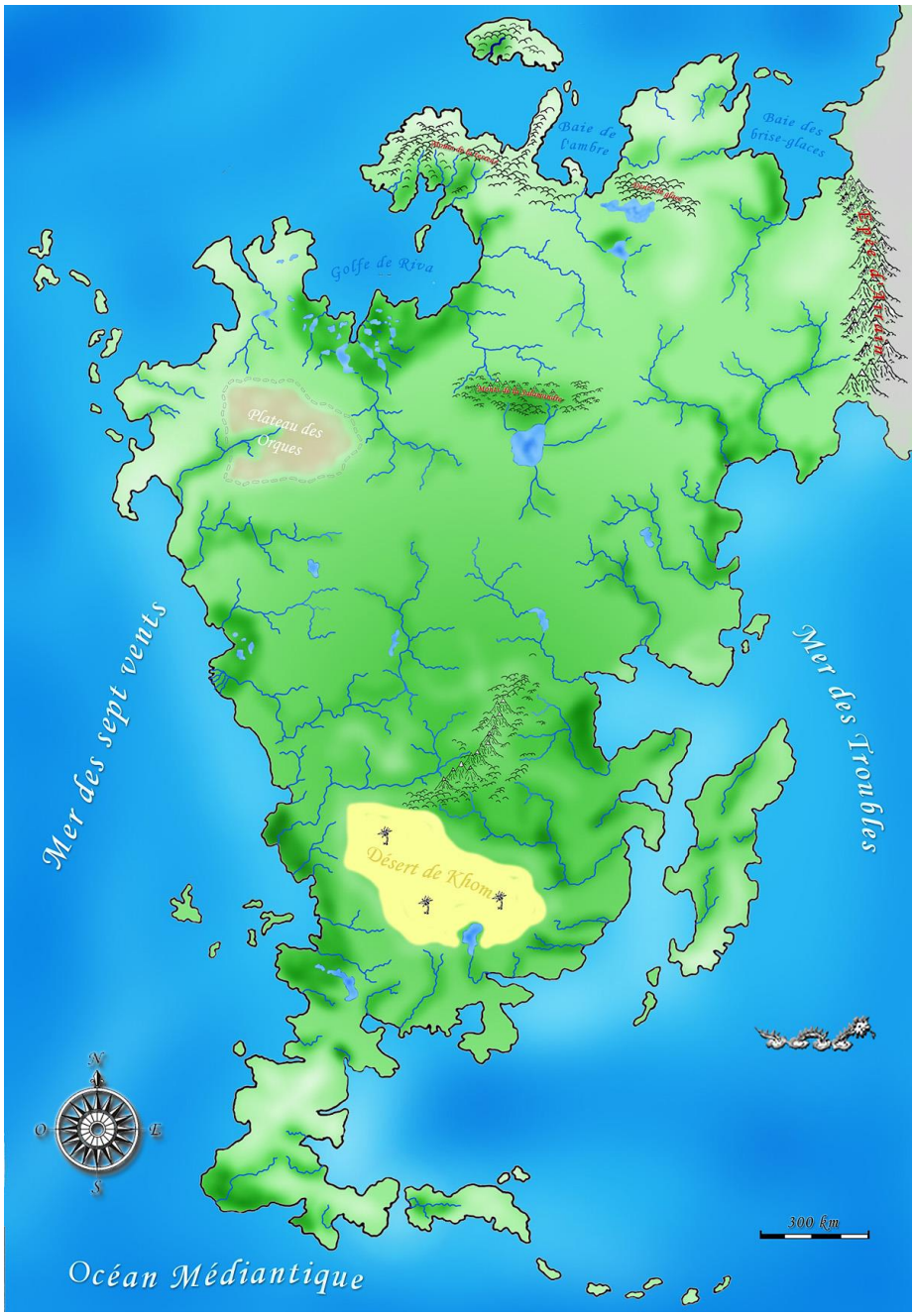


Continent Aventurie-Ilvanir

Sous-continent Aventurien.

L'Aventurie est le continent original développée dans les volumes de ***l'œil Noir****. (jeu de rôle créé par l'allemand Ulrich Kiesow, édité dans les années 1984 par Gallimard et Schmidt).*
Vous trouverez en ligne un grand nombre d'informations qui détaillent ce continent.

L'Aventurie est un sous-ensemble du Continent Double Aventurie-Ilvanir.
Il constitue la partie occidentale de cette masse continentale.
L'histoire de son peuplement est ancien et, pour les humains qui le composent, issu de la grande migration des humains venus du « Pays de l'Or » (Organdia).

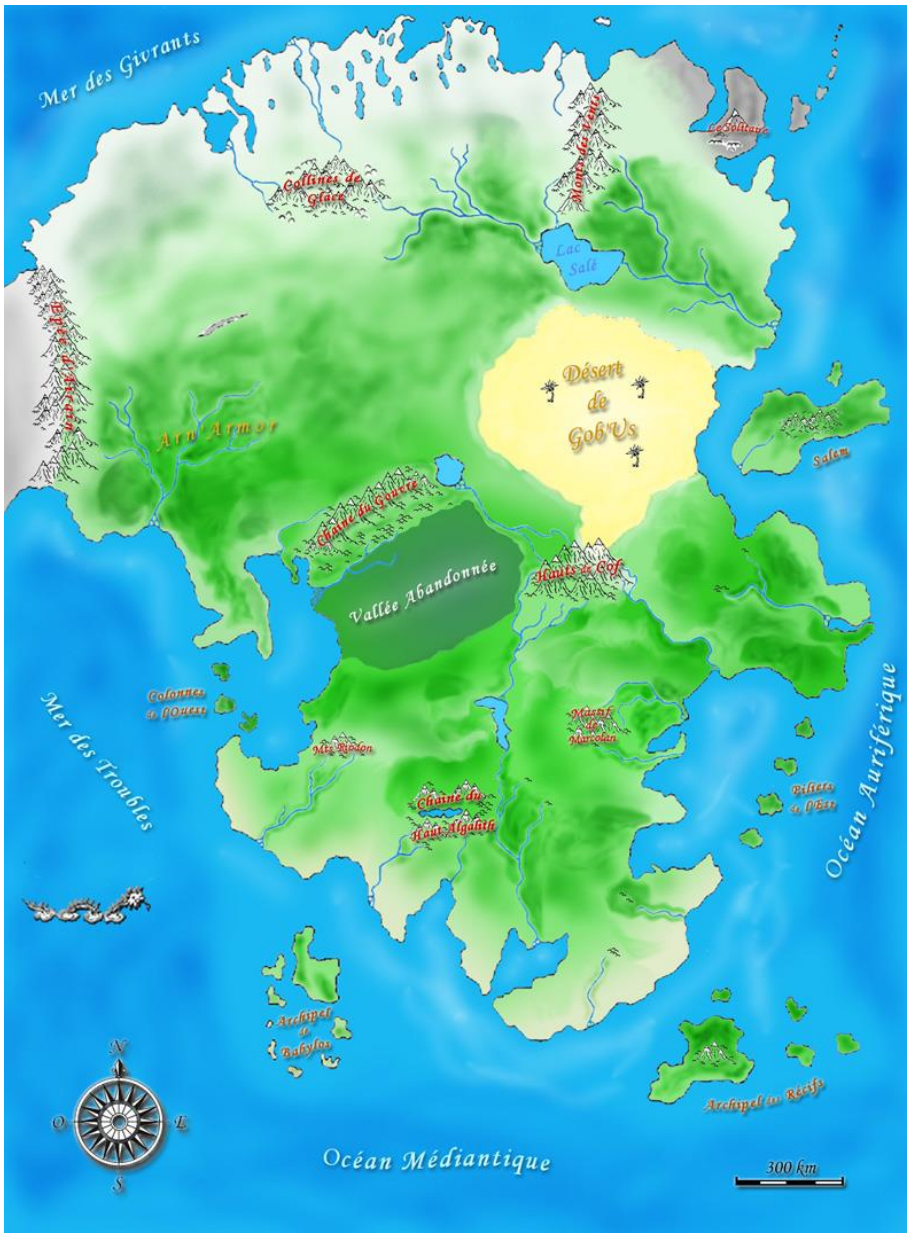




Sous-continent Ilvanirien

Cf. Guide du Monde – ed Ilvanir Tomes 1, 2 et 3

C'est le sous-continent relié au sous-continent Aventurien par l'*Epée d'Airain*.
A peine plus grand que l'Aventurie, l'Ilvanir est le cadre principal des aventures de REDON.







Continent Ériasien

L'*Eriasie* est un continent deux fois plus vaste que l'*Ilvanir*. Orienté, dans l'ensemble, suivant un axe nord-sud, il présente une variété de climat telle que :
- au nord de vastes forêts tropicales
- au centre des savanes et des forêts d'arbres bas
- au sud une zone tempérée

NB : dans les chapitres ci-après, les différentes régions sont présentées « du Nord au Sud ». Nous commencerons ainsi par les Hagwonis, la Darkanie, l'Empire Ircan…

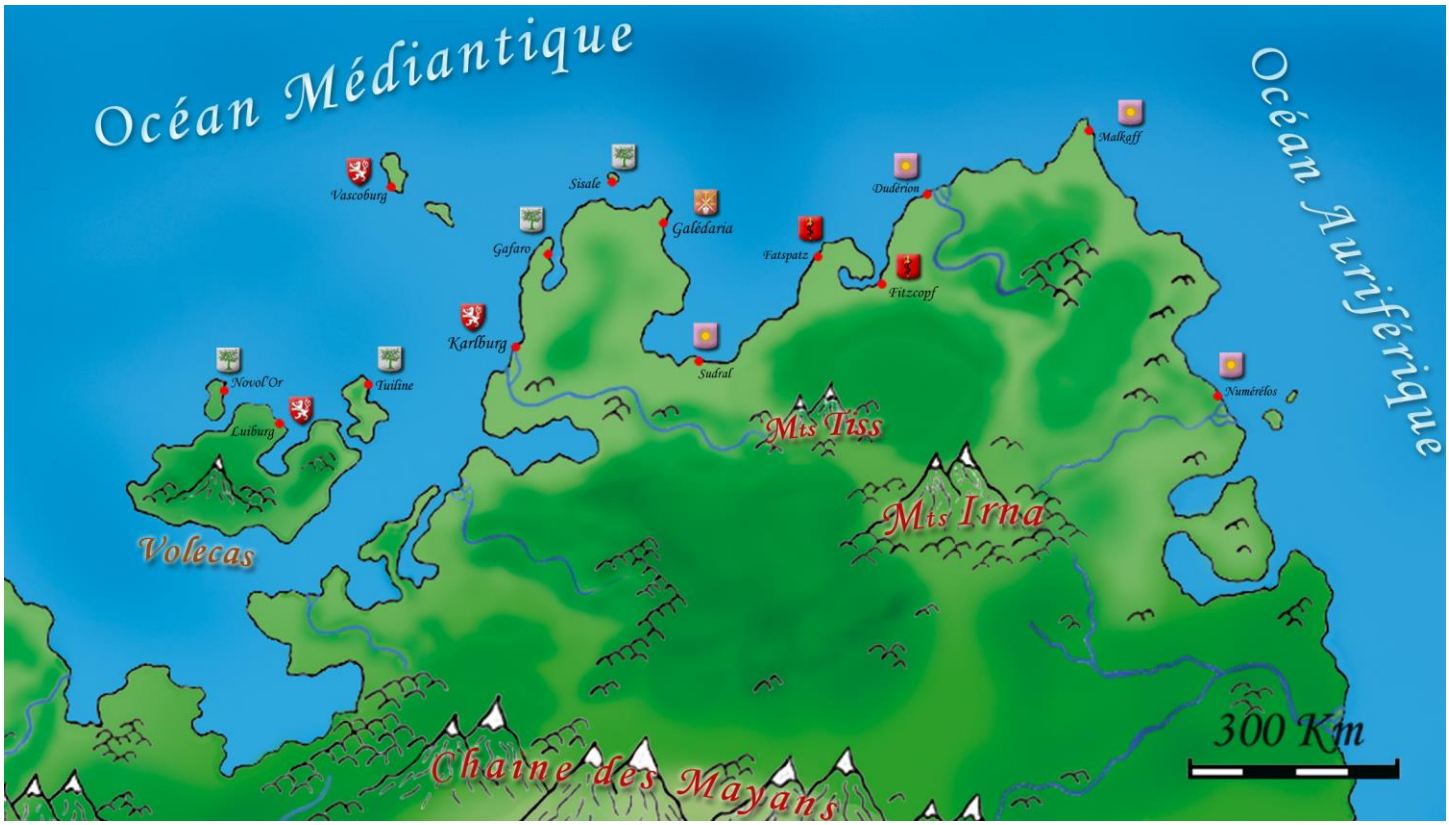


Les peuples humanoïdes en Eriasie.



- Les colonies ilvaniriennes

Le 28 mai 775, découverte du continent Eriasien.
C'est l'explorateur silk'oréen *Luigi Vasco d'Eriase* qui conduit l'expédition, sous la bannière du roi *Karl-le-fort* de *Salisie*.
Il est accompagné de plusieurs grandes figures d'Ilvanir de cette époque : le Vicomte *Vivien Clairevoye (devenu ensuite Vivien I^er de Gouvrance)*, le Prince *Zayel le Blanc*, fils de Los, le Roi *Gilénar I^er* d'Elarstan, et le Sorcier *Donetahar Filvir* (devenu ensuite Archiduc de *Gardemaille – Gouvrance*)
Depuis, plusieurs royaumes ont installé des comptoirs sur les côtes nord de ce continent.



Les Comptoirs, par nationalités, et dans l'ordre de l'implantation du premier comptoir.

Elarstan
Salisie
Silk'Or
Ang'Mar
Algalith

Comptoirs Salisiens : *Karlburg* (en 777), *Luiburg* (en 779) et *Vascoburg* (en 782)

Comptoirs Silk'Oréens : *Gafaro* (en 779), *Tuiline* (en 781), *Sisale* (en 782), *Novol'Or* (en 783)

Comptoirs Stimarlois : *Galédaria* (en 780)

Comptoirs Algalithois : *Dudérion* (en 781), *Sudral* (en 783), *Malkaff* (en 786), *Numérélos* (en 787)

Comptoirs Mar'Angois : *Fatspatz* (en 783), *Fitzcopf* (en 784)

Distances



La pointe sud du continent ilvanirien est éloignée du Nord du continent ériasien d'au moins 850 kilomètres. Il faut donc aux navires les plus rapides *d'Ilvanir* (les pinasses) au moins 7 jours de traversées, avec des vents favorables, pour effectuer une traversée.
On comptera donc en moyenne 10 jours de voyages pour aller du port de *Sillicade* (Duché de *Galix - Algalith*) au comptoir de *Dudérion*.
On comptera 2.400 kilomètres entre *Tynaria* (*Ang'Mar*) et le comptoir de *Fatspatz*, soit environ 20 jours de navigation.
On comptera 3.300 kilomètres entre *Commoras* (*Elarstan*) et le comptoir de *Galédaria*, soit environ 35 jours de navigation…

Relations

Les comptoirs entretiennent entre eux des relations qui sont souvent proches de celles qu'entretiennent entre elles les nations auxquelles ils appartiennent.
Cependant, on constate que l'éloignement entre le pays d'origine et le comptoir provoque des « aménagements de bon sens »… Et on voit souvent des comptoirs, dont les pays sont pourtant rivaux, entretenir des relations cordiales propres à favoriser leur survie…

Commerce

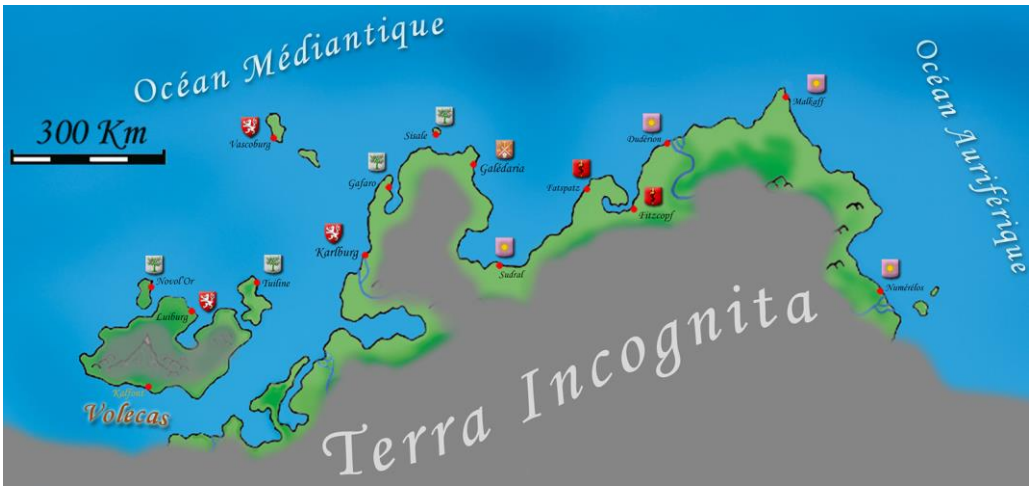
Pour l'essentiel, les comptoirs commercent avec les tribus Hagwonis proches.
Ils échangent des métaux, des fourrures, des pierres précieuses et semi-précieuses contre des « verroteries » et des produits des manufactures *d'Ilvanir*.
L'Ang'Mar réalise régulièrement des échanges d'esclaves (le plus souvent achetés à des tribus).

Les Salisiens et les Silk'Oréens réalisent des échanges réguliers avec les wükings de *Kalfont*, sur l'île de *Volecas*.

Notes

En 795, aucun contact n'a eu lieu avec les autres peuples d'Eriasie !

Les Ilvaniriens savent que des peuples noirs vivent plus au Sud. Ils en ont rencontré relativement souvent, notamment dans la ville Wüking de Kalfont où ils viennent négocier.
Mais ils ignorent tout des Ircans, des Aiglelfes et des peuples du Sud du continent.



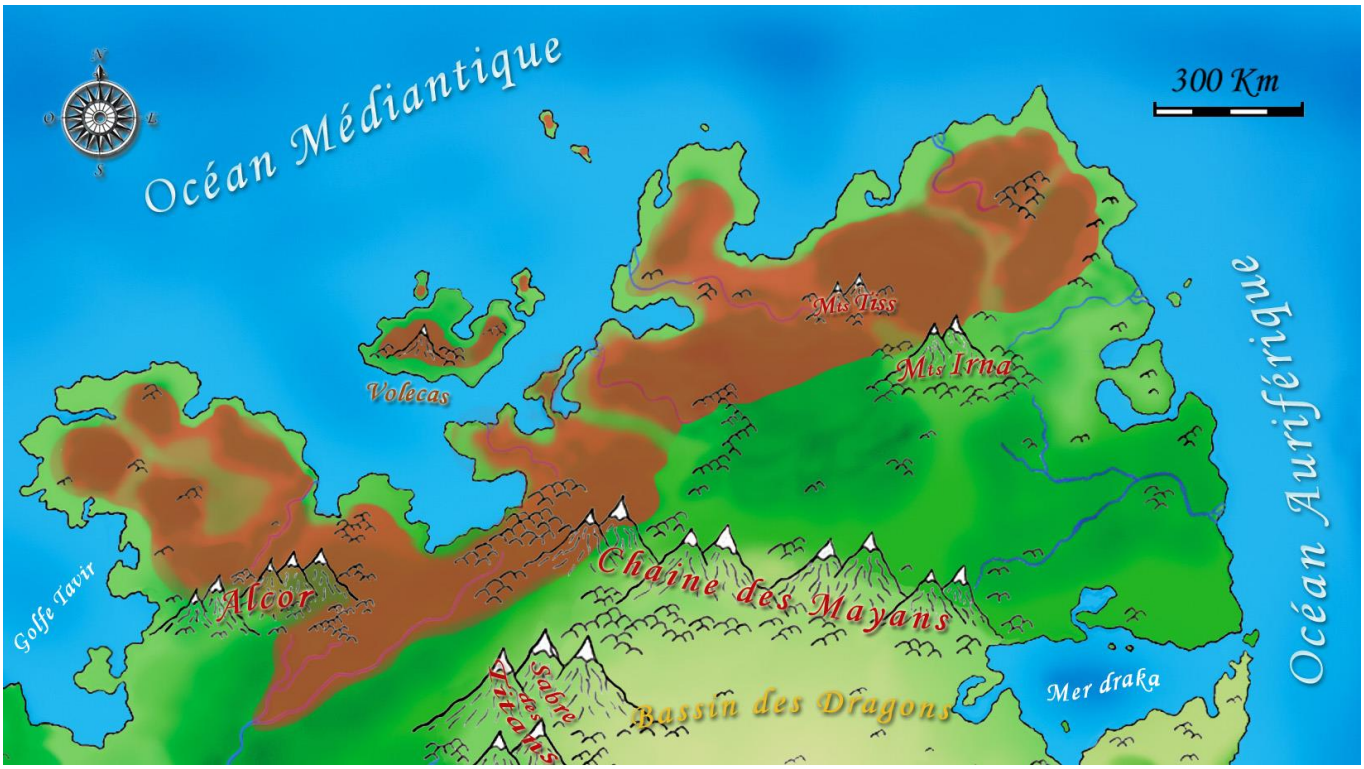


Luigi Vasco d'Eriase
Portrait réalisé en 778 par Julien Noville de Colombus

- Les « Hagwonis »

Les tribus primitives des forêts du Nord.

Les clans Hagwonis sont présents dans pratiquement toutes les vastes forêts profondes du nord du continent Eriasien. Ces peuplades humaines, traditionnellement nomades, étendent ainsi leur « territoire » sur une large bande de terre, large de 250 km en moyenne, et longue de plus de 2.000 kilomètres Est-Ouest…



Population

Les *Hagwonis* sont d'une taille plutôt « courte » (environ 1,58 m pour les hommes et 1,52 m pour les femmes). Leur peau est plutôt brune et cuivrée. Leurs cheveux sont d'un brun profond. Leurs yeux sont noirs ou bruns.

S'il est extrêmement difficile de connaître le nombre exact d'Hagwonis du fait de leur vie nomade, on estime à plus de 2.500.000 la population totale de ce peuple.

Système Politique

Il n'existe pas de gouvernement central du peuple Hagwonis.
Les Hagwonis sont des nomades qui vivent en clans sur la base d'une communauté des biens.

Un clan se résume normalement à une seule famille, au sens large.
Conduit par le patriarche ou la matriarche, le clan compte le plus souvent 60 à 70 personnes. Les unions se pratiquent toujours hors le clan, et tout rapprochement entre deux membres de la même famille est considéré comme le plus abominable des crimes et puni de mort immédiate.

Ethnies

On distingue quatre ethnies différentes parmi les Hagwonis : les Atassis, les Atumtayas, les Katasitos et les Pamkamarus. Ces peuples coexistent plutôt pacifiquement, bien qu'occasionnellement des guerres sanglantes puissent opposer des clans entres eux. Les batailles interethniques demeurent assez rares.

- L'ethnie *Atassi*.



Avec une taille moyenne de 1,48 m pour les mâles et de 1,42 m pour les femelles, ce sont les plus petits des Hagwonis.
Ils vivent presque exclusivement dans les îles du Nord du continent, et principalement dans *Volecas*, mais on en trouve également quelques clans dans la péninsule au Sud-Est de cette île.

Population : de 70 à 110.000 individus

Les Atassis sont plutôt aimables et particulièrement curieux. Ils éprouvent un intérêt important pour les tissus chamarrés, les couleurs vives.



- L'ethnie *Atumtaya*.

Ce sont les plus grands des Hagwonis, avec une moyenne de 1,66 m pour les mâles et de 1,59 m pour les femelles.
Leurs clans sont pour l'essentiel installés dans les forêts qui s'étendent entre les monts *Alcor* et l'Ouest de la *Chaîne des Mayans*.

Population : de 750 à 920.000 individus

Ce sont les plus redoutables guerriers Hagwonis. Ils n'hésitent pas à affronter les Ircans, à l'Est, ou les tribus noires au Sud, pour interdire l'accès à leurs territoires de chasse, et se montrent particulièrement combattifs.

- L'ethnie *Katasito*.



Ils possèdent la peau la plus claires de toutes les ethnies Hagwonis, au point que les autres peuples les surnomment « les cochons ».
Les clans de cette ethnie vivent pour la plupart dans la grande péninsule au Nord-Ouest, qui possède par ailleurs la zone forestière la moins danse.

Population : de 420 à 540.000 individus

Les Katasitos sont plutôt d'un caractère doux et pacifique. Ils ont une passion pour l'herbe à pipe et, bien que chasseurs honnêtes, ils pratiquent plus volontiers l'élevage.



- L'ethnie *Pamkamaru*.

D'une taille moyenne, pour des Hagwonis, cette ethnie est particulièrement reconnaissable par l'usage important du tatouage : souvent plus de 40% du corps d'un adulte est tatoué.
Les clans Pamkamarus sont installés sur tout le Nord-Est du continent.

Population : de 900 à 1.250.000 individus

Les Pamkamarus possèdent une connaissance particulièrement poussée des plantes et de leurs vertus, qu'elles soient médicinales, hallucinogènes, magiques…
L'usage qu'ils font de ces plantes fait d'eux des adversaires dangereux.
Ils entretiennent un commerce occasionnel avec l'empire Ircan.

Armes

En 795 du SC, les Hagwonis ne maîtrisent pas la forge. S'ils utilisent, exceptionnellement, des armes en fer ou en acier, ils ne les produisent pas. Les armes traditionnelles utilisées sont :

- la **sarbacane longue** (1D)
Portée de 40 mètres – table de visée de l'arc court
Les Hagwonis utilisent la sarbacane longue pour inoculer des poisons particuliers tel que le Manic, le Kouda, … *(voir plus loin)*



- l'**arc court** (1D+3) et les flèches à pointes de pierre ou durcies au feu.
L'arc, bien que maîtrisé depuis fort longtemps par les Hagwonis, demeure une arme secondaire, même pour les chasseurs.

- le **poignard** (en cuivre ou en bronze) (1D) (0/-4)
Plus fragile, il se brise plus facilement sur une maladresse (tous les résultats de 2 à 4 et de 10 à 12 avec les 2D6).
Equipement assez exceptionnel, il est issu de trocs réalisés avec les peuples voisins.

- la **masse** (en bois robuste) (1D+2) (0/-1). Arme de corps à corps redoutable.

- la **lance courte** (en bois et pointe de cuivre) (1D+3) (0/-2). Il l'utilise essentiellement au corps à corps.

Protections

Les clans Hagwonis n'utilisent pas d'armure, de quelque sorte que ce soit.
On ne trouve dans leur culture ni vestes de protection, ni casques, ni même de boucliers.

Religion des Hagwonis

Les Hagwonis, comme leurs cousins Ircans, prient une triade de Dieux à la forme semi-animale. Ces Dieux sont nommés Pantah'Teh, Pirkotani et Cyno'Kteh.
Les chamans Hagwonis sont toujours des fidèles de *Pantah'Teh*.
Ils trouvent leur origine dans le panthéon de Dagoth.
Au temps de la Grande Discorde qui parcourut tout ce panthéon, Cino'Kteh, Pantah'Teh et Pirkotani prirent le parti de Këll, le Dieu de la Vérité Intransigeante. Et lorsque la fracture fut consommée, ils quittèrent *Ahardün*, le Palais de Dagoth. Ils rejoignirent alors *Dère* pour y installer leur demeure. Depuis lors, la résidence dèrestre de ces Dieux est située au plus haut du *Sadrak*, le plus haut pic des *Monts Irna*.
Ce massif est considéré comme sacré par les Ircans, les Hagwonis et les Kumanians.



<u>Pantah'Teh</u> : c'est le Dieu de la nature sauvage, des instincts et de la vivacité.
Pantah'Teh est un Dieu mystérieux, soumis à de violentes colères, comme à des apaisements soudains et des quiétudes profondes. Il aime parcourir les forêts profondes du monde et intervenir à l'occasion dans les querelles des humains.

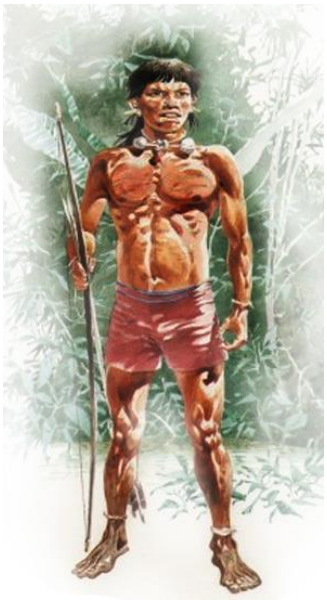


<u>Pirkotani</u> : C'est le Dieu de la braise rougeoyante, des hauteurs et des bourrasques.
Pirkotani possède un esprit vif, acéré. Il plane au-dessus des conflits, des batailles, des tourments. Il observe et se fait une idée précise des situations avant, éventuellement, de prendre partie et de favoriser un camp ou un autre.
Pirkotani est adoré pour ses conseils avisés, pour sa sagesse aussi.



<u>Cino'Kteh</u> : c'est le Dieu de la vieillesse, du trépas et de la rancune.
Cino'Kteh, le Dieu-à-Tête-de-Chien, est un Dieu peu amène. On le craint bien plus qu'on ne l'adore. On dit de lui qu'il n'a jamais décoléré depuis le temps de la Grande Discorde (qui fut à l'origine de son départ d'Ahardün). Il exige régulièrement des sacrifices en vies humaines pour apaiser son courroux.
Cino'Kteh a pourtant un grand nombre de fidèles, car on dit de lui qu'il récompense souvent ses adorateurs…

Magie



Culturellement, la magie n'est pas présente chez les Hagwonis autrement que par ses manifestations naturelles.

Les Chamans Hagwonis, prêtres de *Pantah'Teh,* sont tous capable de revêtir une forme animale (une fois par jour durant 1 heure).

Les initiés les plus avertis accèdent à la *Télépathie* (niveau 5), à l'*ESP* (niveau 7), à la *Nécromancie* (niveau 10). Certains, parmi les plus puissants sont capables d'utiliser la *Métempsycose* (Niv 12).
Ils sont en outre capable, comme un Druide de même niveau, de « trouver des plantes » et de confectionner des potions (même liste que le Druide).

Poisons

- le *Manic*

Poison de type B.
Type : insinuatif
Incubation : 1 assaut
Durée : 2D4 assauts
Jet de sauvegarde : non.
Effets : Brûlures assez fortes, perte de 2 pts de vie par assaut.



- le *Kouda*

Poison de type E.
Type : insinuatif
Incubation : 3 assauts
Durée : 2D12 heures
Jet de sauvegarde : oui (en cas de succès : -2 en ATT, en PRD, en AD et en FO). Pour chaque jet au-delà du premier dans l'heure, il faut ajouter un malus cumulatif de 2 points au jet de sauvegarde.
Effets : Somnolence. A chaque assaut, épreuve de constitution, ou sommeil.

- le *Manic-ta*

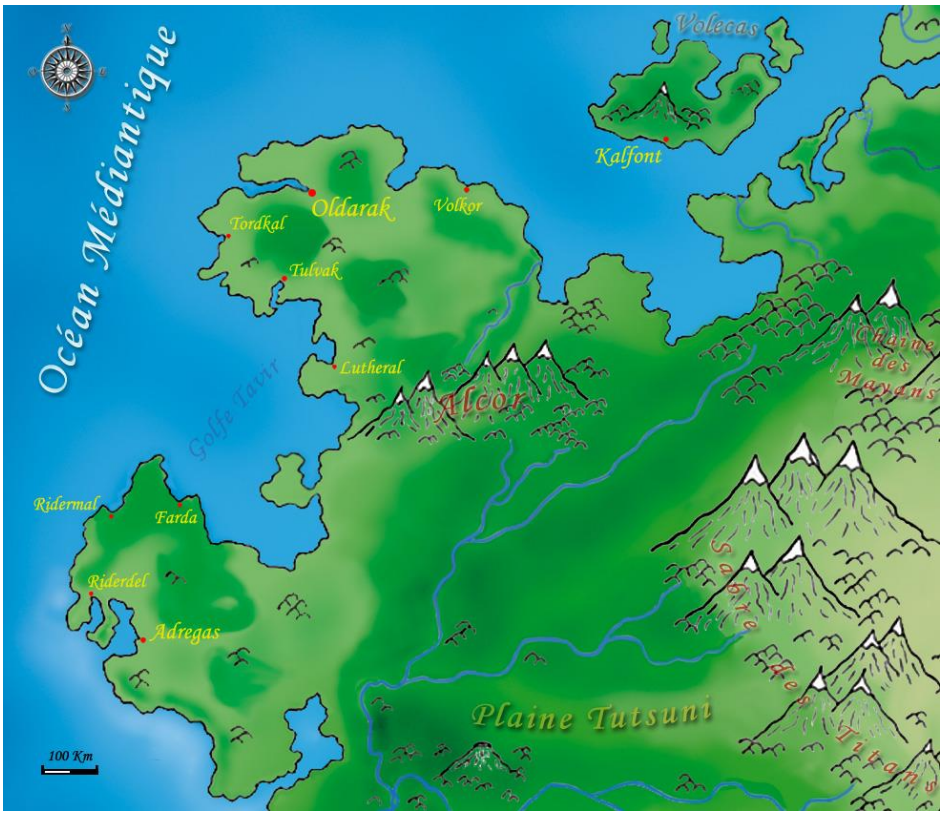
Poison de type F.
Type : insinuatif
Incubation : 1 assaut
Durée : 1D10 assauts
Jet de sauvegarde : oui (en cas de succès : ½ dégâts).
Effets : Brulures atroces. Perte de 3D8 pts de vie par assaut.



- Darkanie

Les Royaumes Wükings du Nord-Ouest

Le nord-ouest du continent Eriasien est la patrie des « *Sok-Wükings* » (Wükings du Sud), dont la population s'élève à un peu plus de 20.000 personnes à la fin du VIII^{ème} siècle du Second Calendrier.
Les *Sok-Wükings* nomment eux-mêmes cette région la *Darkanie* (ou « Terre du Roi *Darkan* » ou « *Darkonigsland* »).
Elle est constituée de plusieurs cités portuaires installées sur les péninsules nord-ouest du continent et l'île de *Volecas*.



Les villes de Darkanie vivent du commerce avec les Eriasiens noirs : ils écoulent les marchandises pillées en *Ilvanir* et, pour une moindre mesure, en *Aventurie,* contre des métaux, des pierreries, des fourrures… qu'ils négocient ensuite avec le Royaume des Glaces et les autres peuples Wükings.

Le premier comptoir fut fondé en 648 du S.C. par le Roi *Darkan* (alors Yarl de *Odarjh* – île de *Dierkslund* au Nord-Est de l'*Ilvanir*), qui lui donna le nom *d'Oldarak* en l'honneur du Dieu *Oldrin*.
Suivirent ensuite les comptoirs de *Tordkal* (662), *Tulvak* (667), *Volkor* (684), *Lutheral* (691).
Puis au VIII^{ème} siècle : *Ridermal* (703), *Riderdel* (704), *Adregas* (716) et *Farda* (723).

Politique

En théorie, chaque comptoir est dirigé par un gouverneur nommé par le Roi du *Dierkslund* (royaume *Wüking* au Nord-Est de l'*Ilvanir*). Mais depuis 741 du SC, plusieurs gouverneurs ont pris le titre de « roi » et administrent leurs terres « comme ils l'entendent ». Pour autant, en 795 du SC, ils continuent de verser un impôt au roi du Dierkslund, afin d'éviter une intervention de celui-ci dans leurs affaires.

En 795, 4 rois se partagent les terres de *Darkanie*. Ils sont présentés ici par ordre de « puissance », mais au gré des alliances les rapports de force peuvent beaucoup changer.

- *Roald Œil-de-pierre* règne sur *Oldarak*, *Volkor*, *Tordkal* et *Tulvak*. C'est le plus puissant seigneur de Darkanie, surtout parce qu'il est le seigneur d'Oldarak, la plus grande ville de la région.
- *Arnulf Tête-d'Onyx* règne sur *Kalfont.* La ville est assez riche, surtout grâce à la présence d'une
- *Tjodrik le-myope* règne sur *Adregas* et *Riderdel*
- *Hallvard Pied-de-bouc* règne sur *Farda*, *Ridermal et Lutheral*

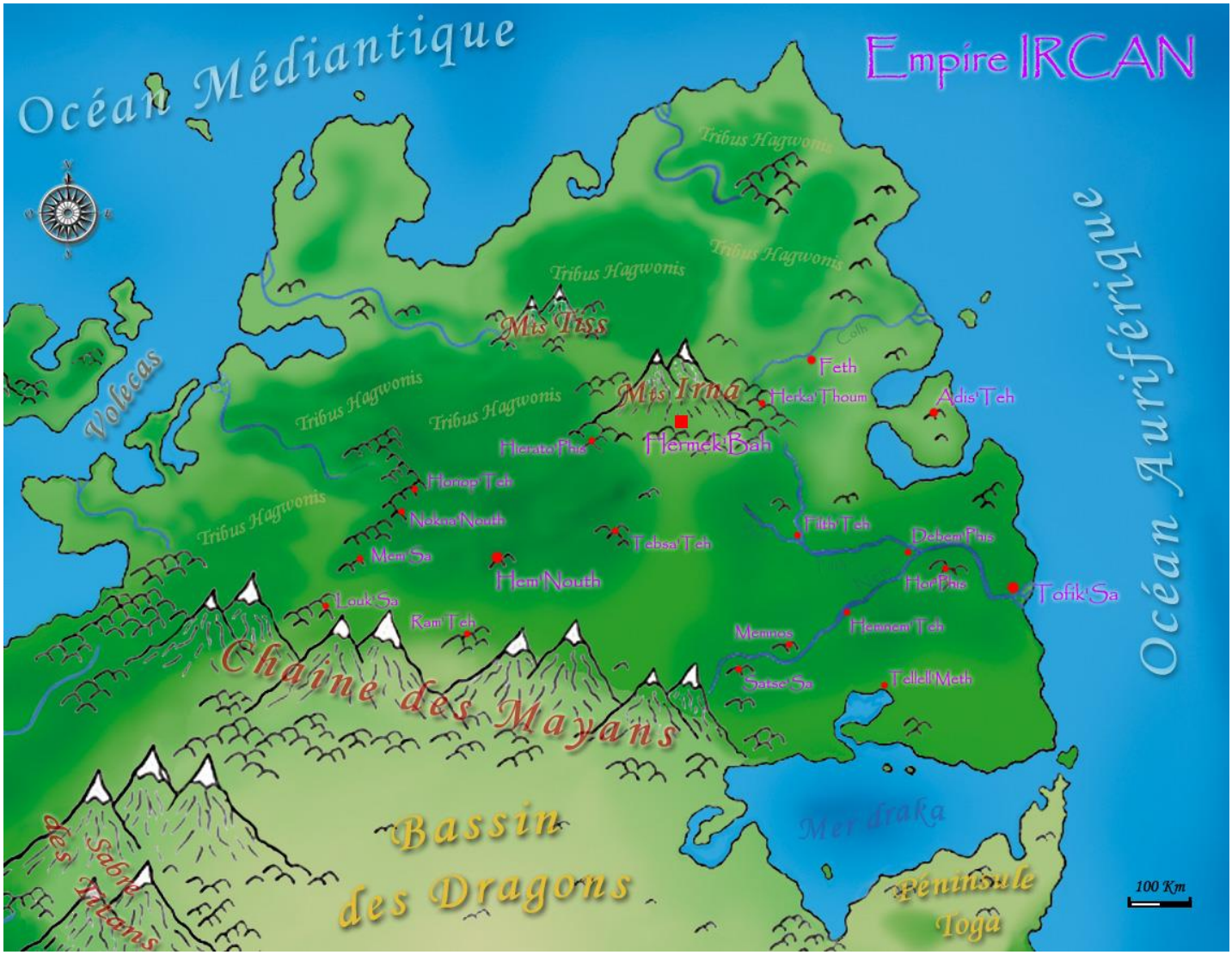
Tous les ans, dans les quinze premiers jours de novembre, les seigneurs des différents « royaumes », rois ou jarls, se réunissent dans le château du roi d'Oldarak pour y parler des raids à préparer, des liens commerciaux à maintenir ou à interrompre…



- Empire Ircan

Avec près de 1.100 km dans sa plus grande largeur (est-ouest) et près de 700 km dans le sens nord-sud, l'Empire *Ircan* s'impose comme le plus vaste Etat constitué d'*Eriasie*, le plus puissant aussi.

Situé au nord-est du continent, l'Empire *Ircan* étend sa domination sur de luxuriantes forêts et de très nombreuses vallées fertiles.
Il est bordé à l'Est par l'*Océan Auriférique*, au Sud par la *Chaîne des Mayans* et à l'Ouest et au Nord par les forêts profondes où vivent les tribus primitives *Hagwonis*.



Population

Les *Ircans* sont en général d'une taille moyenne (environ 1,68 m pour les hommes et 1,63 m pour les femmes). Leur peau est plutôt pale, légèrement cuivrée pour les populations de l'ouest et du nord ouest. Leurs cheveux sont bruns ou plus rarement châtains. Leurs yeux sont noirs ou bruns.

L'Empire *Ircan* compte près de 1.250.000 d'habitants.

Hermek'Bah, la capitale accueille à elle seule 320.000 habitants.
Tofik'Sa : 75.000
Hem'Nouth : 66.000
Adis'Teh : 50.000
Feth : 49.000

La population est composée de 4 ethnies différentes (Cf. Ethnies plus bas).

Système Politique

L'Empire est une monarchie religieuse gouverné par le *« Hek-Dèr'On »* (littéralement : le *haut monde maître* et donc bien sûr : le « *Grand Maître du Monde* »).
Le *Hek-Dèr'On*, ou encore *Hekderon*, est le descendant du Dieu

L'empire est constitué de Provinces (18 + les régions de *Hermek'Bah*, la capitale, et de *Memnos*, la Cité des Morts).
Chaque province est administrée par un *Hek-Ti*, un gouverneur nommé par l'administration royale, avec fonction de haute et basse justice.
Les grandes familles d'une province désignent en leur sein un *Top'Ké* qui deviendra le chef religieux et spirituel de la Province après avoir été « confirmé » par le *Hekderon* en personne.

Chaque année le *Hekderon* convoque les *Hek-Ti* et les *Top'Ké* en une grande assemblée qui siège durant un mois et examine toutes les questions politiques qui se posent à l'Empire.

Les Ircans pratiquent l'esclavage, principalement des Hagwonis.
Dans une Cité on compte au moins 15% d'esclaves.

ci-contre, illustration d'un Hekderon de l'ethnie Sudon. Le bâton est celui d'Osiris, il est le symbole de la vie et de la mort. A sa ceinture, l'Hekderon porte les quatre couleurs des ethnies Ircannes : le rouge pour les Azoneis, le bleu pour les Hémonis, le jaune pour les Tolsiths et le blanc pour les Sudons. La coiffe est ornée d'un vautour double, emblème de l'Empire.





ci-contre, le Diol-tek, symbole de l'empire. Il est porté autour du cou par les fonctionnaires de l'état et les hauts dignitaires de l'Empire. Chacune de ses pointes représente l'une des quatre ethnie ircanne.

Ethnies Ircanes

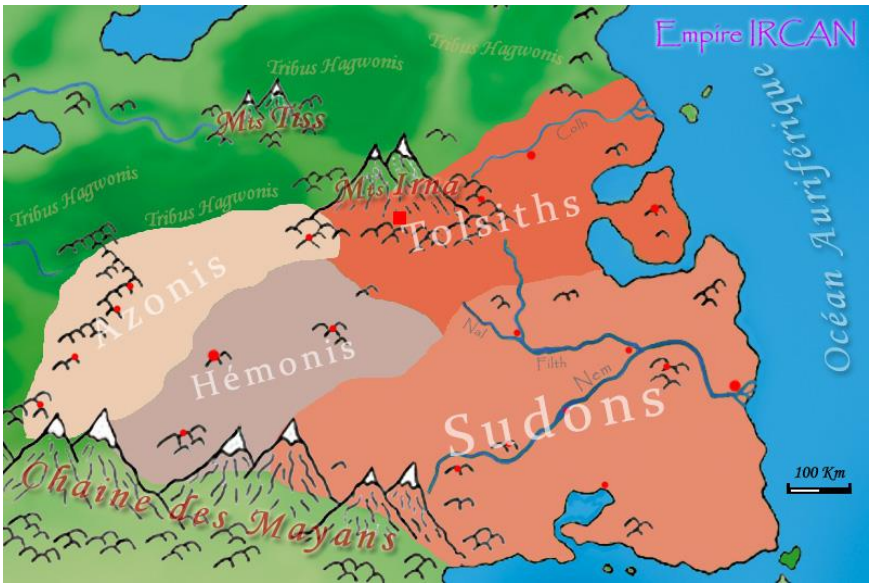
L'Empire *Ircan* s'étend sur quatre ethnies différentes : les *Azonis*, à l'ouest, les *Hémonis* au centre-ouest, les *Sudons* au sud et les *Tolsiths* au nord-est.
Largement marqué historiquement par la prédominance des Sudons, l'Empire n'en est pas moins égalitaire dans ses principes et toutes les ethnies sont également éligibles à toutes les fonctions de l'Etat.

Azonis : 180.000

Hémonis : 150.000

Sudons : 670.000

Tolsiths : 350.000





Azonis

Les *Azonis* sont originaires de l'ouest de l'Empire. Peuple farouche, aux mœurs violentes et sanglantes, ils vivent surtout en petits clans dans les collines et les forêts occidentales. Leur capitale *Nokna'Nouth* compte moins de 12.000 habitants.

Proches des *Hagwonis* (les peuples primitifs qui occupent le nord et l'ouest), les *Azonis* sont plus petits que la moyenne ircanne (2 cm environ) et plus trapus.

Les *Azonis* parlent leur propre langue, le *Noko*, en plus de la langue officielle de l'Empire. La compréhension entre les deux langues est de 30% environ.

Leurs chamans possèdent la science des poisons et des plantes curatives.
Ils craignent les Sudons qu'ils appellent entre eux les *imonipotés* (« les impitoyables »). Ils redoutent particulièrement la façon dont les Sudons peuvent conduire leurs négociations avec les peuples étrangers.



Hémonis

Les Hémonis occupent le centre-ouest de l'Empire Ircan. Leur capitale, *Hem'Nouth*, est la troisième du pays avec 66.000 habitants.
Les *Hémonis* sont bruns, leurs yeux sont noirs. Ils portent les cheveux moyennement courts. Ils sont proches des *Sudons*.
Ils parlent le *Teh*, une langue proche à 70% du *Sudonite*.

Les *Hémonis* sont, de tous les *Ircans*, les meilleurs frondeurs. On dit les meilleurs d'entre eux capables d'assommer une chauve-souris à plus de 30 pas !

Ils entretiennent des relations cordiales avec les autres peuples de l'Empire.



Sudons

Les *Sudons* forment l'ethnie la plus méridionale de l'Empire *Ircan*. Etablie au centre et au sud de l'Empire actuel, ils sont aussi à l'origine même de cet empire.
Les *Sudons* sont plus clairs de peau que les autres peuples de l'Empire. Leurs cheveux sont presque toujours noirs.

La capitale des Sudons est la cité de Tofik'Sa, qui compte 75.000 habitants, ce qui en fait la deuxième ville de l'Empire.

La langue ircanne, *ircannian,* est directement dérivé du *sudonite* (la compréhension est de 80% environ).
C'est le pouvoir central qui en fixe la grammaire, l'orthographe…

Les Sudons donnent à l'Empire tous ses *Hekderons*, ou presque.

Les Sudons méprisent les *Azonis* et manifeste une certaine condescendance pour les *Hémonis*. Ils admirent la fierté des Tolsiths et leur courage.



Tolsith

Le peuple *Tolsith* est né sur les rives du fleuve *Colh*, au nord de l'Empire *Ircan*.
Bruns ou châtains, les hommes portent leurs cheveux longs.
Leur type est mêlé *d'Azonis* et de *Sudon*.
La capitale *Tolsith* est la cité de *Feth* (49.000 habitants), bien que *Adis'Teh* soit légèrement plus populeuse (50.000) et également sur leur territoire.

En addition de la langue de l'Empire, les *Tolsiths* parlent le *Tolien* (compréhension d'environ 40% entre les deux langues).

Les *Tolsiths* passent pour être les guerriers les plus courageux de l'Empire Ircan, ainsi que les meilleurs lanciers.

Les *Tolsiths* traitent tous les autres peuples de l'Empire avec beaucoup de respect mais également une nette distance.

Diplomatie

Les Ircans entretiennent peu de relations diplomatiques avec les autres peuples pour lesquels ils n'éprouvent que mépris. Des contacts occasionnels ont lieu avec :

- la *Darkanie* des Rois Wükings (nord-ouest de *l'Eriasie*), avec laquelle les *Ircans* des provinces occidentales commercent parfois

- le lointain *Royaume noir des Moufous* (centre de *l'Eriasie*), avec lequel les *Ircans* des provinces orientales de *Tofik'Sa* et de *Tellell'Meth* effectuent un commerce d'esclaves noirs.

- l'empire *Kumanian*, dont le vaste archipel s'étend entre *l'Ilvanir* et *Organdia*, avec lequel les *Sudons* entretiennent des relations commerciales importantes.

- les échanges avec les clans *Hagwonis* sont occasionnels et uniquement en vue de réaliser du troc.

Bien qu'informés de l'installation de comptoirs *Ilvaniriens* dans le nord de l'*Eriasie*, les *Ircans* n'ont procédé, en 795 du SC, à aucun contact.

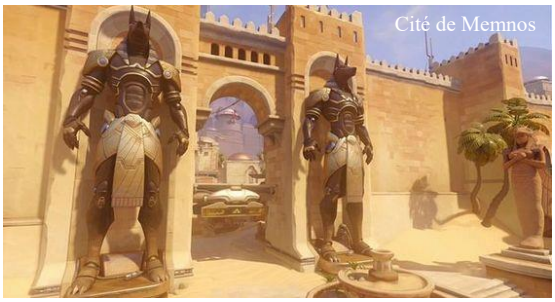
Particularité des Cités

***Hermek'Bah* – « La Hauteur Sainte »**
C'est la Capitale de l'Empire, elle est située au pieds des montagnes sacrées des *Monts Irna*. C'est là le siège du pouvoir Ircan, tant religieux qu'administratif.
Le cœur de la Cité est occupé par le palais du Hekderon. On y trouve également les Grands Temples des Dieux Cino'Kteh, Pantah'Teh et Piroktani.

***Satse'Sa* - « La ville des Serpents »**
Les reptiles en tout genre y sont vénérés particulièrement et la Cité est placée sous la protection de Pantah'Teh, le Dieu à tête de panthère. Par son action, les Dragons, qui pullulent dans la région au sud de *Satse'Sa* laissent la ville en paix.

***Tofik'Sa* – « La ville ancienne »**
C'est la Cité des origines, la toute première Cité fondée par les *Ircans*.
Elle est à la fois riche en produits agricoles du delta du *Nem*, en poissons que ses marins vont pêcher dans l'Océan et en esclaves noirs venus du lointain royaume de *Moufou*.

Memnos
C'est la Cité des morts, la haute colline qui abrite les tombes des grands rois *Ircans* depuis plusieurs milliers d'années.
La ville est sous la protection du Dieu à tête de chacal, Cino'Kteh.



Horiop'Teh, Nokna'Nouth, Mem'Sa, Louk'Sa
Les quatre Cités frontières occidentales.
Elles se situent dans les collines qui bordent l'Empire à l'ouest. Particulièrement riches en minerais de fer, d'or et d'argent, ces collines fournissent une bonne partie de ces matières aux *Ircans*.

Feth
Grande cité agricole, *Feth* domine toutes les vallées fertiles du sud du fleuve *Colh*. Plus du tiers du blé et de l'orge sont produits dans cette vallée.

***Adis'Teh* – « la Cité Insoumise »**
Le peuple *Tolsith* de la Cité d'*Adis'Teh* a longtemps manifesté des velléités d'autonomie vis-à-vis du pouvoir central de *Hermek'Bah*. Plusieurs fois dans l'histoire Ircanne ces « dérives autonomistes » ont été réprimées dans le sang.

Histoire

-8.800 du PC (*8.800 années avant le Premier Calendrier Ilvanirien*)**. Début de l'*Ere Ancienne*.**



Les premiers Ircans, alors Sudons, apparaissent dans le delta du fleuve *Nem*, au nord-est du continent Eriasien, et fondent la ville de *Tofik'Sa*. Ils sont issus de villages de pêcheurs sédentaires.

-8.500 du PC. Après trois siècles de développement progressif dans toute la région du delta, les Seigneurs de Tofik'Sa entament une expansion territoriale. Les clans primitifs qui peuplent la région sont intégrés ou bien repoussés vers l'ouest.
Fondation des Cités de *Debem'Phis* (-8.610), *Hemnem'Teh* (-8.580) et *Tellell'Meth* (-8.569).

Durant près de sept siècles, les Sudons vont développer leur agriculture, augmenter leur population, et étendre leur emprise sur cette région, gagnant toujours plus de terres vers l'ouest et la *Chaine des Mayans*.
La période demeurera essentiellement paisible, en dehors de quelques affrontements ponctuels avec les Tolsiths, un peuple culturellement assez proche des Sudons et présent dans la région des *Monts Irna*.

-7.800 – Fondation du Premier Empire
En -7816, les Sudons

Guerres contre les Hagwanis

-4.000 – anéantissement de l'Empire

-3.820 – Ere de la grande renaissance

-3.750 – Fondation du Deuxième Empire

-2.590 du PC. Rencontre du peuple Taviréen.
Il s'en suit une guerre ininterrompue de -2590 à -2350.
En -2.349, après 240 années de conflit, les deux belligérants sont quasiment à genoux. Leur économie est presque ruinée, des émeutes menacent dans la plupart de leurs cités. C'est à cette période que l'Hekderon des Ircans rencontre le Premier Consul de Tavir pour négocier un traité d'armistice entre leurs deux peuples.
La rencontre a lieu à quelques dizaines de kilomètres des pentes de la montagne *Alcor*, c'est-à-dire tout près du cœur de la république Taviréenne. L'Empire Ircans accepte de retirer ses armées et la République de Tavir accepte de ne pas remilitariser les Cités les plus nord-orientales de son Empire.
La paix entre les deux peuples durera jusqu'à l'effondrement complet de l'empire Taviréen (-850 du Prem.Cal.).



Après la conclusion de la paix entre Tavir et l'Empire Ircan, les émeutes éclatent dans la plupart des Cité Ircannes. La ruine économique est presque complète, la famine touche toutes les régions, à l'exception du nord-est. Le pouvoir est finalement renversé.

-2.335 – Fin du Deuxième Empire

-1.910 – Ere du Renouveau

-1.880 – Fondation de la République Ircane

-1.810 – Chute de la République – Ere du Grand Chaos

-1.730 – Ere de la Nouvelle Chance

-1.440 – Fondation du Troisième Empire

-450 -

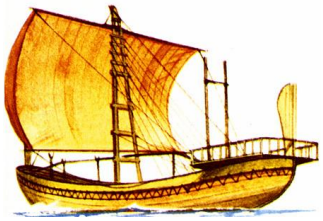
Sédition d'Adis'Teh

La menace noire

La révolte des esclaves de *Tellell'Meth*



Technologie



Les Ircans maîtrisent :
- l'astronomie et l'astrologie
- la forge des métaux
- l'orfèvrerie

Les Ircans ignorent :
- la roue
- la navigation en haute mer (les navires Ircans font du cabotage)

Armes connues

Armes de corps à corps :
- casse tête (masse)
- faucille
- lance

Armes de jet :
- lance
- sarbacane
- fronde

Protection

Bouclier (bois ou peau)
Cotte matelassée

Magie

Les Ircans utilisent uniquement une magie divine.
Les prêtres possèdent des prodiges dans un plus grand nombre.

Ircans de l'ethnie Azonis



Ircans de l'ethnie Hémonis



Religion des Ircans

Les Ircans prient une triade de Dieux à la forme semi-animale. Ces Dieux sont nommés Cyno'Kteh, Pantah'Teh et Pirkotani. Ils trouvent leur origine dans le panthéon de Dagoth.
Au temps de la Grande Discorde qui parcourut tout ce panthéon, Cino'Kteh, Pantah'Teh et Pirkotani prirent le parti de Këll, le Dieu de la Vérité Intransigeante. Et lorsque la fracture fut consommée, ils quittèrent *Ahardün*, le Palais de Dagoth. Ils rejoignirent alors *Dère* pour y installer leur demeure. Depuis lors, la résidence dèrestre de ces Dieux est située au plus haut du *Sadrak*, le plus haut pic des *Monts Irna*. Ce massif est considéré comme sacré par les Ircans, les Hagwonis et les Kumanians.



Cino'Kteh : c'est le Dieu de la vieillesse, du trépas et de la rancune.
Cino'Kteh, le Dieu-à-Tête-de-Chien, est un Dieu peu amène. On le craint bien plus qu'on ne l'adore. On dit de lui qu'il n'a jamais décoléré depuis le temps de la Grande Discorde (qui fut à l'origine de son départ d'Ahardün). Il exige régulièrement des sacrifices en vies humaines pour apaiser son courroux.
Cino'Kteh a pourtant un grand nombre de fidèles, car on dit de lui qu'il récompense souvent ses adorateurs…



Pantah'Teh : c'est le Dieu de la nature sauvage, des instincts et de la vivacité.
Pantah'Teh est un Dieu mystérieux, soumis à de violentes colères, comme à des apaisements soudains et des quiétudes profondes. Il aime parcourir les forêts profondes du monde et intervenir à l'occasion dans les querelles des humains.



Pirkotani : C'est le Dieu de la braise rougeoyante, des hauteurs et des bourrasques.
Pirkotani possède un esprit vif, acéré. Il plane au-dessus des conflits, des batailles, des tourments. Il observe et se fait une idée précise des situations avant, éventuellement, de prendre partie et de favoriser un camp ou un autre.
Pirkotani est adoré pour ses conseils avisés, pour sa sagesse aussi.

Eléments de vocabulaire

Adis : rebelle, insoumis
Bah (« barrh ») : saint, sacré
Ep : des
Igno (« ig no ») : bassin, cuvette,
Laz : dragon
On (« one ») : maître
Phis (« fice ») : forteresse
Sa : ville
Teh (« té ») : cité
Tofik : ancien

Hek-Dèr'On : Empereur, Grand Roi, Seigneur suprême des *Ircans*
Hek-Ti : Gouverneur de province
Top'Ké : chef religieux et spirituel d'une province



Ircans de l'ethnie Tolsith



Ircans de l'ethnie Sudon





- Igno ep Laz

Le bassin des dragons

Au Nord-Est du continent ériasien, se situe l'immense vallée dite du « bassin des dragons », que les Ircans nomment *Igno ep Laz*.
Cette plaine est relativement aride. Les points essentiels de précipitation se situent sur les flancs des montagnes qui encerclent cette plaine.



Au centre du bassin, se dresse le volcan *Argared* (3.218 m). C'est un volcan très actif, qui connaît en moyenne une dizaine d'éruption par an. Lors de la plupart de ces séquences actives, Argared produit d'abondantes fumées chargées de cendres qui peuvent obscurcir le ciel durant des jours, voire des semaines.

Notons particulièrement que des vents violents, avec des bourrasques à plus de 300 km/h, parcourent les crêtes des montagnes environnantes, ainsi que les côtes des baies de la *Mer Draka* et de *Tol Engrin* au Sud-Est. Ces vents interdisent en permanence tout passage vers l'extérieur depuis le Bassin des Dragons.



La création du Bassin des Dragons

« Et dans les semaines qui suivirent, les nains et les elfes et les dragons rebelles, que les elfes nommèrent « *Angulonil* » (dragons alliés), livrèrent de nouvelles batailles contre les dragons de *Tiamat*. Et tous comprirent que l'Hydre voulait en finir et qu'elle jetait dans le conflit toutes les réserves de son peuple draconique. Et à nouveau, malgré leur vaillance, et malgré le soutien des *Angulonils*, le camp nano-elfique fut bien près d'être totalement et définitivement vaincu. Alors, ce furent à nouveau les dieux *Alméthian* et *Glorin* qui intervinrent. Et devant l'impossibilité de vaincre les dragons de l'Hydre Géante, *Glorin* bouleversa les plaines et les collines pour dresser une haute barrière montagneuse autour du cœur de leur domaine, délimitant ainsi le « Bassin des Dragons ». Et *Alméthian* veilla à ce que des vents violent encerclassent toujours la zone et empêchassent toute sortie par les airs… »

*

Population

On rencontre dans *Igno ep Laz* plusieurs dizaine de milliers de dragons, et des centaines de milliers de pseudos-dragons.



Dragons verts - environ 7.000 (souvent dans les alpages du Nord, de l'Ouest et du Sud)
Dragons rouges - environ 6.500 (un peu partout dans la région)
Dragons blancs - environ 1.200 (dans les zones les plus hautes)
Dragons bleus - environ 1.700 (dans les collines de l'Est et du Sud essentiellement)
Dragons noirs - environ 3.200 (dans les marais au Sud du volcan Argared)

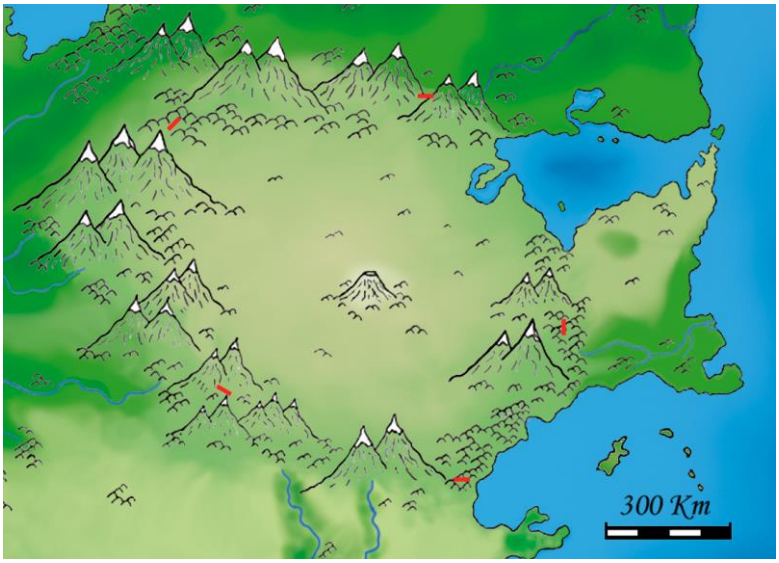
Dragons des cavernes - environ 12.000 (un peu partout dans la région)
Dragons des plaines - environ 17.000 (un peu partout dans la région)

Hydres rampantes - environ 20 (un peu partout dans la région)
Hydres géantes - environ 60 (un peu partout dans la région)

Dragonïdes - environ 28.000 (un peu partout dans la région)
Epergrons / **Faugrons** - environ 110.000 (un peu partout dans la région)
Vuines - environ 210.000 (un peu partout dans la région)

Galgar Oth Sils

Les grandes portes sacrées



Les portes sacrées sont au nombre de 5 et ferment le *Bassin des Dragons*.
Ce sont les seuls voies de communication possibles entre l'intérieur et l'extérieur de la région. Elles sont épargnées par les vents violents qui balayent les zones proches.
Au niveau de ces portes, le passage dans les deux sens est surveillé et régulé par des dispositifs magiques puissants.
Détection des Alignements, Détection de l'Invisibilité, Dissipation de la Magie, Rayons de Feu, Cônes de Froid, Désintégration, Foudre Noir, Eclairs Miroirs, … forment là quelques-uns des sortilèges les plus fréquents pour atteindre les dragons qui voudraient braver l'interdiction divine qui leur est faite de quitter *Galgar Oth Sils*.



L'un des moyens de surveillance les plus puissants installés dans la région par les Dieux sont ***Les étoiles écartelées***. Ce sont d'immenses vaisseaux volants, faits de pierre, voyagent sans relâche, au-dessus des montagnes et des collines qui entourent le *Bassin des Dragons*.
Une étoile écartelée embarque à son bord toujours au moins deux Anges (un dévoué à Glorin et un autre dévoué à Alméthian). Ils sont assistés par une centaine d'Udones qui assument à la fois des fonctions martiales mais également des tâches logistiques.
On compte également près de trois cents Bokas, qui rejoignent l'abri du vaisseau pour s'y reposer, s'y nourrir…



Les Udones forment une race particulièrement étrange d'humanoïdes. Ils possèdent de nombreuses caractéristiques canines, spécialement leur tête, qui se mêlent à des aspects très « humains ».
Originaire d'un Sud de l'Eriasie, les Udones devinrent les fidèles du Dieu Alméthian dès l'aube des temps.
Aujourd'hui l'essentielle de la race des Udones (plus de 85%) résident dans un plan parallèle, Canidonia. Les autres vivent dans des clans installés dans l'Ouest du massif d'Ered Cirith (Sud de l'Eriasie).



On trouve également de fortes garnisons de Gigars (humanoïdes créés par les elfes après *Kered Ifim*), qui assurent là une garde permanente sous le commandement de quelques Elfes Solfiels.
Le plus souvent, ces garnisons sont voisines de villages Gigars, où vivent les familles.
Les Elfes présents sont en grande majorité des prêtres d'Alméthian ou des magiciens de haut niveau.



Les géants Arkalan (ou Aradonis pour les Tumbaris) vivent dans les régions les plus élevées de la Chaîne des Mayans et du Sabre des Titans, au Nord-Est de l'Eriasie.
Ce sont des semi-titans, dont l'origine se situe dans le Sud-Est d'Organdia. Ils furent conduits en Eriasie par le Dieu elfique Almethian pour renforcer par leur présence la garde du Bassin des Dragons. En 795 du Second Calendrier Ilvanirien, il y aurait environ un millier de ces géants en Eriasie, vivant généralement en solitaire.



Les Bokas sont des êtres issus du plan négatif. Ils furent créés par Dagoth pour garder le Bassin des Dragons en Eriasie lorsque décision fut prise de confiner les dragons dans cette partie du monde.
Les Bokas (ou Skaliens ou Tartazon) sont des créatures volantes, de taille moyenne, porteur d'une grande puissance magique. Ils s'attaquent à toute créature qui tente de sortir du *Bassin des Dragons*, combattant jusqu'à la mort, ou la fuite de leur adversaire.
Ils sont occasionnellement utilisés, par les Anges responsables de la surveillance des dragons, pour surveiller le reste du continent

Les Orghiaks forment une race au croisement de celles des ogres et des géants des pierres. Ils vivent essentiellement dans les Monts Brigo et dans Les Sirs, dans l'Est de l'Eriasie. On en rencontre parfois quelques groupes dans le Bassin des Dragons. Ce sont alors des explorateurs qui recherchent, dans les très anciens vestiges qu'on trouve dans ces terres, d'anciens artefacts et des métaux précieux.

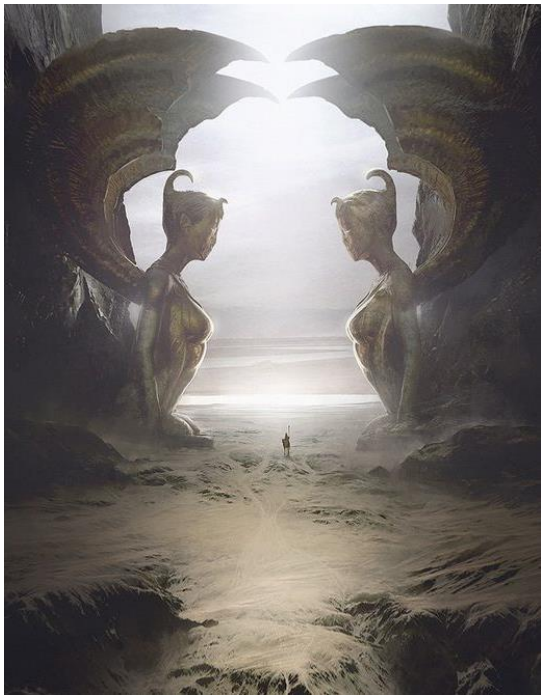




Les géants Zgondiens vivent dans les montagnes qui environnent le Bassin des Dragons.
Ce sont de lointains descendants, affaiblis, des Morodos.
Ils vivent en groupe de quelques individus. Ils gîtent dans des cavernes, ou dans des huttes lorsqu'ils se déplacent vers un nouveau terrain de chasse.

*

La porte des Gyno-Sphinx
Située au Sud-Ouest, sur le *Col des Assimes*, la *Porte des Succubes* est installée à une altitude de 2.652 mètres.
La garnison de Gigar compte ici 650 guerriers.
Les elfes Solfiels comptent 8 prêtres et 5 magiciens.
Trois villages Gigars sont proches et comptent environ 8.000 habitants en tout.



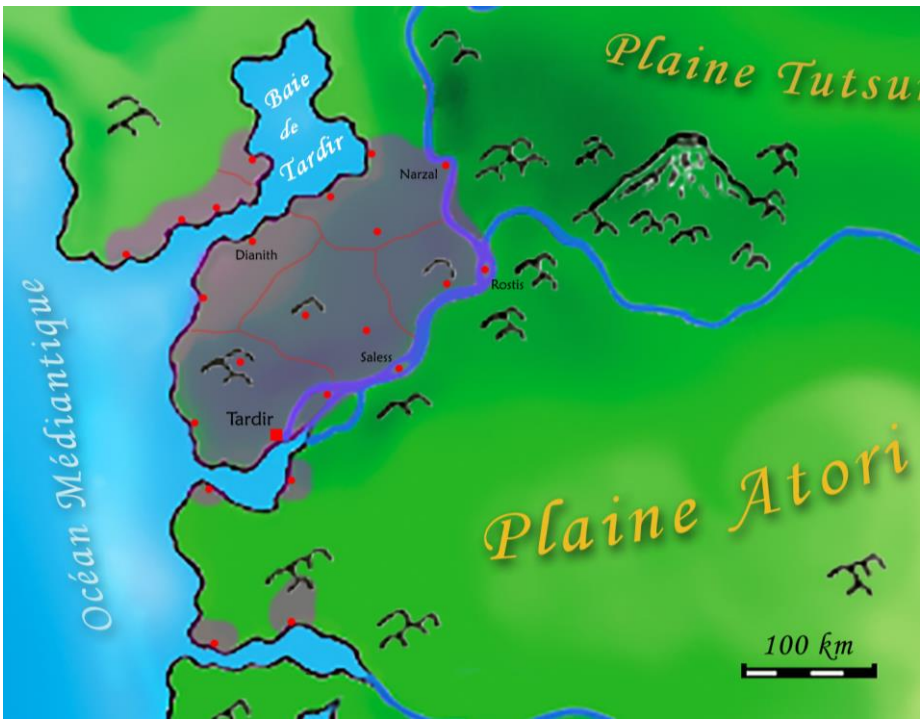
Les deux statuts qui ferment l'entrée de la passe du col sont en fait des golems de métal d'une taille titanesque (environ 45 m de haut quand elles sont debout). Outre leur force physique colossale, ces golems possèdent des sortilèges offensifs puissants.

Notons que la *porte des Gyno-Sphinx* n'a pas connu de tentative réelle de passage d'un dragon depuis près de 160 ans.
La dernière, qui eut lieu en 637 du SC, vit seize grands dragons (1 vert, 6 blancs, 5 rouges et 4 bleus) tenter de forcer le passage. Il s'ensuivit un combat d'une fabuleuse violence. Sur les 16 dragons, 7 furent abattus et 7 prirent la fuite pour s'en retourner vers les plaines du bassin. Deux parvinrent pourtant à passer effectivement vers l'extérieur. Si l'un d'entre eux fut rapidement rejoint puis terrassé, l'autre, une grande dragonne rouge ne fut jamais retrouvée.



- Tar'Dir

Les héritiers de l'empire Taviréen



On trouve dans l'Ouest de l'Eriasie, près des Plaine Atori et Tutsuni, le petit Etat du Tar'Dir.

Il s'agit ici d'un pays peuplé par les lointains descendants du puissant Empire Taviréen, qui s'étendait là et dans le Nord voisin, il y a plus de 3.500 ans.

Le Tar'Dir est installé sur des plaines fertiles, le long du puissant fleuve Moro'Tsu et des côtes de la baie de Tardir au Nord et de l'océan Médiantique à l'Ouest.

Le pays s'étend sur près de 250 km dans sa plus grande longueur et 140 km dans sa largeur.
A cela il faut encore ajouter les terres situées en dehors de la partie principale, au Nord-Ouest et au Sud.

Population



Les *Tar'Diréens* sont en d'une taille moyenne (environ 1,76 m pour les hommes et 1,71 m pour les femmes). Leur peau est plutôt pale. Leurs cheveux sont châtains, parfois bruns, très rarement blonds. Leurs yeux sont noirs ou bruns, parfois noisettes, exceptionnellement bleus ou verts.
Environ 8% de la population possède un teint et des yeux nettement sombre, héritage d'un métissage avec les peuples Tumbaris voisins.

Le Tar'Dir compte environ de 420.000 d'habitants.

On compte une grande cité, *Tardir* (35.000 hab.), quatre grandes villes – *Narzal* (18.000 hab.), *Rostis* (16.000 hab.) Dianith (13.000 hab.) et *Saless* (12.000 hab.) – et 18 autres grandes villes provinciales (en moyenne 6.000 hab. chacune).
A cela s'ajoutent une quarantaine de villes moyennes (environ 2.500 hab.) et de nombreux villages.

Système Politique

Le Tar'Dir est une fédération de cinq « pays » : *pays Tardirois*, *pays Narzalien*, *pays Rostissois*, *pays Dianithois* et *pays Salessien*.

La fédération est gouvernée par l'**Assemblée des Sénateurs**, qui exerce le pouvoir législatif et judiciaire et le **Grand Consul**, qui détient le pouvoir exécutif.

Les **Sénateurs** sont des citoyens adultes, exerçant un métier dit « noble » (Agriculteur, Eleveur, Guerrier, Juge, Médicastre, Ménestrel, Tailleur de pierre). Ils sont élus pour 3 années, par un vote des citoyens Tar'Diréens de plus de 25 ans (hommes et femmes).

Cette assemblée compte 33 sénateurs :
- Tardirois : 15 sénateurs
- Narzaliens : 8 sénateurs
- Dianithois : 6 sénateurs
- Salessins : 4 sénateurs
- Rostissois : 3 sénateurs

L'Assemblée des Sénateurs siège chaque mois durant 4 jours, à compter du lendemain de la première lune pleine du mois (c'est-à-dire du 10 au 13 de chaque mois).

Le **Grand Consul** de Tar'Dir est désigné par un vote citoyen. Il doit être lui-même âgé d'au moins 40 ans, et avoir été au moins une fois Sénateur. Son mandat est de 7 années.

Pour l'assister dans sa tâche, il peut s'entourer de cinq **Hauts Conseillers** (choisis par lui).



Depuis près de 350 ans, le Grand Consul est également celui qui seul peut s'adresser directement à l'Oracle de Tar'Dir, sans passer par ses serviteurs.
Cette évolution, voulue par le GC Dorophil, fut le signe que les Grands Consuls s'arrogeaient dès lors une forme d'autorité spirituelle !

Relations extérieures

Relation avec les Wükings.
Le Tar'Dir entretien un commerce actif avec les villes de l'état wüking de Darkanie. Il sert d'intermédiaire entre les Wükings et les peuples Tumbaris.

Relations avec les Tumbaris.
Avec les *Tutsunis* les relations sont généralement pacifiques. Les deux peuples partagent une culture qui fut assez longtemps commune dans le passé. Il en résulte l'usage d'un sabir à mi-chemin entre le Tar'Diréen et le Tumbari, utilisé pour les échanges diplomatiques et commerciaux qui sont assez nombreux.

Avec les *Atoris* les relations sont plus distantes. Ce sont essentiellement des accords de commerce et de paix.

Avec les *Ukus*, les relations sont rares, mais elles existent. Ce sont des relations commerciales occasionnelles.

Religion

Les Tar'Diréens vouent un culte à deux Dieux : Arius et son frère Apolius.



Arius est le Dieu de la guerre et du feu.

Apolius est le Dieu de l'amour et de la vie

Pour s'adresser aux mortels, les deux Dieux parlent par la bouche d'une Oracle.
Le grand temple de l'Oracle est installé sur une petite île située au cœur du fleuve Moro'Tsu, à 17 km à l'Est de Tardir.





La Magie

Si la magie est un art relativement développé dans le pays de Tar'Dir, mais bien moins développée qu'en Ilvanir. Seules les formules figurant ci-après sont connues des Magiciens Tar'Diréens.

Sortilèges connus :

Accélération des mouvements
Agrandissement
Alarme
Amitié
Amok
Arme enchantée
Aura Féérique
Balsamon
Bille de Braise
Bouclier Magique
Brise Bâton
Catalepsie
Chute de Plume
Clairvoyance
Claudibus Clavistibore
Clone
Connaissance des Alignements
Contre Charme
Corde Enchantée
Détection de l'Aura
Détection des Etres Vivants
Dissipation de la Magie
Eclair Miroir
Enchantement d'un Objet
Escalade d'Araignée
Foramen Foraminor
Force
Foudre Noire
Gemme de Retour
Glyphe de Garde
Hétéromorphisme
Holographie
Instinct de la Magie
Invocation d'Animaux Moyens
Labyrinthe
Langues
Lévitation
Linceul de Flammes
Lumen et Candella
Medousa
Message Mental
Mimétisme
Multiplication
Mur de Feu
Murmure
Nécromancie
Nécroanimation
Nyctalopie
Œil Espion
Oubli
Passe Muraille
Passerelle de Nuée
Plombi Plombon
Porte de Phase
Pyro Bouclier
Rayon d'Affaiblissement
Régénération
Restauration
Résurrection
Saut
Sauvagerie et Excitation
Sommeil
Télékinésie
Télesthésie
Ténèbres
Vol

Il faut ajouter à cela que les magiciens Tar'Diréens possèdent, à niveau égal, moins de sortilèges que leurs homologues Ilvaniriens (2 de moins en moyenne).



- Les « Tumbaris »

Les peuples noirs du centre



Les Eriasiens noirs sont originaires des vastes savanes du centre du continent ériasien. Ils se nomment eux-mêmes *Tum-baris*, ce qui signifie littéralement « noirs humains ».
Ils sont en moyenne sensiblement plus grands que les Ilvaniriens, bien qu'il existe quelques tribus de très petites tailles, les Pyggés, à peine plus grands qu'un nain.

Taille moyenne : 1,72 m + 1D20 cm

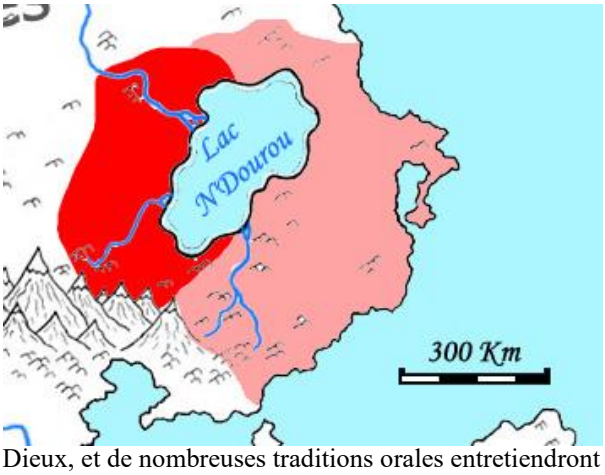
Leur teint est noir, leurs cheveux noirs sont crépus et leurs yeux sont invariablement foncés (marrons ou noirs).

Il n'existe pas d'état centralisé et l'organisation demeure tribale. Tout au plus un chef parvient-il parfois a unir quelques village sous son autorité durant une période éphémère et à prendre le titre de Roi.

Les Tumbaris parlent le *U'Tum*, une langue aux sonorités fortement accentuées et aux « r » marqués.

Histoire

-36.000 du P.C. Les premiers clans noirs du centre de *l'Eriasie* sortent de l'état « primitif », pour bâtir les prémices d'une vaste culture. Premiers pas vers l'élevage et l'agriculture.

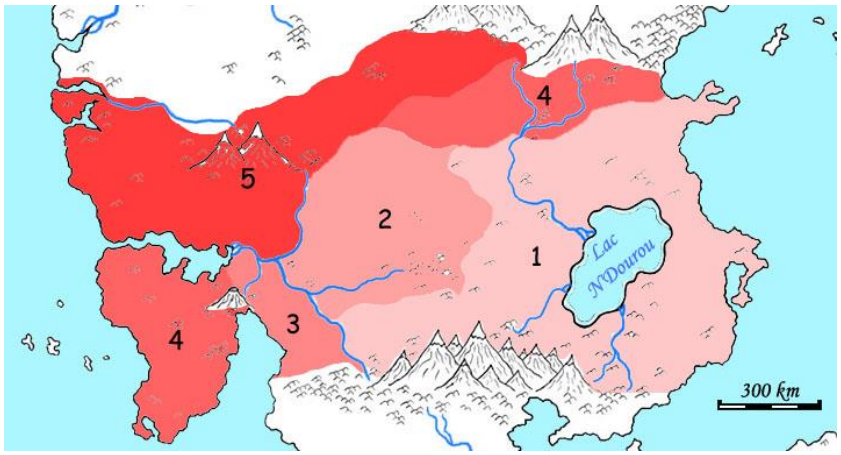


-24.000 du P.C. Premières sédentarisations (en rouge sur la carte ci-contre) de populations sur les rives occidentales du lac *N'Dourou* (énorme lac situé dans le Centre Est de *l'Eriasie*).

-22.000 du P.C. Naissance du premier royaume noir *d'Eriasie*, le « *Kenié* ». Il s'étend des *Plaines Polopo* (rives de l'océan) au lac *N'Dourou*, et uni plusieurs milliers de villages (partie rouge et partie rose de la carte ci-contre).

-18.000 du P.C. Le *Kénié* entre en contact pour la première fois avec les *Aiglelfes*, dont les territoires s'étendent dans les montagnes au sud du lac *N'Dourou.* Ils apprennent d'eux des sciences agricoles (irrigation, …) et le secret des écritures. Les sujets du *Kénié* considèreront longtemps les *Aiglelfes* comme des envoyés des Dieux, et de nombreuses traditions orales entretiendront les légendes des « anges de *Kola'Bommbé* »…

-15.000 du P.C. Le royaume *Kénié* étend son influence sur un territoire de plus en plus vaste (ci-contre - 1).



-14.200 du P.C. Le *Kénié* fédèrent une partie des peuples de la *Grande Savane Madanou*, à l'ouest (2).

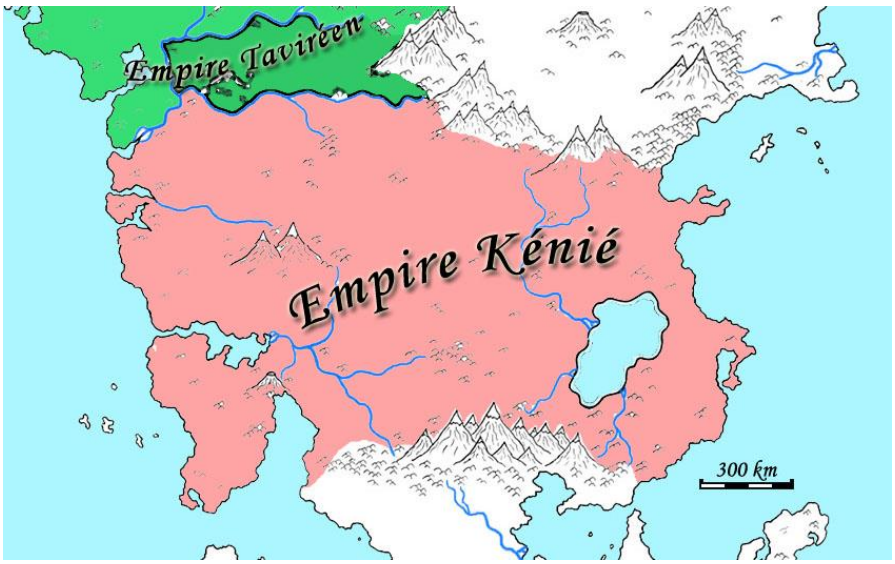
-13.000 du P.C. C'est toute la plaine fertile du Biloro entre l'océan et le fleuve qui rallie le royaume noir (3).

-11.000 du P.C. Le *Kénié* gagne (4) à l'ouest la « *Péninsule Korikané* », et au nord le « *Pays Tamoré* » et au-delà…
La vie nomade devient de plus en plus marginale. Vers -10.900 : fondation de la cité de *Kon'doura*, sur les rives du lac *N'Dourou*. Les *Kéniés* fixent leur capitale pour la première fois !

-7.000 du P.C. Le Kénié approche de son apogée (5) et joint la *Plaine Uku*, une petite partie de la *Plaine Atori* et tout le nord de la *Grande Savane Madanou* à son empire. Désormais, seuls les peuples noirs de la *Plaine Tutsuni*, un peu au Nord, et une

partie du la *Plaine Atori* échappent encore à l'unification noire *d'Eriasie*…

-6.400 du P.C. Le Royaume *Kénié* entreprend la conquête de la *Plaine Tutsuni*, mais se heurtent aux cités les plus méridionales d'un peuple qu'ils ne connaissent pas encore : l'*Empire de Tavir*.
Durant plusieurs milliers d'années, les Rois du *Kénié* n'oseront pas affronter directement un peuple dont ils ignorent beaucoup, et dont la civilisation semble dépasser d'assez loin la leur…



-2.370 du P.C. Les Rois du *Kénié* entreprennent une vaste guerre contre les cités Taviréennes, dans le but de rallier à leur empire les peuplades noires du *Tutsuni* (région qui forme le Sud-Est de l'*Empire de Tavir*).
Plusieurs siècles de conflit ne changeront pas significativement la frontière des deux empires, et il faudra aux souverains du *Kénié* attendre -1.175 du P.C., et la disparition brusque des Taviréens, pour enfin asseoir leur contrôle sur la *Plaine Tutsuni*.
Cet apogée de l'empire Kénié durera de -1.168 jusqu'à -406.

Durant plus de sept siècles, l'empire *Kénié,* parvenu à son apogée, connaît une paix pratiquement ininterrompue. L'agriculture et l'élevage se développent, ainsi que les échanges entre les différentes régions. Les forêts du Nord du continent sont explorées par des expéditions impériales. La puissance des rois du Kénié tient naturellement à l'écart les autres peuples du continent.

- 400 du P.C. Miné par les rivalités entre les peuples *Biloro* et *Korikané* à l'Ouest et les conflits larvés entre *Tamorés* et *Polopos* à l'Est, l'Empire *Kénié* s'effondre à son tour.
Dans les siècles qui suivent, sur les cendres du vaste empire, s'érigent et s'effondrent plusieurs royaumes, souvent aussi vastes qu'éphémères, dont aucun ne sera capable de prétendre à une hégémonie durable sur le centre de l'Eriasie…
Lentement, et après plusieurs millénaires d'une unité pacifique, les Tumbaris, les peuples noirs d'Eriasie, s'enfoncent dans une désunion totale et durable…

…



En 794 du S.C., les Tumbaris sont séparés en ethnies qui n'entretiennent que peu de relations…
L'organisation tribale a repris le dessus dans la très grande majorité des régions et l'horizon du village est souvent indépassable.

Seul un royaume relativement puissant, doté d'un état central, subsiste sur les rives du fleuve M'tomo :
le royaume de *Moufou*
(capitale : *Goloré*)



Population

Population : environ 27.000.000

Répartition par ethnies :		
	Kénié	3.000.000
	Polopo	5.500.000
	Tamoré	950.000
	Madanou	4.500.000
	Biloro	1.750.000
	Korikané	2.800.000
	Uku	4.600.000
	Atori	2.300.000
	Tutsuni	1.600.000

Religion

Les Eriasiens noirs sont généralement animistes (culte des esprits des objets, des animaux, des éléments). C'est le cas pour environ 82% de la population.
Mais une forte minorité voue un culte à « *Kola'Bommbé* » (équivalent de Dame Nature chez les Ilvaniriens).

Les prêtres sont des Chamans, qui communient avec les esprits, et tire de la nature des pouvoirs dont l'essence est autant magique que divine (on se référera aux pouvoirs druidiques)…

Ethnies

On distingue neuf groupes ethniques différents parmi les Tumbaris (de l'Est à l'Ouest du continent) : les Polopos, les Tamorés, les Kéniés, les Madanous, les Tutsunis, les Biloros, les Atoris, les Ukus et les Korikanés.

Depuis l'effondrement de l'empire Kénié, les conflits entre les différentes ethnies sont fréquents.



- L'ethnie *Polopo*.
Avec une taille moyenne de 1,82 m pour les mâles et de 1,77 m pour les femelles, les Polopos sont un peu plus grands que la moyenne des Tumbaris.
Ils vivent sur les rives de l'*océan Auriférique* et dans de vastes plaines situées entre la côte et les rives orientales du *Lac N'dourou*.
Mêmes s'ils peuplent aujourd'hui largement l'intérieur des terres, les Polopos sont à l'origine un peuple de pêcheurs.

Population : un peu plus de 5,5 millions d'individus
Ils constituent l'ethnie la plus importante par le nombre de tout le peuple Tumbari.



- L'ethnie *Tamoré*.
La taille moyenne des Tamorés est de 1,80 m pour les mâles et de 1,75 m pour les femelles. Ils sont exactement dans la moyenne des Tumbaris.
Ils vivent dans de vastes plaines côtières, à l'Est, et sur les rives Nord du Lac N'dourou.

Population : environ 950.000 individus
C'est l'ethnie la moins populeuse. Près de 580.000 individus vivent dans le royaume Moufou. Les 370.000 autres vivent dans les plaines herbeuses de l'Est et la péninsule orientale.



- L'ethnie *Kénié*.
Avec une taille moyenne de 1,76 m pour les mâles et de 1,71 m pour les femelles, les Kéniés sont sensiblement plus petits que la moyenne des Tumbaris.
Ils vivent sur les rives occidentales du Lac N'dourou, et les savanes plus à l'Ouest.

Population : environ 3 millions individus
Ethnie importante, dont environ 300.000 personnes sont intégrées au royaume Moufou.

- L'ethnie *Madanou*.



Les Madanous sont grands, même pour des Tumbaris. La moyenne de cette ethnie est de 1,85 m pour les mâles et de 1,80 m pour les femelles.
Ils vivent dans les immenses étendues de savane du centre du continent.
Essentiellement nomades et pasteurs, les Madanous sont depuis toujours au cœur des convergences culturelles des tumbaris.

Population : environ 4,5 millions individus
C'est la troisième ethnie par la population. Près de 60.000 Madanous vivent dans le royaume Moufou.



- L'ethnie *Tutsuni*.

Avec une taille moyenne de 1,75 m pour les mâles et de 1,72 m pour les femelles, les Tutsunis sont assez petits pour des Tumbaris.
Ils vivent dans les plaines humides situées à l'Ouest de la chaine du *Sabre des Titans*. Et leur territoire s'étend jusqu'aux rives du grand fleuve *Moro'Tsu*. Là, ils sont voisins de l'Etat du *Tardir*, peuplé de descendants Taviréens.
Longtemps soumis aux taviréens, et tardivement intégrés à ce qui fut l'empire Kénié, les Tutsunis possèdent de ce fait une culture assez différente des autres peuples tumbaris. Les guerriers, particulièrement, maquillent leur visage de peintures évoquant le crâne humain afin d'effrayer les ennemis. Cette coutume leur vaut le surnom de « Doto'baris » (les hommes morts).

Population : environ 1,6 millions individus

- L'ethnie *Biloro*.



Les Biloros mesurent en moyenne 1,80 m pour les mâles et 1,78 m pour les femelles.
Ils vivent dans la grande vallée fertile qui s'étend le long du fleuve M'bilo.
C'est un peuple de pasteurs plutôt pacifique. Pourtant, les relations entre les Biloro et les Korikané sont souvent difficiles.

Population : environ 1,7 millions individus



- L'ethnie *Atori*.

Avec une taille moyenne de 1,82 m pour les mâles et de 1,76 m pour les femelles, les *Atoris* ont une taille moyenne.
Les *Atoris* sont installés dans les vastes plaines occidentales qui touchent aux rives de *l'océan Médiantique*.
Leur territoire s'étend entre le fleuve *Ru'uk* au Sud et la rivière *Ro'uni* au Nord.
Ils sont voisins de l'Etat du *Tardir*, peuplé de lointains descendants des Taviréens.

Population : environ 2,3 millions individus

- L'ethnie *Uku*.



Le peuple *Uku* possède une taille relativement réduite (pour des *Tumbaris*) : les mâles mesurent en moyenne 1,72 m et les femelles à peine 1,68 m. Cette caractéristique physique vaut aux *Uku* d'être souvent considérés avec un certain mépris par les autres peuples *Tumbaris*.
Le territoire des *Ukus* se situe sur les rives de *l'océan Médiantique*, et entre le fleuve *Ru'Uk*, les monts *Kilidja* et la baie des *Korikané*.

Population : environ 2,3 millions individus



- L'ethnie *Korikané*.



Les *Korikané* sont les plus grands des *Tumbaris* : un mâle adulte mesure environ 1,88 m et une femelle près de 1,85 m. Leur peau est d'un noir très profond.
Ils peuplent la péninsule du même nom, à l'Ouest du continent.
Ils forment le peuple le plus isolé de tout l'ensemble *tumbari*.

Population : environ 2,8 millions individus

Métiers

Les Eriasiens noirs, dans leurs métiers « traditionnels » peuvent être : archer (généralement frondeurs ou lanceur de javelines), prêtre (au sens de prêtre animiste de la nature, disciple de *Kola'Bommbé*), guerrier, voleur, sorcier (de type « devin » ou « alchimiste »).

Magie

La magie est présente chez les Tumbaris. Elle est le plus souvent liée de façon mystique aux éléments. Moins développée qu'en Ilvanir, la magie est souvent associée à la magie des potions et/ou à la divination.
Seules les formules figurant ci-après sont connues des Magiciens Tumbaris (en vert les formules issues de la sphère druidique).

Accélération des mouvements
Agrandissement
Annihilation de la magie
Arme enchantée
Armure d'invincibilité
Aura féérique
Balle Flambante
Bannbaladi
Boule de Feu petite
Boule de Feu moyenne
Boule de Feu grande
Brise Bâton
Connaissance des Alignements
Contre Charme
Détection de l'Aura
Détection de la Scrutation
Dissipation de la Magie
Doigt de mort
Enchantement d'un Objet
Exorcisme
Force
Gemme de retour
Instinct de la Magie
Invisibilité aux animaux
Invocation d'Animaux Inférieurs
Invocation d'Animaux Moyens
Invocation d'Animaux Supérieurs
Labyrinthe
Langage animal
Langues
Lévitation
Linceul de Flammes
Magie d'Illusion I, II et III
Maladies douces
Malédictions
Malepeste
Mauvais œil
Medousa
Mimétisme
Multiplication
Mur de Lave
Nécro-animation
Nécromancie
Nuée de Météores
Nyctalopie
Oubli
Paroles Sacrée/Maudite
Parure de pierreries volantes
Phytomorphose
Pilier de Feu
Planeur plumeux
Porte dimensionnelle
Prévision du Temps
Pyrotechnie
Purification de l'eau
Rapidité
Regard Magique
Régénération
Restauration
Résurrection
Rouille
Sainte protection
Sanctuaire
Shillelagh
Sphère de protection
Soin
Sommeil
Télékinésie
Téléportage
Télesthésie
Ténèbres
Voyage entre les plans

Nombre de sortilèges et potions

Il faut ajouter à cela que les magiciens Tumbaris possèdent, à niveau égal, moins de sortilèges que leurs homologues Ilvaniriens (2 de moins en moyenne).
Le plus souvent, ils compensent cette faiblesse relative par la maîtrise de recettes de potions magiques.
En moyenne, un magicien tumbari connaît 1 recette de potion pour chacun de ses 3 niveaux.



Capacités particulières

Les Eriasiens noirs possèdent de grandes facultés de résistance.

Course de fond.
Lorsqu'il possède une Constitution au moins égale à 14, un Eraisien noir est capable de courir durant plus de 3 heures sans faire de pause…
Si la Constitution est de 16 et plus, il peut courir jusqu'à 5 heures d'affiler sans s'arrêter !
La vitesse moyenne atteinte dépend bien sûr de la charge (et de la protection), mais s'établie à environ 12 km/h pour un guerrier uniquement équipé d'une lance et d'un bouclier.

Derme résistant.
De la même manière, et au même rythme, que les Moines (Cf le *Guide des Métiers*), les Eriasiens noirs, lorsqu'ils épousent le métier de guerrier ou d'archer, développent une résistance exceptionnelle de leur peau

Equipement « culturel »



Les armes et les protections des tumbaris sont abordées en détails dans le Livret des Armes de REDON.

- Armes.
Les Eriasiens noirs utilisent essentiellement les armes suivantes : la sagaie (type de grande flèche projetée par propulseur) (1D+3 à 6), l'épée ériasienne (1D+3, 0/0), le glaive ériasien (1D+2, 0/0), le poignard ériasien, la faucille ériasienne, ou encore la javeline…

- Bouclier de bois.
Les Eriasiens noirs utilisent de grands boucliers de bois, éventuellement ajourés en leur centre pour y placer une javeline…
Protection : 2
Risque d'être endommagé : 20%

*



Le royaume de *Moufou*



Sa population avoisine les 900.000 individus.
Elle est largement composée de *Tamoré* (65%), mais également de *Kéniés* (27%) et de *Madanou* (7%).

La capitale du royaume est *Goloré* (environ 70.000 habitants), sur les rives du fleuve *M'Tomo*.
C'est là que siège le Roi.

Aujourd'hui, le rayonnement du *Moufou* s'étend bien au-delà des frontières « officielles » du royaume, et les questeurs prélèvent l'impôt sur de très nombreux villages situés parfois à plus de 100 km de celles-ci.

Depuis de très nombreuses années, le *Moufou* s'acharne à repousser les hordes de morts-vivants venus des terres soumises à *Bor'Umgo* (« seigneur nécroman »), au Nord.

Notons que les armes et protections du Moufou sont parfois assez différentes de celles rencontrées dans le reste des régions tumbaris.
Les protections de métal, les lames ressemblants à des épées, les casques, demeurent rares… mais pas exceptionnels.



Depuis sa fondation, les rois du Moufou appartiennent tous à la minorité Kénié du royaume. Pour exercer le pouvoir, il est assisté par des conseillers, au nombre de quatre, qui se partagent les domaines d'activité.

Les quatre fonctions ministérielles sont :
- Ministre de la nourriture et du commerce
- Ministre des manufactures et des artisans
- Ministre de la guerre
- Ministre de la sécurité et de la magie

Selon la tradition, les quatre grands ministres qui l'accompagnent dans sa charge sont Tamorés pour trois d'entres-eux et Madanou pour le quatrième.

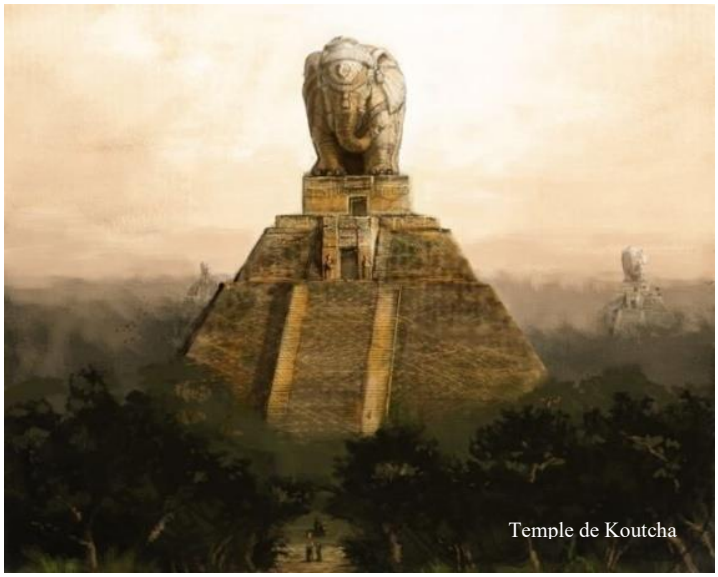


Vestiges de l'Empire Kénié

La longue période de l'empire Kénié a légué au cœur de l'Eriasie de magnifiques héritages de ses heures de gloires.

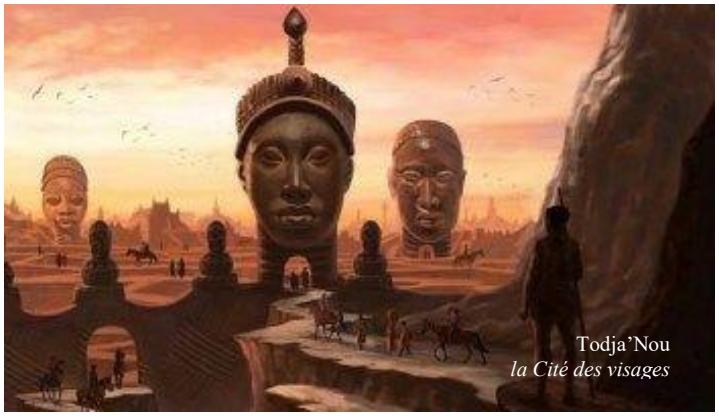
Parmi ces vestiges, on trouve de vastes cités, des temples somptueux, des ponts, des routes… Tous les témoignages de la magnificence d'une civilisation.
Parmi ces merveilles, on trouve :

Le Temple de Koutcha.



Temple de Koutcha

La Cité de Todja'Nou.



Todja'Nou
la Cité des visages

Dodja'Tanga « la porte de rubis ».



Dodja'Tanga
La porte de rubis



- Limand'Il

Le pays des Aiglelfes

Le territoire de *Limand'Il* comprend le centre et l'est des *Monts Altibron*, les vastes plaines et les forêts du *Dor Thoronath* et les premiers contreforts septentrionaux d'*Ered Cirth*.
Dans cette région d'*Eriasie*, les Aiglelfes (qui se nomment eux-mêmes *Ràma'Quendi*) règnent en maître. On dit que nul étranger ne peut parcourir cette terre sans qu'il y soit autorisé par le roi lui-même…



*

Lelya-Irin (la Belle Ville) est la grande Cité des Aiglelfes. Située aux sources de l'*Eithel-Thoro*, au sommet d'un colossal pic rocheux, d'une centaine de mètres de hauteur, elle abrite environ 100.000 *Ràma'Quendi*.
C'est là que se trouve le trône de cristal du grand *Anianil Licorel*, Roi de *Limand'Il* depuis 242 du Second Calendrier d'Ilvanir.

Les Aiglelfes – *Ràma'Quendi*

Taille : mâle : 1,85 m femelle : 1,80 m
Espérance de vie : ~ 1.200 ans

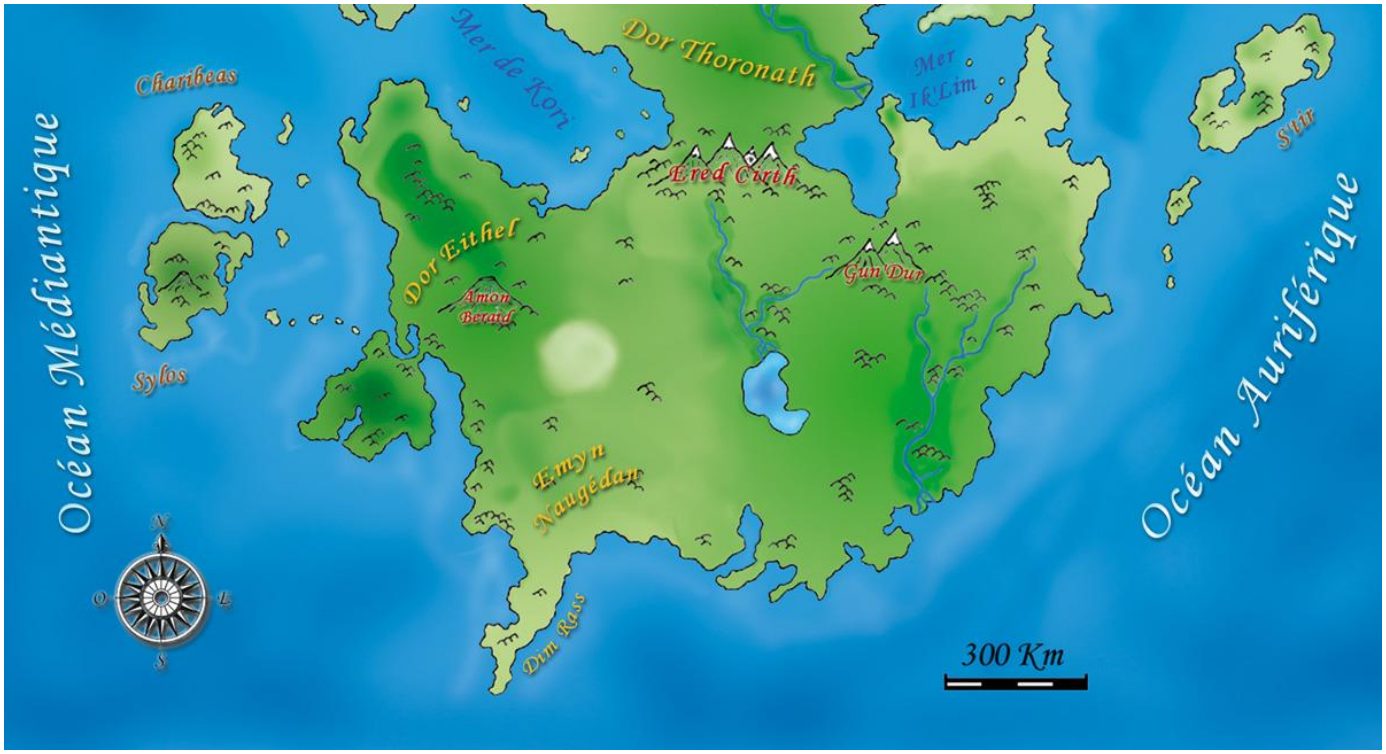
Grands, élancés, portant des oreilles pointues, les *Ràma'Quendi* sont en tout points comparables aux elfes d'*Ilvanir*… à la différence, certes notable, de grandes ailes qu'ils portent dans le dos. Cette paire d'ailes leur permet de voler sur de grandes distances



Religion
Les *Ràma'Quendi* vouent un culte aux Dieux elfiques traditionnels, avec une préférence nette pour *Alavéria*, la Déesse de la beauté magnifique et de la paix des cœurs. C'est d'ailleurs son seul clergé qui se trouve représenté dans les communautés de ce peuple.



- Les terres du sud



Au centre : Thulass – « les fiefs humains »

Environ 350.000 humains
Sous la coupe d'un sorcier

A l'ouest : Dor Eithel – « le territoire des Elfes »

Environ 60.000 elfes
Roi *Canadil*

Au sud-ouest : Emyn Naugédan – « le pays Hobbit »

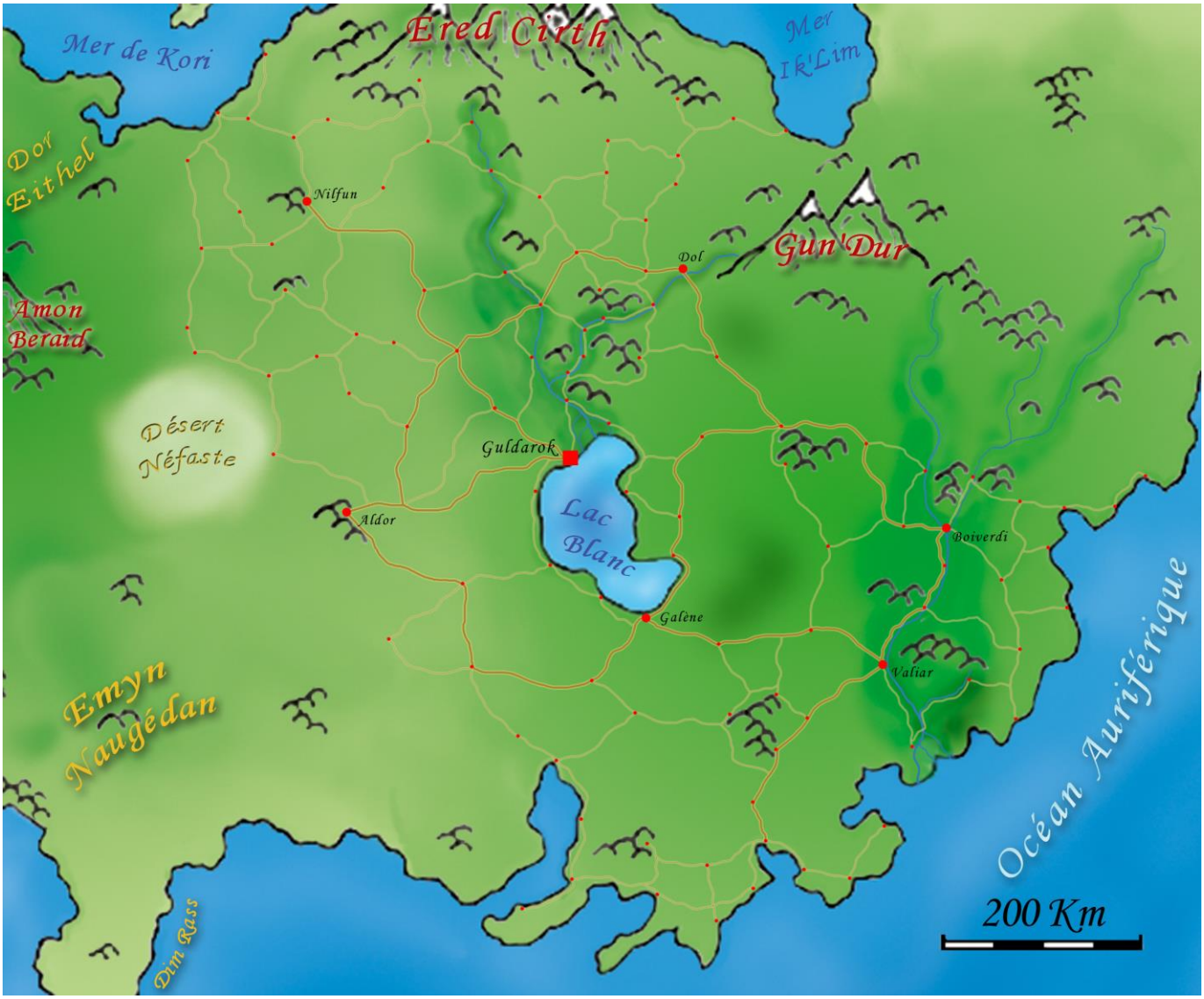
Environ 110.000 hobbits

A l'est : Gun Dur – « la porte des nains »

Environ 130.000 nains
Roi *Naug'Ton VIII*

Thulass

« les fiefs humains »



Thulass est le seul pays humains du sud de l'Eriasie. Sa capitale est Guldarok, sur les rives du Lac Blanc. Ses frontières sont au nord les sommets de l'Ered Cirth, qui marquent l'entrée dans Limand'il, le pays des Aiglelfes, à l'ouest les plaines de Dor Eithel, qui ouvrent sur les territoires elfiques, au sud-ouest les collines de l'Emyn Naugédan, le pays des Hobbits, et à l'est les contreforts de Gun'Dur, la Porte des Nains.

Population

Les *Thulassiens* sont en général d'une taille moyenne (environ 1,70 m pour les hommes et 1,68 m pour les femmes). Leur peau est plutôt claire, et leurs cheveux varient du blond au brun. Leurs yeux sont indifféremment noirs, bruns, verts, bleus...

Thulass compte près de 350.000 d'habitants.

Guldarok, la capitale accueille à elle seule 120.000 habitants.
Dol : 6.000
Boiverdi : 5.000
Valiar : 5.000
Aldor : 4.000
Galène : 3.500
Nilfun : 3.000
Valiar : 3.000

Plus de 50% de la population vit dans des agglomérations de 400 personnes ou moins.

Système Politique
Thulass est gouverné depuis l'année 17 Après le Chaos par le sorcier QSDDFQDFQ

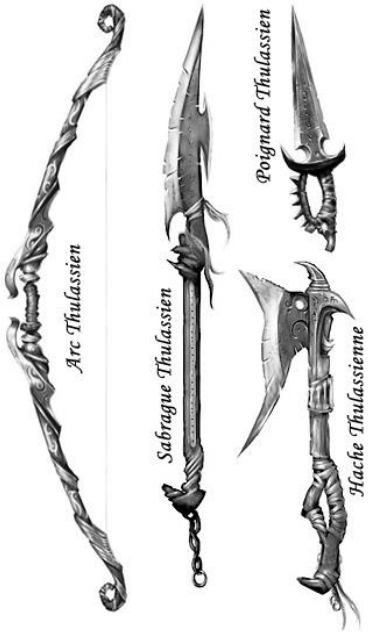
Histoire
Les Thulassiens vivent en 1095 Après le Chaos (ApC). Ce qui correspond à l'année 795 du Second Calendrier en Ilvanir.
L'année du Grand Chaos est survenue en 1151 du PC Ilvanirien.

L'histoire Thulassienne commence en 1300 avant le Chaos (AvC)
On retrouve alors les premiers écrits relatant l'installation de quelques communautés humaines sur les côtes

*

Armes
Thulass ne maîtrise pas l'acier. Toutes les armes et protections sont, au mieux, en **fer**.
Moins tranchantes, ces armes présentent en outre l'inconvénient de se briser plus facilement (sur tous les doubles sur les 2D6 après un 20 au combat).

Les Thulassiens ont particulièrement développé l'arc dont ils réalisent de magnifiques composites bois-fer.



Les valeurs des armes Thulassiennes :

- Poignard Thullassien : 1D (0/-4)
- Hache Thulassienne : 1D+2 (0/-3)
- Sabrague Thulassien : 1D+3 (0/0)
- Arc Thulassien (table de l'arc long – portée +30%) : 1D+6

*

Magie.

Si la magie est un art connu à Thulass, elle est en revanche fort peu approfondie, et ce sont seulement une petite quarantaine de sortilèges qui sont effectivement connus des Magiciens du pays.

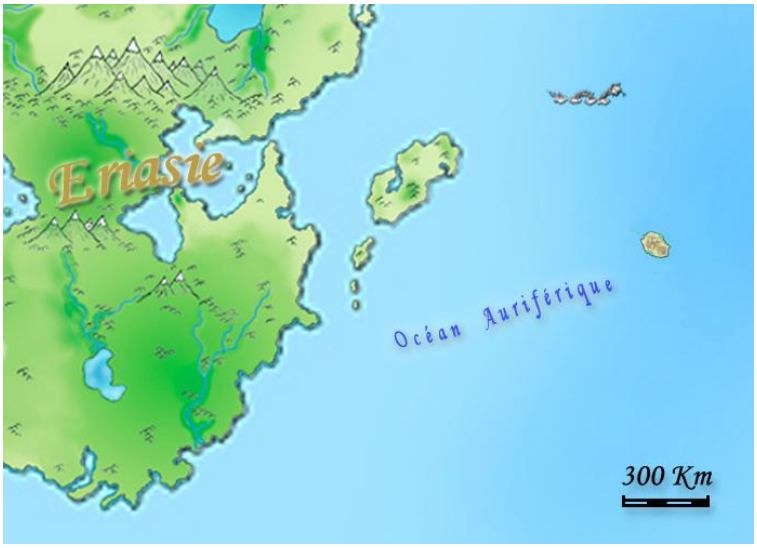
Sortilèges connus :

Accélération des mouvements
Amok
Arme enchantée
Balsamon
Bouche Magique
Bouclier Magique
Brise Bâton
Claudibus Clavistibore
Contre Charme
Détection de l'Aura
Enchantement d'un Objet
ESP
Flèche de Feu
Foramen Foraminor
Force
Fulminictus
Horreur et Terreur
Instinct de la Magie
Invocation d'Animaux Inférieurs
Invocation d'Animaux Moyens
Invocation d'Animaux Supérieurs
Lévitation
Lumen et Candella
Medousa
Mur de Feu
Nécromancie
Nyctalopie
Plombi Plombon
Protectio Armatura
Rayon de Feu
Regard Magique
Restauration
Résurrection
Salander Mutander
Someil
Télékinésie
Téléportage
Télesthésie

Il faut ajouter à cela que les magiciens Thulassiens possèdent, à niveau égal, moins de sortilèges que leurs homologues Ilvaniriens (2 de moins en moyenne). De même, leurs points astraux augmentent moins vite : un magicien ne peut acheter au maximum que 3 fois son niveau de points astraux lors d'un séjour en académie.

- Drontalia « l'île isolée »

Située à environ 750 km à l'est de l'île de S'tir, dans le sud-est de l'Eriasie, Drontalia est une île volcanique particulièrement isolée.



*

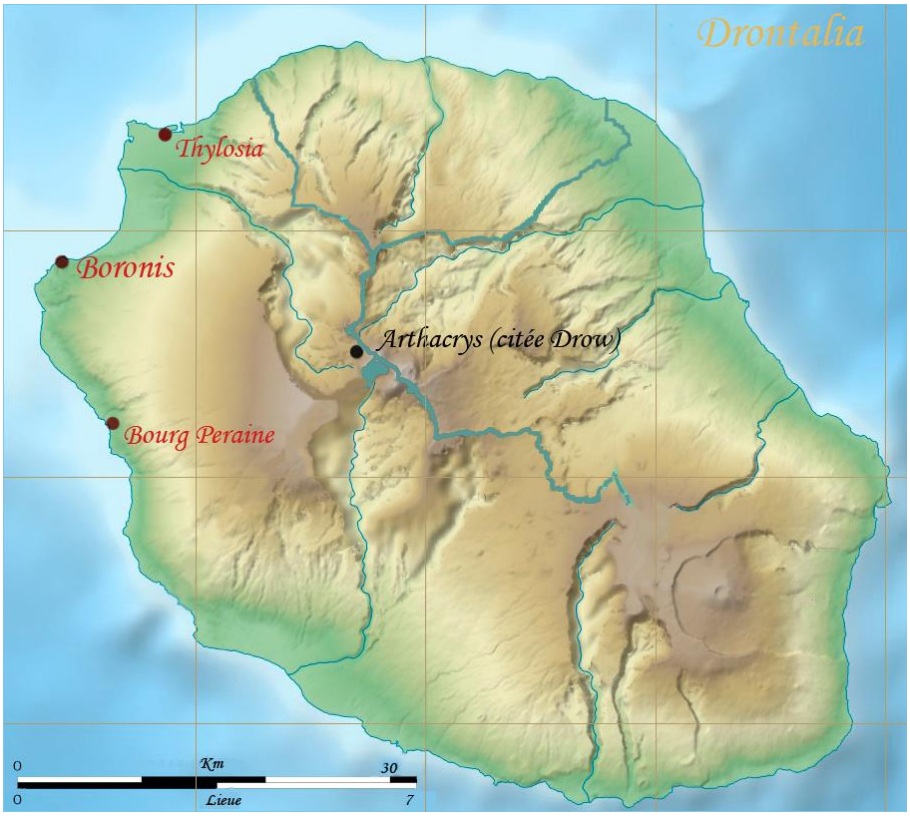
Les textes de cet article sont très largement repris des travaux de Stevan de Longuaisse, topographe, anthropologue, philologue et divinité.

*

Une approche historique

Le 28 mai 775, le Vicomte Vivien Clairevoye découvre l'Eriasie sous la bannière du Roi Karl de Salisie.

En mars 779, l'Arn'Armor lance une expédition (deux pinasses, les « Reine Arnella » et « Belle d'Armor ») conduite par *Eli Nobroub* (natif du Califat de *Gob'Us* mais élevé en *Arn'Armor*) et destinée à cartographier et explorer la côte est du nouveau continent. La couronne, en retard sur l'implantation de comptoirs sur le nord de l'Eriasie, cherche dans cette entreprise à trouver une route permettant d'accéder au mystérieux empire jaune d'Ozzo'Kuru, dont on imagine alors qu'il se trouve dans l'hémisphère sud, non loin des côtes de l'Eriasie.
En octobre 779, l'expédition découvre une île au sud-ouest de l'*Eriasie*.
On pense alors brièvement qu'il s'agit là de la pointe extrême de l'empire jaune, mais les explorateurs sont rapidement fixés sur un point : l'île est totalement isolée au cœur de l'océan.
Pourtant, devant l'aspect particulièrement luxuriant de l'endroit, le médicastre du bord, Stevan de Longaisse, obtient qu'une reconnaissance à terre soit organisée. Les découvertes en termes de variété florale sont extraordinaires et prometteuses pour la pharmacopée du médicastre.



Parmi les découvertes on note la présence en grand nombre d'un gallinacé de grande taille, baptisé « dronte », du nom du jeune mousse qui aperçut l'animal pour la première fois.
On notera que c'est à la suite de la mort du même mousse, dans un accident tragique survenu peu après que les membres de l'expédition décidèrent de nommer l'île « Drontalia ».
Après une rapide exploration des zones côtières ouest, l'expédition, déjà en mer depuis près de huit mois, décide de rebrousser chemin (elle parcourra alors près de 7.300 km).
Les deux pinasses accosteront à Commoras le 22 avril 780 avec, dans leurs cales, quelques drontes et un grand nombre de plans d'espèces végétales nouvelles.

Le capitaine *Eli Nobroub* est reçu par le Roi Renan le Bel et son conseil le 17 juillet suivant. Le rapport est détaillé et enthousiaste, mais l'expédition est perçue comme un échec et il faudra attendre jusqu'en 784 pour que le Roi *Renan* décide de développer l'île en une colonie.



Le 9 février 784, par décret, le souverain arme quatre navires : 1frégate (« la cinglante »), 2 pinasses (« la Belle Armor » et « la Marinière ») et 1 flute (« la Savante »). Cette flottille appareille le 17 mars suivant de *Commoras* (royaume d'*Elarstan*) et emportent 32 familles désireuses de commencer une nouvelle vie et exploiter les richesses potentielles de l'île de *Drontalia*.
Après plusieurs mois d'un voyage épouvantable marqué par deux violentes tempêtes, seuls deux de ces vaisseaux parviennent à destination (« la Belle Armor » et « la Savante »).

Les colons débarquent sur la côte ouest de l'île, le 2 juillet 784.
Ils montent un premier campement proche d'une grotte dite « Grotte des premiers Ilvaniriens », le campement se développe doucement en un village baptisé *Boronis*. Seule « sage » à avoir survécu à la traversée, c'est la prêtresse de Boron *Meluira Srevik* (Curé de niv 5) qui doit assumer, de fait, les responsabilités de guide spirituelle de cette petite colonie.



Rapidement, les habitants découvrent que l'intérieur de l'île est peuplé d'Orques (blancs principalement) et entreprennent de fortifier leur village et quelques terres arables alentour. Cette priorité prend le pas sur la nécessité, pourtant impérieuse, de restaurer les deux navires restants (alors qu'elle est ancrée au large de Boronis « la Savante » coulera quelques semaines plus tard au cours d'un orage violent qui s'abat sur la côte ouest).
Un groupe constitué des quelques aventuriers téméraires, ayant survécu à la traversée, découvrira au centre de l'île les vestiges d'une ancienne civilisation dont les monuments de formes pyramidales sont désormais occupés par une colonie Drow.

Durant les années suivantes, la colonie humaine se maintient, voire se développe, mais demeure fragile du fait d'une démographie forcément limitée.
A noter : quelques naissances ont lieu dans les communautés de l'île, dont deux enfants demi-drow (787) nés suite à un raid d'elfes noirs dans les environs du village (faux jumeaux, un garçon et une fille).

Depuis l'arrivée des premiers Ilvaniriens sur l'île, il n'y a eu aucun contact avec la mère patrie. Le nombre, trop limité, d'habitants sur l'île empêche toute tentative d'expédition d'information vers l'*Arn'Armor*, sans risquer de condamner la population de *Drontalia* à une mort certaine.

A noter : l'absence de communication avec le reste de Dère est telle que les colons ont commencé à développer leur propre dialecte.

Population et données politiques

À ce jour, la population humaine de Drontalia s'élève à 132 âmes.
Elle est répartie sur trois sites : *Boronis*, *Bourg Péraine* et *Thylosia*, tous situés sur la côte ouest de l'île, la plus abritée des vents océaniques.

Boronis. Le village compte 80 habitants.
C'est, de fait, la « capitale » de l'île.
Boronis est situé sur la côte Ouest, protégée des vents.
On y trouve un petit temple, administré par Mère *Méluira*, prêtresse de Boron.



Bourg Péraine. C'est un « Ilet » (un campement en voie de développement) de 28 habitants, situé sur la côte à une dizaine de lieues au sud de *Boronis*.
Les quelques familles qui s'y sont installée cherchent à développer une agriculture fruitière.
Le village est plus ou moins géré administrativement par un ménestrel du nom de *Galabert.*

Thylosia. C'est le second « Ilets », qui compte 24 habitants, et se trouve situé également à une dizaine de lieu de Boronis, au nord cette fois.
Thylosia est presque exclusivement tourné vers les activités de pêche.

C'est une communauté auto gérée, dans laquelle les décisions sont prises en accord avec l'ensemble de la population. Pour chaque fonction importante (la sécurité du village, les sorties en mer pour la pêche, la cuisine et l'entretien des habitations, etc…) les villageois adoptent une rotation mensuelle.
Toutes les ressources sont mises en commun et partagées à parts égales.

Les habitants de Thylosia font brûler un feu en permanence sur la pointe la plus avancée du port. Après plus de vingt années d'isolement, ce sont les seuls qui espèrent encore l'arrivée de nouveaux colons.

Peuplement.

A l'exception des deux demi-drows, Les caractéristiques des humains de Drontalia sont identiques à celles des humains d'Arn'Armor (Cf.).

Quelques données géographiques

Drontalia est une île volcanique, dont le volcan est en éruption permanente. La coulée de lave, qui mesure entre une demi-lieue et deux lieues de large, se jette dans la mer au sud-est de l'île.
Les points culminants de *Drontalia* avoisinent les 3.000 m et sont constitués par des pics rocheux particulièrement dentelés et difficiles d'accès.
La côte ouest à sud-ouest est peu exposée aux vents et relativement à l'abri des conditions météorologiques extrêmes qui peuvent frapper du nord au sud mais surtout la côte est, plus exposée aux pluies et aux vents violents qui sévissent dans cette région entre les mois de novembre et mars.
La côte Nord est essentiellement constituée de falaises abruptes allant de 80 m à près de 800 m de haut.

Flore :

La forêt tropicale est dense jusqu'à environ 2.500 m et à partir du bord de mer sur la côte est (seulement à partir d'une altitude d'environ 200 m sur la côte ouest).
Les parties « basses » des côtes ouest et sud-ouest sont de type savane.

Faune :

On trouve essentiellement des oiseaux et des lézards, quelques gallinacées, des chauve-souris et quelques arachnides et myriapodes sans danger réel pour l'homme adulte.

Créatures sauvages: jusqu'ici on a pu observer une assez grande variété de créatures plus ou moins dangereuses ou agressives envers l'homme.
Par ordre alphabétique :
Aiglours, Arachnien, Bêtes Eclipsantes (Zorl), Bhaëgala, Bulette, Chauve-Souris Géante, Chien-Tigre, Crabe Géant, Goraraignée, Toum-Yop, Ver des Roches.

Créatures Humanoïdes : elles sont assez nombreuses, relativement à la taille modeste de l'île.
Par ordre alphabétique :
Azer, Doppleganger, Drider, Drow (Elfe Noir), Ettin, Gobian, Homme-Araignée, Humano-Poulpe, Hyenon, Lezardin, Nereïde, Nixe, Ogre, Orque brun, Orque blanc, Roffe à Trois Bras.

Bien évidemment, ces listes ne sont pas exhaustives. Il est aisé d'imaginer que d'autres humanoïdes ou créatures attirées par les conditions spécifiques de l'île, que ce soit pour sa partie luxuriante, montagneuse ou pour la présence de lave doivent vraisemblablement peupler l'île dont l'exploration et la cartographie ont été réalisées par un jeune aventurier du nom d'Enaf Olroux.

Achevé de rédiger en l'an 794 par Gardelin Moclas, Médicastre à Boronis.

'kan soleil y pouak, la pli sa tombé' Gramoun Hoarau



Archipel Kumanian



Situé au cœur du *Bambiong Outang* (l'océan Auriférique), se trouve un vaste ensemble d'île qui forme le pays de Kumania (*« ku man nia » : pays hommes grands)*.
L'archipel Kumanian s'étend en fait sur une dizaine d'archipels, comptant en tout 149 îles et îlots.
D'est en ouest cet ensemble couvre plus de 2.000 km, et près de 1.500 km du nord au sud.
Le cœur de l'empire Kumanian est situé au nord-est, sur l'île de Ramou-Badu (l'île aux rois). C'est là que se trouve la grande cité de Ramunthoth, la capitale d'où rayonne le pouvoir royal sur l'archipel.
La nature même du pays a conduit les humains de l'archipel à développer la navigation, elle a fait d'eux les plus expérimentés et les plus avancés dans cette science.

Population

L'empire Kumanian est relativement peu peuplé. Avec 380.000 habitants, répartis sur plus de 110 îles, parfois très distantes les unes des autres, les Kumanians sont très éparpillés. Les grandes villes sont rares, et plus de 50% de la population vit dans des villages de moins de 300 habitants.

Les Kumanians sont en moyenne aussi grands que les Ilvaniriens, mais ils sont en général moins « massifs », plus fins (un sujet de Colombus dirait même « fluets »).

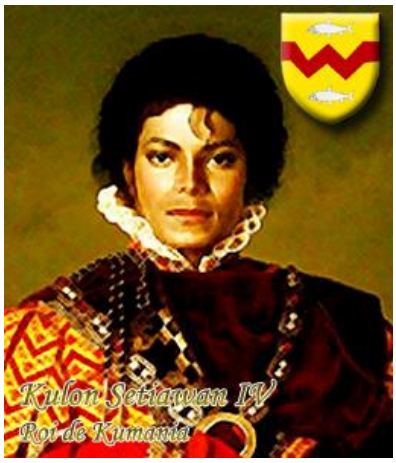
Taille : 1,63 m + 1D20 cm pour les hommes
1,59 m + 1D20 cm pour les femmes.

Leur teint est brun, leurs cheveux sont noirs et lisses, particulièrement brillants. Leurs yeux sont foncés, noirs ou bruns. Seule exception notable, les kumanians qui peuplent les îles de *Litli-Badu* (l'île de la pluie), dans le sud de l'empire, ont

des yeux clairs : noisettes à pers.

Ramuntoth.
Capitale de l'empire Kumanian.
Cité de 26.000 habitants.
C'est un endroit de passage : on compte toujours dans la Cité au moins 12.000 voyageurs, négociants, marchands, aventuriers, pirates…
Le siège du pouvoir est installé au milieu du fleuve, dans l'île artificielle de *Phounoutna* (« sagesse fleuve »), en bois et remblais de terre et de roche, construite par les Kumanians au début du IX^{ème} siècle du Premier Calendrier Ilvanirien. *Phounoutna* est le symbole affirmé des Kumanians sur l'élément aquatique. L'île accueille le Palais du Roi, l'Hôtel des

Système Politique



Les Kumanians vivent au sein d'un régime monarchique absolu.
L'essentiel des pouvoirs en concentré entre les mains du Roi. Depuis près de 1.200 ans, le roi est issu de la dynastie des Setiawan, dont Nedon fut le fondateur en réalisant la conquête des différentes îles qui composent l'archipel.

Roi : Kulon Setiawan IV
(prononcer « kulone séti-aouane »)

Le souverain ne partage son pouvoir qu'avec les trois **Phoü-Hii** (chefs des clergés des trois Dieux que prient les kumanians). Ce sont eux qui forment le « Grand Conseil », le conseil qui valide officiellement les décrets royaux. Pour autant, dans les faits, jamais depuis plus de cinq siècles les Phoü-Hii ne se sont opposés à une décision royale !

Kumania est une société de castes.

On en compte trois.

Nide : caste supérieure de la société (nobles et prêtres)
Falo : caste du peuple
Faha : désigne les « sans castes », les « sous-hommes »

Histoire

-15.000 du PC
Quelques humains (un peu plus de 200) sont rejetés par l'océan sur une plage de l'île principale d'Hagahii (extrême est de l'archipel Kumanian). Ce sont les rescapés des habitants du littoral occidental d'Organdia qui furent happés par un tsunami (près de 30.000 périrent alors).

-12.500 du PC
Les hommes d'Hagahii peuplent toute l'île.
Ils se nomment eux-mêmes « Manias » (hommes grands).
Ils découvrent les bases de la navigation à voile.

-12.200 du PC
Les Manias peuplent les onze îles de l'archipel hagahii.

-11.850 du PC
Les Manias atteignent les îles sud-ouest de Ramou-Badu.

-11.200 du PC
Toutes les îles de l'ensemble Ramou-Badu-Hagahii sont colonisées.

-9.800 du PC

Navigation à la voile et orientation aux étoiles.
Découverte et colonisation de l'archipel des Jumelles.

-9.300 du PC
Un navire se perd en mer entre les Jumelles et Hagahii.
Guidé par un aigle blanc il aborde Chimani-Badu.
Le Dieu Pirkotani apparaît aux marins.

…

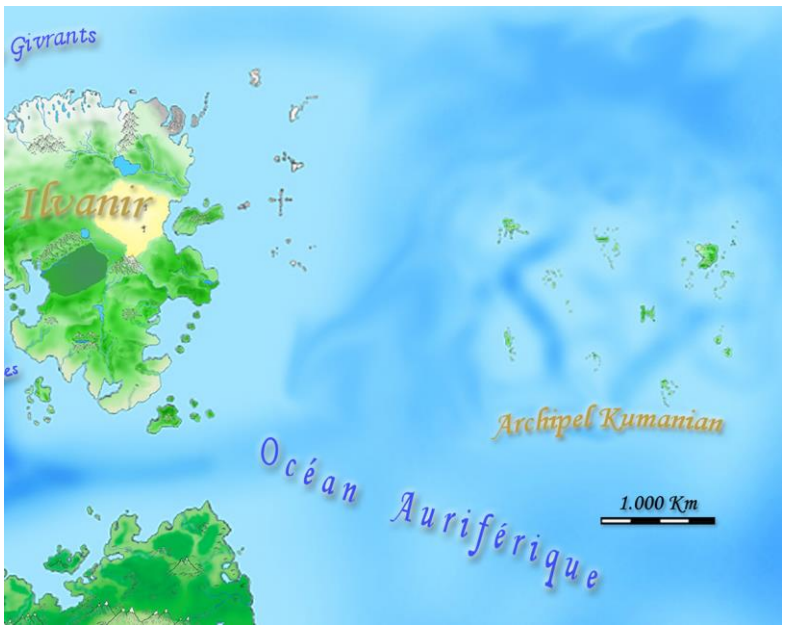
968 du PC
Nedon Setiawan achève sa conquête des îles de l'archipel, après dix-sept années de campagne.

Histoire des relations entre Ilvanir et l'archipel

Les Ilvaniriens savent assez peu de choses des îles qui forment l'archipel Kumanian. Ils savent que c'est un empire insulaire situé au-delà des « Îles Cannibales », à environ 2.500 km à l'est de l'île de Salem.

Les premiers contacts entre Ilvaniriens et Kumanians ont lieu en 617 du Second Calendrier Ilvanirien (extrait du Grand Livre d'Histoire) :

617 : un navire d'*Elarstan*, la Glorieuse, qui effectue des rotations de commerce maritime entre *Commoras*, et *Sitrios*, s'égare sur l'océan. Après plusieurs jours de dérive vers l'est, il parvient jusqu'à une île inconnue que ses habitants, des hommes au teint brun, nomment *Digdig-Badu*. Cette terre se révèle être l'une des îles les plus occidentales du vaste archipel « *Kumanian* ».
Quelques contacts ont lieu puis le navire reprend le chemin de l'Elarstan suivi par quelques bateaux kumanians qui emportent un envoyé du Roi de Ramuntoth (la capitale kumaniane).
Durant bien des décennies les échanges entre l'Ilvanir et l'archipel Kumanian demeureront très occasionnels.



Mais la première apparition importante des Kumanians dans l'histoire ilvanirienne se situe à une époque très récente, en 774 du SC, lorsque plusieurs milliers de guerriers débarquent en Ang'Mar pour y piller villes et campagnes (extrait du Grand Livre d'Histoire) :

773 à 774 : en décembre, *Zayel*, demi-dieu fils du Tout-puissant Los, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du Roi *Kumanian* aux projets du Duc *Karl* de *Salisburg*. Le vendredi 13 avril 774, 12000 *Kumanians* débarquent sur les côtes *d'Ang'Mar*. Cette attaque des « pillards de l'Est » fomentée par le Duc de *Salisburg*, déstabilise la couronne *Mar'Angoise* et affaiblie son armée. Une guerre de sécession rapide permet à l'ensemble des provinces septentrionales de ce royaume d'accéder à l'indépendance, et au Duc *Karl* de devenir *Karl le Fort*, Roi de *Salisie*.
En novembre, *Zayel* découvre les armes de Los qui le serviront désormais.

Bien que plus éloigné de l'empire d'*Ozzo'Kuru*,(situé à près de 3.800 km au sud) c'est avec celui-ci que l'empire Kumanian entretient les contacts les plus anciens.

Armes



En 795 du SC, les Kumanians demeurent de médiocres forgerons. S'ils maîtrisent l'acier, c'est un acier de qualité médiocre. Dans l'archipel, près de 50% des armes sont en fer, 35% sont en acier et encore 15% sont en bronze.

- armes en fer : moins tranchantes (malus de 1 aux Points d'Impact), ces armes présentent en outre l'inconvénient de se briser plus facilement (sur tous les doubles sur les 2D6 après un 20 au combat).

- armes en bronze : moins tranchantes (malus de 1 aux Points d'Impact), ces armes sont aussi plus lourdes et donc moins maniables (malus de 1 supplémentaire en Attaque et en Parade).

Grands voyageurs, les Kumanians connaissent la plupart des armes utilisées dans le monde, mais ils n'en utilisent que rarement, préférant largement l'usage de leurs armes traditionnelles.

- **Le Nekdé**. Machette à peu près équivalente à la dague ilvanirienne. C'est l'arme des guerriers sans fortune et des hommes du commun.



- **La Kaya**. Machette courbe, à peu près équivalente au glaive d'Ilvanir. Sa forme particulière inflige des malus de parade aux adversaires non-kumanians. Bien équilibrée elle s'utilise également au lancé.

- **La Papaga**. C'est l'épée courte des Kumanians, et l'arme de prédilection des guerriers.

- **La hache courte**. Arme de corps à corps et de lancé, c'est l'arme traditionnelle des prêtres.

- **La Fronde**. Les Thulassiens ont particulièrement développé la fronde, avec laquelle ils peuvent atteindre des portées d'une quarantaine de mètres !
Dans son maniement, ils utilisent la table de visée de l'arc court.

Pour plus de détails, voir le « Livre des Armes ».



Protections



De la même façon, alors que les Kumanians connaissent fort bien les armures créées et portées en Ilvanir ou ailleurs, ils n'utilisent pour la guerre que de grands boucliers de bois et une veste longue particulière, le Karolé (assemblage de cuir, d'écorces de fruits secs et de tissus), portée par-dessus les vêtements habituels.

Pour plus de détails, voir le « Livre des Armes ».

Magie

Si la magie est un art connu dans l'archipel Kumanian, elle est pourtant moins développée qu'en Ilvanir. Seules les formules figurant ci-après sont connues des Magiciens Kumanians.

Sortilèges connus :

Accélération des mouvements
Amok
Arme enchantée
Balsamon
Bouche Magique
Bouclier Magique
Brise Bâton
Claudibus Clavistibore
Cône de Froid
Contre Charme
Détection de la Magie
Détection de l'Aura
Dissipation de la Magie
Enchantement d'un Objet
ESP
Foramen Foraminor
Force
Fulminictus
Horreur et Terreur
Instinct de la Magie
Lame Avide
Lévitation
Lumen et Candella
Marche sur les ondes
Medousa
Mur de Lave
Mur de Glace
Nécromancie
Nécroanimation
Nyctalopie
Peau de Pierre
Plombi Plombon
Regard Magique
Restauration
Résurrection
Salander Mutander
Sommeil
Télékinésie
Téléportage
Télesthésie

Il faut ajouter à cela que les magiciens Kumanians possèdent, à niveau égal, moins de sortilèges que leurs homologues Ilvaniriens (2 de moins en moyenne).

Religion.

Les Kumanians vouent, selon leur orientation personnelle, leur culture, leur métier, un culte à un Dieu qui est issu d'une « triade », trois Dieux qui appartinrent tous jadis au panthéon de Dagoth : Pirko (également connu sous le nom de Pirkotani), Panta (Pantah'Teh) et Cyno (Cyno'Kteh).
A noter que les Ircans et les Hagwonis (Eriasie) prient les mêmes trois divinités.

NB : pour plus de précisions sur ces trois Dieux, voir le « Livre des Dieux », Chapitre II – partie 3

*

Pirko



Le Dieu principal de l'archipel est sans nul doute Pirko. Plus de 50% des Kumanians lui vouent un culte.
Il est le Dieu de « la braise rougeoyante, des hauteurs et des bourrasques ». Les Kumanians apprécient la dimension réfléchie de Pirko. Sa Sagesse est souvent citée comme exemple pour édifier un interlocuteur, pour inspirer une action.
C'est également à son esprit vif et sagace que s'adressent les fidèles pour obtenir des conseils.



L'église de Pirkotani dans Kumania.
Le culte de Pirko, dans l'archipel, est dirigé par le *Taoni-Hii* (le grand cercle), un concile permanent de 6 grands prêtres. Ils résident dans le Grand Temple de Pirko, au nord de la ville sainte de *Hagah* (archipel de *Hagahii* – nord-est de Kumania).

Pantah



Il est le second Dieu par l'influence dans l'archipel. Près de 30% des Kumanians lui vouent un culte.
C'est le Dieu de « la nature sauvage, des instincts et de la vivacité ».
Pour l'essentiel, tous les Kumanians accordent une attention particulière à la nature et aux éléments. C'est auprès des plus fervents sur ce point que Pantah recrute ses meilleurs partisans.



L'église de Pantah dans Kumania.
Si on trouve un Grand Temple de Pantah à l'ouest de la ville sainte de *Hagah*, la ville principale de l'église de Pantah est *Vanitava* (*Eroch-Minioch* – ouest de l'archipel).
C'est là que vit le Grand Prêtre de Pantah, le *Phouneth* (toute sagesse).
Le Phouneth possède un légat, un Prêtre de moindre rang, qui le représente dans la ville sainte.

Cyno



Le troisième Dieu de l'archipel est Cyno, auquel moins de 15% de la population voue un culte actif.
Dieu de « la vieillesse, du trépas et de la rancune », il est celui qu'on invoque pour répandre une malédiction sur la descendance d'un ennemi, mais également celui qui accueille les défunt. Prononcer son nom est rarement signe de réjouissance, et bien des Kumanians éprouvent une gêne en présence d'un prêtre de Cyno.



L'église de Cyno dans Kumania.
Le Grand Pretre de Cyno est le *Nogo*. Son saint siège est installé à Hagah, dans le Grand Temple installé sur un îlot minuscule à deux kilomètres au large de la ville sainte. Sur cet îlot, ce sont près de 400 prêtres de Cyno qui vivent dans l'adoration et le service exclusif du Dieu. Ils représentent 80% des prêtres du culte. Les autres étant tous des prêtres itinérants qui vont d'îles en îles pour y célébrer les rites funéraires.

Les Prêtres Kumanians.
Quelle que soit l'église, les clergés suivent une organisation très simple dans l'archipel.

- Le ou les **Phoü-Hii** (les Grands Prêtres). Ce sont les dirigeants du culte (le *Phouneth* pour le culte de Pantah

- Les **Phoü** (les Prêtres). Ce sont les cadres intermédiaires du clergé. Ils ont généralement la responsabilité d'une île ou d'une grande ville.

- Les **Douhi** (les Clercs). C'est le premier rang pour les membres confirmés du clergé. Ils ont la responsabilité d'une petite ville, d'un village, d'un îlot. Certains sont simplement les assistants d'un Phoü.

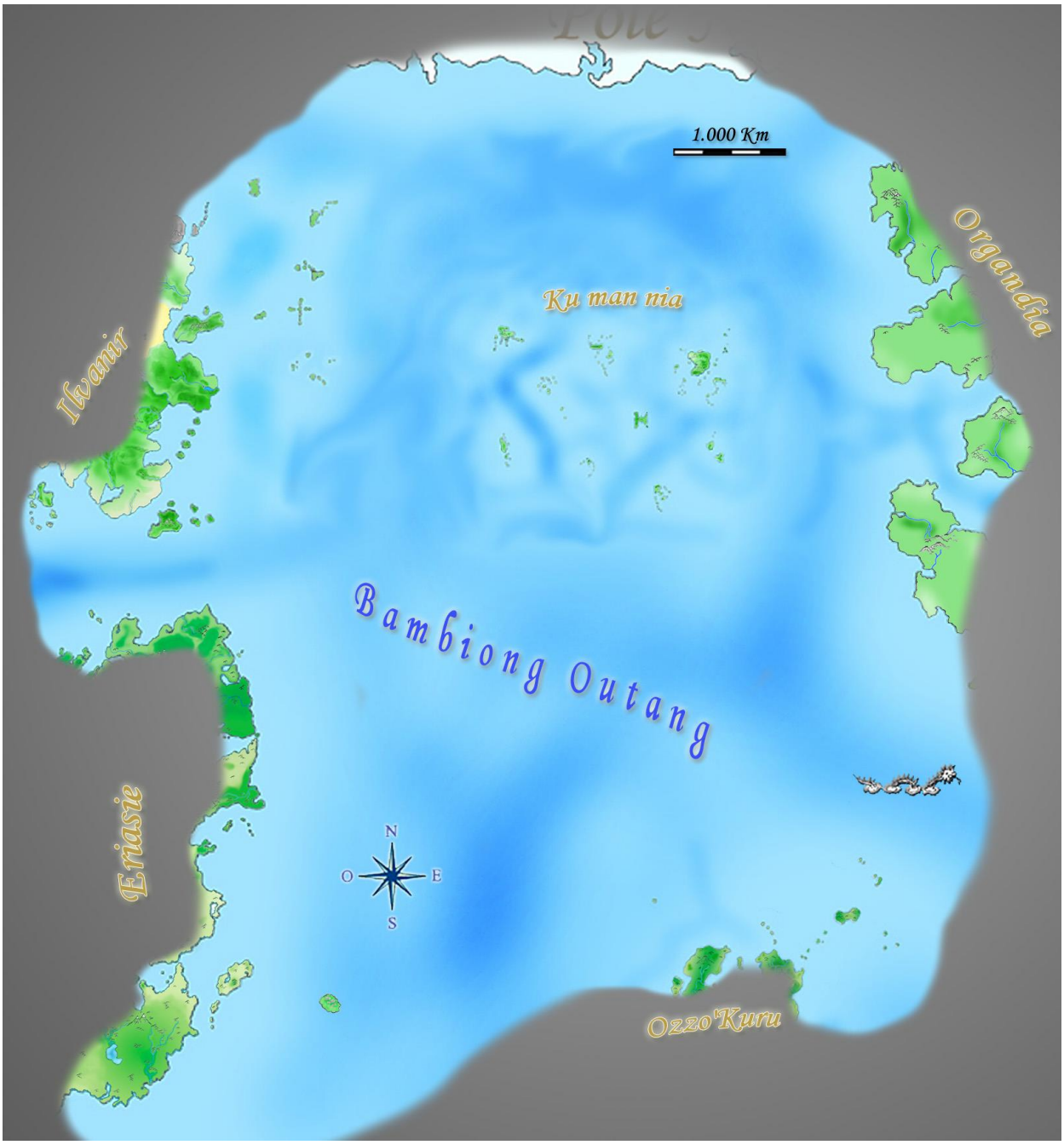
- Les **Igni** (novices). Ce sont les prêtres récemment initiés. Ils officient toujours auprès d'un Douhi.



Navigation et navires

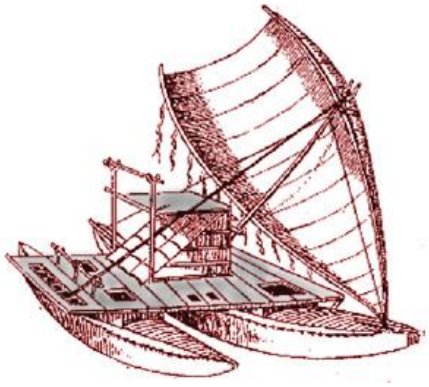
Les Kumanians comptent parmi les meilleurs navigateurs de Dère. Ils connaissent parfaitement l'orientation aux étoiles, connaissent bien les courants marins de leur vaste archipel, les vents dominants sur l'océan Auriférique…
Ils possèdent particulièrement une vaste connaissance des terres baignées par le *Bambiong Outang* (l'océan Auriférique).

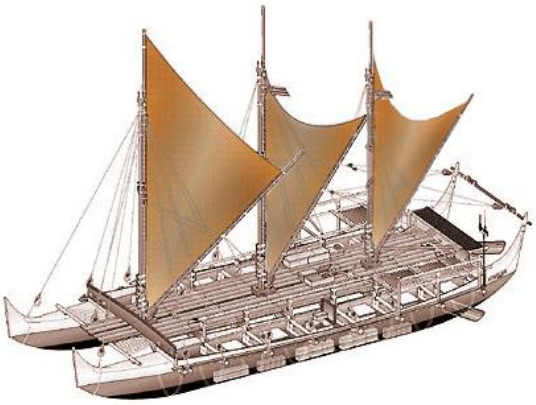
Ainsi, leurs cartes font-elles figurer avec forces détails les éléments suivants :
Ilvanir (toute la façade est)
Organdia (l'île d'Humada, les ports Xills, et quelques ports Kolls du sud-ouest)
Ozzo'Kuru (tout l'archipel)
Eriasie (empire Ircan, comptoirs ilvaniriens, le royaume de Thulass au sud)
Archipel de Babylos (Amazones)
Wukings (le Taskland et les comptoirs en Eriaisie)



A la fin du VIII[ème] siècle ils utilisent essentiellement deux types de navires : le Goaloc et le Gola.

Gola	
Longueur : 12 m	
toutes les régions de Kumania	
Km/h : 5 à 6	
Km/jour : 80 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 20 pts	
Charpente : 34 pts	
Tonnage : 8	
Equipage : 8 mini et 12 maxi	
Prix : 400 p d'or	
Navire de pêche, de voyage et de guerre. Les Kumanians utilisent le Gola pour tous les déplacements proches.	

Goaloc	
Longueur : 12 m	
toutes les régions de Kumania	
Km/h : 7 à 8	
Km/jour : 112 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 20 pts	
Charpente : 34 pts	
Tonnage : 8	
Equipage : 1 mini et 12 maxi	
Prix : 1.000 p d'or	
Navire de petit commerce et de voyage. Les Kumanians utilisent le Goaloc pour tous les déplacements inter-îles.	

Goaloc-Hii	
Longueur : 40 m	
toutes les régions de Kumania	
Km/h : 10 à 12	
Km/jour : 192 (16 h de navig vent moyen)	
Voilure : 20 pts	
Charpente : 34 pts	
Tonnage : 60	
Equipage : 8 mini et 60 maxi	
Prix : 1.000 p d'or	
Navire de commerce et de voyage. Les Kumanians utilisent le Goaloc-Hii pour tous les voyages au long-cours, particulièrement en direction d'Ozzo'Kuru et de l'Eriasie.	

NB : certains Goaloc-Hii peuvent atteindre des longueurs de plus de 100 mètres, avoir jusqu'à 6 mats, et emporter jusqu'à 200 marins.

Eléments de Kumanian

Badu : île
Bambiong : essentiel, important
Damou : grand chef, gouverneur de province
Digdig : sentinelle
Douhi : bon
Eroch : pays
Ech : rocher
Eth : tout, toute
Go : nouvelle, information
Hagah : lézard
Hii : grand
Kulon : ouest, occident
Litli : pluie
Malich : lune
Man : homme
Mana : femme
Miniok : dauphin
No : mauvais
Outang : mer, océan, grande étendue d'eau
Outna : rivière, fleuve, eau qui coule
Phoü : sage, prêtre
Phoun : sagesse
Ramun : royauté, royal
Setiawan : fidélité
Sixith : scorpion
Taoni : cercle
Tarik : étoile
Toth : cite, grande ville
Zilgaf : magicien

Termes propres aux considérants sociaux

Faha : désigne les « sans castes », les « sous-hommes »
Falo : caste du peuple
Nide : caste supérieure de la société
Ramou : roi

Ramou-Badu
"L'île aux Rois"

C'est le siège du pouvoir temporel Kumanian.



Hagahii
"Le grand lézard"
(voir carte précédente)

C'est le siège du pouvoir spirituel.

Hagah est la capitale religieuse.
On y trouve particulièrement le grand temple de Pirko, le plus vaste ensemble religieux qui soit.

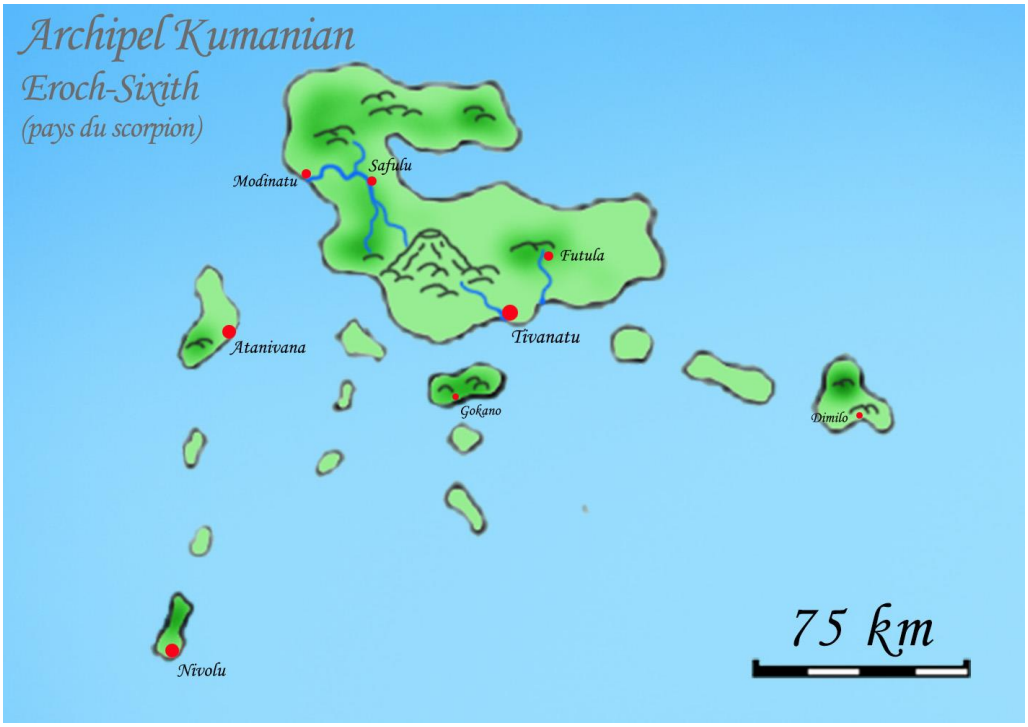
Sites notables.

Le Grand Temple de Pirko, au nord de la ville sainte de Hagah

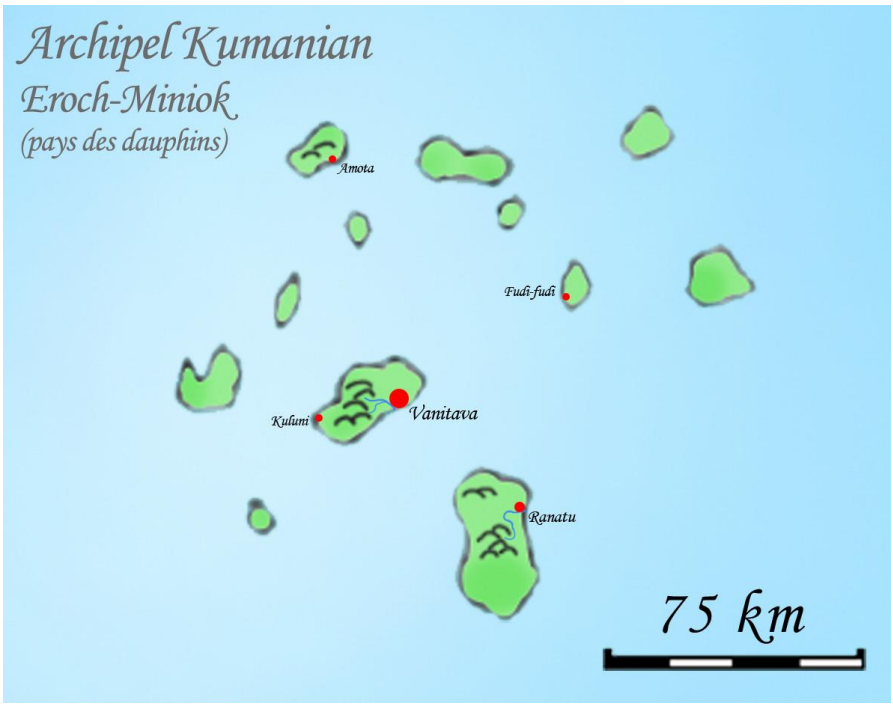


Eroch-Sixith

"Le pays du scorpion"

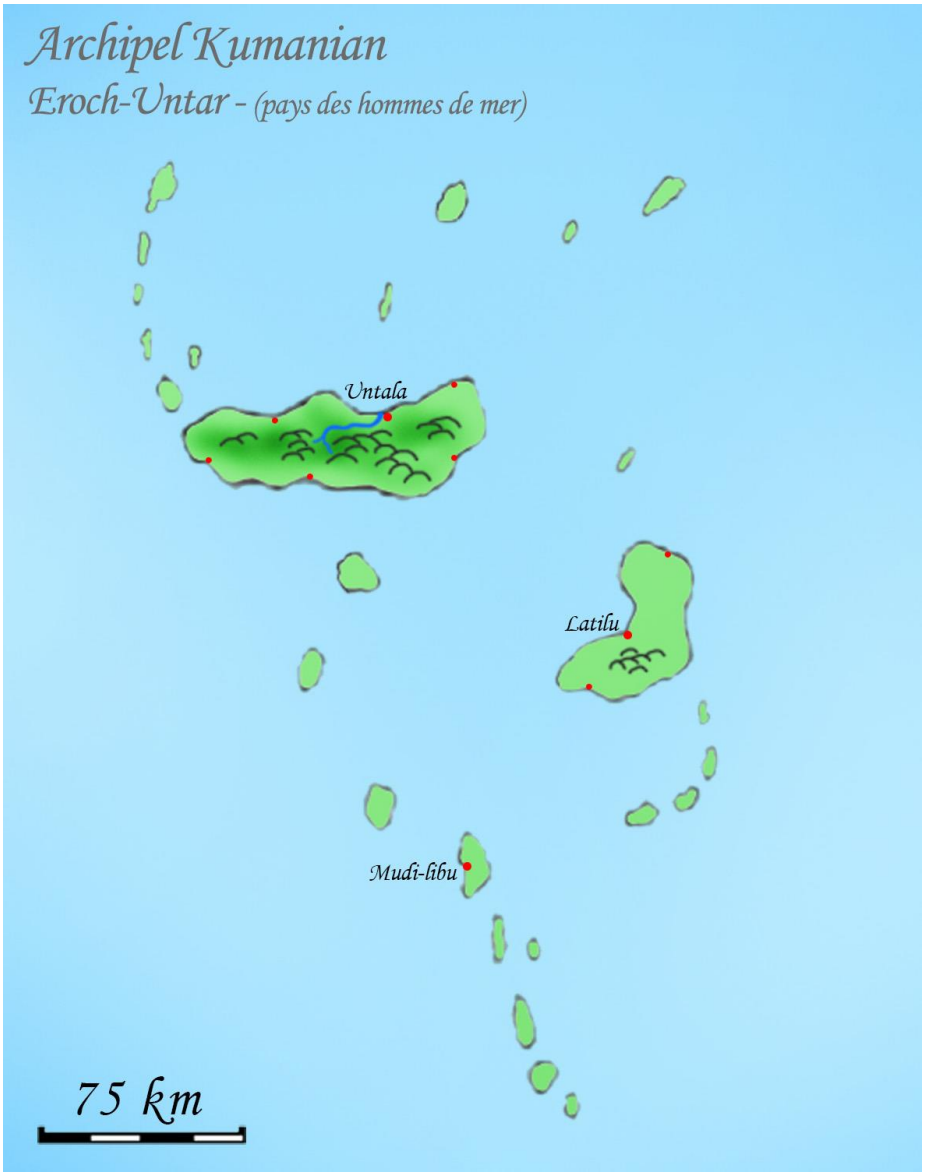


Eroch-Miniok
"Le pays des dauphins"



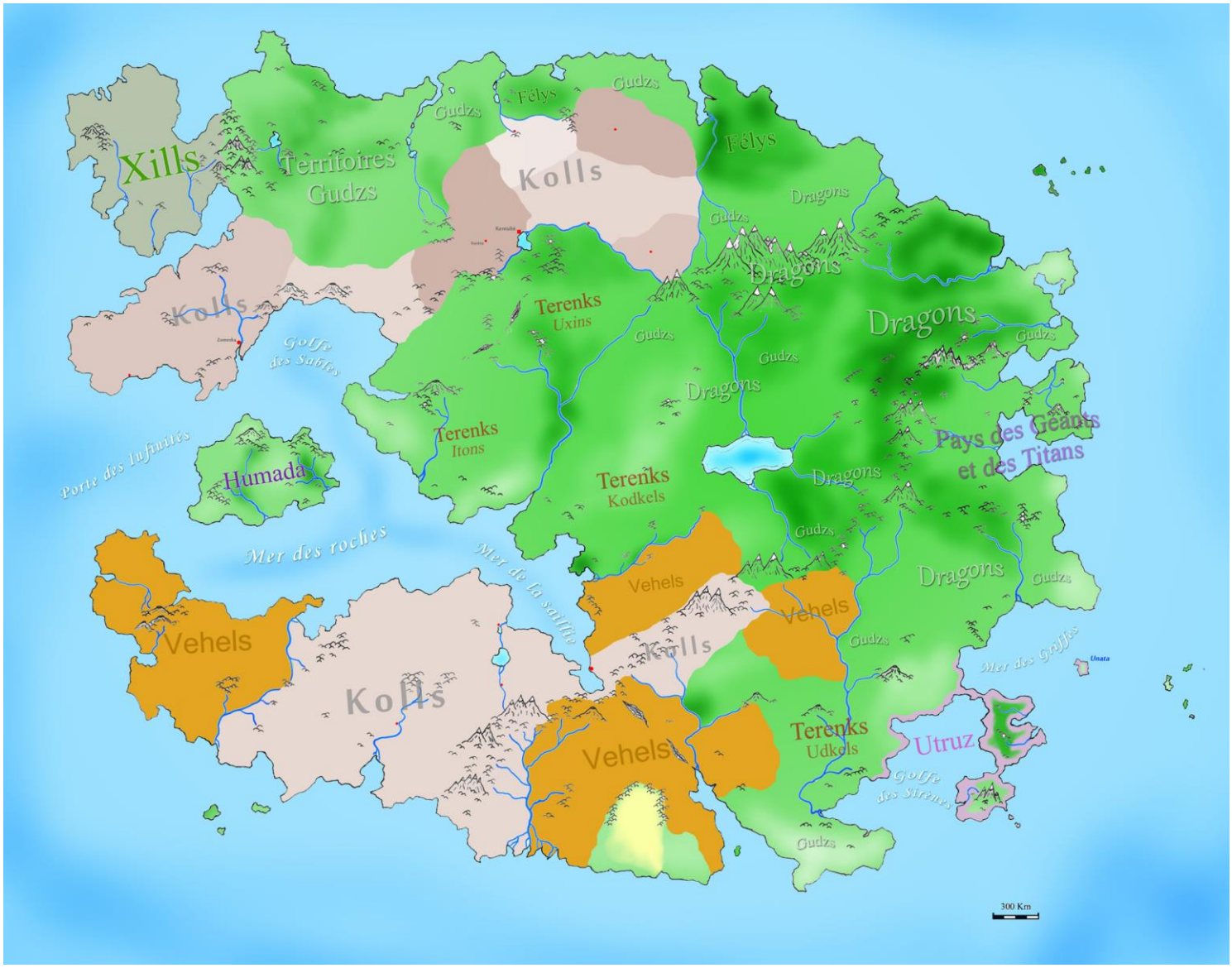
Eroch-Untar

"Le pays des hommes de mer"





Continent d'Organdia



Les Peuples d'Organdia

Les Kölls



Taille : mâle : 1,90 m femelle : 1,85 m
Espérance de vie : ~ 130 ans

De haute stature, les *Kolls* ont un corps plutôt élancé. Leur visage est allongé, anguleux, et leurs yeux sont profonds et étroits donnant l'impression d'une attention permanente et soutenue. Leurs cheveux sont clairs, le plus souvent blancs, alors que leur peau est basanée, parfois très brune.
Les Kolls forment la race la plus populeuse d'*Organdia*. Présents du Nord au Sud du continent, ils sont unis au sein d'une seule et même nation et reconnaissent l'autorité d'un gouvernement unique issu de la Caste des « *Mentka* », qui siège dans la Cité de *Kentubé* (centre nord du continent, 600.000 habitants).
Les *Kolls* vivent en agglomérations dont l'importance varie de 150 habitants à plus de 300.000 pour les cités les plus puissantes.
Chaque village est gouverné par le *Kodref*, un membre de la caste des *Mentka*, désigné tous les 8 ans par ses paires. Dans les villes ou les cités, c'est un conseil des *Kodraf* qui est désigné de la même manière et au cœur de la même caste.

Les *Kolls* organisent le commerce dans tout le continent *Organdais*. Ils échangent avec les *Térenks*, les *Véhels*, les *Xills*, mais aussi les *Félys* et les *Utruz*.
Nombreux et riches, les Kolls sont le peuple le plus influent et sans doute le plus puissant *d'Organdia*. Ils dominent largement les débats et les décisions du Grand Conseil des Humanoïdes qui rassemble les représentants des gouvernements *Kolls*, *Térenks*, *Véhels* et *Xills*, vainqueurs de la grande guerre contre les humains et garants aujourd'hui de la paix du continent.

Castes
La société *Koll* fonctionne suivant le système de la séparation en castes. Elles sont au nombre de 4, les *Mentka*, les *Breta*, les *Fenfa* et les Tobota.
On ne naît pas en appartenant à une caste. La désignation de la caste d'appartenance a lieu lors de la cérémonie du 20ème anniversaire du *Koll*. Auparavant, il a subit un ensemble d'épreuves intellectuelles destinées à mesurer son intelligence, sa sagesse, sa capacité à apprendre, à imaginer, à réagir.
Ceux qui obtiennent les meilleurs résultats à ces épreuves incorporent la caste des *Mentka* (sing. *Mentké*), ceux qui suivent deviennent des *Breta* (sing. *Breté*), puis les très moyens deviennent des *Fenfa* (sing. *Fenfé*) et enfin la caste des *Tobota* (sing. *Toboté*) accueille les plus mauvais résultats aux épreuves.

Religion
Les *Kolls* vénèrent le grand esprit de la terre *Ogmo*.
Le clergé est constitué de *Kolls* de la caste *Mentké* pour les hauts dignitaires, et de *Breta* pour les tâches subalternes du service *d'Ogmo*.
Le clergé *d'Ogmo*, puissant, a son Saint Siège dans la cité de *Korétu* (à 200 km à l'ouest de *Kentubé*). Le Grand Prêtre *d'Ogmo*, le « *Ogmatu* », jouit d'une grande influence et participe comme conseillé permanent aux Gouvernements *Kolls*.

Ogmo enseigne que la terre est un lieu sacré qui ne doit pas être souillé. Ses colères se manifestent par des tremblements de terre, des irruptions volcaniques…
Il est le père fondateur de toute vie en *Organdia* et donne une légitimité au système des castes en prônant que par lui les peuples atteignent à la stabilité nécessaire à l'évolution mesurée qui épargne la terre.

Les Prêtres *d'Ogmo* ont la charge de l'éducation des jeunes qui sont toujours élevés par la communauté. Un enfant élevé par ses parents est une aberration pour les *Kolls*.

Les « Térenks »



Taille : mâle : 2,10 m femelle : 2,00 m
Espérance de vie : ~ 60 ans

Les *Térenks* sont des brutes épaisses au corps massif (150 kg pour un peu plus de deux mètres). L'impression de lourdeur est renforcée par l'absence quasi totale de cou, et un front bas et fuyant. Bien que chauves, les *Térenks* sont assez velus.

Régénération : en une nuit de sommeil (5 heures), un *Térenk* peut récupérer 1D4 points de vie par niveau.

Ils sont de nature violente, et leur culture semble tout entière axée autour de la guerre et de la conquête. Tous les *Térenks* méprisent les arts, la faiblesse et la corruption. Pour eux, le bonheur ne se conçoit que dans la réalisation d'un beau combat.
Leur peuple se divise en quatre tribus principales, les *Itons*, les *Uxins*, les *Kodkels* et les *Udkels*, qui connaissent de violents et fréquents affrontements (le plus souvent pour la domination d'une région riche en gibier).
Les guerres fratricides sont ainsi relativement fréquentes et ensanglantent les relations internes des tribus depuis toujours.

Les *Térenks* s'organisent en puissantes cités, de 4 à 10.000 habitants, généralement implantées dans les zones rocheuses sur de hauts pitons escarpés, plus faciles à défendre.
Le gouvernement des Cités est de type timocratique (les guerriers y détiennent tout le pouvoir). Le *Kadenk*, gouverneur militaire, décide en accord avec les principaux généraux des lois de la Cité.
Lorsqu'ils ne combattent pas, les *Térenks* sont de bons artisans des métaux. Ils fabriquent les meilleures armes *d'Organdia*, dont les plus belles sont conduites pour être enchantées dans les terres *Xills*.

Armes : les *Térenks* utilisent souvent la hache (semblable à la hache des Fjords des *Wükings*) ou l'épée longue (équivalent de l'épée bâtarde des humains), jamais d'armes contondantes.

Religion
Les Dieux *Térenks* forment une Triade.
- *Krohenk* est le Dieu de la Force et du Courage. Il est vénéré par tous les guerriers *Térenks* qui lui vouent leurs combats. Il est célébré dans de grands rituels faits de jeux et de sacrifices d'esclaves.
- Téra est la Déesse de la Stratégie et de la Tactique. C'est elle que prient les généraux *Térenks* à l'aube de la bataille pour qu'elle leur permette de vaincre leurs ennemis.
- *Renak* est le Dieu de la Forge et du Travail. Le préféré des Artisans les plus habiles, il préside à la réalisation des chefs d'œuvre de l'artisanat.

Les prêtres *Térenks* sont fort peu nombreux. Ils se fondent généralement dans la masse des combattants et utilisent leurs prodiges pour renforcer la puissance des armées de la tribu.

Les « Véhèls »



Taille : mâle : 1,70 m femelle : 1,75 m
Espérance de vie : ~ 45 ans

De taille « moyenne-inférieure », les *Véhèls* sont souvent trapus. Leur corps est humanoïde et très proche du corps humain, pour la peau. Leur visage présente la particularité d'être dépourvu de nez. Les *Véhèls* sentent par un orifice placé dans le palais. Leur bouche est semblable à un bec de lièvre. Enfin, il est notable que les *Véhèls* sont totalement dépourvus de pilosité.

Les *Véhels* sont pour l'essentiel des paysans et des éleveurs. Ils produisent plus de 70% des céréales du continent et près de 40% de la viande consommée.
Typiquement, ils vivent en villages de 4 à 600 individus, et bâtissent des habitations de 2 à 3 pièces. L'autorité sur le village est détenue par un conseil d'une dizaine de villageois choisis une fois l'an par l'assemblée générale des habitants de plus de 14 ans.
Il se dégage généralement des villages *Véhèls* une impression de calme, de tranquillité, de paix et d'harmonie. Rares sont les *Véhèls* nerveux ou agités.

Organisés en quatre grandes régions non contigües qui forment un seul grand état, les *Véhèls* possèdent un sentiment de communauté raciale très fort qui a toujours suffi à rendre cohérent leur peuple, même en l'absence d'un pouvoir central puissant et d'une continuité territoriale (des Etats *kolls* occupent le centre de ce que serait le pays *véhel*).

Tous les *Véhèls* parviennent à maîtriser la communication télépathique dès leur puberté achevée. Ils peuvent ainsi communiquer entre eux jusqu'à une distance maximale de 500 mètres.

Religion
La théologie *véhèlienne* s'organise autour d'un Dieu double, « le grand *Utu-Sama* », entité hermaphrodite à la fois principe masculin et féminin. Tout procède de sa partie féminine, la *Sama*, abondante, généreuse, fertile et pourvoyeuse de vie, pour s'éteindre dans la partie masculine, le *Utu*, force de destruction, de mort et d'achèvement.
Les textes expliquent qu'une âme arrive sur *Dère* une première fois sous forme de *Véhèl* féminin, et qu'au terme de cette première existence, elle se réincarne une fois en *Véhèl* masculin. Ce n'est qu'au terme de cette double incarnation que l'âme est jugée par les serviteurs *d'Utu-Sama*, et qu'elle rejoint le « *Sumu »*, paradis de repos et de quiétude, ou qu'elle est condamnée au « *Ata »*, une errance de mille ans avant de pouvoir retenter le cycle binaire de l'incarnation.

Très proches de la nature, à l'écoute des signes de la faune et de la flore, les Véhèls sont les meilleurs limiers qui se puissent rencontrer sur Organdia (16/20 en pistage et 60% en chasse sont des minima).

Les Xills



Taille : mâle : 1,65 m femelle : 1,55 m
Espérance de vie : ~ 100 ans.

Les *Xills* sont des humanoïdes très proches des humains. De petite stature, ils ne dépassent pas le mètre soixante-dix, ils sont originaires du nord-ouest *d'Organdia*. Leur civilisation, très élaborée, maintient une égalité parfaite entre mâles et femelles.

Les *Xills* vivent dans les plaines, et ne bâtissent leurs cités que dans des étendues planes très dégagées. Une cité compte le plus souvent au moins une dizaine de longs bâtiments en bois (40 m de long, sur 6 à 8 de large et 5 de haut) pouvant abriter une vingtaine de personnes. Elle est toujours dominée par une haute tour de bois (~ 70 mètres de haut), le *Teglle*, dont la fonction est double. D'une part il joue un rôle de mât de vigie où se relaient en permanence des *Xills* pour surveiller les environs, d'autre part, il est le point de saut rituel des *Xills* lors de leur fête annuelle qui salue la déesse *Rama*.

Religion
Les *Xills* sont des religieux fervents. Ils reconnaissent un statut quasi divin aux éléments et aux esprits élémentaux, mais par dessus tout, ils vénèrent une grande déesse dont procède toute vie « digne », *Rama*. C'est une divinité proche de la nature, protectrice des animaux et des plantes. Elle déteste les insectes et les arachnides qui sont les créatures de *Tiom'Rek,* l'esprit mauvais de la théologie *Xill*.

Le clergé de *Rama* possède une autorité particulièrement importante. Il est habilité, selon la loi écrite du peuple *Xill* à prélever un impôt, le *quärtu*, égale à 25% (!) des revenus et productions. Ce prélèvement assure l'entretient de la populeuse caste religieuse, qui réunie environ 12% de la population.
Le prélèvement du *quärtu*, ainsi que la défense des temples et du clergé est assurée par un corps militaire spécial, le *Berfill'Ram*, constitué de fanatiques religieux rompus à de nombreux styles de combats et spécialistes du bâton (1D+5, 0/0, 3 att/ 2 ass, et 2 prd / ass).

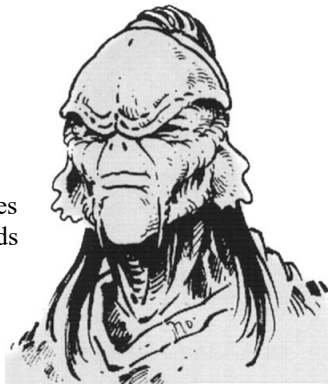
La cérémonie du *Teglle* est l'événement annuel marquant le passage des jeunes *xills* dans la vie adulte. Le jour de la fête de la Déesse, le jeune *xill* doit monter pour la première fois de sa vie en haut de la tour de bois, et s'élancer dans le vide vertigineux pour tomber dans une fosse de 4m sur 4m et de 4m de profondeur, emplie de paille.

Magie
La magie est une donnée prépondérante de la civilisation *xill*. Chaque membre du peuple apprend à développer de 1 à 4 pouvoirs personnels. Pour les utiliser, il doit se trouver à proximité (moins de 30 cm) d'un *Fluss*, une pierre de quartz rouge que les *xills* portent le plus souvent à la ceinture ou autour du coup. La taille de ces pierres varie généralement de 5 à 500 carats. Plus la pierre est grosse, plus l'individu dispose de magie. En moyenne, un carat dispense l'équivalent de 3 points astraux. La pierre régénère sa magie au rythme de 1 « carat » par jour, et si elle n'est pas sollicitée durant plus d'un mois, les « carats » se rechargent à raison de 10 par jours. Certains xills particulièrement fortunés possèdent plusieurs *Fluss*.

Les pouvoirs les plus fréquents chez les *xills* du peuple sont :

Langage animal - Langage végétal - Contrôle des animaux - Langues - Paralysie végétale
Domination des plantes - Lythomorphose - Phytomorphose - Murissement - Soin - Message Mental
Peau d'Ecorce - Shillelagh - Boules de Feu

Les Utruz



Taille : mâle : 2,10 m femelle : 2,00 m
Espérance de vie : ~ 80 ans.

Les *Utruzs* sont des humanoïdes amphibies à la peau légèrement bleutée. Leurs oreilles ressemblent à s'y méprendre à des nageoires. Leurs yeux sont bleus ou violacés. Leurs pieds et mains sont palmés.
De haute stature, les *Utruzs* dépassent normalement les deux mètres de hauteur. Ils sont originaires du sud-est d'*Organdia*.

Les *Utruzs* vivent dans les régions côtières et en tout cas jamais à moins d'une lieue d'un point d'eau dans lequel ils peuvent boire, pêcher, se baigner…
Ils vivent dans des villages, le plus souvent lacustres, de quelques dizaines d'individus. C'est un « conseil des anciens », le *hopp'haäda*, qui gouverne le village.
Dès leur âge adulte, vers leur quatorzième année, deux Utruzs s'unissent en couple pour un cycle de quatorze ans. Puis, dès l'âge adulte atteint par leurs premiers enfants, ils se séparent et s'unissent chacun à un nouveau partenaire.

Les *Utruzs* sont caractérisés par une sagesse très importante. Tous partagent une philosophie pragmatique, souvent fataliste, de la vie. Un stoïcisme, teinté de pessimisme, imprègne ainsi l'ensemble de la pensée *utruz*.

A proximité des villages *Utruzs* vivent souvent des groupes de dauphins. C'est avec eux que les chasseurs sous-marins Utruz pratiquent le plus souvent leurs expéditions durant lesquelles, armés de leurs *kruuz*, un harpon muni de pointes d'obsidienne, ils prélèvent dans l'océan la nourriture du clan.





Religion

Race éminemment marine, les *Utruz* vouent un culte à la mer, à l'océan, et considèrent les dauphins comme des animaux sacrés, ambassadeurs des volontés divines. Bien souvent, on trouve, à proximité des villages *Utruz*, des groupes de dauphins nourris par les offrandes des *Utruz*.

Légende

Les sages *Utruz* de l'île *d'Unata*, au nord-est du pays *Utruz*, prétendent que leurs clans sont les héritiers directs des tout premiers *Utruz* du monde. Ils disent également que les Utruz sont les lointains descendants d'une florissante civilisation aquatique, depuis longtemps disparue.



Les Félys



Taille : mâle : 1,65 m femelle : 1,60 m
Espérance de vie : ~ 60 ans.

Les *Félys* sont des humanoïdes issus d'une branche féline. Leur peau est couverte d'un duvet léger sur tout le corps. Leurs oreilles sont pointues et mobiles. Leurs yeux sont caractéristiques des yeux félins et présentent généralement une teinte jaunâtre.

Peuple plutôt pacifique, mais farouchement jaloux de son indépendance et de sa quiétude, les *Félys* vivent dans des forêts profondes où ils fondent de petites villes (souvent de 1.500 à 4.500 habitants) dont l'autorité s'étend sur une quarantaine de kilomètres alentour.

Les *Félys* vivent toujours sous un régime matriarcal. Une femme, généralement la plus sage et l'une des plus âgées de la ville, gouverne en s'appuyant sur un conseil de quelques autres femelles qu'elle aura désigné elle-même. A sa mort, celle qui lui succède est désignée par l'ensemble des *Félys* de la ville.



Particulièrement agiles et vifs, les *Félys* possèdent tous dès leur âge adulte les capacités de voleur de niveau 1 (avec les talents d'acrobate d'un niveau 5).
L'Adresse d'un Félys est plafonnée à 21 ! Mais sa Force ne peut dépasser les 19.

Les *Félys* sont nyctalopes (vision de nuit à 500 m).

Un Félys peut utiliser ses griffes au combat. Il occasionne alors 1D+1 à 1D+2 Points d'impact, auxquels il pourra ajouter ses éventuels bonus de Force.

Religion
Les *Félys* prient Dame Nature et particulièrement l'un de ses Serviteurs Céleste : *Fel*, le Maître des Félins.
Les prêtres sont toujours des prêtresses qu'on nomme « les épouses du Léopard » et sont astreintes au célibat. Elles forment un clergé respecté dont l'autorité morale s'exerce sur tous.
Le sanctuaire principal des *Félys* est le site de *Falgass*, situé au cœur de la forêt du nord-est. C'est un arbre plusieurs fois millénaire, de près de 80 mètres, dont les branches accueillent, à près de 40 mètres au-dessus du sol, un vaste temple.



Les Arustans



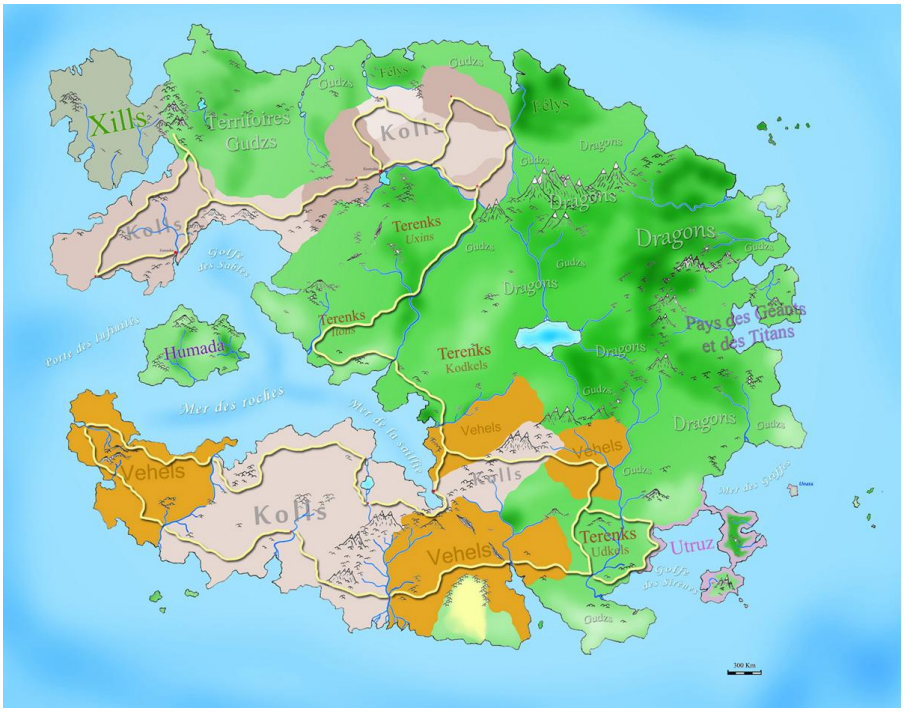
Taille : mâle : 1,35 m femelle : 1,30 m

Espérance de vie : environ 240 ans

Les Arustans sont extrêmement proches des Nains qu'on rencontre par ailleurs sur Dère. Leur stature est la même, ils aiment également à porter la barbe, et connaissent le même caractère bourru, bien qu'ils soient infiniment moins râleurs et avares que leurs cousins lointains…

Les Arustans sont des nomades.
Ils parcourent Organdia en tout sens, dans toutes les régions soumises aux humanoïdes. Ils apportent des informations sur des pays lointains, des chansons nouvelles, ils colportent.
Ce sont des « marchands de tout ».

Leurs caravanes sont souvent constituées d'une bonne vingtaine de chariots tirés par des Gradacs (de grands phacochères domestiqués qui atteignent fréquemment 1,80 m au garot).







Les Lutins « Iwrings »



Taille : mâle : 0,80 m femelle : 0,70 m

Espérance de vie : environ 500 ans

Peuple magique, les lutins Iwrings peuplent les vastes forêts d'Organdia. Discrets, jaloux de leur indépendance, ils utilisent leurs pouvoirs magiques naturels pour masquer leurs villages aux humanoïdes.

Ils n'interviennent que très exceptionnellement dans les affaires des autres races.

Les Gudz



Taille : mâle : femelle :

Espérance de vie : ~

Humanoïdes très proches des orques d'Ilvanir.

Représentation globale des humanoïdes d'Organdia

Peuples	Niveau de population
Kölls	38.000.000
Térenks (pop totale)	10.700.000
dont Itons *dont Uxins* *dont Kodkels* *dont Udkels*	*3.800.000* *3.300.000* *2.400.000* *1.200.000*
Véhels	8.400.000
Xills	1.300.000
Félys	900.000
Uutruz	3.600.000
Arustans	440.000
Lutins	150.000
Gudz	~16.000.000

Les Humains d'Organdia



Les humains d'Organdia furent très longtemps réunis dans l'île d'« *Humada* », et ce depuis que les Humanoïdes, *Terenks*, *Kolls*,…, soient parvenus dans une grande coalition à les vaincre il y a environ 2.500 ans (aux environs de l'an 300 avant le Premier Calendrier *Ilvanirien*).

Sur cette île où les survivants humains furent confinés et surveillés par les Humanoïdes du continent Organdais, le peuple Humain fut répartis en six grandes tribus, dont la répartition remonte à des temps immémoriaux (et n'est plus aujourd'hui contesté par quiconque).

Après la grande défaite, les humains se sont adaptés à la vie dans l'île d'Humada. Ils s'y sont reproduits et leur nombre s'est accru lentement. Les quelques 80.000 survivants humains de la grande guerre contre les Humanoïdes sont devenus aujourd'hui près de 900.000, prospérant doucement sous le joug des lois définies par les Humanoïdes.

Ainsi, chaque humain Organdia à longtemps connu les *Lois Essentielles* :

- Aucun Humain ne doit atteindre le niveau 10 dans quelque métier que ce soit.
- Aucun village Humain ne doit dépasser une population de 1.000 habitants.
- Une Humaine ne peut donner naissance à plus de 3 enfants dans toute sa vie.
- Le tiers de toutes les productions de l'île doit être versé aux Humanoïdes.
- Les livres et l'écriture en générale sont interdits aux Humains. Seuls les livres Humanoïdes (Kolls pour la plupart) sont autorisés.
- La construction d'embarcation de plus de 5 mètres est interdite aux Humains.
- Les Humains peuvent vénérer les Dieux de leur choix, mais ne doivent pas ériger de temples

❖ Les six Tribus.

Les Adorians.
Prince Altar Ado Altar « le questionneur » (Cyril B)
Peuple de stature plutôt légère et de taille moyenne (~1,72 m).
Cheveux blonds à blancs, yeux bruns à vert foncé.
Ils sont les meilleurs pêcheurs humains d'Humada et leur cuisine à base de poisson est renommée dans toute l'île.

Estimation de population : 110.000 personnes.

Les Edolans.
Prince Delcal Edo Delcal (Ludo P)
Peuple assez petit (~1,65 m), surnommé "les courts".
Cheveux bruns à châtains, yeux foncés.
Spécialiste du tissage des fibres, ils fabriquent des étoffes très colorées et fort appréciées des autres Humains.

Estimation de population : 180.000 personnes.

Les Idokans.
Princesse Vilda Ida Vilda (Sarah)
Peuple de taille moyenne (~1,73 m).
Cheveux très fins, de blond à roux, yeux verts ou bleus.

L'essentiel de l'activité de la tribu est consacré au commerce, au troc. Ils sont souvent bien moins pauvres que les autres tribus humaines. Ils bénéficient souvent de la protection, relative, des Kolls, eux-mêmes grands commerçants.

Estimation de population : 120.000 personnes.

Les Odons.
Prince Odrik Odo Odrik « l'intransigeant » (Philippe AS)
Peuple de taille moyenne (~1,71 m).
Cheveux bruns à blonds, yeux noirs à bleus.
Spécialiste de l'histoire de la race, ils entretiennent dans la plus grande clandestinité des lieux de conservation de la mémoire humaine. C'est dans cette tribu dont le territoire est au centre de l'île que l'on compte le plus grand nombre de prêtres de *Volgan*.

Estimation de population : 220.000 personnes.

Les Udols.
Prince Utog Udo Utog "le bel" (Jean-Luc D
Peuple assez grand (~1,78 m).
Cheveux bruns à châtains, yeux verts à bleus.
Les meilleurs guerriers d'Humada sont issus de la tribu des Udols. Ils sont parfois arrogants.

Estimation de population : 160.000 personnes.

Les Ydomédans
Prince Yako Ydo Yako, dit "Jay" (Thierry B)
Peuple le plus grand (~1,80 m).
Cheveux châtains à blonds, yeux clairs.
Les Ydomédans forment la tribu la plus sage et la plus intelligente de toutes. C'est en son sein que l'on rencontre les plus grands penseurs du peuple Humain d'Organdia.
Ils ont pour coutume de choisir en leur sein le plus stupide et le plus naïf pour lui confier la conduite des affaires de la tribu. « Celui qui n'a pas de malice ne peut nuire au groupe, et c'est de la naïveté que sort la vérité toute blanche ».

Estimation de population : 90.000 personnes.

❖ Religion.

Les Humains d'Organdia vénèrent tous le dernier Dieu à être resté pour protéger leur peuple, le grand Volgan.
Fils-frère de Praïos, il est le patron des négociants, des diplomates et des voyageurs.

❖ Système Social.

Les Humains sont ici répartis entre quatre castes ancestrales : la Caste des Nobles, la Caste des Prêtres, la Caste des Guerriers, la Caste des Ouvriers.

Les nobles se distinguent dans leur nom par la répétition du prénom après un « _do » où « _ » est la première voyelle du prénom (pour une femme c'est traditionnellement un « _da »).
Ainsi, le prince **Altar** devient-il **« Altar Ado Altar »**.
La princesse **Vilda** devient « **Vilda Ida Vilda** ».

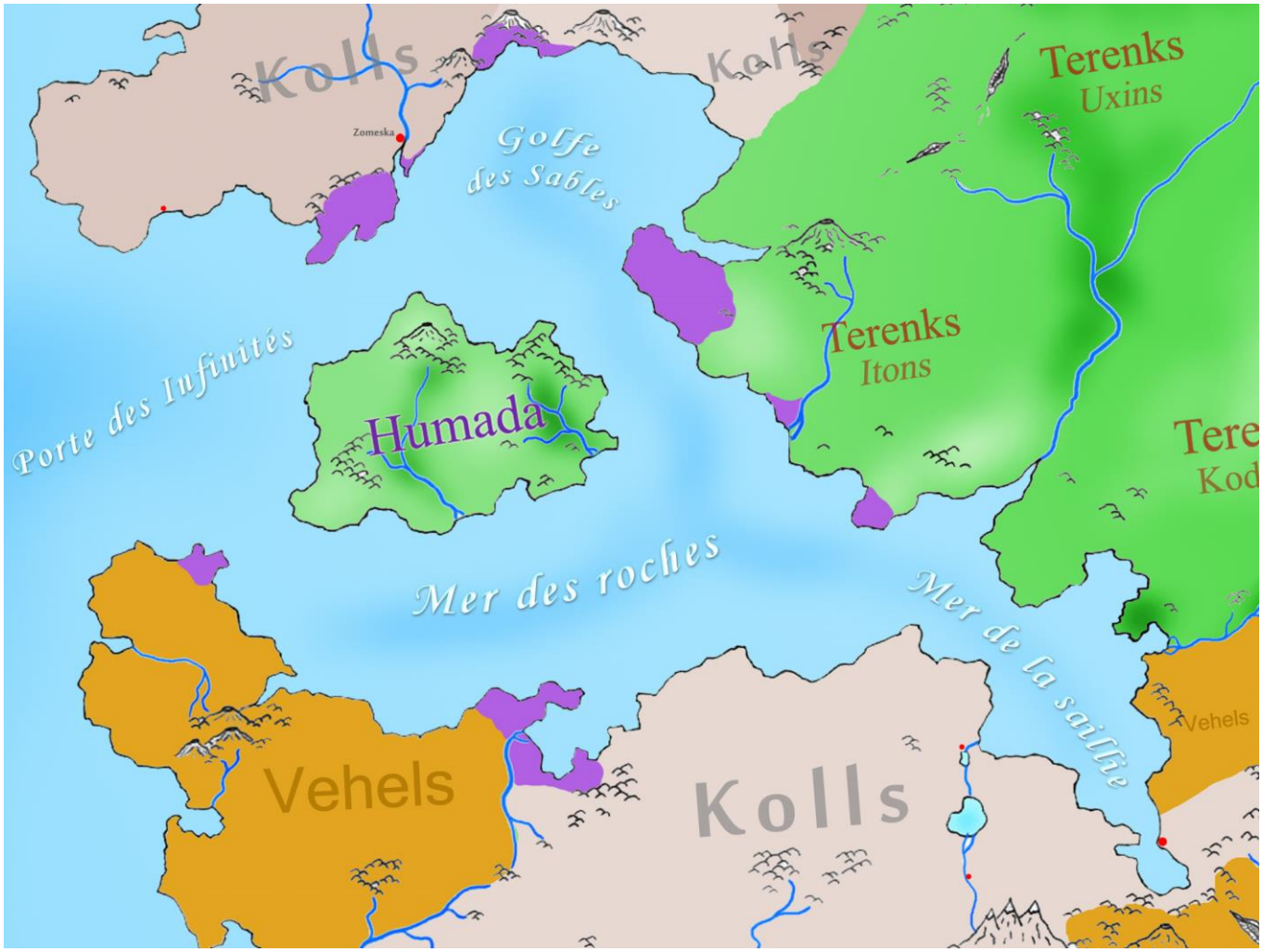
Après 790… les Pays humain d'Humada

Rappel historique
Vers 350 avant le Premier Calendrier Ilvanirien, les peuples « humanoïdes » d'Organdia, Kolls, Terenks, Vehels et Xills, lassés des guerres incessantes que leur livraient les humains, s'unirent pour combattre les six grands royaumes des hommes qui dominaient alors. La guerre dura plusieurs longues années et vit la mort de bien des êtres vivants. Elle fut gagnée par les « humanoïdes » et les survivants humains, peu nombreux, furent parqués dans l'île de Narinal, qui fut alors rebaptisée « Humada ».
Plus de 28 siècles s'écoulèrent ainsi. Les humains étant contraints à résidence et conservés en semi-liberté sous le joug des *Lois Essentielles*.
Au début des années 790 du SC, le Dieu Volgan parvint à faire croître en puissance six humains en dehors de l'île, six héros qui devinrent les six nouveaux princes de leur tribu en menant à bien le grand soulèvement de libération, mettant ainsi fin à plus de 2.800 années de soumission aux « humanoïdes ».
Aujourd'hui, les Humains ont installé des comptoirs sur les côtes du golfe d'Humada (en violet sur la carte ci-dessous).

Humada demeure l'île sanctuaire des Humains. Longtemps résidence surveillée, elle est désormais la « capitale » du rayonnement humain renaissant.

En 795, les humains possèdent sept provinces réparties sur les côtes du golfe d'Humada.
Les six tribus (Adorians, Edolans, Idokans, Odons, Udols, Ydomédans) ont fondé une fédération-théocratique, dont le clergé de Volgan assure la colonne vertébrale.
La Fédération est dirigée par un conseil des six Princes d'où est issue le *Visionnaire*.

En 795, c'est le Prince Odrik Odo Odrik, seigneur des Odons, qui est le premier *Visionnaire*.



La faune spécifique d'Organdia

Nombre de créatures présentes sur le continent Organdais sont également présentes en *Ilvanir*, en *Eriasie*, en *Aventurie*…
C'est le cas de presque tous les insectes, et de bon nombre de mammifères et d'oiseaux.
Cependant, on constate également des différences notables : pas de bovins, ni d'ovins, pas de chevaux,…

Gradac



Grands phacochères, facilement domesticables.
Ils vivent à l'état sauvage dans les vastes forêts du centre et du nord du continent.
Un individu adulte atteint fréquemment 1,80 m au garrot, et peut constituer une monture extrêmement endurante.

Gildon



Mammifère quadrupède de grande taille (un peu plus grand que le cheval classique). On en rencontre de grands groupes sauvages dans les plaines du sud et du centre d'Organdia.
Ils font d'excellentes montures, dociles et rapides.

Nago



Les Nagos sont des mammifères omnivores de taille moyenne (un individu adulte mesure près de 1,40 m lorsqu'il se dresse sur ses pattes arrières).
Les Nagos sont des créatures primitives relativement intelligentes (Int. 5~6). Elles sont organisées en clan d'une cinquantaine d'individus. Un clan choisit généralement une futaie de bonne taille pour s'y établir et organise autour de celle-ci la cueillette et la chasse.

Mordier



Le mordier est proche du cochon sauvage. Il en a la taille, mais s'en distingue particulièrement par une fourrure claire aux poils longs, ainsi que par deux cornes qui ressemblent fort à des défenses.

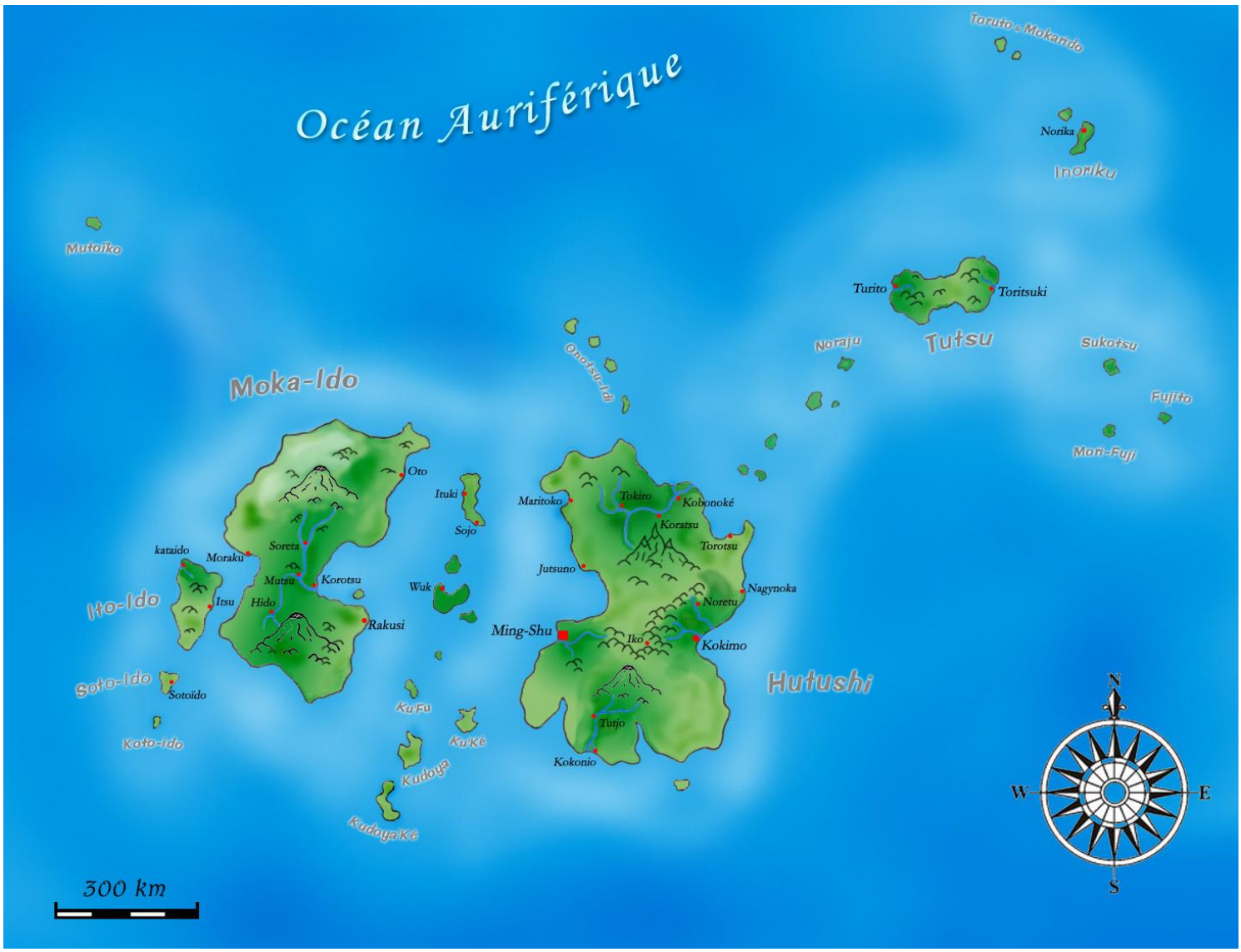
Nihol



Mammifère laineux, proche du bélier, il diffère de celui-ci par une laine plus fine, par des défenses en plus des cornes et par une paire de pattes supplémentaire.
Le Nihol possède une chair particulièrement savoureuse.
Il est présent dans les plaines herbeuses du continent.



Archipel d'Ozzo'Kuru



Les Ilvaniriens savent fort peu de chose de l'*Ozzo'Kuru*. Ils savent que c'est un empire insulaire, situé à des milliers de kilomètres vers le sud-est de leurs propres terres, et que seuls des navigateurs perdus de ce peuple sont arrivés jusqu'en *Ilvanir*.

En fait, l'*Ozzo'Kuru*, de par sa situation géographique (à près de 2.500 km des côtes sud d'*Organdia* et à plus de 3.600 km des côtes est de l'*Eriasie*), a toujours connu sur Dère un développement en marge du reste des civilisations du monde. Les humains de l'archipel ont accédé au feu, à l'écriture, à la navigation, sans jamais avoir pu échanger avec des peuples étrangers à leur propre « monde ».
C'est l'exemple parfait d'une race qui s'est développé sans aucun apport extérieur.

Les *Ozzo'Kuriens* fonctionnent d'après le calendrier *Shuni*, qui prend naissance en 1310 avant le premier calendrier Ilvanirien.

Religion - Spiritualité

On trouve au cœur de la société ozzo'kurienne plusieurs influences philosophico-religieuses.
Pour l'essentiel, il faut comprendre qu'un ozzo'kurien est le plus souvent tenant d'une philosophie ET d'une religion.

Philosophies.

On trouve deux courants philosophiques majeurs : le Nialisme et le Luminisme.
Ces deux courants sont si fondamentalement opposés qu'ils ont bien souvent été à l'origine de conflits très violents.

Nialisme : doctrine philosophique fondée vers 8.000 avant Shuni. Elle est basée sur le respect des paroles des sages Nié, Nia et Niï, héritiers, selon la légende, de la sagesse des anciens. Pour l'essentiel, le nialisme propose à chacun de cultiver son « lotus personnel ». Il promeut l'individualisme.

Luminisme : philosophie apparue vers 4.700 avant Shuni dans l'île d'*Ito-Ido*. Le Luminisme propose, au travers de l'observation rituelle du culte des anciens, l'accès à la sagesse par la conscience du soi équilibré par le groupe. Le Luminisme met ainsi en avant la prédominance nécessaire du groupe sur l'individu, la suprématie de l'intérêt de la Cité sur celui de l'homme.

Tijong : courant philosophique, possédant quelques références au Luminisme, fondé dans la Cité de Jutsuno en 912 avant Shuni. Le Tijong met la Cité au centre de la nécessité humaine et justifie, pour l'équilibre de la Cité, la répartition de la population en groupes très structurées appelées « castes ».
Le Tijong diverge particulièrement du Luminisme en ce qu'il néglige totalement l'épanouissement de l'individu et ne tient pour important que le devenir de la Cité.

En 794 du SC, les convictions philosophiques ozzo'kuriennes se répartissent ainsi :

Nialisme	19%
Luminisme	38%
Tijong	43%

Religions

Deux grandes religions, à la fois concurrentes et parfois complémentaires, se partagent la spiritualité ozzo'kurienne : le « culte des anciens » et le « Yodi-Jen ».


Pagode Yodi-Jen-Wuda
à Ming-Shu (Construite en 2802 du calendrier Shuni)

Culte des anciens : également nommé « Kanokutzo » (la paix ultime), première religion apparue en Ozzo'kuru, le culte des anciens évoque la survit de l'âme après la mort physique. Les « esprits » continuent ainsi de parcourir le monde. On rend un culte à ses ancêtres, à ses amis défunts. « Les fils doivent avoir de la piété envers leurs pères ».

On distingue deux formes distinctes dans le Culte des anciens.
Le *Kanokutzo Ado*, le plus ancien, qui pense que les esprits errent sur Dère indéfiniment, et mentent une vie éternelle dans un monde invisible qui se superpose au monde visible.
Le *Kanokutzo Bedo*, plus récent (on estime son apparition à 3.200 avant Shuni), qui indique qu'après la mort physique d'un individu, son âme parcourra le monde durant plusieurs fois la durée de sa vie afin de se purifier avant son accès à une réincarnation.

Yodi-Jen (*Révolution Inconnus*) : religion apparue en 2.292 du calendrier Shuni. Elle fait référence à un panthéon de cinq Esprits personnifiés, les cinq premiers Dieux reconnus en Ozzo'Kuru.
Aventuriers de grand renom ayant accédé à l'immortalité, les cinq ont atteint ensuite à un autre niveau d'existence et sont devenus des Dieux, chacun symbole d'une ou plusieurs spères d'influence spirituelle.

Ces « Dieux » sont :

Shulu. *Shukomo-Luming* dont les sphères sont la Force et l'Intelligence.
Sumitet. *Sumitomo-Tetsui* dont les sphères sont la Puissance aveugle, l'Honneur et l'Amitié.
Nagushi. *Nagushima-Taïchi* dont la sphère est celle de la Sagesse et la Beauté.

Saïli. *Chen-Saï-Li* dont la sphère est celle de la Magie.
Ka. *Kawito* dont la sphère est celle de l'intercession avec les Grands Anciens.

En 794 du SC, les convictions religieuses ozzo'kuriennes se répartissent ainsi :

Culte des Anciens (Kanokutzo Ado)	19%
Culte des Anciens (Kanokutzo Bedo)	38%
Yodi Jen	69%

Eléments de Culture

Le Théâtre d'Iko.
Apparu dans la région d'*Iko*, vers l'an 200 du calendrier Shuni, l'art théâtral s'est répandu sur tout l'archipel entre les troisièmes et quatrièmes sicles.
Le Théâtre d'Iko s'interprète toujours nu avec pour seul ornement des maquillages et des bijoux. C'est un mélange de jeu dramatique, de danse, de chant, de mime et d'acrobaties.

Le Na-Gushima.
Art littéraire particulier, apparu autour de 780 du calendrier Shuni, dans la région de Sojo, le Na-Gushima désigne des œuvres de fiction où se mêlent, selon des proportions très strictes, le récit, les dialogues et la poésie (1/3 pour chaque).

La Peinture sur Tuiles.
La peinture apparaît vers 1.650 avant Shuni, dans le centre de Moka-Ido. Elle est, à ses origines, parfois réalisée sur soie, parfois sur des planchettes de bois, parfois sur des murs. Très vite pourtant, vers 1.500 avant Shuni, les artistes ozzo'kuriens choisissent la tuile de terre cuite comme support (plus de 80% des œuvres sont réalisées sur tuiles depuis des siècles).
NB : les plus grands peintres Ozzo-Kuriens vécurent entre 380 et 230 avant Shuni, dans la région Tokiro-Kobonoké-Koratsu. Ils inventèrent en un siècle et demi les bases de la perspective, des procédés de mise en ombre et lumière. Leurs œuvres seront transmises et conservées grâce à la découverte de nouveaux procédés de conservation des pigments de couleur.

Le Nom. Le Nom de famille précède toujours le prénom usuel.
Ainsi, le prénom du Bonz Shuni-Tiko sera « Tiko »…Mais personne n'oserait l'appeler ainsi…

Habitations.

Monnaie.
1 Ch'ien = 10 pièces d'or
1 Ch'ien = 5 Ta'el
1 Ch'ien = 50 Yu'an

Et 1Ta'el = 10 Yu'an

Société

La société Ozzo'Kurienne est structurée en « castes » très rigides.
Par ordre décroissant de prééminence, la population se répartie ainsi :

- noblesse

- samouraïs
- agents de l'administration
- prêtres
- acteur du théâtre d'Iko
- artisans
- paysans
- commerçants
- oukis (paysans pauvres)

Dans la caste nobiliaire on trouve :
- l'Empereur (*Bonz*) : il est le chef spirituel et religieux d'Ozzo'Kuru
- le Shogun : c'est le chef des armées et le responsable de la justice
- les Daymios : les seigneurs de provinces
- les Jitos : ces sont les seigneurs d'une petite ville ou d'un village. Ils agissent pour le compte d'un Daymio auquel ils appartiennent et exercent la basse et haute justice sur un territoire.

Dans la caste des Samouraïs on trouve uniquement les Samouraïs.
Membre d'un caste « supérieure » de la société ozzo'kurienne, Ce sont des guerriers d'élite, appartenant à une caste supérieure de la société ozzo-kurienne.

Dans la caste des « agents de l'administration » on trouve :
- les « questeurs », chargés de prélever l'impôt
- les juges, chargés de rendre la justice
- les huissiers, chargés des actes administratifs officiels

Shukenja : prêtre
Soheï : protecteur des temples (sorte de templier)

Fuji-Ko : Volcans Noirs la garde rapprochée de l'empereur.

Techniquement

- Energie Vitale. L'énergie vitale de base d'un Samouraï est de 35.

- Force. La

- Armes.

- Langue.

Métiers

Samouraï : guerrier d'élite membre d'une des castes les plus importantes de la société ozzo'kurienne
Bushi : guerrier
Kensaï : guerrier spirituel cherchant dans le combat une forme d'aboutissement artistique
Shukenja : prêtre
Wu Jen : magicien
Soheï : templier

Eléments d'Ozzo'Kurien

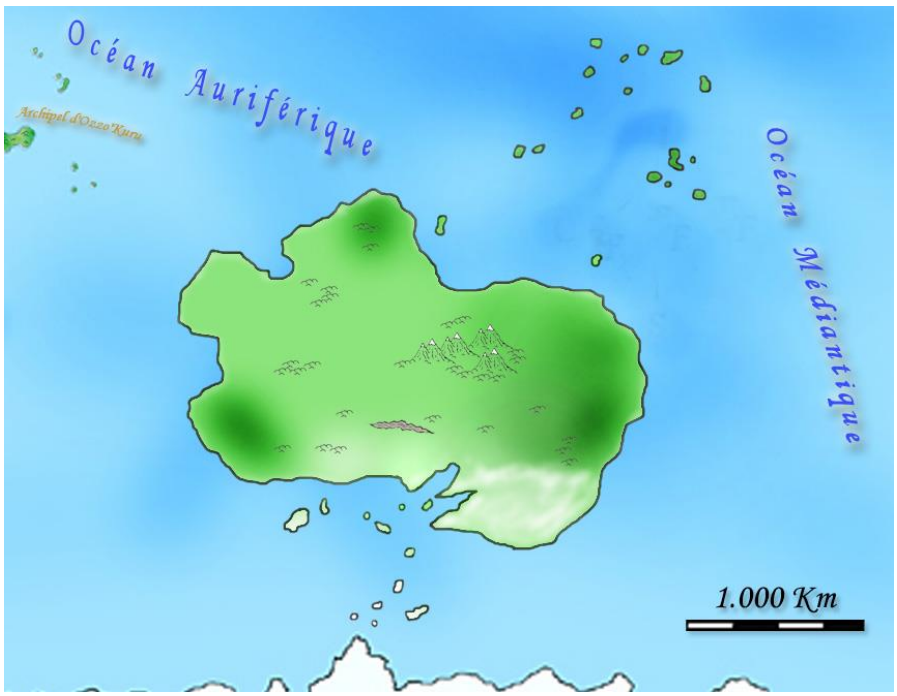
Ado : premier
Bedo : deuxième
Bokuru : petit, court
Bush : guerre
Bushi : guerrier
Cedo : troisième
Dedo : quatrième
Edo : cinquième
Fuji : volcan
Gushima : histoire
Hutu : terre
Ido : île
Ïk : oui
Iko : grand
Jö : jaune
Jen : inconnu
Kano : paix
Kitiki : tablette
Kö : noir
Komo : empire
Koto : bras
Koro : jambe
Korobokuru : nain
Kuru : terre
Kutzo : ultime
Lu : équilibre
Ming : cité
Na : non (ou rien, vide)
Nia : Sagesse
Niù : humain
Namito : guilde
Ouki : paysan pauvre, misérable
Ozzo : ancien
Sense : maître
Shu : puissant
Shuni : puissantissime, Le Puissant
Shi : origine
Somnu : colosse
Sumi : gros, obèse
Toro : esprit
Tomo : dragon
Toroshu : titre des grands maîtres successifs de la théocratie Nia-Toro
Tsu-hi : herboriste, médicastre
Tuki : pèche
Wu : pouvoir
Yoni : renouveau
Yodi : révolution, changement
Zuzo : affrontement





Continent du Sorogono

Petit continent située au Sud de l'Organdia, le Sorogono est essentiellement constitué de très vastes plaines herbeuses. On trouve à l'Est une vaste forêt, ainsi qu'une assez grande au Sud-Ouest et une moindre au Nord.
La partie Sud-Est du Sorogono est une toundra glacée.
Les îles du Nord-Est sont assez grandes et fertiles.
Les îles du Sud sont des déserts de glace.



Les Sorogols

Peuple de taille moyenne, les sorogols sont plus petits que la moyenne ilvanirienne : environ 1,65 m pour les mâles (155 + 1D20 cm) et 1,60 m pour les femelles (150+1D20 cm).



Leurs cheveux sont bruns, noirs, châtains très foncés.
Leurs yeux, en amandes, sont foncés.
Les pommettes de leurs joues sont assez larges, leur donnant un visage assez rond. Leur nez est court.

Les Sorogols sont essentiellement des éleveurs nomades. Ils parcourent le *Sorogono* en poussant devant eux des troupeaux de bovins, d'ovins, de caprins.



Ils vivent en clans de 300 à 1.000 individus.

On compte 7 tribus de sorogols, pour une population totale de 2,5 millions d'individus !

Kïn : roi



Religion « Egyptienne »



Râ (ou *Rê*) - le dieu soleil

C'est le Dieu Créateur, le Dieu le plus important pour le peuple Ircan. Il est le Dieu du soleil et le père de tous les autres Dieux.
Râ est associé à de nombreux autres dieux pour former des divinités encore plus puissantes (ex : Amon-Rê).
Il prend la forme d'un homme à tête de faucon, porte le disque solaire entouré du serpent urœus, la croix ankh, le sceptre ouas.

Horus : le dieu du ciel



Fils d'Isis et d'Osiris, dieu du ciel et du soleil, il est le protecteur des pharaons.
Il est représenté sous la forme d'un homme à tête de faucon portant la double couronne avec le serpent urœus. Il tient la croix ankh et le sceptre ouas. Avec sa queue de taureau, il a tous les attributs du pharaon.



Osiris : le dieu de la mort et de la renaissance

Il est représenté comme un homme momifié au visage vert ou noir (couleurs de la renaissance) coiffé de la couronne blanche de Haute-Egypte enserrée par deux plumes d'autruche. Dans ses mains, il tient les attributs du pharaon : le fouet et la crosse des bergers. Il porte aussi la barbe postiche.

Isis : la déesse-mère



C'est la Déesse protectrice des femmes et des enfants, de la santé, la créatrice de remède. C'est elle qui préside aux rites funéraires.
Isis est la femme d'Osiris et la mère d'Horus, elle est la magicienne qui favorise la résurrection des morts.
Isis est le plus souvent représentée par une femme portant sur la tête le signe hiéroglyphique du trône.



Nephtys : la gardienne des morts

Soeur d'Isis et épouse de Seth. Lorsque Seth a tué Osiris, Nephtys a quitté son époux et a aidé sa sœur à la résurrection d'Osiris.
Avec Isis, elle aide les morts à renaître.
Nephtys est représentée sous la forme d'une femme, portant sur la tête les signes hiéroglyphes de l'enceinte de la ville.

Hathor : la vache céleste



Déesse de l'amour, de la joie, de la musique.
Elle est la fille du soleil Rê et l'épouse du dieu Horus. Elle peut être représentée sous forme humaine (une femme) ou animale (une vache).
Hathor porte toujours le disque solaire (elle est la fille de Rê) entouré des deux cornes de la vache. Elle tient dans sa main droite le sceptre ouadj, surmonté par une ombrelle de papyrus qui symbolise la santé et l'éternelle jeunesse.



Thot : le dieu de l'écriture et du savoir

Patron des scribes, grand magicien, dieu lunaire (il remplace le soleil la nuit). Il est également le Dieu des comptes et du calendrier.
Il est représenté sous la forme d'un homme à tête d'Ibis. Il est coiffé de la couronne atef, porte la croix de vie ankh (comme tous les dieux) et le sceptre ouas. Il peut prendre aussi la forme d'un babouin.

Sobek : le dieu crocodile



Il est le Dieu de la fertilité, le souverain des eaux douces, il apporte l'abondance et protège le Hekderon des Ircans.
Sobek est représenté soit sous la forme d'un crocodile, soit comme ici sous la forme d'un homme à tête de crocodile coiffé d'une couronne à plumes flanquée de deux urœi.



Anubis : le dieu de la momification

Anubis est le protecteur des défunts, des tombes et des funérailles. Il dispense aux morts l'offrande funéraire et les conduit devant Osiris pour qu'ils soient jugés. Il est celui qui préside à la pesée du cœur du défunt.
Anubis est le fils illégitime d'Osiris et de Nephtis, la sœur d'Osiris.
Anubis est représenté sous la forme d'un prêtre dont la tête est couverte d'un masque à tête de chien ou de chacal noir.

Seth : le dieu du désert, du mal



Seth est l'assassin d'Osiris, il passe pour ambitieux, comploteur et tente de détruire l'harmonie du monde.
Seth est représenté comme un homme athlétique avec un corps rouge (la couleur du désert) et une tête d'animal indéterminé (âne? chien? girafe?) : un long museau, des yeux clairs, de longues oreilles droites aux extrémités carrées, des cheveux roux (couleur du mal), une queue fourchue.



Ptah : le dieu des artisans, des orfèvres, des maçons et des forgerons

Il est également le Dieu des Sciences.
Seuls ses bras sortent de son long manteau momiforme pour tenir le sceptre ouas (la force), la croix ankh (la vie éternelle) et le pilier djed (la stabilité). Des rubans pendent dans son dos. Il a le crâne rasé coiffé souvent par une calotte bleue. Il est le seul dieu à porter la barbe postiche droite des rois car il a régné sur terre avant les pharaons.

Touéris (Thaouris) : la déesse de la fécondité



Nom « grécisé » de la déesse Ta-ouret (la grande) et désignant la grande mère universelle, représentée souvent sous les traits de l'hippopotame femelle gravide, à pattes de lion et queue de crocodile, s'appuyant sur le signe « protection ».
Elle était symbole de toute fécondité qui vient des eaux, elle est en rapport avec la naissance et est souvent appelée « la mère qui enfante tous les dieux ».