

# Le Monde de Tiracinne

Dernière mise à jour : Juin 2009

**Avertissement :** Si les informations qui suivent sont utilisées en jeu, les personnages y faisant référence doivent avoir l'éducation et les connaissances nécessaires pour y faire usage. Par exemple, très peu de gens connaissent l'histoire exacte de la fondation du Conseil des Mages, sauf les membres de cette faction.

Le Monde de Tiracinne .....	1
Description générale .....	1
Cosmologie .....	2
Les Contrées Chaotiques .....	5
Les Landes Silencieuses .....	6
Le Nouvel Empire .....	7
La Vieille Garde .....	8
Les Terres de Sang.....	9
Empire de la Lune Rouge .....	10
Races de Tiracinne .....	11
Petit peuples .....	11
Peuples primitifs.....	11
Peuples sauvages.....	11
Peuples secrets .....	12
Peuples sylvestres.....	13
Mythologie.....	14
- à venir - .....	14
Factions.....	15
Politiques.....	15
Religieuses .....	16
Idéologiques .....	16
Mercenaires .....	17
Artisanes.....	18
Affinités .....	19

## Description générale

Le monde de Tiracinne représente l'univers connu pour la plupart des peuples. Il est divisé en six grandes régions. De l'ouest à l'est : les Contrées Chaotiques, les Landes silencieuses, le Nouvel Empire, la Vieille Garde, les Terres de sang et l'Empire de la Lune Rouge. Pourtant, plusieurs contrées éloignées restent inexplorées pour plusieurs raisons, certaines sont trop inaccessibles ou trop hostiles envers les étrangers... Malgré tout, l'envergure du monde connu représente plusieurs mois de voyage rapide. Plus précisément, le monde connu fait environ 7500 km à vol d'oiseau de l'est à l'ouest et 3700 km du nord au sud. Chacune des régions possède donc une culture bien distincte des autres selon leur situation géopolitique et leur histoire. Chacun des peuples est alors bien différent les uns des autres puisqu'ils ont longtemps été isolés. En fait, il y a un ou deux siècles, les longs voyages étaient des événements très rares.

Le point de référence pour les années dans le monde Tiracinne (ou l'an 0) est, pour la grande majorité des peuples, la fondation du Nouvel Empire. Ce standard est adopté par beaucoup puisqu'il rend les communications entre les nations plus faciles. Anciennement, on datait les années à partir de la création du mont Albia.

## Cosmologie

Les astronomes de Tiracinne ont catégorisé peu d'objets célestes. Le plus important de ceux-ci est le soleil, appelé parfois Son (prononcé Sô-ne), qui graviterait autour de la planète. Son intensité lumineuse varierait selon un cycle simple, mais encore inexpliqué. Le deuxième astre en importance est sa lune, nommée Siloss. Visible seulement la nuit, elle possède une forme de croissant, évoluant graduellement jusqu'à atteindre un cercle presque parfait ou un mince filet de lumière. Les observateurs les plus avertis ont également découvert la présence de 2 autres objets, ne dégageant pas de lumière et qui semblent graviter autour de Tiracinne, mais à une très grande distance. Le plus grand des deux est Elviran, possédant une couleur bleutée et Armack, d'une teinte rougeâtre.

Les journées ont une durée de 24 heures, réparties inégalement entre le jour et la nuit selon la région du monde. Dans le Nord, où il fait habituellement plus froid, le jour est généralement moins long et le contraire s'applique pour le Sud. Puisque le soleil reste sensiblement au même niveau dans le ciel au fil des mois, le climat ne varie pas beaucoup dans le monde de Tiracinne, l'écart de température entre les saisons n'étant pas très élevé.

## Chronologie

La chronologie est datée selon la fondation du Conseil des Mages.

- 2000	L'histoire du monde de Tiracinne a subi de nombreux bouleversements à travers les siècles. Les plus anciennes entrées des hautes archives de la ville de Diffenn placent les débuts de la première civilisation en l'an vers le 20 <sup>e</sup> siècle avant le Conseil. On raconte pourtant que très longtemps avant cette époque, il y eut un gigantesque cataclysme qui rendit la nature complètement chaotique pendant de nombreuses années. Malgré tout, il n'existe que peu d'informations reliées à cet évènement. On appelle cette période les Temps anciens.
- 1900	Époque vers laquelle on voit apparaître des créatures énormes, possédant une force de destruction inhumaine. Appelés les Chetecks, ces monstres ne sont pas très nombreux, mais personne ne possède alors la puissance nécessaire pour s'y opposer, les peuples étant divisés en petits villages. Personne ne sait d'où ils sont venus et on raconte qu'ils détruisaient tout sur leur passage, même ceux de leur propre race.
- 1646	Fondation de l'Empire uni de Pandor, motivée par le nombre grandissant de menaces dont les différents peuples doivent faire face. L'Empire est dirigé à partir de l'ancienne ville de Pandor, et est gouverné de manière égale par des elfes, nains et humains. La grande majorité des villes et villages se joignent à celui-ci, et l'état de guerre contre les différents peuples hostiles est aussitôt déclaré.
- 1644	Début des saintes croisades. Pour lutter contre le nombre grandissant d'invasions dirigées vers l'Empire, celui-ci proclame 2 grandes croisades. La première est dirigée par 8 seigneurs de guerres nains et part en guerre contre les créatures des profondeurs. La deuxième, commandée par les hauts dirigeants elfes, part à l'ouest pour traquer et exterminer tous les Chetecks. Les chefs du peuple humain restent à la cité de Pandor pour la protéger des attaques.
- 1606	Fin de la croisade naine. Celle-ci ayant permis de mettre un terme aux invasions venant des profondeurs, les 3 seigneurs nains restants remontèrent à la surface avec une armée très affaiblie par les combats. Pourtant, les humains par leur cupidité, prirent possession du trône de l'Empire et attaquèrent le reste des forces naines par surprise. Le seigneur nain Nibelungen périt dans les affrontements et les 2 autres durent s'enfuir afin de ne pas être exterminés.
-1605	Fin de la croisade elfique. Apprenant la nouvelle, les elfes interrompirent la croisade avant d'avoir exterminé les quelques Chetecks restants et se mirent en marche pour Pandor. Ils rassemblèrent une véritable légion en chemin grâce à l'aide des peuples sauvages. Ils assiégèrent la cité pendant 6 mois et à l'hiver, attaquèrent les derniers survivants. L'Empire tomba en même temps que la ville, qui fut complètement rasée.
-1600	Création du mont Albia. Une énorme colonne de lumière est projetée hors du sol, au sud-est de la Garde Blanche. La terre se soulève et un énorme cratère est formé à cet endroit, que l'on nommera plus tard, mont Albia. Le même phénomène se produit simultanément au nord des Terres de Sang, mais l'évènement est de moins grande envergure. Ce cratère sera appelé mont Elbia. Personne n'est jamais parvenu à expliquer ces colonnes de lumière, mais beaucoup en croient l'origine divine.
-1253	Fondation de la Garde Blanche. Un descendant de la lignée des rois de l'ancien Empire Uni de Pandor regroupe, par la parole autant que la force, la plupart des habitants d'un territoire appelé aujourd'hui la province de Tel't. Du nom d'Azul, il établit les bases de l'autorité politique dans la ville de Diffenn, qui était alors une ville modeste.
-1069	Alliance de 3 seigneurs qui formeront plus tard les Conjurés de Jargeau.
-801	Colonisation des Landes Silencieuses. Plusieurs compagnies de marchands décident d'établir plusieurs villages miniers puisqu'un grand potentiel de minerais est découvert dans les Landes.
-743	Fondation de l'Empire de la Lune Rouge. Les peuples barbares des lointaines régions des Terres de Sang sont ralliés sous une même bannière grâce à une énorme campagne militaire lancée par Ishimaru Makoto.
-265	Fondation de la Confrérie de la Rose de Fer.

0	Établissement du Nouvel Empire. Le royaume de la Garde Blanche se retrouvant sans successeur à la mort du roi Artorius, une elfe d'origine noble réussit à prendre la tête du continent. La dénommée Alice et autoproclamée Impératrice réussit à gagner la faveur populaire ainsi que politique en peu de temps, ayant exposé le complot formenté par les anciens conseillers du trône. Malgré tout, les changements apportés par la nouvelle Impératrice ne font pas l'unanimité parmi la population.
101	Schisme du Nouvel Empire. Les opposants au nouveau régime se rallient autour d'un homme nommé Harlequin. Son témoignage d'une version différente des événements de l'an 0 permettent de rallier une bonne proportion de la population, principalement les peuples vivants au nord et à l'est du continent, qui ont vu le Nouvel Empire d'un mauvais oeil. Une guerre civile éclate et l'empire est déchiré.
120	Fin de la guerre civile et création de la Vieille Garde. Prônant les valeurs de l'ancienne tradition de la Garde Blanche, Harlequin fonde un royaume fonctionnant sur un principe féodal. Lui-même se nomme conseiller personnel du nouveau roi, un noble estimé par les révolutionnaires. Le pouvoir souverain est installé dans la ville nordique de Cyprecia.
150	Guerre des monts. Une invasion d'ennemis mystérieux menace la paix des Terres de Sang. L'Empire de la Lune Rouge crée une armée en hâte pour combattre l'envahisseur. L'adversaire utilise des tactiques jamais vues encore. Ceux qui les combattront les appelleront les Valkans, ce qui signifie les Sans-vie.
152	La ville de Vlax Erek envoie une force militaire de 1000 hommes pour défendre les routes dans les montagnes qui mènent à la cité.
170	Fin de la Guerre des monts. L'envahisseur est repoussé au-delà des zones habitées des Terres de Sang. Bilan : un peu moins de 2800 hommes de l'Empire de la Lune Rouge perdent la vie, ainsi que plus de 740, venus de Vlax Erek.
541	Colonisation timide des Contrés Chaotiques. Les efforts étant menés par le Nouvel Empire, les habitants de cette région y doivent encore allégerance.
722	Début des perturbations de l'équilibre et de la magie. Disparition de nombreux artefacts, leurs puissances magiques étant volées par un être nommé Saraban.
734	Guerre de Tordak et de Brès. La ville de Brès s'opposant à la guerre sainte déclarée par la cité de Tordak contre les peuples païens du nord, les deux armées s'affrontèrent non loin de Brès. La victoire fut gagnée par Tordak, qui réussit à se rendre en territoire nordique.
735	Brève apparition des 3 anciens dieux au mont Albia, ainsi que de nombreuses créatures mythiques vivant sous terre. Mort de Saraban et fin des perturbations de l'équilibre et de la magie.

## Les Contrées Chaotiques

Continent à l'ouest du Nouvel Empire, les Contrées Chaotiques sont habitées que depuis très peu de temps. Le territoire est pauvre en ressources, le climat est difficile et il s'y trouve de nombreuses créatures hostiles. Les premiers habitants, venant tous du Nouvel Empire, s'y installèrent en l'an 541. Rapidement, un système féodal de séparation des territoires similaire à celui de l'Empire fut mis en place, bien que l'autorité suprême soit conservée par ce dernier. Les plus fortunés des habitants devinrent donc dirigeant de leur propre fief, pouvant gérer rapidement et comme bon leur semble la population qui travaillait pour eux. Ce système, bien que facile à mettre en place, provoqua des nombreux préjudices et mena à bien des conflits. En effet, de nombreuses luttes armées eurent lieu entre les différentes principautés, souvent provoquées par la cupidité humaine. C'est une des raisons pour quoi on appelle ce vaste territoire Contrées Chaotiques, bien que ce nom déplaît grandement aux peuples qui y vivent. La paix est donc toujours dans un équilibre précaire en ces lieux, où les structures en place sont constamment menacées. Il n'existe également pas de capitale pour l'ensemble de ce territoire, chaque fief étant sous l'autorité de seigneur en place, celui-ci devant toutefois prêter allégeance au Nouvel Empire.

De nombreuses régions restent encore inexplorées à l'ouest des Contrées Chaotiques mais elles font partie des plus inhospitalières que l'on peut trouver sur Tiracinne. Il y habite des créatures étranges et inconnues dont peu d'explorateurs peuvent se vanter d'avoir aperçues et d'être revenus pour en parler.

## Les Landes Silencieuses

Les Landes Silencieuses sont souvent considérées comme le territoire le plus terne et désolant de Tiracinne. Le nom est attribué au fait que peu d'animaux ou d'hommes y vivent en raison du manque de végétation. La seule richesse du continent est les minéraux contenus sous sa surface. C'est donc pour cette raison que les seules personnes y habitent sont soit des petites communautés de mineurs ou des gens cherchant le refuge de la solitude des plaines rocailleuses. Il n'existe pas réellement de gouvernement pour ce territoire, chaque village possède donc sa propre autorité. Les habitants y sont souvent méfiants, même entre eux, ayant eu souvent à faire à des étrangers venus pour les piller ou les escroquer.

Le groupe possédant le plus d'influence sur les Landes est la Compagnie du Levant. Ce groupe de mercenaire ont choisis de s'installer de manière permanente sur ce territoire, afin de protéger les mines des attaques extérieures des pillards et des nations plus cupides, en même temps de surveiller les menaces plus sérieuses se terrant dans l'ombre des profondeurs.

## Le Nouvel Empire

Instauré à la suite du décès du roi Artorius qui mourut sans laisser de descendance officielle, le Nouvel Empire est une des forces économiques, politiques et militaires les plus fortes des mondes connus. La capitale de l'Empire est la cité de Diffenn, où siège l'Impératrice Alice, ainsi que les hauts aristocrates. Le pouvoir suprême est encore aujourd'hui contrôlé par l'Impératrice, le commandement des armées étant la responsabilité de son fils Damien.

Avant l'établissement du système actuel, le pouvoir politique était appelé la Noblesse de Diffenn. Organisé comme une monarchie standard, le pouvoir suprême était assuré par le roi, qui nommait les membres de la noblesse. Ceux-ci possédaient généralement une terre dans une province du continent et avaient la responsabilité de celle-ci. Le système extrêmement complexe de division des terres s'est toutefois grandement amélioré avec la nouvelle autorité, plus centrale.

L'histoire de la création du Nouvel Empire remonte à plus de 700 ans. À l'époque, le roi Artorius venait de mourir sans laisser de descendance officielle. Le Conseil des Mages, les conseillers personnels du roi, avait alors brièvement pris le pouvoir mais l'arrivée soudaine d'une elfe d'origine noble, du nom d'Alice, bouleversa les choses. En effet, celle-ci réussit à prouver aux hauts aristocrates et au peuple de la Garde Blanche que le Conseil des Mages avaient comploté pour prendre le pouvoir et avait organisé la mort du roi Artorius grâce à une malédiction très puissante. Elle est également réputée pour avoir personnellement menée une attaque qui décima la majorité du Conseil. Poussée par la faveur populaire, Alice prit alors le pouvoir en se couronnant elle-même Impératrice et en fondant officiellement le Nouvel Empire.

L'évènement le plus marquant du Nouvel Empire est sans aucun doute le Schisme, qui eut lieu un siècle après sa fondation. À l'époque, son territoire était le continent en entier, même si de nombreuses tensions existaient dans les régions au nord et à l'est. Profitant de cette situation, un opposant aussi déterminé que mystérieux réussit à unir les opposants au pouvoir de l'Impératrice. Nommé Harlequin, il offrit une version totalement différente des évènements de l'an 0. Sous son commandement, une guerre civile éclata et celle-ci dura 20 ans, divisant le continent en 2. Encore aujourd'hui, malgré les efforts de l'Impératrice pour reprendre le territoire perdu, la frontière militaire ne bouge presque pas.

Les relations entre les autres nations et le Nouvel Empire sont souvent très tendues. Les diplomates de cette région sont réputés pour être des négociateurs très agressifs et bornés. Les relations sont par contre très bonnes avec les Contrées Chaotiques, ce qui favorise de nombreux échanges commerciaux. La puissance militaire de l'Empire est bien établie et rivalise facilement avec n'importe quel ennemi. La particularité des forces militaires du continent est une bonne rapidité de déplacement et ses unités terrestres sont les plus respectées du monde de Tiracine.

## La Vieille Garde

La Vieille Garde est le résultat de deux décennies de conflits qui ravaga presque l'ensemble du territoire du contient anciennement appelé la Garde Blanche. Son histoire est étroitement lié aux bouleversements qui suivirent le couronnement de l'Impératrice Alice. Certains habitants du Nouvel Empire étaient mécontents des changements apportés par le nouveau gouvernement, en particulier la perte de pouvoir des seigneureries au profit du pouvoir centralisé. Par contre, sans véritable force de levier, les protestations furent rapidement réprimées et les contestations oubliées pour quelques temps...

Presque 100 ans après la fondation du Nouvel Empire, un homme nommé Harlequin parvint à réunir une petite armée de contestation. L'origine de ce personnage est encore mystérieuse mais l'on raconte que celui-ci avait été écarté par l'Impératrice Alice elle-même puisqu'il représentait une menace importante pour son couronnement. Harlequin accusa également l'Impératrice de s'être alliée à des nobles corrompus et d'avoir utilisée des sortilèges de nature démoniaques pour prendre le trône. Prônant les anciennes traditions de la Garde Blanche, l'armée révolutionnaire pris rapidement de l'ampleur et les affrontements devinrent de plus en plus violents. Les peuples du nord furent parmi les premiers à se joindre au mouvement, suivit par les hommes de l'est. La guerre civile dura 20 ans. Un statu-quo s'installa tranquillement par la suite et les provinces contestataires créèrent un gouvernement féodale. Harlequin, ne désirant pas devenir roi en raison de sa longévité surhumaine, devint le conseiller personnel des rois qui se succédèrent au fil des siècles et dont la mortalité doit être validée. En effet, depuis la fondation de la Vieille Garde, aucun dirigeant ne doit posséder une espérance de vie plus grande que celle d'un humain afin de respecter les vieilles traditions.

Le territoire est aujourd'hui divisé en seigneureries d'envergure diverses, allant de la taille d'un Duché à celle d'une baronnie. La frontière avec le Nouvel Empire est par contre encore précaire. Les deux nations sont constamment sur le qui-vive puisque maintes fois au travers des siècles, les armées de l'Impératrice tentèrent une percée, à chaque fois repoussée. Les montagnes se trouvant sur la frontière favorise les emplacement de défense, rendant toute attaque très difficile.

## Les Terres de Sang

Certains disent que les Terres de Sang sont appelées ainsi en raison de la couleur de la terre, qui possède une teinte rougeâtre. D'autres affirment que c'est plutôt les nombreuses batailles qui s'y sont déroulées qui contribuèrent au nom qu'on leur donne. Le territoire est habité depuis très longtemps, en raison d'une situation géographique favorable et des sols riches. En effet, on dit souvent que les Terres de Sang sont le jardin de Tiracinne, tellement les cultures y poussent rapidement. Les habitants sont des gens fiers, mais habituellement tranquilles, qui ne cherchent pas les ennuis. Voisin de l'Empire de la Lune Rouge, les échanges entre les deux patries sont assez timides en raison des fortes différences culturelles qui existent.

Le plus grand événement à s'être déroulé sur les Terres de Sang c'est sans doute la Guerre des Monts. L'origine de ce conflit est encore aujourd'hui nébuleux, mais plusieurs pensent que tout commença lors de l'intervention militaire du Parti des Galants. Ce groupe de noble qui était situé dans la ville de Vlux Erek avait à leur tête le Duc Éloi de Verbourg. Ceux-ci avaient pour ambition de développer les régions plus à l'est. Pour réussir cela, ils devaient avant tout se débarrasser des populations indigènes hostiles qui s'y trouvaient. Ils levèrent donc une grande campagne militaire et s'enfoncèrent plus en avant dans les terres. C'est à la suite de cet événement que les choses se compliquèrent. Les peuples indigènes commencèrent à s'organiser et semblaient devenir de plus en plus combattifs, jusqu'à mener une contre-attaque massive. Ils réussirent à lever une armée bien établie et étaient déterminés à repousser les hommes jusqu'à la mer. On les appela les Valkans. La guerre dura vingt ans et fut un désastre. Les plus durement touchés furent les gens de l'Empire de la Lune Rouge, qui étaient les plus exposés, bien qu'ils n'étaient pas à l'origine du conflit. Les Valkans furent finalement repoussés plus loin à l'est, là où la nature est extrêmement hostile envers les hommes. Le Parti des Galants se sépara peu après.

## Empire de la Lune Rouge

Situé sur la péninsule sud-est des Terres de Sang, l'Empire de la Lune Rouge forme une société bien distincte du reste du monde de Tiracinne. Nommé en raison de la lune Siloss, celle-ci étant rougâtre lorsqu'elle traverse cette partie de Tiracinne, l'Empire est un rassemblement de 4 grandes provinces possédant des cultures distinctes. Ces 4 provinces sont toutes dirigées par un chef appelé Sen'hen et sont indépendantes politiquement, et souvent même économiquement des autres. Du temps de l'unification de l'Empire, il n'existait pas cette division du territoire. C'est seulement après la Guerre des monts que s'amorça cette fragmentation du pouvoir impérial. La situation actuelle est telle que les quatre chefs tentent tous d'asseoir leur autorité sur leurs voisins. Une guerre, presque perpétuelle, très chaotique étant donné le nombre de partis, a ainsi cours dans l'Empire.

Les habitants de l'Empire de la Lune Rouge ont une spiritualité bien différentes du reste des peuples de Tiracinne. En effet, les habitants ne vénèrent pas de dieux ou d'entités supérieures. Lorsqu'ils veulent voir s'exhausser un désir quelconque, ils s'adressent plutôt aux esprits, ou Kamis. Les Kamis sont des incarnations de la nature ou de l'âme humaine, chargée de différentes fonctions dans le domaine spirituel. Ainsi, on retrouve une quantité incroyable de Kamis, tous très spécifiques à un aspect de la vie. La pratique de cette dévotion envers les esprits est symbolisée par de nombreux rituels. Si le rituel est efficacement mené et est approprié, on se voit offrir une faveur par le Kami. Ces alliés sont bien utiles au peuple de l'Empire, mais on compte aussi une certaine quantité de « mauvais Kamis ». Ceux-là sont craints parce qu'ils apportent ruine et malheur à leurs victimes.

*Note Hors-Jeu : Les 4 grandes provinces de l'Empire ont des cultures et des traditions bien différentes. C'est pour cette raison qu'un personnage venant de cette région doit accorder son costume et son roleplay avec une des cultures moyen-âgeuse suivante : Inde, Perse, Chine et Japon.*

# Races de Tiracine

## Petit peuples

### Gnome

Cette race de petits hommes vivants sous terre est réputée pour leurs inventions et leurs talents d'alchimiste. De petite taille, ils ont le nez protubérant et le visage rond. Un gnome passe sa vie à inventer des appareils de toutes sortes et à concocter des potions. Ils font d'excellents illusionnistes, ayant un talent inné pour cette profession. Les gnomes sont la plupart du temps pacifistes et farceurs.

### Hobbit

Les Hobbits vivent au cœur des forêts. Ils sont plutôt tranquilles bien que certains d'entre eux, plus curieux, partent parfois explorer le monde. La plupart par contre aiment la vie paisible et facile, qu'ils passent à manger des pâtisseries et à fumer du tabac de chez eux. Ils sont toujours pleins de ressources et ne se laissent jamais décourager. Les Hobbits se font facilement des amis et tentent de vivre du mieux qu'ils le peuvent.

### Nain

Les nains sont des travailleurs persévérants connus pour leurs compétences martiales, leur faculté à résister à tout ou presque, leur grande connaissance des secrets de la terre et la quantité de bière qu'ils peuvent ingurgiter. Leurs mystérieux royaumes, taillés à l'intérieur des montagnes, sont renommés pour les merveilleux trésors qu'ils produisent. Les Nains ne sont pas très sociables et il existe une certaine rivalité entre les nains et les elfes.

## Peuples primitifs

### Orque

Les orques sont une race de barbare fier et brutal. Leur peau verte ne plaît guère aux races plus civilisées, mais rares sont ceux qui osent défier ouvertement un orque. Leurs capacités intellectuelles n'étant pas très développées, leur manière d'agir est donc plus impulsive. Le proverbe orque suivant illustre bien cette réalité : « Dans le doute, frappe encore! »

### Troll

Le troll est parfois géant, souvent nain, mais toujours laid. D'une grande pilosité, les trolls ne possèdent pas tous la même couleur de peau et possèdent une posture primitive. Ils sont généralement vêtus de peaux de bêtes et vivent dans de profondes forêts ou au fond d'une grotte. Bien qu'ils puissent avoir mauvais caractère, les trolls ne sont pas foncièrement mauvais. Un lien mystique existe entre les trolls et le royaume de la Mort qui permet d'accomplir certains prodiges que peu d'hommes peuvent expliquer.

## Peuples sauvages

### Gobelour

D'une férocité proche de l'ours (d'où le nom), le gobelour rappelle un humain par sa posture et son intelligence surprenante pour la chasse, mais a tous les comportements d'une bête sur le plan social. On reconnaît le gobelour à sa grande pilosité, et à son comportement primitif. Vivant généralement en petit groupe, les gobelours sont très protecteurs de leur territoire et n'hésitent pas à attaquer ceux qui s'aventurent trop près. Lorsqu'ils attaquent, ils usent fréquemment de tactiques d'embuscades pour attraper une proie. Sans pour autant être dépourvus de sens commun, ils n'hésitent pas à s'attaquer à des cibles apparemment plus puissantes, n'étant pas facilement impressionnés.

## Homme-bête

On raconte que parfois, lorsqu'un individu particulièrement près de la nature rencontre un esprit animal, ce dernier peut lui offrir d'entrer en communion avec lui. De cette rencontre, un homme-bête sera formé. L'homme qui accepte un tel marché est voué à une existence séparée de ces anciennes connaissances. Il consacre alors sa vie à la protection de la nature. Certaines personnes font parfois allusion à des hommes bêtes qui n'auraient même jamais connu le monde civilisé, mais personne n'a jamais pu apporter la preuve d'une telle théorie.

## Lycanthrope

Victime d'une malédiction, le lycanthrope est un homme qui se métamorphose épisodiquement en bête. On connaît peu de chose sur l'origine de ce mal, mais il semble qu'il ne soit pas lié à un seul animal. Ainsi, on retrouve des loups-garous, ours-garous, tigre-garous, etc. L'apparence de l'homme transformé approche celle d'un hybride entre l'humain et l'animal, un monstre d'une grande puissance. Lors de sa transformation, le lycanthrope doit se nourrir de la chair de ses semblables, faisant souvent de lui un ennemi pour ses pairs. Il est dit que certains remèdes pourraient exister contre ce mal.

## Peuples secrets

### Damné

Ces personnes ont été, à un moment de leur existence, victime d'une malédiction les empêchant de mourir. Lorsqu'ils meurent en combat, ils ne vont pas dans l'au-delà, mais reprennent plutôt vie d'eux-mêmes. Ils doivent pourtant agir comme un être vivant, mangeant, dormant et sont sujets aux mêmes maladies qu'un mortel. Pourtant, la vieillesse est pour eux une chose inconnue et s'ils souffrent, ils ne mourront jamais. Des légendes parlent de rituels pouvant leur donner la mort, mais rien n'est certain. La plupart des damnés passent donc des siècles, voir des millénaires à chercher cette mort qui ne viendra probablement jamais.

### Drow

Les drows, originaires d'Ombre Terre, sont des elfes pervertis par l'influence maléfique de Loth. Bannis par les autres races, ils furent contraints à l'exil sous la surface du monde. Leur société élitiste les oblige très jeunes à être compétitif et sans pitié. Ils sont ainsi tous très habiles à tendre des pièges et des embuscades. Le drow se tient constamment en garde pour survivre dans son environnement, souvent hostile même dans sa propre maison. Cette race a de nombreux pouvoirs magiques innés pour cette dangereuse existence. Les drows ne font confiance à personne et préfèrent travailler seuls. Ils haïssent la lumière, qui limite leurs capacités en les aveuglant. Tout le monde déteste les elfes noirs pour leur malveillance sans bornes. Les femmes, toutes prêtresses servent la déesse-araignée maléfique Loth et possèdent le pouvoir politique de leur peuple.

### Songeur

Le peuple des songes est une race très peu connue dans le monde de Tiracinne. La raison est qu'ils habitent dans une grande ville située au sommet du plus haut mont des Landes Silencieuse, un lieu presque inaccessible et entouré d'un énorme nuage que l'on nomme le Berceau Céleste. Personne ne sait comment ils arrivent à survivre dans ces conditions, mais certains ont remarqué qu'ils semblent posséder une affinité particulière avec les rêves et une certaine habileté à prédire des événements spectaculaires. Ils sont la majorité du temps vêtus de blanc et semblent incapables de parler avec une intensité plus forte que celle d'un murmure. Le proverbe le plus populaire des Songeurs est :

*"Ne pas agir : conseiller. Ne pas conseiller : observer.*

*Ne pas observer : étudier. Ne pas étudier : méditer.*

*Ne pas méditer : rêver."*

## Vampire

Le vampire est une créature de la nuit buvant le sang des créatures vivantes. Il est un des plus puissants morts-vivants et a de nombreux pouvoirs. C'est un être nocturne préférant sortir la nuit, car les rayons du soleil le consomment. Il n'a aucun reflet dans les miroirs. Ils ne peuvent entrer dans des bâtiments sans y avoir été invités et ne peuvent approcher des objets saints. Les lieux saints leur sont également interdits.

## Peuples sylvestres

### Demi-elfe

Il arrive qu'elfes et humains se marient, les premiers étant attirés par la vitalité des seconds et les seconds par la grâce des premiers. Ces unions s'achèvent prématurément du point de vue des elfes, mais elles perdurent à travers des enfants métis, des demi-elfes. Ceux-ci ne peuvent plus trouver un juste milieu entre leurs deux héritages, grandissant plus vite que les elfes et moins vite que les humains ce qui les rend plus distants et solitaires. La plupart finissent par résider chez leurs parents humains même s'ils s'y sentent comme des étrangers.

### Efle

Les elfes sont un peuple légendaire vivant au plus creux des bois. Ils ont une longévité surprenante et une grâce surnaturelle qui les avantagent en combat. Ils ont la même taille que l'humain, mais sont plus minces. Certains les voient comme hautains, mais les elfes sont simplement réservés et conservateurs. Ce peuple est fier de son héritage ancestral et tente de le protéger à tout prix. Certains elfes quittent parfois leur maison pour trouver aventure et bonheur.

# Mythologie

- à venir -

## Factions

Il existe de nombreuses organisations, politiques ou religieuses, dans le monde de Tiracinne. Chacune d'entre elles possède une influence et des forces bien spécifiques, selon l'époque et le lieu. Les plus importantes de celles-ci sont décrites ici.

### Politiques

*Note : Lorsqu'un personnage choisit une faction politique, cela signifie qu'il est partisan et actif pour la promotion de cette faction. Habiter sur le territoire de cette faction ne suffit pas.*

#### Le Nouvel Empire

Les supporters de l'Impératrice Alice sont nombreux et fidèles. Les citoyens de l'Empire ont en effet de nombreuses raisons de servir leur pays puisque les incitatifs, tant monétaires que matériels, sont assez fructueux lorsque le service rendu est important. Les armées de l'Impératrice manquent donc rarement d'hommes prêts à servir, les années de service étant bien récompensées. La même chose se produit dans toutes les sphères du gouvernement, les avantages donnés permettant des représentants dévoués et des agents loyaux. Toutefois, si le succès est récompensé, l'Impératrice est aussi réputée pour punir sévèrement l'échec...

Les habitants du Nouvel Empire sont également habitués à la présence de races normalement chassées dans les autres nations. L'Impératrice, voyant les avantages que de telles alliances pouvaient apporter, a donc permis à plusieurs créatures de s'établir sur son territoire, par exemple les elfes noirs, qui ont maintenant une porte d'entrée officielle vers la surface. En redevance, les nouveaux arrivants, qu'ils viennent des profondeurs ou d'ailleurs, laissent les citoyens tranquilles... la plupart du temps.

#### La Vieille Garde

Les partisans de la Vieille Garde sont maintenant habitués à un statu-quo avec leur voisin de l'Ouest, même si des batailles surviennent à chaque année. Fondamentalement en désaccord avec le régime de l'Empire, ils sont farouchement attachés à leurs valeurs et traditions. Ils sont dans la majorité des cas loyaux envers le roi actuel, Theuderic IV, et respectent la noblesse en place. Certains par contre trouvent contre-nature que le conseiller du roi, Harlequin, soit encore aussi près du trône, après 600 ans.

#### L'Empire de la Lune Rouge

L'Empire de la Lune Rouge est la plus vieille nation du monde de Tiracinne. Même si de nombreuses différences existent entre les provinces, les habitants sont tous très respectueux de leur passé commun et des glorieux événements qui s'y sont déroulés. Beaucoup déplore par contre le fait que sans les conflits internes qui affaiblissent le pays à l'époque actuelle, l'Empire serait beaucoup plus puissant. La vénération des esprits Kamis est une part importante des cérémonies publiques dans l'Empire et pour être considéré comme un bon citoyen, il est important de participer aux rites spirituels. Cette dévotion populaire fait en sorte que beaucoup d'étranger voit les gens de ce peuple comme étant des individus très sages.

#### Les Terres de Sang

L'histoire mouvementée des Terres de Sang a forgé un peuple qui est maintenant pacifique et attaché à leurs terres. Parmi les plus croyants de Tiracinne, les habitants accueillent ouvertement la plupart des religions si celles-ci respectent leur conduite morale. Les gens qui y habitent sont réputés pour leur franc-parler et les représentants à l'étranger des Terres de Sang sont souvent considérés comme des bons négociateurs et fins diplomates.

## **L'Union marchande**

Constituée en grande majorité de propriétaires terriens, l'Union marchande est étendue dans toutes les régions de la Garde Blanche, ce qui fait d'elle l'organisation politique la plus connue du royaume. Avant d'avoir des visées politiques, l'Union était en fait constituée pour faciliter les échanges commerciaux au temps de l'Empire. À la chute de celui-ci et à la constatation de la puissance monarchique, l'Union commença à s'intéresser de plus en plus à la politique. Aujourd'hui, bien qu'encore vue de haut par la noblesse, l'Union marchande profite de l'appui de quelques nobles et individus influents à Diffenn pour porter son message.

La principale revendication de l'Union est la redistribution des richesses dans tout le royaume. Elle conteste aussi le fait que toutes les décisions importantes sont prises dans la capitale, sans même prendre conscience des répercussions sur les régions moins urbanisées. La force de l'organisation réside dans son pouvoir économique et dans les menaces de pénuries qu'elle utilise fréquemment.

## **Religieuses**

### **Le Clergé du Cadet**

Le Cadet est la divinité la plus répandue du monde de Tiracinne, mais plus particulièrement dans la Garde Blanche. Les préceptes du Cadet enseignent que tous les hommes peuvent bénéficier de la grâce du dieu, tant qu'ils acceptent son autorité. En effet, le Cadet offre à ses fidèles un paradis après la mort, un endroit où la douleur n'existe plus. C'est cet aspect du dogme qui rend la religion particulièrement populaire. Les croyants du Cadet s'efforcent également de combattre le Mal. Les prêtres inculquent à leurs disciples des valeurs de bonté, tout en les prévenant de l'influence néfaste des créatures maléfiques.

### **Les Suivants d'Elnass**

Elnass est connu comme étant une des plus primitives divinités de Tiracinne. On lui attribue le pouvoir de communiquer avec les esprits naturels et animaux. Même s'il existe peu de prêtres d'Elnass à proprement parler, pratiquement toutes les races sauvages et sylvestres, les druides et même les esprits reconnaissent l'influence d'Elnass sur la nature.

### **L'Église de Tordak**

Moins répandue que le Clergé du Cadet, la religion de Tordak tient toutefois une place importante parmi les religions majeures du monde, faisant même une quantité non négligeable en dehors de la Garde Blanche. En plusieurs points, les disciples de Tordak sont similaires à ceux du Cadet. On raconte en effet que les deux divinités sont frères. Pourtant, là où le Cadet conseille la prudence et la foi en son pouvoir divin, l'Église de Tordak prône l'action rapide. Le culte du dieu exhorte ses fidèles à pratiquer une juste rétribution contre le malin. Un tel enseignement est la cause de nombreux affrontements, notamment envers les peuples moins civilisés, soupçonnés de sorcellerie.

## **Idéologiques**

### **Guilde Rouge**

La plupart du temps, l'invocation ou même la communication avec des entités supérieures sont des activités hautement condamnées par les différentes églises et écoles de pensées. Malgré cela, certains hommes sont prêts à risquer leur réputation ou leur vie pour acquérir des pouvoirs inaccessibles par d'autres voies. Ils font appel à des créatures existant hors de la dimension mortelle de Tiracinne. Les plus prudents d'entre eux mettent leur force en commun, formant la Guilde Rouge. Les suivants de la Guilde Rouge ne sont, la majorité du temps, que très peu respectés. C'est pour cette raison que la faction garde

un profil bas, d'autant plus que plusieurs de ses opérations sont considérées comme étant illégales dans certaines régions.

### **La Cabale**

Fondée depuis peu, la Cabale est encore assez méconnue. On reconnaît parmi ses membres déclarés des figures importantes, autant en politique, en commerce ou en savoir arcanique. Une telle association soulève bien des spéculations quant aux motivations du groupe, d'autant plus quand on apprend que les cabalistes disent n'avoir aucun but politique.

Récemment, certaines rumeurs de prédictions se sont mises à courir. Certains érudits de la Cabale auraient fait une prophétie inquiétante sur l'avenir du monde. Les détracteurs de ce nouveau mouvement ont vu en cela une bonne occasion pour ridiculiser les pratiques étranges que les membres ont adoptées.

### **Le Malleus**

S'ils reconnaissent œuvrer pour le Bien supérieur, les membres du Malleus ne se réclament d'aucune religion. Même si leurs explications sont généralement peu comprises, le Malleus fait savoir de manière claire qu'il cherche à exterminer toutes formes de magie. Pour ses membres, les lanceurs de sorts, les créatures magiques, les religions païennes et même les elfes, nains et orques sont leurs ennemis.

Bien que le Malleus n'ait pas une grande influence, ses membres sont tout de même craints par leurs ennemis pour le fanatisme et la ferveur dont ils font preuve. Le Malleus est structuré de la même manière qu'une religion, si c'est n'est qu'il n'y a aucun culte à un dieu, mais plutôt en la pureté de l'âme et du corps. Les membres, qui sont appelés les Scrutateurs, doivent donc obéir à certains rites. Le premier de ceux-ci est effectué lors de l'entrée dans l'organisation. Il est appelé l'Office de l'Ascétisme, et offre au membre, ses premiers outils spirituels pour combattre la magie.

## **Mercenaires**

### **Les Lames vertes**

Lorsqu'un employeur veut éliminer rapidement et efficacement une menace, il peut faire appel aux Lames vertes, dont les agents sont réputés partout comme étant les meilleurs assassins. Héritant leur nom de leur courante utilisation des poisons, les Lames vertes forment un rassemblement imposant de tueurs, unis dans un but de protection mutuelle et de facilité. On connaît très peu de choses du fonctionnement de ces assassins, mais les gens informés savent où trouver les quelques membres qui signent le contrat. Par la suite, une Lame verte anonyme accomplira la tâche pour laquelle toute la compagnie a été payée.

### **La Compagnie du Levant**

Célèbres au-delà des mers pour leur vaillance exceptionnelle, les mercenaires de la Compagnie de Levant sont l'élite des compagnies de mercenaires. Sans être attachés à un groupe politique, ses mercenaires suivent tous un code d'honneur très strict. Parmi les règles qu'ils suivent, la plus connue reste celle qui leur interdit d'attaquer un ennemi en infériorité numérique. Cette particularité fait en sorte que la Compagnie n'est presque uniquement engagée par des employeurs en difficulté, que les mercenaires ont tôt fait de renforcer.

### **L'Alliance du Sceptre**

Composée en majorité de lanceurs de sorts, cette compagnie de mercenaire ne laisse pas sa place face à la compétition. Capables de ravager les rangs d'une armée vingt fois plus nombreuse grâce à leurs sortilèges étudiés spécialement pour la guerre, les mercenaires de l'Alliance du Sceptre sont certainement ceux qui demandent les plus hauts tarifs.

## **Artisanes**

### **Confrérie de la Rose de fer**

La Confrérie de la Rose de Fer est principalement une organisation marchande, œuvrant dans de nombreux secteurs d'activités. Elle a été créée en -265 par une poignée d'artisans. Mettant leurs ressources et savoirs en commun, ils ont fondé une confrérie assez forte pour développer des nouvelles techniques de fabrication, autant dans le domaine alchimique que militaire. L'organisation étant encore jeune, la structure interne est encore à ses balbutiements.

### **Le Trône**

Bien que l'origine exacte du Trône reste nébuleuse, tous s'entendent habituellement pour dire qu'elle remonte très loin dans l'histoire de Tiracine. La signification du symbole même de l'organisation, le Trône, est peu connue. L'ignorance du peuple envers le Trône est de toute façon caractéristique de ce groupe, qui s'est donné pour mission de collecter, mais surtout de garder le savoir. C'est aussi ce qui constitue la crainte normalement éprouvée par les observateurs extérieurs. En effet, si le Trône ne partage pas son savoir, il ne dit pas non plus pourquoi il le garde pour lui seul.

Il n'en demeure pas moins que les services de ses membres sont particulièrement recherchés. Les meilleurs scribes, enlumineurs et artisans des livres sont au service de celui qui peut en payer le prix. Dans de rares cas, il arrive même qu'un magicien non membre puisse obtenir des sortilèges rares.

## Affinités des factions

Le tableau ci-dessus représente les dispositions des factions envers les autres. Bien que le tableau essaie d'être le plus fidèle possible, les interactions entre les factions lors d'un GN peuvent bien différentes...

	AS	Ca	CC	CL	CR	ET	ELR	GR	LV	Ma	NE	SE	TS	Tr	Um	VG
Alliance du Sceptre	X	-	-		-	-		-	-	-	-	-	-		-	-
Cabale	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	
Clergé du Cadet	-	-	X	-	-	-	-		-	-		-		-	-	
Compagnie du Levant		-	-	X	-	-	-	-		-		-	-	-	-	
Confrérie de la Rose de Fer	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-
Église de Tordak	-	-	-	-	-	X	-		-			-			-	-
Empire de la Lune Rouge		-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-		-
Guilde Rouge	-	-		-	-		-	X		-	-	-	-	-	-	-
Lames vertes	-	-	-		-	-	-		X	-		-	-	-	-	-
Malleus	-	-	-	-	-		-	-	-	X		-	-	-	-	-
Nouvel Empire	-	-			-		-	-			X		-	-	-	
Suivants Elnass	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		X		-		-
Terres de Sang	-	-		-	-		-	-	-	-	-		X	-	-	-
Trône			-	-	-		-	-	-	-	-	-	-	X	-	-
Union Marchande	-	-	-	-		-		-	-	-	-		-	-	X	-
Vieille Garde	-				-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	X

### Légende

AS : Alliance du Sceptre  
 Ca : Cabale  
 CC : Clergé du Cadet  
 CL : Compagnie du Levant  
 CR : Confrérie de la Rose de fer  
 ET : Église de Tordak  
 ELR : Empire de la Lune Rouge  
 GR : Guilde Rouge  
 LV : Lames vertes  
 Ma : Malleus  
 NE : Nouvel Empire  
 SE : Suivants d'Elnass  
 TS : Terres de Sang  
 Tr : Trône  
 Um : Union marchande  
 VG : Vieille Garde

- : Indifférent

: Dispositions amicales

: Dispositions hostiles

