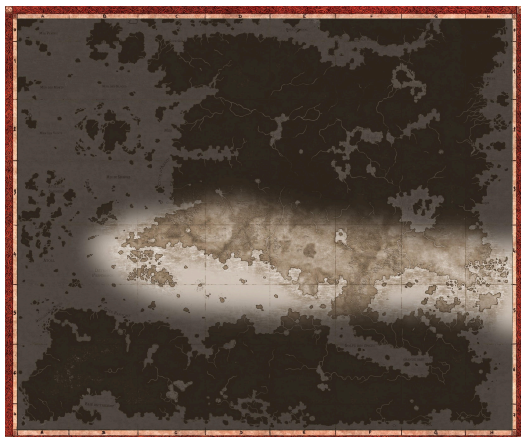


Les Cités-États collaborantes



“La Sérénissime, grouillante de nobles familles organisant la région à travers leurs jeux de cour, préserve un équilibre politique sur les côtes via la collaboration avec les audacieux mercenaires et les fiers capitaines de Port la Rafle leur donnant les outils pour faire fleurir l'économie locale grâce aux ressources produites dans la Vallée de l'Encens sous l'œil bienveillant des faeries. Au sud, les Mahouls battent les tambours de guerre et s'adonnent au nord à un commerce timide dans la Vallée de l'Encens, qu'ils ont juré de protéger.

Tandis que les Cités-États reprennent leur souffle après des décennies d'asphyxie, des enclaves marchandes formées d'exilés de l'île orientale de Wan, propageant des biens rares et fins non loin des Côtes Chaudes, forment les comptoirs du Lointain”

Types de jeu: collaboration harmonieuse

À choisir pour jouer la noblesse de cour, des marchands régionaux, des équipages de marins, de la paysannerie, des intrigues économiques, de la féerie, une vision idéaliste de la société ou gangrenée par la politique et les enjeux.

(Principalement humains, faeries et hobbits/ Anciens Dieux, Panthéon classique et animisme, méfiance des divergences)

Détails Des Cités-États



La Sérénissime, Confédération Des Cités-États Du midi

La Sérénissime rassemble en son sein les marchands, marins et érudits des régions fertiles et ensoleillées de Tanak. Connue pour sa noblesse arborant le masque loup, sa très organisée Banque, la Chambre des Numismates, et ses vignobles pluricentenaires, il faut reconnaître qu'il fait à nouveau bon vivre dans la confédération des Cités-États, tant qu'on en a les moyens et les relations. Conspirant depuis

longtemps dans les cours feutrées et surveillées, les Princes-Marchands se sont discrètement organisés contre l'Empire d'Or jusqu'à l'événement dit de "l'Aube des Sourires" en 501 qui évoque l'assassinat méthodique de tous les dignitaires et officiels de l'Empire d'Or au sein de la Sérénissime suite auquel on a vu s'édifier deux grandes factions politiques :

La Sérénissime - Entente des Prince-Marchands

Les dynasties Anahin et Rosacruz ont scellé l'union de leurs héritiers respectifs et œuvrent de concert pour la stabilité au sein de la Sérénissime. Les villes de Ana, où la nation se réarme, et Regalio, où l'armada se reconstruit progressivement, sont les deux poumons de la confédération. Les autres Princes-Marchands, jaloux, s'agitent et brillent par les effets de manche tandis que la population sereine se délecte du pouvoir commercial recouvré. L'Entente compte bon nombre de compagnies marchandes, diplomatiques et militaires. Son objectif affiché est de garantir la sécurité de la Confédération, et les Princes-Marchands sont prêts à toutes les vilenies pour y parvenir. Au sein de l'Entente, la noblesse règne pratiquement sans partage, avec une influence économique et aristocratique implacable.
(noblesse, intrigue et politique, jeu d'influence)

La Sérénissime - République de Trottola

Le pourtant puissant Prince-Marchand de Trottola s'est fait assassiner tandis qu'il faisait main basse sur les plus inestimables pièces de la collection des Numismates. Malgré les menaces des Princes-Marchands voisins, la noblesse patricienne de Trottola et la bourgeoisie se sont unies pour constituer la première République, et acte ses décisions au sein du Sénat Palatial. Censé représenter la population de sa glorieuse cité, la République profite de sa position privilégiée sur les terres de la Sérénissime, proche du Grenier, et des accords de paix avec nombre de Princes-Marchands mineurs de l'Entente. La République a sous son contrôle le plus considérable fond monétaire connu, et l'exploite astucieusement pour devenir l'incontournable banquier de Tanak. Profitant de son réseau étendu de numismates, de banquiers, de négociants et d'espions, la République s'assure que personne ne nourrisse l'envie de la déstabiliser. Au sein de la République, tous peuvent prétendre à accéder aux fonctions les plus prestigieuses. Mais bien entendu, un compte suffisamment fourni sera d'une aide précieuse pour y parvenir.
(commerce, réseau financier, compétition)

Le Miroir des Fées et la Vallée de l'Encens

La région connue comme étant le Miroir des Fées s'étend du Lac d'Argent à la Vallée de l'Encens, en passant par la Grande Forêt. Autrefois un lieu profondément lié au cycle de la nature et à l'équilibre du monde, il est aujourd'hui déstructuré et meurtri par les horribles expériences qui s'y sont déroulées et les actes abjects perpétrés par l'Empire d'Or. Loin d'être inhabité, le pourtour du Lac d'argent s'est fédéré pour reconstruire un avenir faerique. La forêt reste habitée autant qu'elle est hantée et la Vallée de l'Encens compte des communautés prospères de hobbits.

La Vallée de l'Encens

La vaste Vallée de l'Encens est fertile et compte nombre de bosquets où règnent d'importants arbres à gomme pour produire l'encens le plus qualitatif de Tanak. C'est là que des communautés de hobbits se sont rassemblées années après années et ont marqué le territoire de leur empreinte : des fermages, des champs de céréales, des potagers et des vergers par centaines.

Bien content de voir disparaître l'Empire d'Or et ses percepteurs d'impôts, nombreux restent attachés au Philosophisme qu'il enseignait et tentent d'en apprivoiser les secrets pour améliorer leur société.

Le Miroir Brisé

Lors de la libération de la Prison du Lac d'Argent à la fin de l'an 500, de nombreuses faeries ont décidé de rester sur les ruines de l'ancien Miroir des Fées. Parsemé de ruines d'anciennes cités elfes, de bosquets incendiés et de marques de contamination de l'Empire d'Or, il y a fort à faire dans la région pour que l'équilibre et le cycle puissent s'y installer à nouveau. Mais depuis peu semblent pourtant s'y rassembler les créatures faériques de Tanak, animées par l'espoir de voir renaître le havre qu'était jadis cette région.
(communauté, renouer avec sa nature sauvage)

La Grande Forêt

Même l'Empire d'Or n'a pas été en mesure, au cours des décennies durant lesquelles il a gouverné la région, d'investir et de découvrir tous les secrets que recèle la Grande Forêt. Pas plus qu'il n'a été capable d'en faire taire les dangers. Les campagnes d'éradication n'ayant jamais suffi à débusquer les elfes et créatures faériques se terrant au plus profond du massif forestier, il en résulte des milliers de créatures mort-vivantes errant sans maître, des monstruosité de la nature rendues agressives par les incursions de l'Empire et quelques communautés éparées du petit-peuple rendues farouches et hostiles à toute incursion.

Les Comptoirs du Lointain

Il y a quelques générations, des habitants des lointaines terres de Wan, contraints et forcés, ont fui l'île de leurs ancêtres et se sont retrouvés dans les eaux proches du Pont de Terre, installant là de petites villes le long de la Mer Intérieure, près de la Côte Chaude.

La citadelle du Héron

Recréant leur environnement oriental dans ces régions, quelques villes fortifiées se sont érigées. Malgré leurs différences culturelles au sein des anciens empires de Wan, ils ressentirent le besoin de s'unir pour garantir leur sécurité et leur autonomie. C'est alors que le général Tokawa bâtit la citadelle du Héron au centre des terres et s'érigea en protecteur des cités et villages de la région. En contrepartie, il réclame chaque année un contingent de jeunes gens qui forment l'essentiel des rangs de son armée.

(communautés de réfugiés, identité culturelle forte, commerce exotique)

Comptoirs fortifiés aux cultures orientales variées mais intérieurement homogènes.

Au sein des villes et villages, leur savoir-faire unique, venu de l'île de Wan aujourd'hui inaccessible, produit un certain nombre de denrées et objets exotiques qui suscitent l'intérêt des autres régions de Tanak. Ce commerce, bien que spécifique, est pérenne grâce à leurs comptoirs commerciaux. Les habitants des

Comptoirs du Lointain se caractérisent par un profond respect au culte des Ancêtres, et beaucoup croient en la présence de nombreux esprits présents dans le monde, les Kamis issus de la nature, des animaux, de personnes décédées et les Yokaï, esprits malicieux.

(classe guerrière non noble, règles de conduite morale)

Les cités de Port-la-Rafle et les archipels d'Espérance

Port-la-Rafle reprend à la fois un grand port franc synonyme de la libre entreprise, et les régions d'îles, de plantations et de villages sous son autorité. Située stratégiquement à côté du Détroit d'Espérance, cette région est centrale dans le commerce maritime entre les Cités-États d'un côté et la Teutonie ou Malkovie de l'autre.

Sous la bannière d'Edward Ember, Port-La-Rafle avait déjà commencé la rébellion contre l'Empire d'Or avant la fin du Météore. La région accéléra ainsi le retrait des troupes d'occupation et gagna une relative suprématie maritime. Sa puissance navale retrouvée, Port-La-Rafle joue le rôle de rempart contre les pirates sans maître ou les menaces venant des terres de l'Empire d'Or. Elle offre également ses services à qui sait payer. À Port-La-Rafle, tout se marchande, objets, services et renseignements, sans sens moral autre que celui du respect de la parole donnée. Vous pourrez ainsi y trouver des corsaires prêts à servir vos intérêts, honnêtes ou pas, mais il vous faudra parfois payer chèrement la prise de risque que ces fiers capitaines indépendants et leurs équipages sont prêts à encourir.

Un gouvernement d'opportunité

À la tête de Port-La-Rafle se trouve le Gouverneur Principal Luis Cabrone, qui a succédé à Edward Ember. Cet homme maintient d'une main de fer la paix de la cité ainsi que les ports et villages alentour. Mais il est de notoriété publique qu'il ne dirige pas seul le pouvoir de Port-La-Rafle. Nombre d'organisations indépendantes, plus ou moins fiables et fidèles à leurs principes ou à ceux de la cité portuaire sont en effet toujours en concurrence pour influencer la politique de la région. Si certains défendent avant tout un code d'honneur et l'amour du travail bien fait, d'autres se spécialisent dans l'espionnage intérieur comme extérieur à travers les routes marchandes et les cales mal surveillées. Même certains des larges groupes n'ayant l'air que de compagnies de commerce respectables abritent en réalité des congrégations discrètes aux réseaux tentaculaires qui mènent de vastes opérations aux objectifs parfois discutables. Il existe évidemment toutes sortes de syndicats, déclarés ou non, garantissant que les mécaniques de la cité soient bien huilées pour que même les plus innocents des administrateurs trouvent toujours des débits de boisson sécurisés en charmante compagnie et des fumeries à l'abri des regards.

(libre entreprise, réseautage, contrebande et recel, corsaire)

Les tribus Mahouïs et le Pont de Terre

Les Mahouds forment une nation isolationniste qui base une grande partie de son économie et de sa culture sur les raids et les razzias. Seuls quelques très rares marchands étrangers sont autorisés à pénétrer sur leurs terres et uniquement jusqu'à un comptoir commercial bien défini. Les Mahouds sont dirigés par un roi, Mahoud l'Invisible, qui fédère un ensemble de tribus autour d'une culture commune. Nombre de légendes l'entourent, il serait immortel ou en tout cas vivant depuis plusieurs générations et certains prétendent même que c'est un dragon. Leur culture, baignée de mythes et leur spiritualité organisée autour de 5 icônes, est relativement comparable aux cultes de certains des anciens dieux. Les terres Mahouds sont en général assez pauvres, ce qui fait qu'une bonne partie de la nourriture doit être importée, soit via le commerce, soit via les razzias. Une grande partie des terres Mahouds sont couvertes de jungles, marais ou territoires hostiles. Pour ces tribus au sud du Pont de Terre, tout contact avec les autres nations est quasiment impossible.

Les Mahouds du Pont de Terre

Certaines tribus s'étant alliées aux habitants de la Vallée de l'Encens pour repousser les troupes impériales, beaucoup d'entre eux considèrent aujourd'hui le petit peuple des faeries comme sacré et respectent beaucoup les agriculteurs humains et hobbits qui les ont nourris pendant les affrontements, alors même qu'ils avaient été les victimes de leurs razzias lors des générations précédentes. Inspirés par cette grandeur d'âme, ils n'ont plus jamais attaqué les fermes et ont préféré pousser leurs colonies le long des côtes chaudes vers les comptoirs du lointain. Beaucoup sont encore nomades et organisent des caravanes destinées à nourrir le peuple à l'intérieur des terres Mahouds. Mais certaines tribus gardent pourtant leurs habitudes guerrières de pillages, notamment vis-à-vis de la Sérénissime dont ils sont nombreux à jalouser l'opulence.
(nomadisme fier, méfiance)

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création, des compagnies corsaires ou commerciales, des familles de la Sérénissime, des cours de faeries, des tribus Mahouds, des caravanes marchandes, des coopératives agricoles,... Tant qu'est respectée l'ambiance générale de cette région nous sommes ouverts à vos propositions ou suggestions via l'adresse mail ragnarok.scenar@gmail.com