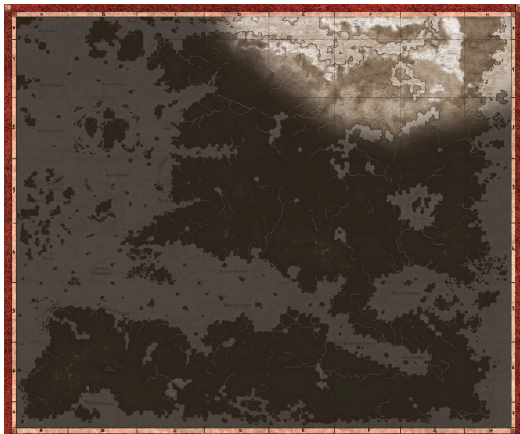


Les Terres Sauvages réveillées



“Depuis l’origine, les Terres sauvages ont toujours été un ensemble éclectique de clans farouchement indépendants et très différents les uns des autres. Cela rend difficile la définition d’une culture commune. En une semaine de marche à peine, on peut croiser des pêcheurs-raideurs, des éleveurs, des agriculteurs, des trappeurs et des pillards. La plupart des clans sont totémiques, liés à un Esprit-Animal. Le pouvoir y est traditionnellement partagé entre un chef chargé des affaires matérielles et militaires et un chaman qui fait le lien avec le monde des esprits. Alors qu’ils ont pratiquement disparu du continent, la proportion de peaux-vertes et d’hommes-bêtes dans ces contrées est importante. Certains clans sont d’ailleurs exclusivement peuplés d’une seule race alors que d’autres sont mixtes.

Quoi qu’il en soit, une chose est sûre, les Terres Sauvages sont un refuge historique pour les parias, les traqués et les exilés de toutes races et de toutes origines. Ainsi, par exemple, de nombreux Elfes sylvains cherchant à fuir la traque de l’Empire d’Or se sont réfugiés dans la Vieille Forêt, cet îlot faerique, à proximité du Berceau d’Hilduin.”

Type de jeu : **Ordre et désordre clanique**

à choisir pour jouer notamment du tribalisme, des guerres claniques, un chamanisme animiste, des raids, un honneur sauvage et la rudesse d’un mode de survie nomade, la tentative d’une unification. Chaque faction proposée est annotée d’axes de jeu favorisés par celle-ci sans être exclusifs.
(Hommes-bête, humains, Orcs, Faeries et quelques elfes cachés / Polythéisme animiste, faveurs à Garlock et Khimera)

Détails Des Terres Sauvages



Les clans aux frontières Des Vampires

Pour ces fiers guerriers et chasseurs émérites, les clans d'hommes-bêtes et d'humains des landes et des steppes bordant cette région frontalière, l'honneur se trouve dans le sang versé sur la plaine. Au regard des conflits constants et des deux grandes guerres qui ont agité le passé entre les Saigneurs Malkov et les clans, une forte garnison Malkov est toujours restée postée à la frontière entre ces deux régions, il faut bien du courage voire de la rage pour affronter ces prédateurs nocturnes buveurs de sang et leurs esclaves humains lourdement armés. Surtout depuis l'assassinat du Duc Von Kholp par les fières lances d'argent des Kaidhu Ken qui a relancé le cycle des vengeances comme un écho de la Guerre du mur. Pour les guerriers aux frontières Malkov il n'y a pas de plus grand trophée à porter que les dents d'un vampire, de ces jeunes Enfants que les Saigneurs envoient chasser sur leurs terres comme un rite de passage. C'est une fête dans les clans à chaque fois qu'on s'assure que l'un d'entre eux ne deviendra jamais un vampire adulte. Cependant, on assiste à un renforcement des troupes humaines dans la zone pour protéger de jour la population malkov des razzias qui nourrissent les clans. Un danger supplémentaire certes, mais aussi l'occasion de récupérer du matériel militaire de bonne qualité sur les cadavres une fois la victoire remportée.

(Guerrier de traditions, clans brutaux, chasseurs de vampires)

La côte jusqu'à la Yannovie est la partie la plus calme de la frontière avec les Principautés. Durant l'essor de l'Empire d'Or, des accords ont même été passés entre les clans frontaliers et certains villages yannoviens pour faire diminuer les razzias grâce aux échanges commerciaux ou, bien plus souvent, à des tribus plus ou moins conséquents. La Yannovie ne représentant pas une menace directe pour les clans, son allégeance forcée aux Principautés pourrait même en faire un allié de l'intérieur si l'occasion s'en présentait.

(Caravane de commerce, échange culturel et potentielle conspiration)

Aux frontières du Protectorat

Les allégeances sont plus floues puisqu'il est toujours difficile de déchiffrer les méthodes Couronnaises. Si certains clans semblent s'en accommoder, ils sont généralement suspectés par les autres d'être corrompus par le contact avec cette nation régie par des diables. Pourtant, nombre de Franc Comtés négociant avec les tribus ne semblent être que de simples gens, nains ou humains qui veulent simplement éviter les raids des clans et passent donc des pactes avec eux, commerciaux ou d'honneur. Certains clans seraient même en pourparlers avec les instances de la Vieille Nation, curieux des avantages que son Protectorat aurait à leur proposer mais restant hésitants puisque cela attire toujours les regards suspicieux de leurs congénères. On retrouve dans ces clans nombre de parias qui ont fui leur vie d'ailleurs, il n'est pas rare d'ailleurs que certains soient accusés de n'être que des espions du monde criminel couronnais.
(Clans audacieux et curieux, parias, exilés, nouveau départ)

La Grande assemblée du Berceau d'Hilduin

Est la région la plus cosmopolite des Terres Sauvages, composée de faeries, d'hommes-bêtes, d'humains, d'orcs ou même d'elfes. Les clans y sont confédérés sous la nouvelle autorité de la Grande Assemblée à la tête de laquelle doit se trouver le Kahn des kahns lorsqu'il y en a un. C'est traditionnellement le porteur de la Relique de la Griffes de Khiméra qui a la tâche de le nommer dans un autre clan que le sien afin que les autres se fédèrent autour. Ils tirent ensemble leur fierté de l'idée de donner une place aux Terres Sauvages sur le grand échiquier de Tanak et nombre de clans qui ne résident pas là font néanmoins partie de la Grande Assemblée. Comme tous les peuples de ces contrées, le sang et la guerre ne leur font pas peur mais se trouvent parmi eux bon nombre de partisans de la paix, fusse-t-elle à négocier avec d'anciens ennemis. Ils ne sont pas aussi fermés et hostiles que d'autres à l'égard du reste du continent à l'exception notable des Saigneurs vampires. Les faeries, les paysans et les pêcheurs de ces territoires en particulier sont fort peu portés sur la chose guerrière, le lien aux Esprits y est par contre très puissant et la magie toujours bien présente grâce au peuple Fae.
(Cosmopolitisme, géopolitique, volonté pacifiste, démarche fédératrice)

Les clans totémiques

Constitués d'une seule race ou mixtes, nomades ou sédentaires, les clans totémiques ont en commun le fait de vénérer un Grand Esprit animal de la lignée duquel ils se réclament. Ils ont développé avec le temps des particularités et des compétences en lien direct avec l'animal totem dont ils portent généralement le nom. Lors de rares rituels conduits par leurs chamans, ils invoquent ces Grands Esprits pour les aider à prendre d'importantes décisions ou les défendre contre une menace imminente.

Le clan du loup compte des hommes et des hommes-bêtes loups qui sont passés maîtres dans l'observation de leurs proies, capables de les suivre des jours durant sans jamais renoncer. Leur cohésion et leur coordination dans l'attaque en fait un clan redoutable, particulièrement efficace dans les razzias et les embuscades.

Le clan du Cerf est parmi les clans les plus secrets et les plus discrets des Terres Sauvages. Certains vont jusqu'à ignorer son existence. Pourtant tous les arpenteurs de ces contrées ont déjà bénéficié de leurs bienfaits. La "fierté" du cerf majestueux est un de leurs traits caractéristiques. Trouver son chemin ou trouver un chemin est leur spécialité. Si tu cherches quelque chose...un cerf sait certainement où tu dois te rendre.

Le clan du Corbeau est un des plus vieux clans des Terres Sauvages. L'esprit ou le totem Corbeau est à l'origine de la formation de la caste des chamans qu'il appelait, aux premiers temps, ses apprentis. C'est lui qui leur apprend à comprendre le fonctionnement du monde et le lien entre toute chose sur ce plan et les autres. Les chamans bâtirent alors un lieu d'étude et de réflexion nommé *Jayeed*. La légende dit que dans cet endroit les plus grands secrets furent percés.

Le clan de la Hyène est plus nomade que la plupart des autres clans totémiques des Terres Sauvages. Arpentant un vaste territoire à la recherche de sa subsistance, il entre souvent en conflit avec les autres clans quels que soient leurs origines. Les matriarcats des hyènes se font appeler "Patte-cendre" du fait de la couleur que prennent leurs semelles sur les ruines fumantes de leurs victimes.

La légende veut que chaque animal des Terres Sauvages ait son clan mais bien sûr les plus anciens et les plus solides gardent dans l'ombre les plus discrets et les moins nombreux comme le veut la loi du plus fort.

La Dernière Sylve

Est une grande zone forestière le long de la côte nord-est de Tanak. Il paraît qu'y demeure un reste de civilisation elfique vénérant Oraniel mais nul n'y est entré depuis des décennies...peut-être des siècles. Il se peut que le secret des anciennes danses du tissage se cache encore parmi ces arbres ancestraux.

La fin de l'exode des peaux-vertes

Depuis que la Relique de la Dent de Garlok est réapparue sur les Terres Sauvages, l'espoir d'un retour des Orcs s'est transformé en réalité. Le Rocher Rouge, reste de ce qui s'approche le plus d'une "nation orque" a envoyé un émissaire auprès des autres clans pour assister aux événements de l'an 501. Mais d'autres clans arpentent encore la Grande Blanche et les Terres Sauvages, vénérant Garlok et les Esprits.

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création, des clans orcs, des clans totémiques de n'importe quel animal, des clans d'hommes du nord, d'anciens clans oubliés, de nouveaux clans naissants ou même d'audacieux voyageurs perdus sur ces terres hostiles,... Tant qu'est respectée l'ambiance générale de cette région nous sommes ouverts à vos propositions ou suggestion via l'adresse mail

ragnarok.scenar@gmail.com