

Bienvenue dans le cycle 3 !

Chers enfants de Tanak, voici le document vous présentant certains détails des grandes régions qui se dessinent suite aux évènements du cycle précédent. Ce partage de l'univers que vous avez participé à forger depuis une douzaine d'années a pour but de continuer ce travail collectif de création d'un monde cohérent ainsi qu'à le présenter à ceux qui nous rejoignent dans cette aventure incroyable.

Vous y trouverez donc des éléments connus dont certains sont en cours de changement grâce ou à cause de vos actions lors du cycle précédent. Notre volonté est que vous puissiez au mieux vous en emparer pour créer ou continuer votre groupe lors du cycle 3. Ces différentes régions, les factions qui les habitent, les familles et clans qui les composent, ainsi que leurs intrigues, politiques ou intimes, vous appartiennent donc. Nous les avons résumées ici pour vous en donner une vue d'ensemble dans l'espoir que cela vous inspire ou vous guide dans vos choix tout en vous ouvrant les portes d'un cadre que nous devons tous respecter afin de garantir que nous vivons tous une aventure commune sans que personne n'ait l'impression d'être oublié.

À quelques exceptions près, tout ce qui vous est décrit ici est donc disponible pour que vous en fassiez votre jeu ou que vous continuiez de le faire. Si donc, les grandes lignes d'une des factions, clans, organisations, familles, ou autres, vous plaisent, n'hésitez pas à nous contacter pour nous annoncer que vous comptez l'incarner et à nous en proposer le détails que vous aurez imaginé via un background (de 5 pages **maximum**) à l'adresse ragnarok.scenar@gmail.com. Ainsi nous pourrons alors vous partager plus de détails sur l'histoire qui existe déjà peut-être, quitte à l'adapter avec vous pour correspondre à vos envies et ambitions dans la mesure du possible. Nous attendons de vous autant de respect pour ce qui existe déjà que de créativité pour ce qui reste à raconter et que nous remettons avec plaisir à vos plumes habiles et vos imaginations fertiles. Ainsi chacune des régions présentées est suivie d'un paragraphe "Autres", vous donnant des pistes pour créer de manière cohérente afin d'ajouter encore de la profondeur à cet univers déjà riche que nous partageons ensemble.

La communication et la bonne compréhension avec l'organisation est une des clés fondamentales d'une expérience de jeu réussie. Malheureusement avec plus de 1200 participants nous ne pouvons pas nous occuper individuellement de chaque personne, aussi nous vous demandons de nous contacter avec votre proposition de background au nom de votre groupe de minimum 15 personnes. Que vous ayez choisi de suivre la cité nomade ou d'être un visiteur venu d'une des régions proposées, ce choix déterminera l'implantation de votre campement, puisqu'en plus du rassemblement central seront délimitées 4 grandes zones correspondantes aux régions. Mais, attention! Car si la paix de la cité nomade doit être préservée, chaque région souffre en revanche de dissensions et de guerres intestines, choisissez donc bien car vos voisins directs seront autant vos premiers ennemis que vos alliés immédiats si une région devait s'opposer frontalement à une autre ! En effet, puisque nous vous en savons demandeurs, nous espérons que ces larges campements pourront, au besoin, servir à dynamiser des oppositions à plus vaste échelle comme seuls le permettent les jeux de rôles de grande ampleur.

Chaque région vous est d'abord présentée de manière résumée et annotée des axes de jeu y étant favorisés sans être exclusifs. Dans les pages suivantes vous trouverez plus de détails sur chacune d'entre elles et nous serons ensuite heureux d'en partager encore davantage avec vous lorsque vous nous contacterez à leur sujet afin de continuer d'étoffer ensemble le monde de Tanak.

Alors bonne lecture et merci d'avance pour votre participation à Ragnarok !



Venu des 4 coins de Tanak



La Cité-Nomade sanctifiée

“La victoire sur le Prophète de Cristal ayant accéléré la chute de l’Empire d’Or qui opprassait les peuples de Tanak, ce qui n’était qu’un rassemblement de nomades a aujourd’hui la réputation d’un lieu sacré en perpétuel mouvement. Se fédérant autour de “l’Arbre de Vie” qui avait permis la victoire, nombre de voyageurs n’ont plus quitté le sillage de cette roulotte au bois sacré, constituant ensemble une ville ambulante. Aujourd’hui, une caste religieuse neutre de toute politique qui ne prie que pour le renouveau du contact entre le divin et les peuples de Tanak protège l’Arbre et guide les débats qui s’animent autour du sens profond et de la marche à suivre. Lorsque ce pèlerinage mouvant s’arrête près d’une ville, c’est l’occasion de fêtes et de commerce, certains rejoignant alors la foule de fidèles qui reprend ensuite la route. C’est à la venue de la nouvelle année que l’arrêt se fait plus long, permettant ainsi de donner rendez-vous à des voyageurs venus des quatres coins de Tanak pour profiter des bienfaits de l’Arbre et de l’ambiance particulièrement festive, bien que sacrée, de la ville.”

Types de jeu: neutralité sacrée

à choisir pour jouer notamment l’ambiance de ville, une caste religieuse neutre, un commerce, la recherche de savoir, l’hospitalité, le nomadisme, l’espoir d’un renouveau

(Toutes Races/ Religions du renouveau, avec les Anciens Dieux comme base mais cherchant à identifier leur potentielle nouvelle forme ou de nouvelles identités divines)

Les Principautés disputées



“Depuis toujours, les Saigneurs Vampires règnent sur les sociétés féodales des principautés. Pourtant, certains des peuples humains revendiquent dorénavant le droit de s’autogérer sans tutelle vampirique. Mélange d’audaces humaines et de traditions vampires, la répartition des terres y est aujourd’hui disputée bien que persiste une solidarité de principe de ces régions en cas de conflit externe. Mais on craint plus l’instabilité du fait de la libération des territoires Teuts, envieux de la Malkovie d’aujourd’hui qui s’était bâtie sur la chute de leur

Empire d’antan. Eux qui ne sont pas gouvernés par des Saigneurs Vampires mais qui suivent les principes de Caran, dieu de la Justice, sont un exemple d’auto détermination humaine dont les

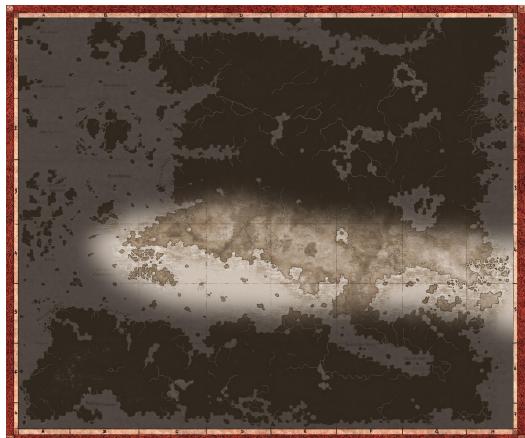
vampires craignent qu'il ne donne des idées à leur peuple-bétail.“

Types de jeu: guerre courtoise

À choisir pour jouer notamment de la politique machiavélique, du féodal humain, de la troupe de soldats, de l'ingénierie, des lignées de vampires, de la course au pouvoir.

(Quasiment exclusivement humains et vampire, pas d'elfes/ fidèles aux Anciens Dieux)

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'oeil bienveillant des faeries. Au sud, les Mahouds 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 Chaude, 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)

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.

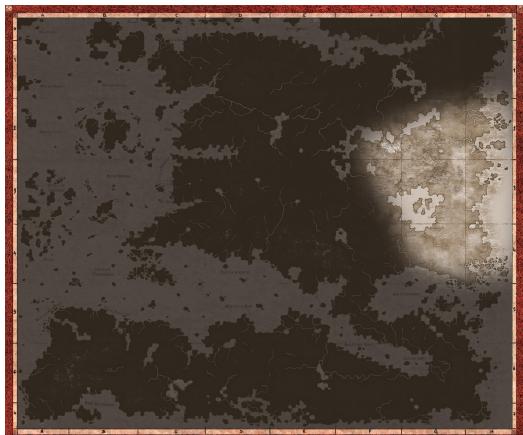
Quoi qu'il en soit, une chose est sûre, les Terres Sauvages sont un refuge historique pour les parias, les traqués et les exilés de toutes races et de toutes origines. Ainsi, par exemple, de nombreux Elfes sylvains cherchant à fuir la traque de l'Empire d'Or se sont réfugiés dans la Vieille Forêt, cet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

Le Protectorat grandissant



“Les duchés cosmopolites sous les Monts-Morts, représentés par Kadevra leur capitale, s'étendent de nos jours sur le continent, offrant aux Francs-Comtés qui composent ses frontières grandissantes une protection contre toute tentative d'entrave extérieure en échange d'impôts de diverses formes. Si les mœurs et la politique de celle qu'on appelle la “Vieille Nation” peuvent en rebuter plus d'un, il faut lui reconnaître la liberté laissée et la sécurité garantie à ses Francs Comtés tant qu'ils respectent les conditions dudit Protectorat. Ce sont les méconnues nations souterraines cachées depuis toujours aux creux des montagnes qui font la force de cette Couronne Grise. S'étant libérée du blocus impérial pour participer aux combats, il semble aujourd'hui qu'elle se décide finalement à s'intéresser gloutonnement au reste du continent .”

Type de jeu: désordre autoritaire

À choisir pour jouer notamment du cosmopolitisme, des castes, du fanatisme religieux, de la méritocratie, une conscription militaire, des mœurs discutables, de la criminalité, des projets ambitieux.

(toutes races sauf faerie/ Polythéisme sans restriction, faveur à Tcherno)

Détails de la Cité-Nomade

Le Culte de l'Arbre de vie

Les mystiques, prêtres et fervents les plus investis se sont constitués en une caste de prieurs qui guident les pèlerins dans leur adoration. Selon eux, la roulotte dont le bois a commencé à repousser n'est pas qu'un symbole de victoire sur l'Empire et son prétendu Prophète, c'est la preuve vivante que le divin n'a pas totalement quitté Tanak. L'Arbre lui-même ne serait pas un Dieu, mais il serait leur main tendue aux mortels qu'ils se doivent de saisir et à travers leurs actes de foi, espérer réveiller les Anciens Dieux ou même en faire naître de nouveaux. Pourtant aucun courant de pensée dominant n'a encore émergé. Les prieurs, prêtres, mystiques et pèlerins débattent quotidiennement de la marche à suivre, chacun ayant ses propres symboliques et rituels le concernant. On reconnaîtra pourtant une divergence claire se marquant de plus en plus entre deux écoles de pensées au rythme des arrêts ponctuels de cette cérémonie ambulante.

L'école de pensée du mouvement, des branches, de l'air, affirme que ça n'est pas pour rien si l'Arbre de Vie renaît parmi les nomades et que la roulotte devenue sacrée et faite de son bois n'a pas cette forme par hasard. Pour eux le mouvement est la clé, à l'image du Vif qui anime les âmes, tourne sur lui-même et permet la magie, il faut s'assurer que la ville autour de l'Arbre continue encore et toujours son mouvement, étendant ses branches au gré des nations naissantes qu'elle traverse, comme le témoin d'une union qui dépasse les différences et qui ne cessera jamais d'être un visiteur sacré qu'attendront de voir passer les générations successives, comme le rythme du souffle du monde.

L'école de pensée de la destination, des racines, de la terre, elle affirme par contre que le temps de la fuite imposé par l'inquisition impériale est terminée et que si c'est un Arbre qui est venu au secours de nomades et du continent c'est bien un signe qu'il était temps de se laisser reprendre racines. Si le mouvement est bien un outil, selon eux, le but reste la destination. Ils croient d'ailleurs qu'un jour l'Arbre prendra racines, dans une nation naissante ou l'autre, ou même en dehors de l'une d'elle, mais que cela sera le signe qu'ils attendent pour rebâtir autour de lui une vraie cité sainte comme l'était Harapan en son temps.

La seule certitude en fin de compte est celle du pouvoir que canalise l'Arbre, permettant notamment la résurrection comme les cimetières d'antan et, outre la célébration de son aide contre l'Empire, aujourd'hui, c'est bien pour cela qu'on lui rend principalement hommage. C'est d'ailleurs le premier acte religieux de chaque rassemblement pour la nouvelle année, un cortège de prieurs quitte l'Arbre de Vie pour tisser d'un fil

de vif, un lien entre les autels de résurrections de chaque campement, partageant de ce fait le pouvoir de faire revenir les âmes comme un symbole de sa capacité à unir les peuples dans la préservation du vivant.

Festivités et commerces

Les commerçants et artisans ne manquent pas dans la cité autour de l'Arbre et si chaque halte est l'opportunité de festivités, c'est surtout lors des fêtes de fin d'année que se déchaînent les passions, que se remplissent les caisses et que se vident les poches. Bien que tout au long de l'année la ville reçoit des dons au gré de sa route, il n'en reste pas moins qu'il faut faire vivre tout ce petit monde. Alors on déballe les plus belles spécialités et les pièces maîtresses des artisans et on scande ses prix pour attirer le chaland et le curieux et, bien sûr, le Grand Bazar y tient toujours son indispensable comptoir commercial, la Quinta. Les ateliers qui tournent à plein régime n'ont rien à envier aux tavernes remplies animées par les ritournelles des bardes. Et quand les échoppes ferment le soir, tout le monde rejoint la liesse qui célèbre la vie, l'Arbre et la liberté retrouvée et on s'enivre autant qu'on rend hommage aux héros de la bataille contre le Météore, aux Anciens Dieux et aux fidèles amis qu'on retrouve chaque année. Les plus finauds iront se coucher tôt pour profiter des enchères matinales, tandis que les plus gros fêtards qui feront la grasse matinée devront se contenter de ce qui sera encore disponible à celle du soir.

Philosophie de l'Arène

Les guerriers, gladiateurs et sportifs d'arène, sont très appréciés dans la cité ambulante. Déjà parce que lors des voyages ce sont eux qui, les premiers, défendent le cortège des bêtes sauvages, créatures dangereuses et autres meutes de goules devenues sauvages à la chute de l'Empire mais aussi puisqu'ils proposent un spectacle violent sans être source de chaos dans la société. En effet, la philosophie de l'arène dans la ville veut que toute violence doit se passer là. Bagarres, règlements de comptes et autres joyeusetés sont donc traditionnellement canalisées vers l'arène et l'on en attend tout autant des visiteurs. Les fêtes de fin d'année sont particulièrement attendues du public pour les tournois d'escrimes, de gladiature et surtout de BloodBall, lors duquel les équipes venues des quatres coins de Tanak se rencontrent pour élire à grands renforts de coups celui qui emportera chez lui la coupe jusqu'à l'année prochaine. Cette philosophie de la violence canalisée fait aussi les affaires des nations en visite, naissantes ou anciennes, qui profitent des pouvoirs des autels de résurrection pour régler des querelles qui leur auraient autrement coûté la vie de nombreux soldats. Même si, étant donné la taille des affrontements et pour ne pas troubler la cité, on préférera s'étripier à l'extérieur du rassemblement, dans une vallée ou au pied d'une colline. Certains demandent même à la caste religieuse d'être témoin de l'issue des combats, considérant alors que le résultat ne pourra plus être contesté.

Hospitalerie et bibliothèque du Havre-Vif

Les érudits, rebouteux et chirurgiens ne manquent pas dans la cité et heureusement, car la vie sur la route ne va pas sans son lot d'infortunes et c'est sans compter les blessures que l'arène montée génère. En plus des quelques lits disponibles pour les plus mal en point, les nomades les plus cultivés ont constitué, au gré des chemins et des dons, une bibliothèque rassemblant à la fois les savoirs qu'on estime devoir préserver et les nouveautés dignes d'intérêt. Ce lieu d'échange et cette ressource de savoir est d'ailleurs bien utile également

hors du cadre du travail de santé, nombre de tisseurs menant leurs recherches les consignent là, certains bardes créent des recueils de leurs créations et de nombreuses nations naissantes viennent y faire don d'ouvrages sur leur terroir ou leur passé glorieux. On y consigne également les décisions et compte-rendus des débats tenus au Sénat annuel qui se réunit dans la ville, lors duquel sont redessinées les cartes et déclarés les alliances ou les affrontements entre les seigneurs d'un territoire ou l'autre.

Le cercle des tisseurs rassemble les tisseurs de différents horizons au sein de la cité, libérés des édits de l'Empire d'Or qui réglementaient leurs pratiques. Attirés par une liberté nouvelle d'expérimenter et de découvrir, ils travaillent en collaboration avec les érudits de la bibliothèque d'Havre-vif pour retrouver des documents pouvant décrire sortilèges, rituels ou cérémonies variées et tester l'exactitude de ces ouvrages et l'étendue de leurs effets. Si la plupart de ces chercheurs veillent à être prudents et rigoureux durant leurs essais, certains n'hésitent pas à profiter de la présence de l'Arbre pour mener des expériences dangereuses sans craindre un décès impromptu.

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création, de nouvelles caravanes ayant rejoint le cortège permanent, d'anciennes qui n'ont plus quitté son sillage depuis 3 ans, même d'autres pôles de la ville qui seraient à prendre en main. Les institutions et leurs noms ne sont d'ailleurs pas gravés dans le marbre, et pourront évoluer durant le jeu suivant les propositions des joueurs. Tant qu'est respectée l'ambiance générale de la cité sainte nous sommes ouverts à vos propositions ou à vos suggestion via l'adresse mail ragnarok.scenar@gmail.com

Détails Des Principautés



Malkovie morcelée

L'ambition d'un empire de "Malkovie-Teutonique" s'est effondrée avec l'assassinat du Duc Von Kholf, tué par le clan Kaidhu Ken venu des Terres Sauvages en vengeance de la grande guerre du mur qui avait jadis décimé le clan du Cheval. Ainsi, les territoires dominants de Malkovie dont avait hérité le Duc de la Tsarine Katarina sont aujourd'hui disputés, principalement entre les grandes lignées de Saigneurs.

La vénérable famille Lechevski, fondatrice historique de la Chevalerie Vampirique, revendique une légitimité militaire sur les territoires les plus au nord-ouest. Selon eux, le sang versé par leur famille dans les conquêtes des îles de glaces au nom de Von Kholf justifie, en réparation, l'acquisition de la plupart des territoires à hériter. Le principal handicap de cette famille est certainement son attitude vis-à-vis des mortels qu'elle considère ouvertement comme du bétail. Ainsi, bien que ses armées soient puissantes, elles craignent aujourd'hui de devoir redoubler de fermeté en ramenant la terreur qui garantit la discipline face aux velléités libertaires de certains mortels des colonies Malkov. Heureusement la Chevalerie

Vampirique impose toujours le respect par la crainte et même encore l'admiration chez beaucoup d'ambitieux.

(militaire, traditionaliste, Chevalerie vampiriste)

La vaste lignée Ibanov, largement répandue sur le territoire via sa nombreuse descendance, fait valoir, quant à elle, ses droits par mariages, concubinages ou commerce. Nombre des Infants de la lignée étant liés à des barons ou des baronnes nommés par Von Kholf, c'est grâce à la connivence de famille que ces territoires sont devenus prospères. C'est donc pour le bien de la Malkovie qu'il revendiquent le droit de gérer notamment les routes commerciales des principautés vacantes, simple question de bon sens. Mais la lignée est aussi vastement répandue qu'elle est divisée, chacun se battant pour les intérêts de sa propre branche de la famille tout en essayant de garder la façade d'une lignée unie.

(jeu de cour, Noblesse traditionaliste, richesse)

Le noble matriarcat De Burguld, historienne émérite et tortionnaire réputée, joue comme à son habitude de son influence reposant largement sur les relations de cour entretenues autant avec des vampires que des mortels, tous généralement tenus par le chantage et la manipulation que permet le talent d'espionnage de la sororité des couloirs. Sororité qui utilise les charmes et les élégantes manœuvres politiques pour toujours avoir son mot à dire dans les affaires des autres familles. C'est principalement grâce à elle que les Lechevski et les Ibanov ne se sont pas encore déchirés jusqu'à l'extinction. Plutôt que de revendiquer frontalement des territoires, elles s'assure donc de garder cette place privilégiée, toujours aidée au besoin par les talents d'ingénieur des mâles de sa lignée lui offrant les meilleures sciences de la torture lorsque le charme ne suffit plus.

(espionnage, courtisane, ingénieur)

Le peuple humain de Malkovie ressemble de jour à n'importe quelle région féodale, composé d'agriculteurs, de soldats et d'artisans. Administré par les Chambellans humains qui font respecter les exigences de leur Saigneurs endormis, ce peuple superstitieux et étrangement patriote semble divisé entre les ambitieux qui font appliquer avec zèle les traditions vampiristes en espérant un jour pouvoir devenir l'un des Saigneurs et le reste de la population qui vit dans la crainte d'y être un jour confronté directement. Dans ces contrées, chacun connaîtra au moins une fois le traumatisme que certains voient comme un honneur en la disparition d'un membre de sa famille pour nourrir ceux qui règnent indiscutablement sur la nuit.

Yannovie indépendante

Avec l'instabilité dans la région, la Yannovie détient peut-être sa chance de retrouver l'indépendance qu'elle demande depuis la fin de la Grande Guerre, à la frontière avec les Terres Sauvages. Ayant largement participé à entretenir le statu quo avec l'Empire d'Or jusqu'à récemment, elle est devenue un pays d'immigration de choix pour les réfugiés de l'Empire d'Or qui veulent quitter les zones les plus dangereuses. Souffrant malgré tout de cette réputation, les Yannoviens tentent de prouver aux Saigneurs qu'ils seraient de bien meilleurs alliés s'ils étaient indépendants, donnant pour preuve ses rapports commerciaux avec les clans à la frontière des Terres Sauvages, une exception malkov en comparaison aux autres territoires frontaliers déchirés par d'incessants conflits. Ils peuvent par ailleurs jouir de l'appui du Matriarcat de Burguld puisque leur spécialisation dans les recherches technologiques leur permet une collaboration fructueuse avec l'ingénierie

des mâles de cette lignée. Également férus de théologie, leurs études du Philosophisme de feu le Prophète de Cristal sont aussi fort appréciées par les stratégies qui cherchent à s'accaparer les territoires abandonnés par l'Empire mais dont le peuple croit toujours en partie aux principes qu'il a laissé derrière lui.
(technologie, théologie, politique)

Midgard ressuscite

Au travers des populations humaines semble ressurgir du passé le souvenir d'une humanité qui ne vivait pas sous tutelle vampirique. Certains Chambellans, dont les Saigneurs ne reviennent pas des affrontements entre les principautés, règnent ainsi sur de petites bourgades qui se font discrètes, continuant à payer l'impôt, y compris de sang, à leur plus grand Saigneur mais qui se gèrent sans gouvernance nocturne directe. Si pour le moment ce ne sont que des exceptions, négligées puisque la priorité des Saigneurs est à l'héritage de Von Kholf, il semble qu'ils investissent en secret une partie de leurs ressources à répandre l'idée dans les populations mortelles qu'elles peuvent, et même devraient, se soulever contre leurs Saigneurs. D'anciens descendants de chevaliers midgardiens auraient même refondé un ordre secret de templiers, étudiant les faiblesses des Saigneurs et accumulant les moyens de leurs ambitions via des réseaux clandestins.

(humanisme, culte de Caran, secte de chevalerie secrète, révolution latente)

Teutonie délivrée

Délivrés du front impérial, les Teuts qui ont résisté pendant presque 80 ans à l'Empire d'Or ont une coriace réputation de guerriers fanatiques dévoués à Caran, Dieu de la Justice. Les Saigneurs de Malkovie sachant que le peuple de nombreux territoires hérités de Von Kholf se sent toujours plus Teuts que Malkov, négocient avec délicatesse une alliance avec la côte d'Arain libérée, de crainte que son influence potentielle sur les humains ne les poussent à se rebeller. Heureusement pour eux, la priorité des Teuts est aujourd'hui plus à la reconstruction qu'à la conquête. Pourtant, les mieux renseignés se doutent bien qu'ils trouveraient des alliés de choix dans les courants rebelles que portent certains héritiers du Midgard. Si les Teuts devaient avoir une seule ambition militaire, cela serait peut-être de ramener chez eux la relique de Caran, le Marteau tombé des mains de Von Kholf lors de son assassinat par le clan Kaidu. Ils seraient donc enclins à aider la Malkovie à gérer leur frontière à l'est si cela devait rendre la Relique de Caran à leur peuple pieu. Ils gardent pourtant dans leur manche une carte au cas où les relations devaient se tendre avec les Saigneurs. En effet la forteresse d'Arain est idéalement placée entre les Cités-États et les territoires les plus reculés de la Malkovie. En cas de besoin un blocus des routes commerciales, continentales comme maritimes, serait tout à fait à leur portée.

(Fanatisme de Caran, société à reconstruire, résistant libéré)

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création de compagnies humaines, qu'elles soient fidèles ou pas tout à fait à leur Saigneur, une plus petite lignée de vampires ambitieux ou même une branche particulière d'une famille existante, des coopératives agricoles, des bureaux de recherche,... 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

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 faerie. 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 assemblées 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 faerie 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'éradiation n'ayant jamais suffit à débusquer les elfes et créatures faerie se terrant au plus profond du massif forestier, il en résulte des milliers de créatures mort-vivantes errant sans maître, des monstruosités de la nature rendues agressives par les incursions de l'Empire et quelques communautés éparses 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'ériga 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 Détrroit 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 Mahouds 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 jalousser 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

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 Kholf 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 Infants 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 Griffe 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 apprit 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

Détails du Protectorat Couronnais



La Couronne Grise des Monts-Morts

Kadevra la Grande, la capitale cosmopolite de la Couronne Grise, trône au sommet des Monts-Morts. Ce bouillon culturel animé d'une incessante guerre de gangs est gouverné au nom de la Dame Lenuiel, la Tisseuse, par Sa Grandeur le Régent Carderon et sa compagnie de diables. Pour l'étranger, la prospérité de la cité reste un mystère tant cela semble impossible au vue de la prédominance de la violence, du vice, des lieux de perditions qui animent chaque rue et des cultures meurtrières qui s'y affrontent. Mais si la cité est riche, c'est avant tout de magie en comparaison du reste du continent, jouissant d'un monolithe venu du cœur de la montagne et transperçant sa surface au centre-ville. Mais malgré cet apparent chaos, la société Couronnaise marche au pas de la Régence et tous sont d'indéfectibles patriotes qui vénèrent la Couronne et méprisent le reste du continent. Les castes parmi les citoyens sont les tremplins d'une méritocratie qui ne s'encombre pas de l'honneur ou du beau jeu, tous les coups sont permis pour ceux qui rêvent de se faire remarquer par les castes supérieures qui, elles-seules, peuvent les éléver à leur rang, les morts-vivants, qu'ils soient vampires ou liches ou encore les cornus, qu'ils soient diables ou démons. Alors chacun y va de son projet, que cela soit devenir membre d'élite de la Vieille Légion, mener des recherches dans des domaines de magie inexplorés ou, par exemple, créer des œuvres de chair innovantes qui

pourraient éblouir les castes supérieures, car c'est avant tout l'ambition de ses citoyens qui fait vomir la Couronne Grise de culture.

(culture de castes, méritocratie, expérience magique, moeurs déviants, patriotisme)

Les gangs de Kadevra régissent les quartiers de la capitale par la violence. Si certains préfèrent se présenter comme des corporations de métiers, des ligues de Bloodball ou des familles nobles, la vérité n'en reste pas moins que ce sont des organisations criminelles. La loi couronnaise permet en effet d'être criminel de métier puisqu'un crime sans témoin ne peut être qualifié devant un tribunal. À elle seule, cette loi pourrait expliquer le rythme quotidien des meurtres dans la cité mais ça serait sans compter la lenteur des tribunaux tenus par des liches, vampires et autres démons qui, jouissant du temps long, s'emparent souvent d'un dossier bien après le décès de l'accusé. Si la compagnie de diables de la cour régente ne descendait pas régulièrement pour faire tomber une justice plus expéditive et moins regardante, il y a longtemps sûrement que la ville aurait sombré aux mains d'un des chefs de gangs. On trouve de tout, des gangs de mutants avec le plus difforme à leur tête, d'immenses familles d'humains consanguins drogués à la magie, des ambassades skavens qui dépouillent les corps laissés par les massacres de clans orcs et même une secte de tisseurs qui voue un culte à la Tisseuse et bien d'autres encore. On les retrouve tous réunis les jours de matchs de Bloodball, affichant leurs couleurs dans des compétitions où l'on préfère satisfaire le public aux nombres d'estropiés plutôt qu'au nombre de points. Le stade de la Fosse sert bien souvent à envenimer les conflits aux yeux de tous, aussi bien sur le terrain que dans les gradins où les hooligans de l'équipe nationale des Casseurs de Crânes font régner un ordre tout relatif, s'assurant surtout que le commerce des diverses drogues et le plaisir particulier continuent d'abreuver la cour régente de taxes leur permettant de garder le contrôle de l'arène.

(guerre de gang, bloodball, trafic de drogue, moeurs déviant)

La Bouche de Tanak réside au fond de Kadevra, c'est un immense trou béant qui donne accès à l'intérieur des monts pour ceux qui voudraient se risquer à en explorer les cercles inférieurs. Dessous existent les royaumes souterrains, au plus proche de la surface, les territoires troglodytes des orcs, en dessous le Royaume des nains et ses immenses fonderies d'acier de Grimm ou encore la nouvelle cité des elfes constituée du peuple que la Tisseuse a sauvé du génocide impérial. La Couronne Grise elle-même est bien incapable de fournir des cartes des cercles inférieurs tant la disposition en est complexe et changeante. Evidemment les galeries creusées à tout va par les skavens n'arrangent rien et bien fou celui qui voudrait s'aventurer plus bas. Si nul ne sait vraiment ce qui réside par delà le territoire des skavens, les légendes vont bon train, monde miroir, nids de dragons, portes infernales, personne à part peut-être Aspharoth ne le sait vraiment. Au final Kadevra est une mosaïque composée de tout ce qui peut être sorti de la Bouche, fraîchement ou il y a des siècles, y compris les mutants et les expériences ratées d'Aspharoth qui sont rejettés vers la surface pour généralement finir leur vie dans la Fosse ou dans une des maisons de passe des plus exotiques. La différence entre ceux qui vivent à Kadevra et ceux qui composent les peuples des royaumes souterrains est simple, ceux d'en bas eux, ne se mélangent pas et tiennent leur race et leur culture en plus haute estime que toutes les autres alors que les habitants de la capitale sont Couronnais et Kadevrii avant tout.

(groupe culturel homogène, spécialisation raciale, rejet de l'autre)

La Perle Grise, vallée bénie

Historiquement le premier Franc-comté Couronnais existe depuis peu avant la chute d'Harapan en 426, on

raconte que ce Havre de paix aux pieds des Mont-Morts a été jadis bénit des Dieux en récompense d'un Hobbit qui avait régalé les gardiens d'un divin banquet. Ce serait peut-être la seule explication crédible à cette exception culturelle couronnaise. En effet, y vivent paisiblement principalement des hobbits et des humains qui y font prospérer une culture raffinée du travail d'excellence. Les produits qui en proviennent sont prisés par tout le continent et pour coller à la légende on leur prête même des vertus magiques. Mais peut-être que c'est en réalité l'intérêt économique et la façade géopolitique qui est la véritable raison d'être de la "Perle Grise". Lourdement défendue par le Protectorat Couronnais, on n'y entre pas sans y avoir été invité puisque c'est un lieu de retraite privilégié de nombreux nantis continentaux, d'autant plus qu'y sont installés certains réfugiés elfes qui attendent là d'être officiellement invités à rejoindre le nouveau royaume en construction aux côtés de la Tisseuse.

(Artisanat d'exception, commerce, épicurisme, privilégié)

Franc-Comtés naissants et territoires offerts

De l'invitation au Protectorat découlent des initiatives aussi bien venues de l'intérieur de la Couronne Grise que de l'extérieur. Si chacun jouit de la liberté sur ses terres, l'ensemble hétéroclite n'en reste pas moins soumis aux termes du Protectorat. Certains territoires à portée, trop inhospitaliers ou simplement laissés en friche par L'Empire d'Or sont aujourd'hui mis à disposition pour ceux qui accepteraient les termes du Protectorat.

Avec l'accord des autres Seigneurs Souterrains, des colonies du royaume nain se sont par exemple installées non loin des côtes de la Fournaise, là où plusieurs filons de métaux précieux sont aujourd'hui exploités par les maîtres-excavateurs, lourdement défendus par des troupes volontaires de colons.

(Artisanat d'exception, homogénéité raciale et culturelle, ingénierie, faveur à Grimm)

Dans une démarche plus militairement tacticienne de la part de la Couronne Grise, les territoires jonchent la frontière avec la Montagne de Bourbe ont été offerts à des clans orcs venu de la Bouche de Tanak, diminuant ainsi la population troglodyte des premiers cercles de la Bouche, toujours source de problème, et entretenant la zone de conflit perpétuel avec la Gehstalt sans avoir besoin d'y perdre des hommes de la Vieille Légion, entraînés et équipés par la Régence.

(Clans guerriers, chamanisme, homogénéité raciale, faveur à Garlock)

Toujours en négociation à cause de problèmes de communication, le Protectorat tente d'installer à sa frontière avec les Terres Sauvages, certains clans qui respecteraient ses termes, le but non dissimulé étant de créer une zone tampon évitant les raids sur ses autres franc-comtés proches des territoires de chasse des clans.

(Clans guerrier, chamanisme, territorialité, lien avec une autre région, faveur à Khimera)

Le Protectorat, de par la culture Couronnaise des Castes, se veut aussi être le refuge de nobles et seigneurs risquant sinon de perdre leur statut. Certains Saigneurs, bannis ou fuyant la Malkovie se voient donc offrir des lopins de terre et quelques gens à condition d'allégeance à la Couronne. Ainsi Kadevra voit s'étendre son influence à l'extérieur de ses murs sans avoir à dégarnir sa cour constituée de nobles trop attachés à rester Kadevrii. C'est également possible pour certaines races de castes inférieures, ainsi rejoignent

le Protectorat certains petits seigneurs issus par exemple de familles en disgrâce venues notamment de la Sérénissime ou d'ailleurs.

(Petite Noblesse, seconde chance, développement de territoire, lien avec une autre région)

Il est également possible pour certaines corporations de métiers ou grandes entreprises marchandes de bénéficier de la générosité du Protectorat, dans quel cas leur projet doit être présenté en détails et si il est accepté ils peuvent même bénéficier d'une réduction ou même d'une levé temporaire de taxes, vue alors comme un investissement fait par le Protectorat dans l'entreprise.

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création, de gangs Kadervii, de corporations de métiers, de troupes de la Vieille Légion, de colonies raciales ou culturelles, de projets de Franc-Comtés, de territoires isolés négociant leur entrée au Protectorat... 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

