

LES CHRONIQUES

D'ÆEON

LIVRE DU MONDE

Édition 2016

Avant-propos

Ce livre a pour but de donner des informations de base sur le monde d'Aeon, parler de ses royaumes, les peuples qui y vivent et leurs traditions, mais aussi pour vous permettre d'avoir, une vue d'ensemble sur le monde dans lequel vous vous apprêtez à jouer.

Prenez le temps de le lire, goûtez chacune de ses pages et sachez, vous en inspirer.

En espérant que ce document saura transmettre la première pique nécessaire pour venir en ces terres et y écrire une page de votre histoire.

Ludovik Letellier

Organisateur

et

Storyteller

Des Chroniques d'Aeon

Table des matières

Géopolitique	14
Archipel d'Angmar	15
Désert du Sunira.....	18
Les terres de féod	21
Terra Nuova	27
Terra Nero	31
Terres du froid éternel.....	37

Peuples Et Races..... 40

Les hommes 41

Descendants de Vaegir	41
Féodiens.....	45
Angmariens.....	51
cycléens	52
Sunistes.....	53

Les Elfes 54

Les Auréals.....	54
Le peuple Drow	55
Mazken	55
Les Bosimars	56
Les Sangs-mêlés	57
Siphonneur Arcanique	58
Lunar	59

La Nation Orques..... 60

Wahaliss	61
Ur'haran.....	61
Groman'haran.....	62
Les Goblinoïdes.....	63
Les Trevs	66
Les Hobbes	67
Les Marqués de Sloknow	68

Le petit Peuple..... 68

Dwellergar	69
Mazengar	69
Les Peks.....	70
Les Montagnards	70

Les Religions, cultes et croyances 71

Divinités Neutres..... 72

Cernunnos.....72

Mythal :72

Arawn73

Solune.....73

Hëlm73

Morgan74

Lueromb :74

Mynothar :74

Panthéon de l'ordre 75

Ecthelion :75

Nuital :75

Doganor76

Triana.....76

Morian76

Praxis:.....76

Le Panthéon du Chaos.....77

Malar:77

Nuital:77

Galahar:77

Danäe:77

Phaeria78

Thirion78

Mask78

Sheoth:78

Sheog78

Les Célestes..... 79

Hur79

Oror79

Clovias:79

Verur:79

Orelle80

Librem80

Selebrum.....80

Dixius80

Les Infernaux 81

Meth'Cokt'esan	81
Erathor	82
Clavius	82
Dogmar	82
Deliria	82
Domina	83
Sok'renar:	83
Sa'char'ham	83

Le Culte des Héros 84

Bjorn le Bâtitseur	84
Lug.....	84
Dagda le poète	84
Bran	84
Freyr	85
Morrigan, Macha et Tyr	85
Fenris le chasseur:	85
Freyja la porteuse	85

Le Shamanisme et les esprits 86

Guinée86
Damballa:87
Ayida88
Agwé:89
Legba:90
Ogun Badagris :91
Erzulie:93
Ghede.....95
Baron Samedi97
Mama Brigid.....98
Shango99
Obtala100
Mawu (Mahu).....101

Histoires Et Légende..... 102

Ligne du temps 103
Le Complot 106
Le Don de Cernunnos..... 107
Vaegir : Le premier homme 110
La légende de Grak'Rogar : Le premier orc..... 115



CARTOGRAPHIE D'AEON



L'ARCHIPEL D'ANGMAR



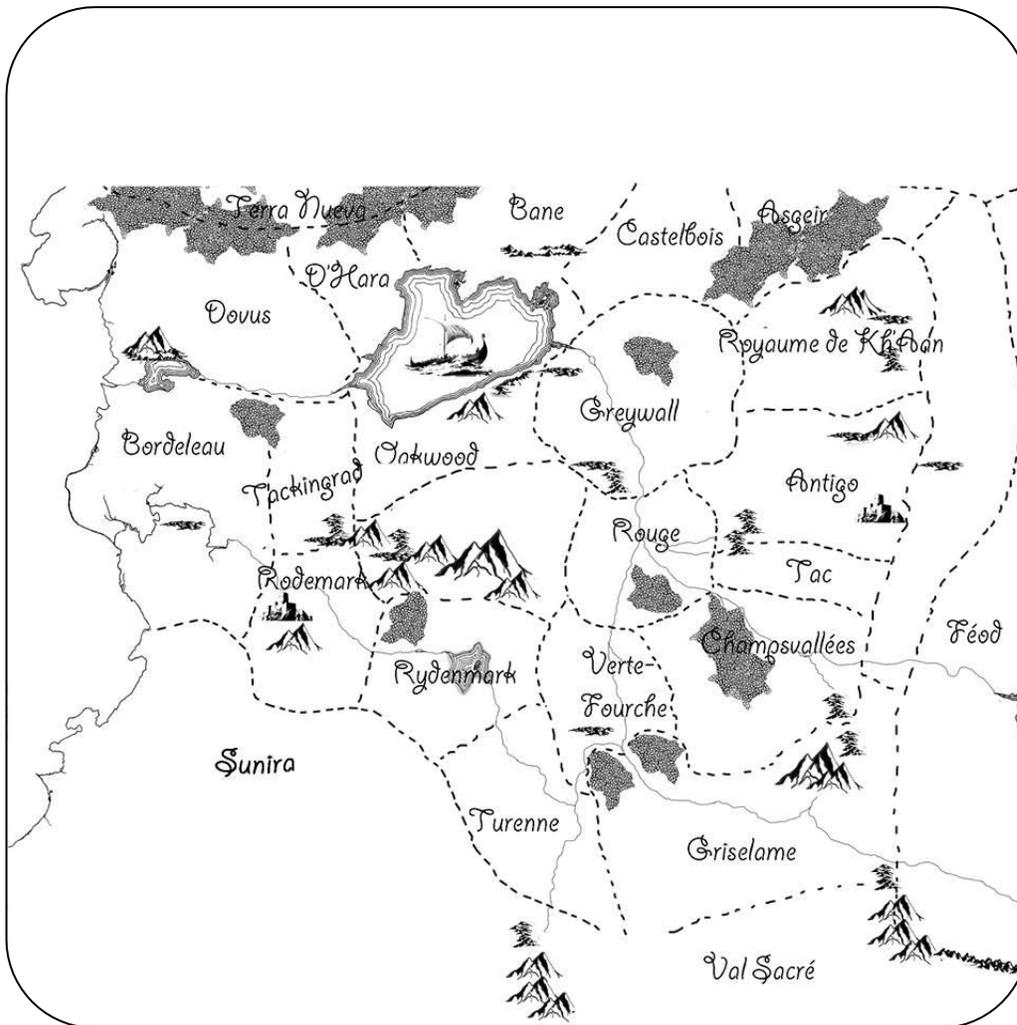
LE DÉSERT DU SUNIRA



TERRA NUOVA



LES TERRES DU FROID ÉTERNEL



NOUVEL-AEON

GÉOPOLITIQUE
DES
TERRITOIRES
CONNUS

ARCHIPEL D'ANGMAR

Géographie :

Climat : Tropical, des îles.

Relief : Variant d'une île à l'autre, volcan Escupir fuego.

Hydrographie : Voies maritimes entre chaque île, nombreux secteurs aisément accostables. Quelques lacs connus tel que le lac du Bouc, le lac aux Sirènes et le lac Eau-profonde.

Terres agricoles : Très peu de terres agricoles, réparties invariablement entre les îles



POPULATION :

Peuple principal:

Les Angmariens

Peuples secondaires :

On y retrouve une grande quantité de tous les peuples

Langues parlées :
Principalement le commun

Religions: Toutes

Caractéristiques:

Peuple hétérogène et terriblement varié

Lieux saints principaux : Ciudad Occulta

Accès à l'éducation :

Aucun, sauf celui transmis par des maîtres

GÉOPOLITIQUE :

Régions : Aucune officiellement répertoriée

Caractéristiques commerciales:

La diversité et la légalité de tous les produits imaginables

Différents groupes influant :

La Flotte de Rakham le rouge, les Corsaires de la Royale, la Compagnie des Mers Chaudes

Dirigeant :
Rakham le rouge, Roy Fleet, Bohor'san le noir (seigneurs pirates les plus notoires)

Taux de criminalité :
Extrêmement élevé

Secteur principaux de criminalité :
Tous



HISTORIQUE :

Ces îles ont toujours été utilisées pour servir de repaire aux divers forbans des mers, fuyant les lois terrestres.

Mais lorsque Bestalion, la capitale de Féod fut achevée, le roi Nob fit chasser la presque totalité des pirates sur les côtes de son royaume et exila de multiples seigneurs du crime.

Tous ces gens décidèrent évidemment d'aller se réfugier comme toujours dans leur confortable archipel et décidèrent d'en faire leur résidence.

Ils y bâtirent des quais, des villages, des ports, des forteresses et même des villes cachées.

Ils firent d'Angmar une nation, clamant haut et fort leur liberté et leur ouverture d'esprit à tous !

Invitant marins, exilés, criminels, scélérats de toutes sortes à venir y élire domicile.

Tant et aussi longtemps qu'ils respectèrent la seule loi décidée en ces

lieux : Il n'y a aucune loi, ils seraient les bienvenus.

Oh certes ce ne fut pas facile au début, tous tentèrent de tirer leur part du gâteau.

Il y eut d'énormes vendetta qui terminèrent tous en bain de sang.

Angmar y survécut encore et toujours.

Jusqu'à ce que plusieurs puissants pirates décidèrent de former une alliance et de dominer les îles dans leur entièreté.

Neuf, ils furent et neuf ils demeurèrent.

Chacun étant maître de son port (en tout cas, le temps qu'il y restait) et ce titre ne pouvait être obtenu que d'une seule façon.

Être capitaine de son navire, couler le navire d'un seigneur pirate et lui arracher son "médaillon".

Après lui avoir respectueusement (sarcasme) ouvert la gorge. Voilà comment on devient seigneur pirate !

DÉSERT DU SUNIRA

GÉOGRAPHIE

Climat : Désertique au centre et tropical de savane aux frontières

Relief :

Relief de type dune,
Chaîne de monts Roh-Pah-Gar

Hydrographie :

Les cinq principaux Oasis :

L'oasis de Durquba, Kalimshan, Cyclos, Andromar et l'Oasis Sacré

Terres agricoles :
Presque inexistantes

POPULATION

Peuple principal :

La nation Orque et les Goblinoïdes

Peuples secondaires :

Les Sunistes, les Cycléens (principalement) Le petit peuple (principalement en montagne)

Langues parlées : Le commun, l'orc et le Sun

Religions :

Principalement Arawn

pour les orcs et les ancêtres pour les Sunistes

Caractéristiques :

Peuple très méfiant envers les étrangers mais qui vit en harmonie avec les autres cultures

Lieux saints principaux : L'Oasis sacré

Accès à une éducation :

Prodigé par les anciens et les shamans (pour les Sunistes et les Orcs)



GÉOPOLITIQUE :

Régions : Frontalière, centrale et côtière

Caractéristiques commerciales de chacune :

Frontalière :

Produits de la chasse, Esclavagisme des morts-vivants, plantes rares, pierre, artefacts anciens et cristaux tellurique.

Centrale :

Produits de la chasse, minerai rare, cristaux tellurique et artefacts anciens.

Côtière :

Produits de la pêche et marchandises illégales.

Différents groupes influents:

Les trois clans Orcs : Les Wahaliss, les Ur'haran, les Groman'haran. Clan puissant de Suniste : Les esclavagistes de Nos'Salan. Les Sultans

Dirigeants:

Les Ancêtres (orcs), Nos'Salan, Pacha Kalim, Pacha Durqu, Solomon et le Haut roi sous la Montagne Roth'gar Adaman

Taux de criminalité :

Moyen (élevé pour Kalimport)

Secteur principaux de

criminalité : Drogue, poisons mortels, cristaux tellurique et esclavagisme

BRÈVE HISTORIQUE :

Cinquante ans après l'installation définitive des Orcs au Sunira, le Petit peuple émerge de sous terre.

Commerçants dans l'âme, ce peuple entre en contact avec les Orcs pour échanger divers minerais rares contre leurs fourrures et divers artefacts appartenant aux Ombres, que les Orcs ont vaincus.

La relation entre ces deux peuples est harmonieuse et respectueuse.

Vers l'an 500, des humains venant de Féod décident de s'établir comme nomades au Sunira et profitent du commerce avec les Orcs et les Dwellergars pour échanger des marchandises en échange de minerais rares.

Vers l'an 525, divers chefs de clan Sunistes ont acquis assez de richesses et d'influence pour établir des villages et des forteresses autour de divers Oasises et s'auto-proclament Sultans.

Ils tentent d'imposer leurs lois aux alentours de leurs oasis.

De multiples guerres de territoires éclatent au fur et à mesure des années, résultant principalement en bain de sang.

Dans les années qui suivirent, il n'y eut pas vraiment d'événements marquants, excepté les coups d'état constants entre les Sultans, la guerre des Tours et leur effondrement ainsi que toute l'histoire qui s'ensuivit.

LES TERRES DE FÉOD

GÉOGRAPHIE

Climat : Continental de type tempéré

Relief : plat avec quelques montagnes

Hydrographie :

Le lac Arcanis dont découlent les trois fleuves : Andal, Anthalon et Tomasi. Le fleuve des Anciens et le lac des Esprits.

Terres agricoles :

Assez nombreuses et bien réparties, un peu moins présentes sur les côtes.



3 Crédit photo: Gregory Hartman

POPULATION

Peuple principal : Les Féodiens

Peuple : Auréal, sang-mêlé, mazken et orcs.

Langues parlées : Le commun et le Cri dans la région de Gultaar

Religions :

Principalement le panthéon de l'ordre, Mynothar dans la région de Meherie et le culte des Héros à Gultaar

Caractéristique :

Peuple principalement humain et très accueillant envers les autres peuples. Très hospitalier

Lieux saints

principaux : Le temple de l'Ordre, Le Sommet du Commerce, Le Cercle des Héros

Accès à une éducation :

Petit peuple peu éduqué et généralement ignare, noblesse bien éduquée et élevée par des Maîtres



GÉOPOLITIQUE

Régions :

Bastion, Lame, Meherie, Anthalonie, Gultaar

Caractéristiques commerciales de chacune :

Bastion :

Produits de la forge (pour guerrier), bois, minerai de fer

Lame : Mercenariat, minerai de fer

Meherie :

Produits importés (légaux et illégaux) ,
esclavagisme, produit de la mer.

Anthalonie : Produits de la mer

Gultaar : Artisanat, minerai de fer, artéfact ancien

Différents groupes influant :

L'ordre des chevaliers des sept, Les argentiers de Mynothar, la Croix de fer, les mercenaires de la Lame, La Grande Guilde des Mages, La Black Velvet, la Grande Guilde des Explorateurs, la Cour des Dames

Dirigeant :

Le Grand Roi William
de Bestalion âgé de
222 ans

Taux de criminalité :

Faible sauf en
Meherie qui est
moyen

Secteur principaux de criminalité :

Ventes de Drogues et
poisons.

HISTORIQUE

An 475

Les humains apparaissent et s'étendent rapidement du nord au sud.

De l'est d'Aeon, ils fondent Féod.

Il y a de nombreuses guerres de clans pour délimiter les territoires de Féod.

En l'an 507

Nob de Bestalion gagne la première Guerre des Rois et devient Grand Roi de Féod.

Il sera décidé par la suite qu'à chaque fois qu'un roi meurt, le prochain roi sera celui qui réussira à imposer son pouvoir sur toutes les régions de Féod, peu importe son statut.

Ainsi il n'y aura pas de lignée Royale prédéfinie et ces guerres prirent le nom de Guerre de Succession.

En l'an 523

La capitale de Féod est terminée et fut nommée Bestalion, en l'honneur du père du Grand Roi Nob.

Par la suite, il décida de faire une grande chasse aux criminels de son royaume.

Ce qui mena à l'exile de la majorité de ceux-ci et à la fondation des Archipels d'Angmar.

En l'an 553

Nob de Bestalion décéda suite à un empoisonnement.

La guerre de succession éclate.

En l'an 555

Kaïn l'Andal gagna la guerre et devint le deuxième Grand Roi de Féod et déménagea la capitale à Andal Bourg.

En l'an 605

Kaïn l'Andal décède lors d'une bataille d'un carreau dans la tête.

De nouveau la guerre de succession prit le royaume.

En l'an 606

Lame le Preste gagna la guerre, grâce à sa fortune qui lui permit de se monter une énorme armée de mercenaires.

Ses stratégies fulgurantes prirent par surprise ses adversaires.

Il fut le premier Grand Roi de Féod à s'anoblir en gagnant une Guerre de succession.

Il donna son nom à sa famille.

La capitale de Féod devint la ville-forteresse Lame

En l'an 678

Lame le Preste meurt de vieillesse.

À nouveau la Guerre de succession éclate.

La guerre dura quand à celle-ci 20 ans.

En l'an 698

Aidan Basset gagna la guerre face à la famille Cutting.

Il libère Cyril Bestalion et lui lègue la couronne, ce qui lui mérite les faveurs de celui-ci.

La capitale de Féod redevient Bestalion.

En l'an 793

l'Anthalonie et la Meherie se font une grande compétition de bâtisseurs pour se mériter les faveurs de Morian, dieu de la Construction.

Les deux régions prennent énormément d'expansion et s'embellissent sans cesse.

En l'an 795

Cyril Bestalion meurt de vieillesse à l'âge de 142 ans.

Il est le roi ayant vécu et régné le plus longtemps en Féod.

La Guerre de succession éclate de nouveau mais elle fut rapidement réglée par Bohors de la famille Mercantié, ayant organisé l'enlèvement et le meurtre de ses rivaux principaux.

La capitale de Féod devient la ville-région de Port Mercantié.

En l'an 833

Une énorme armée complète de Descendants de Vaegir envahi Féod avec Gus 1^{er} à leur tête.

En l'an 1125

Frédérik de Bestalion meurt de vieillesse à l'âge de cent ans.

Une Guerre de Succession débute.

En l'an 840

Gus 1^{er} gagne la bataille contre son dernier adversaire, Ezekiel Bestalion.

Il fonde la région de Gultaar et commence son règne en tant que Grand Roi de Féod.

En l'an 900

Brad, fils de Gus 1^{er} vainc son père en combat singulier et lui succède.

Il donne le nom de son père à sa lignée en l'honneur de ce dernier.

En l'an 950

Brad 1^{er} est tué par une puissante Ombre lors d'une invasion de ces créatures maléfiques.

Pour une fois, la guerre de succession semble attendre.

Les grandes familles font front commun face à ce dangereux adversaire.

En l'an 1050

La guerre de cent ans se termine.

Les Ombres sont repoussées dans leur plan et abandonnent toute agression face aux hommes.

Pour se donner une chance, les grandes familles de Féod décident cette fois-ci d'élire un Roi plutôt que de se faire la guerre.

Il a été décidé que Frédérik de Bestalion sera le Grand Roi pour ses prouesses lors de la guerre de 100 ans.

En l'an 1130

William de Bestalion gagne la guerre et sera le premier Grand Roi-Sorcier.

Son règne dure jusqu'à ce jour.

TERRA NUOVA

GÉOGRAPHIE

Climat : Climat tropical (magiquement entretenu)

Relief : Le mont Syrac

Hydrographie : Les diverses rivières qui descendent au lac Udo

Terres agricoles : Les plantations sont magiquement créées.



POPULATION

Peuple principal :
Auréal

Peuples secondaires : Bosimar, les siphonneurs Arcaniques, les Sang-mêlé et les Peks

Langues parlées :
L'elfique, le commun

Religions :

Cernunnos pour les Bosimars, le panthéon de l'ordre et Mythal pour les Auréals

Caractéristique : À peu près seul le peuple elfique habite Nuova Terra, les autres peuples

4 **Crédit photo:** Ti-Gab Charbonneau

étant difficilement admis en ces terres

Lieux saints

principaux : Syrac , la capitale

Accès à une éducation :
Accessible à tous

GÉOPOLITIQUE

Régions : Aucune

Caractéristiques commerciales :
Peu de commerce sauf avec les importants ports d'Aeon. Marchandises magiques et alchimiques

Différents groupes influents :
Le Conclave des Très Hauts, le Grand Conseil, la Grande Guilde des Mages, la confrérie du Mythril, le bosquet du Crépuscule

Dirigeant : Les Grandes familles du Grand Conseil

Taux de criminalité :
Absent

HISTORIQUE

En l'an 233

Les Auréals arrivent de Nuova Terra et établissent leurs premiers contacts avec les Anciens.

En l'an 235

Les Auréals créent magiquement Syrac, leur capitale et invitent les autres peuples Elfiques à venir les rejoindre.

En l'an 250

Le Grand Conseil fut fondé.

Les dirigeants du Grand Conseil doivent céder leur poste à un plus jeune successeur de leur clan après 100 ans de présence au Conseil.

En l'an 475

Des Mages recherchistes Auréals ont réussi à créer magiquement la race des Siphonneurs Arcaniques, qu'ils vendront principalement aux Drows.

En l'an 1309

Le Conclave des Très Hauts ont été les seuls de tous les royaumes à ne pas être en accord à nommer Clovis Antigo gouverneur et chef des expéditions en Aeon, expliquant qu'ils n'accepteraient jamais de se plier à un simple Sang-mêlé de demi-elfe.

PROFONDEURS DE DURNA'HANGAR

GÉOGRAPHIE

Climat : Sous-terrain

Hydrographie : Divers canaux souterrains

Relief : Caverneux

Terres agricoles : Très peu ou créées magiquement

POPULATION

Peuple principal :

Drow

Peuples secondaires :

Mazengar, Marqués de
Sloknow

Langues parlées :

Elfique

Religions : Culte de

Léarth, dieux neutres,
panthéon du chaos,
Infernaux

Caractéristiques :

Principalement peuplé de Drow, les villes sont divisées en cités matriarcales ou patriarcales. Quelques civilisations Mazengar et quelques groupes de Marqués de Sloknow qui viennent commercer.

Lieux saints principaux : Shed'Nazad : Grand temple de Léarth

Accès à l'éducation :

Variable selon le rang et la classe sociale

GÉOPOLITIQUE

Régions :

La presque-surface,
Durna'hangar et les
Abysses

Caractéristiques commerciales :

Presque-Surface : peu
de commerce,
principalement utilisée
comme route vers la
surface.

Durna'hangar :

Marchandises exotiques,
poisons, potions,
minerais rares, esclaves,
drogues des
profondeurs.

Les Abysses : Minerais
rares, créatures
exotiques et
dangereuses.



Dirigeants :

Société matriarcale :

Le Conseil des Premières-Mères, l'Académie

Société patriarcale : Le Clan De'mtor

Taux de criminalité : Nul, tout est légal, tant que tu ne
te fais pas prendre.

Secteur principaux de criminalité : Tous

TERRA NERO

GÉOGRAPHIE

Climat : Continental

Relief : Montagnes à la grandeur de l'île

Hydrographie : Quelques lacs et rivières

Terres agricoles : Plantations magiquement créées

POPULATION

Peuple principal : Mazken

Peuples secondaires : Mazken

Langues parlées : Elfique et le commun

Religions : Dieux neutres, panthéon chaotique, Infernaux

Caractéristiques : Peuple uniquement elfique

Accès à une éducation : Accessible à tous

GÉOPOLITIQUE

Régions : Aucune

Caractéristiques commerciales de chacune :

Très variées, mais principalement des minéraux et autres produits illégaux dans les autres royaumes (drogue, magie noire et poisons)

Différents groupes influant :

Le Grand conseil, Le Wed Fur, Les Montes Fur, le bellator'Nig

Dirigeant : Les membres du Grand Conseil Élu (élus à chaque année)

Taux de criminalité : Moyen

Secteur principaux de criminalité : Production de drogue, contrefaçon de monnaie, falsification de documents et meurtre

HISTORIQUE

En l'an 243

Les Mazkens arrivent par la mer de Terra Nostra et s'établissent sur terra Nero, "L'île sombre" qui est une île montagne, très difficile d'accès par la mer.

En l'an 260

Le Grand Conseil est fondé, les membres sont élus à chaque année et comporte cent membres.

En l'an 600

Jakar'Khan et Romen'Har prennent le contrôle de l'île par la force de leur armée et s'imposent comme dirigeants.

En l'an 750

Le peuple se révolte et réussit à vaincre l'armée de Jakar'khan et Romen'har, en fuite de l'île.

On n'a plus entendu parler d'eux depuis.

Le Grand Conseil est rétabli.

TERRA NOSTRA

GÉOGRAPHIE

Climat :

excepté le mont Vitae Fons

Tropical (magiquement entretenu)

Hydrographie :

La source principale d'eau vient du mont Vitae Fons dont toutes les rivières en découlent

Relief :

Seulement quelques petites montagnes

Terres agricoles :

Magiquement entretenues

POPULATION :

Peuple principal :

Les Auréals

Caractéristiques :

Malgré les nombreuses valeurs et divergence de philosophie le peuple elfique vit en harmonie et dans le respect des valeurs des autres (chaque ville a ses lois)

Peuples secondaires :

Les Bosimars, les Mazkens et quelques Lunars

Langues parlées :

L'elfique et l'ancien commun

Lieux saints principaux : Le mont Vitae Fons, La Première Grande Maison, le Grand Colisée

Religions :

Panthéon de l'ordre, Cernunnos, Panthéon chaotique

Accès à une éducation : Très accessible



GÉOPOLITIQUE

Régions :

Vitae Regnum, Ordo
Regnum, liberum
Regnum

Caractéristiques commerciales :

Vitae Regnum :

Produits de la terre et de la nature.

Ordo Regnum : minerais, produits de la forge,
agriculture, élevage.

Liberum Regnum : Produits du marché noir, animaux
et produits exotiques, pierre précieuses.

Différents groupes influants : Le Grand Conseil

Dirigeants : Les membres du Grand Conseil

Taux de criminalité :

Vitae Regnum : absent

Ordo Regnum: élevé

Liberum Regnum : faible

Secteur principaux de criminalité :

Drogue, poison, esclavagisme, magie noire, nécromancie

HISTORIQUE

En l'an 1

Les elfes sont apparus sur Terra Nostra sous trois apparences : Doré, blanc et noir.

Chacun ayant leurs particularités et leur caractère propre.

Selon les légendes, ils y ont été déposés par trois Grands Dieux qui ont décidé de les élever chacun à sa manière.

Ecthelion enseigna aux Dorés à être juste, établir des lois, protéger les faibles et s'interdire les choses dangereuses, ce que ses enfants appliquèrent religieusement.

Cernunnos enseigna aux Blancs de vivre en harmonie avec la nature.

Un peu comme il fera par la suite à toutes les autres créatures qu'il créera.

Malar enseigna aux Noirs le plaisir, vivre le moment présent, respecter les autres comme l'on respecterait soi-même et de vivre pour soi-même sans attendre de l'aide de la part des autres.

Pour qu'une société évolue, il doit y avoir du changement.

En l'an 50

Les peuples elfiques décidèrent de séparer le continent sur lequel ils vivent pour pouvoir vivre chacun leurs coutumes.

Ils prirent chacun un nom : Les Auréals pour les Dorés, les Bosmiars pour les Blancs et les Mazkens pour les Noirs.

À la base, chacune de leur société se développa bien et sans encombre.

Chacun à leur manière, certes les Mazkens friands de changement progressèrent plus rapidement et apprirent de nouvelles techniques mais à quel prix ?

Celui de la mort de plusieurs d'entre eux à cause de certains échecs.

En l'an 75

Il y a toujours une bonne entente entre les peuples, même si les Mazkens ont tendance à s'installer en dehors de leur territoire.

Cela frustre grandement les Auréals qui scandent à l'injustice (quoique pas bien longtemps un coup le pot-de-vin bien reçu) et les Bosimars, eux n'en ont cure.

Tant que les Mazkens n'abusent pas trop de leurs terres.

En l'an 125

Le peuple Elfique fonde le Grand Conseil pour régler leurs différents conflits de philosophie et de valeurs.

Cette solution semble marcher efficacement. Chaque année, les membres doivent se faire réélire et donc bien servir le peuple.

En l'an 230

Les Mazkens et quelques Bosimars et Auréals plus aventureux que les autres décident de partir par bateaux pour explorer le monde.

En l'an 233

Les voyageurs atteignent Aeon et s'y installent.

Ils établissent les premiers contacts avec les Anciens.

En l'an 250

Le peuple elfique a réussi à obtenir de la part des Anciens une grande longévité en cadeau de leur confiance.

En l'an 375

Un puissant groupe de Mazken se révolte et tente de s'emparer de Terra Nostra au grand complet.

La guerre fait rage et sera nommée plus tard : La guerre de l'Exil.

En l'an 400

La guerre se termine par la victoire des Auréals, des Mazkens et des Bosmiars contre les "Drows", signifiant à la fois Dominant et Traître en elfique.

Ceux-ci se font exiler dans les profondeurs de la terre et se font interdire par les autres de refaire surface comme punition de leurs actes.

TERRES DU FROID

ÉTERNEL

GÉOGRAPHIE

Climat : Polaire

Relief : Le mont
Drake Mün et la
chaîne de montagne
Sidan Av Världen

Hydrographie : Quelques lacs gelés et ruisseaux
sous-terrain

Terres agricoles : Principalement autour des
villages

POPULATION

Peuple principal :
Descendants de
Vaegir

Peuple seconcaire:
Les Lunars

Langues parlées :

Le commun, l'ancien
commun, l'elfique et le
Cri

Religions : Le culte
des Héros,
Cernunnos, Hèlm

Caractéristique : Royaume prônant la force et
l'instinct de survie, répugnent les faibles

Lieux saints principaux : Mitt Hem, le mont Drake
Mün, la forge Lunaire ainsi que la Porte de la Lune

Accès à une éducation : Transmis de père en fils
et de mère en fille

GÉOPOLITIQUE

Régions : Aucune

Taux de criminalité : Très faible

Caractéristiques commerciales

Pêche, chasse, forge et minerais

Secteur principaux de criminalité : Meurtre, vol, nécromancie

Différents groupes influant :

Le Cercle, les Son Kall et la main de Frosk

Dirigeant : Vaegir

Vaegirson



Crédit Photo : Isabelle Normand Dubreuil

HISTORIQUE

En l'an 250

Vaegir arriva dans les terres du froid Éternel avec Saeva.

En l'an 276

Vaegir escalade le mont Drake Mün et y affronte le terrible Dragon Brand Frosk et le vaincre.

En l'an 255

Vaegir et Saeva eurent leurs premiers enfants.

En l'an 270

Vaegir partit en accomplir ses six épreuves.

En l'an 275

Vaegir retourne chez les siens avec son nouveau savoir enseigné par les Lunars.

PEUPLES ET
RACES

LES HOMMES

Peuple le plus varié qui soit. Autant physiquement que mentalement, ils sont très polyvalents. Originaires des terres du froid éternel, ils ont rapidement exploré le monde d'Aeon et se sont établis à bien des endroits pour en faire leur domicile.

DESCENDANTS

DE VÆGIR

Descendants directs des premiers hommes, ils font partie de ceux qui ont préféré rester sur leur continent d'origine plutôt que d'aller s'établir dans d'autres contrées au climat plus doux.

C'est un peuple endurent et fier de ce qu'il a accompli.

Ils vivent soit en micro société (la plupart du temps un village est peuplé de deux à quatre clans différents) ou dans de grandes villes fortifiées, où ils sont plus nombreux.

Peu importe leur habitat, ils vivent en clans dans de grandes habitations appartenant à leur famille nommé un Grand Hall.



6 Crédit photo: Ti-Gab Charbonneau

Société :

C'est un peuple très fermé aux "faibles" et avant d'être accepté et respecté parmi leurs cités, il faut faire ses preuves.

" Si tu insultes un homme, aies au moins le courage d'être prêt à prouver ce que tu avances."

Ainsi, les conflits majeurs et les affronts sont réglés la plupart du temps par les duels.

Le vainqueur a raison, le vaincu doit l'accepter et respecter la décision des dieux.

Dans le cas de grands problèmes ou de grands affronts, on en appelle au Blut Gueld qui est tout simplement un combat à mort.

Vous saurez deviner ce qui arrive par la suite.

Un garçon devient un homme dès l'âge de 15 ans et reçoit de la part de son Jarl ce qu'on appelle le Armring, un bracelet travaillé qui se met au bras du garçon et qui, avec le temps, s'ajustera à son poignet.

Selon leurs traditions, les hommes et les femmes ont tous les deux le droit de se battre et reçoivent dès leur plus jeune âge un entraînement en conséquence.

Selon leurs traditions, un homme peut se marier à plusieurs femmes mais il est de son devoir de bien les traiter. Car seule la femme peut demander le divorce et non l'inverse.

À moins d'un commun accord, honte à l'homme qui n'a pas su prendre soin de sa femme !

Croyances religieuses :

Les descendants de Vaegir prient majoritairement le Cercle, appelé par les autres peuples : Le culte des héros.

Les descendants honorent Vaegir ainsi que leurs ancêtres dans le but de faire perdurer leur nom.

La mort :

Selon leurs croyances, si un homme ou une femme accomplit de grands exploits de son vivant et que son nom perdure avec le temps, celui-ci deviendrait un dieu.

Quant aux autres, s'ils sont morts dans l'honneur, ils seront les Guèdes, esprits protecteurs des dieux.

Le déshonneur :

Pour ce qui est de ceux qui sont morts dans la honte et le déshonneur, ils rejoignent les profondeurs de la mer pour nourrir éternellement les créatures des profondeurs.

Fête :

Les descendants ont de nombreuses fêtes.

Étant un peuple très festif, presque toutes les raisons sont bonnes pour célébrer.

Types de familles :

Matriarcales, car le père étant souvent partis en "voyage", la mère est celle qui garde la maison, éduque les enfants et propage les traditions de la famille.

Le chef de guerre est mort ?

Buvons en son nom!

On a gagné un combat ?

Buvons à notre victoire !

On a perdu ?

Eh bien par les dieux buvons pour oublier !

Hiérarchie :

Leur société se divise en plusieurs castes :

Les hommes libres, les guerriers, les huscarls, les Jarls et le roi.

Étant un peuple méritocratique rien n'est un acquis de naissance.

Pour devenir un **homme libre**, il faut le mériter.

Pour être considéré comme un **guerrier**, il faut passer les rites.

Pour devenir un **Huscarl** (qui soit dit en passant ont inspirés les chevaliers Féodiens), il faut être un homme de confiance de son **Jarl**.

Pour être un **Jarl**, il faut posséder ou conquérir des terres et les protéger.

Pour devenir **roi**, il faut imposer sa domination.

Bref, tu veux un titre, prend le ou mérite le.

Les **skalds** ou les bardes est l'une des castes à part.

Ils sont grandement prisés et respectés.

Ce sont les personnes qui propagent les traditions orales du peuple et de faire perdurer à travers le temps l'héritage des héros.

Les **shamans** sont à la fois respectés et craints par les gens du peuple.

Il peut autant être bénéfique que nocif de consulter par leur intermédiaire les volontés et les messages des dieux.

Inspirations :

Les peuples scandinaves, normands, pictes, gaulois et celtes

Longévité: 100 ans

FÉODIENS

C'est le peuple des hommes qui habite Féod.

Ils forment une société de type féodal où la hiérarchie est grandement respectée.

Le pauvre peuple laboure et travaille d'arrache-pied pour que les biens-nés (La noblesse) puissent vivre à leurs aises.

Ce peuple est en constant conflit politique interne, car tous désirent la couronne de Féod ou en contrôler son porteur.

Ce peuple est très ouvert aux autres nations et aux autres races, voir même accueillant.

La majorité des Féodiens sont des priants du panthéon de l'ordre ou des célestes.

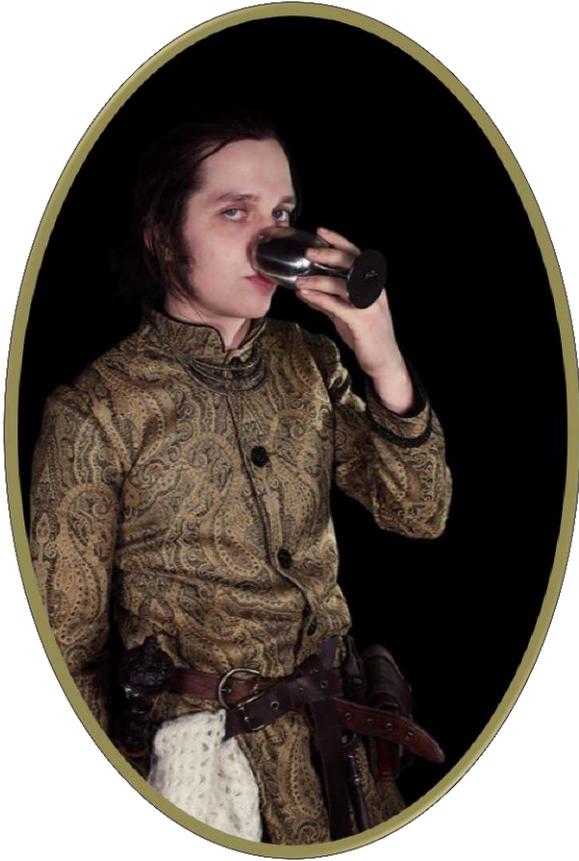
Bien évidemment, il y a de multiples sociétés secrètes vouant un culte à d'autres dieux ou démons.

Les Féodiens sont des gens très hospitaliers et accueillants envers les voyageurs, du genre très festif de nuit et travailleurs acharnés de jour.

L'esclavagisme est légal partout en Féod et loin d'être mal vu.



7 Crédit photo: Elias Prudhomme



8 Crédit photo: Ti-Gab Charbonneau

L'une des grandes traditions de Féod se déroule à la mort du Roi.

À ce moment, la Grande Guerre commence.

Tout le monde peut devenir le prochain roi, il faut simplement savoir imposer sa volonté et sa domination sur toutes les régions du royaume.

Bien évidemment, seul un humain peut accéder à ce titre.

Il arrive fréquemment de voir des alliances se former rapidement dans le but d'écraser les autres grandes familles.

Les diverses castes vont comme suit en Féod : Esclave, paysan, militaire, Chevalier, noble, ecclésiastique et le Grand Roi au-dessus de tout.

Habitat :

Féod, une des nations est parmi les plus civilisée et avancée au niveau des moyens de transport, il n'est pas rare de les voir dans d'autres contrées pour de multiples raisons, principalement le commerce.

Croyance religieuses :

La religion majoritaire en Féod est celle du panthéon de l'ordre.

Le Cercle des Anciens qui, quant à lui, est plus prié dans la région de Gultaar.

Étant donné leur grande ouverture au niveau religieux, il est toléré de prier le Panthéon du Chaos, les Infernaux ou même Vyndel !

Cependant ils sont plus souvent pratiqués sous forme de cultes secrets afin d'éviter tout conflit.



10 Crédit Photo Ti-Gab Charbonneau

Fête :

En Féod, les habitants fêtent les multiples changements de saison :

“Les grands froids”

Principalement des festivités où l'alcool coule à flots dans les lieux publiques et préparation des outils et vêtements pour l'hiver en communauté.

“La saison chaude”

Semaine complète de fête autour de grands feux pour célébrer le retour de la chaleur.

Les gens fêtent la vie et la joie. Encore une fois, l'alcool coule à flot et beaucoup en profitent parmi le petit peuple pour faire vivre avec intensité leur flamme amoureuse.

“La saison des deuils”

Cette saison qui ne dure qu'entre un et deux cycles.

Permet au peuple de faire leur deuil de la saison chaude et de se préparer aux grands froids qui s'en viennent.

Les gens célèbrent leurs morts et il arrive fréquemment que pendant cette période, les esprits descendent en Aeon et plusieurs événements surnaturels subviennent.

Pendant cette période, une bonne majorité de la population se promène de nuit arborant des masques dans le but de ne pas attirer l'attention des esprits et ainsi ne pas se faire importuner par ceux-ci.

“La saison du renouveau”

Beaucoup de gens décident de se marier au cours de cette saison, symbole de vie et de fertilité.

Durant ces deux cycles, les jouvencelles portent des couronnes de fleurs pour se porter chance et signifier leur état de jeunes femmes désirant se marier.

Traditions :

En féod la plupart des gens enterrent leurs morts dans des cimetières ou cryptes dans le but que la mort trouve plus aisément leur âme pour qu'ils rejoignent plus rapidement leur dieu.

Féod est une nation qui donne beaucoup d'importance aux règles de courtoisie, du moins pour la noblesse.

C'est l'un des peuples qui donne le plus d'importance et de respect envers la haute caste.

Car dans la majorité des régions, si un citoyen manque de respect envers un noble, ce dernier a le droit de le battre publiquement.

Il est coutume en Féod que peu importe le rang, lorsque l'on se trouve face au seigneur des lieux, il faut plier le genou au sol en signe de respect de l'autorité de cette personne sur ses terres.

Ne pas le faire peut être perçu comme un affront ou un défi envers le seigneur.

Devant un noble ou un chevalier, seulement le saluer en baissant la tête, en courbant l'échine est amplement suffisant.

Types de familles :

La société féodienne est très patriarcale.

Même à travers les emplois et professions, il est bien rare, par exemple, de voir une femme faire le métier de bûcheron.

Elles occupent plutôt des emplois de confections et de finition comme scribes, herboristes, alchimistes et bijoutières.

Mais il n'est pas si hors du commun de voir une femme adopter une carrière militaire pour se sortir de ces restrictions.

Car la plupart du temps, c'est parmi les rares emplois qui ne sont pas regardants sur le sexe mais bien sur la capacité d'une personne à accomplir ses tâches adéquatement.

Parmi la noblesse, les titres et propriétés se transmettent de père en fils et la femme est bien plus une compagne ou une monnaie pour fonder une alliance.

Cependant, la cour des dames et les femmes qui en font partie est un regroupement fort influent en féod et auprès de plusieurs autres nations.

Inspirations :

Les nations féodales européennes du moyen-âge, les peuples de Westeros.

Longévité: 100 ans

ANGMARIENS

Les îles d'Angmar sont certainement les îles où le commerce est le meilleur !

Tous s'y retrouvent, honnêtes marchands des mers, corsaires, exilés, pirates, marins en tout genre et réfugiés !

Tous sont les bienvenus, il n'y a aucune loi qui prône en ces terres sauf celle du plus fort, qui se fait toujours un plaisir d'imposer la sienne par la suite.

Tout se vend et s'achète là-bas et personne n'a son mot à dire !

Tu n'aimes pas ce que tu vois ? Dégage alors, personne ne te retiendra.

Il est difficile de parler d'un officiel peuple Angmarien étant donné la diversité des cultures et des peuples qui y vivent.

Inspirations :

Les flibustiers de Tortuga

Longévité: 100 ans
(étonnamment)



CYCLÉENS

Inspiration :

Gitans, nomades,
Steampunk

Longévité: 100 an

Peuple nomade parcourant le monde à la recherche constante d'artéfacts, d'objets exotiques et de ressources rares.

Ils recyclent et récupèrent tout ce qui leur passe sous la main. L'on peut les retrouver autant sur terre qu'en mer et même dans le ciel.

Ils sont assez bien reçus partout où ils vont, étant donné leurs possessions et leurs "savoir" en matière d'informations et de rumeurs.

Ce peuple a longtemps sillonné le désert à la recherche de magie résiduelle et d'artéfacts appartenant aux anciens, de qui ils ont une bonne connaissance de leur passé.

Leur organisation hiérarchique varie de caravanes en caravanes.



Inspiration :

Nomade, peuples

arabes,

Égypte

ancien

ne

13 Crédit photo: Aure Galen

Peuple des terres du sud.

Leur organisation sociale est basée sur la royauté et leurs terres sont divisées par les divers sultans qui habitent le désert.

Pour devenir sultan, il suffit d'avoir les richesses nécessaire et de s'auto proclamer.

Ces terres sont relativement dangereuses, dû au fait que les sultans se déclarent constamment la guerre pour agrandir leur territoire et leurs influences.

Les familles sont de type patriarcales et tout homme dans leur société à droit d'avoir plusieurs femmes, un homme marié à plusieurs est un homme respecté et souvent riche ou influent.

Cependant, il est à noter que la femme est grandement respectée dans cette société et traitée avec égard. Si un homme maltraite une de ses femmes, il peut très bien se la faire reprendre par sa famille originelle.

Les Sunistes pratiquent divers cultes religieux qui sont souvent plus basés sur des dieux propres à leurs familles et leurs ancêtres qu'ils respectent et honorent à travers la mort.



Longévité: 100 ans

Les Elfes

Les Auréals

Hauts-Elfes

Peuple venant de la Terra Nostra, ils sont les deuxième à être arrivés dans les terres d'Aeon après les Anciens.

Les Auréals sont en majorité des êtres qui ont tendance à toujours établir une hiérarchie et des lois strictes, qu'ils respectent religieusement.

Ils sont les premiers elfes à avoir foulé Aeon . Se considérant donc supérieurs aux autres peuples, même envers leurs autres cousins elfiques.

Cependant, cet avis n'est pas unanime à travers leur peuple, ce qui a tendance à engendrer divers conflit de valeurs.

Apparence :

Oreilles pointues, peau dorée

Longévité: 1000 ans



Le peuple Drow

Les elfes noirs

Peuple venant des profondeurs sous terraines de Durnah'angar.

De nature arrogante et chaotique, ils n'ont qu'une loi dans leurs têtes: "La loi du plus fort".

Selon eux tout est légal tant que tu ne te fais pas prendre. Leur société est divisée en deux types de familles : Matriarcale et Patriarcale. Leurs familles matriarcales sont principalement strictes et gérées d'une poigne de fer par leurs matrones alors que les maisons patriarcales sont généralement plus violentes à l'interne mais de façon directe.

Contrairement aux autres elfes les Drows ne peuvent vivre que 150 ans dû à la malédiction que les Anciens leur ont lancé après la Guerre des deux Tours

Apparence :

Peau noire, oreilles pointues, yeux rouges (obligatoire pour ceux de haute naissance), cheveux blancs

Longévité:150 ans



Mazken

Peuple vivant à la surface de Terra Nero, ils sont très semblables physiquement à leurs cousins des profondeurs.

Leur société est dirigée par le Grand Conseil qui est composé de membres élus par le peuple et qui est supposé les représenter.

Les Mazkens sont beaucoup plus joviaux et sympathiques que les drows, même si ils restent tout de même des maîtres dans l'art de la magouille.

Apparence :

Peau noire ou grise, oreilles pointues yeux de la couleur désirée, cheveux gris, noirs, bruns ou cuivrés

Longévité: 1000 ans

Les Bosimars

Les elfes des bois

Peuple d'elfes habitant dans les forêts et vivant par petits villages et par petites familles.

Il n'y a que très peu de villes car ils préfèrent vivre en petite société discrètes.

Ils sont très proches de la nature, vivant pour la plupart du nomadisme.

Ils apprécient peu s'impliquer dans la politique des pays où ils sont installés mais finissent toujours par faire valoir leurs points de vue en ce qui a trait à la nature.



10 Crédit photo: Ti-Gab Charbonneau

Apparences :

Ils ont des airs plus sauvages que les Auréals, souvent ébouriffés et sales.

Longévité: 1000 ans

Les Sangs-mêlés

Les demi-elfes

Les demi-elfes sont un mélange entre un elfe et une autre race, la plupart sont élevés par leur parent non-elfes dû à la stigmatisation de leurs origines non-elfiques leur amène auprès des autres elfes pur-sang.



11 Crédit photo: Ti-Gab Charbonneau

Apparences :

Tout en prenant les traits d'un parent non-elfique, Ils gardent tout de même les oreilles pointues, caractérisant les elfes.

Longévité: 500 ans

Siphonneur Arcanique

Crés par les Auréals, ils ont une apparence elfique.

Cependant, leurs corps sont recouverts de glyphes magiques qui absorbent la magie.

Ces êtres sont immunisés à toutes formes de magie mais doivent s'en nourrir absolument (au moins une fois par lune).

Ils ne sont pas maléfiques en soi mais la majorité des utilisateurs de magie ou propriétaires d'artefacts les fuient, étant donné le danger qu'ils représentent pour leur art et leurs possessions.

Apparence :

Semblables aux elfes des villes mais avec diverses runes ornant leur corps

Longévité: 1000 ans



12 Crédit photo: Élias Prudhomme

Lunar

Elfes vivant dans les terres du nord

Ils ont un style de vie très tribal et clanique lorsque comparés aux autres peuples elfes.

Ils sont très sauvages dans leurs façons de penser et sont peu enclin à discuter pour régler un conflit, laissent rarement celui-ci perdurer.

Ils ont un mode de vie nomade et voyagent par groupes ou en solitaire.



13 Crédit photo: Ti-Gab Charbonneau

Apparence :

Peau blanche, oreilles pointues, ils arborent souvent des peintures de guerre ou divers maquillages, cheveux bruns, blonds, noirs, châtain, roux.

Longévité:1000 ans

La Nation Orques

Les orcs sont natifs du désert de Sunira et y habitent depuis toujours.

Leur capitale est Andromar. La cité est divisée en quatre quartiers : trois de ces quartiers appartiennent aux trois grands clans Orcs soit les Wahaliss, les Ur'haran et les Groman'haran et le quatrième est celui du commerce et des étrangers.

Les orcs sont élevés dès leur plus jeune âge à l'art de la chasse et de la guerre. Ils sont des guerriers-nés.

Contrairement aux croyances populaires, les orcs ne sont pas stupides, ils ont seulement un style de vie plus primitif et tribal.

Militairement, il n'y a pas plus dangereux et efficace qu'une troupe d'orc dû à leurs grandes compétences au combat et à leur discipline de fer.

Société :

La société orque est divisée en plusieurs castes où tous ont leurs tâches à accomplir : Les **chasseurs** et les **guerriers**, les **mystiques** et les **Chefs**.

Les **chasseurs** sont ceux qui vont à la chasse et rapportent la nourriture pour le reste.

Les **mystiques** sont les sages, les shamans et les prêtres qui conseillent et enseignent au peuple.

Les **chefs** sont les dirigeants dont l'autorité ne peut jamais être remise en question.

Si un membre du peuple s'oppose et veut devenir le nouveau chef, il n'a qu'à le provoquer en duel. Le duel est à mort et le survivant est celui qui dirigera.

La légende des orcs expliquant les origines de chaque clan, se trouve dans la section histoire.

Wahaliss

Ce clan est réputé pour avoir les orcs les plus forts, les plus imposants et les meilleurs guerriers-nés de la race.

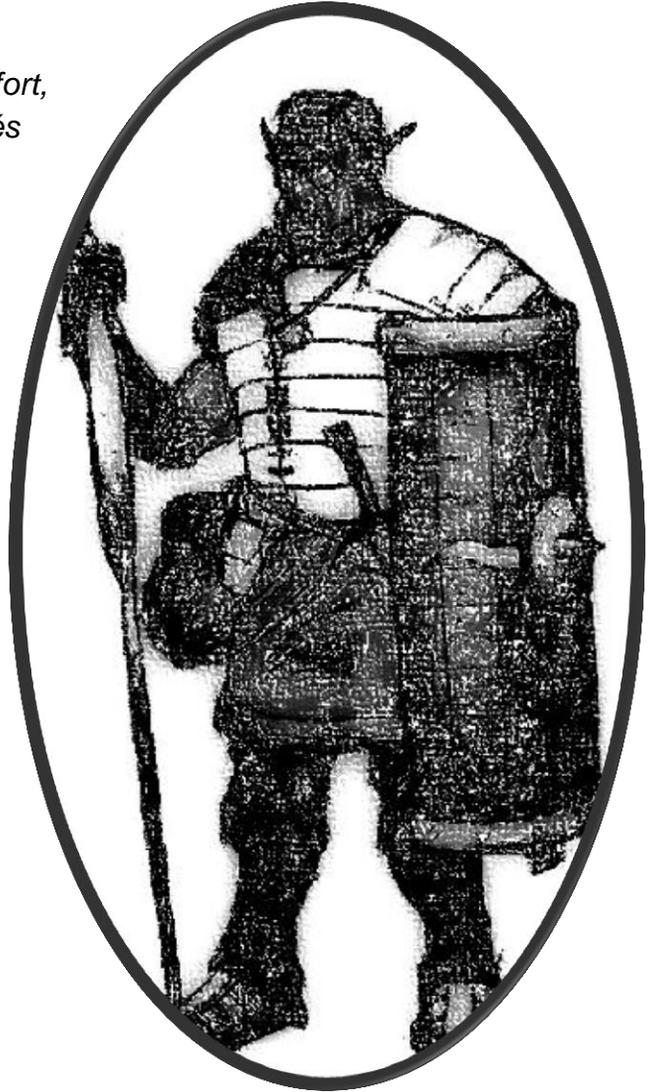
Ils ont la peau grise ou noir.

Ur'haran

Ce clan est reconnu pour avoir les orcs les plus proches du mysticisme et dont les mystiques ont la plus grande connection spirituelle avec les esprits et les Dieux.

Ils ont une musculature plus nerveuse que les autres clans et sont moins imposants.

Ils ont la peau rougeâtre.



Groman'haran

Les meilleurs chasseurs.

Ils sont puissant et rapides, ils sont aussi ceux qui ont les meilleures relations avec les autres peuples.

Ils ont aussi les meilleurs artisans du peuple.



Apparence:

Peau Grise, noire, rougeâtre ou verte, nez porcin, dents protubérante, front proéminent (les 3 dernières caractéristique nécessitent des prothèses ou un masque. Il faut soit avoir un masque ou UNE prothèse minimum) de plus pour pouvoir jouer un orc de caste combattante il faut être musclé et en forme.

Longévité: 100 ans

Les Goblinoïdes

La race des goblinoïde est une race habitant principalement dans le désert du Sunira, côtoyant les orcs en quasi-permanence.

Société :

La société des goblins a de multiples méthodes de gestion mais une chose de certaine, les orcs sont comme de grands frères pour eux !

Ils vivent principalement en petites communautés autour d'un clan orc, Quelques familles tout au plus ainsi que leurs amis proches et ceux avec qui ils s'entendent bien



14 Crédit photo: BlackBorn Photography

Combat :

Même si les goblins se débrouillent bien en combat instinctivement, ils prônent des méthodes plus subtiles afin de régler leurs problèmes.

Une personne causant du tort à un Goblin sera surprise de voir celui-ci se prosterner, être sympathique à son égard et voir même se faire idolâtrer par ce dernier.

Mais ne vous bernez point, ce n'est qu'une illusion et c'est loin d'être de la soumission. Aussitôt que vous aurez le dos tourné, il en profitera pour soit vous poignarder, empoisonner votre verre ou votre repas et même poser des explosifs sous votre lit.

Bref, il est toujours recommandé de bien traiter un Goblin car ceux-ci ont la mémoire longue et l'esprit dangereusement imaginaire quand vient le moment de causer du tort à autrui.

Mise à part cet aspect, les goblins sont des créatures généralement volubiles et festives. Ils adorent flâner et faire ce qui leur passe par la tête, cela stimule leur créativité selon eux.

Hiérarchie :

La hiérarchie entre eux est simple : Respecte le vieux, si il est rendu à cet âge c'est qu'il a été assez sage (ou futé). Sois polis avec ta mère, c'est elle qui t'as mis au monde et elle pourrait te reprendre de façon immonde.

Habitat :

Les goblins vivent en général dans le Sunira étant donné que les orcs y sont aussi établis là pour la plupart.

Cependant, les Marqués vivent pour la plupart dans les profondeurs de Durna'hangar, sous terre et gravitent plus souvent autour des nains et des sociétés drows, avec lesquels ils commercent.

Néanmoins, il est fort probable que vous croisiez un goblin dans les archipels d'Angmar, un petit clan ou une famille en Féod.

Les gens des terres du froid éternel n'en ont probablement presque jamais vus sur leurs terres, principalement dû au froid mordant de leur continent.

Croyances religieuses :

En général les clans goblins prient le panthéon du chaos et ses dieux. D'autres préfèrent vouer un culte à un infernal mais tous ou presque suivent la voie des esprits, qui est souvent enseignée par les shamans.

Fête :

Les goblins fêtent à chaque année les festivités du lien de sang qui célèbre la reconnaissance de Grak'Rogar envers Sloknow. le premier goblin.

Les festivités se font au courant du mois de septembre aux cours desquelles chaque goblin prend le temps de remercier les êtres qui leur tiennent à cœur et d'offrir des cadeaux autour d'eux.

Traditions :

Les goblins partagent les mêmes traditions que les orcs et s'adaptent aisément à celle du lieu où ils sont.

Type de familles :

Dû à leur haut taux de reproduction, les goblins ont un concept bien élargi de la famille.

Ils considèrent ceux de la même portée qu'eux comme leurs frères et sœur, ceux des autres portées ou de d'autres mères parmi leur clan comme des cousins.

Ils respectent énormément leur mère pour les avoir mis au monde mais étant donné la difficulté à reconnaître leur père dû à la reproduction par spores, la figure d'autorité paternelle est le mâle le plus ancien du clan.

.

Les Trevs

Race la plus répandue de Goblinoïde



15 Crédit photo: Elias Prudhomme

On peut les retrouver à peu près n'importe où.

Ils sont sournois, mesquin, craintifs et ingénieux.

Les Trevs sont de grands créateurs (sarcasme).

Ils peuvent tenter de créer n'importe quoi avec ce qu'ils ont sous la main, (avec un taux de réussite très bas)

Contrairement aux croyances populaires, les Trevs n'ont pas de voix aigues. Certes, désagréables mais loin d'être aigue.

Ils décident généralement de prendre une attitude soumise envers les races qui sont plus "imposantes" qu'eux.

Il faut tout de même s'en méfier car aussitôt qu'ils en auront l'occasion ils vous planteront un couteau dans le dos.

Apparence :

Peau grise ou verdâtre (vert foncé ou vert forêt), longues oreilles (pas obligatoire), long nez (le port du masque ou de prothèses est OBLIGATOIRE)

Longévité: 75 ans

Les Hobbes

Habitant le désert de Sunira, ils sont plus imposants par leur taille que les Trevs.

Ils sont aussi un peu plus brutaux et directes, voir insouciants du danger.

De nature plus guerrière que les Trevs, ils vivent dans des sociétés structurées (pour des goblins).

Il est aussi à considérer qu'ils vivent 90% du temps avec les Ur'haran, selon les légendes, ils seraient en fait une sous-race de ceux-ci.

Apparence :

Peau cuivrée, rouge ou orangée, dents protubérantes (pas obligatoire) long nez, longues oreilles (pas obligatoire) (Le port du masque ou de prothèses est OBLIGATOIRE)

Longévité:75ans

Les Marqués de Sloknow

Race de Goblinoïde la plus évoluée et intelligente d'Aeon.

Ils sont vifs et intelligents, possèdent un instinct de survie hors du commun, certainement dû aux enseignements de Sloknow, le Grand Goblin Blanc. Étant leur chef, ils portent la marque de sa main sur leurs visages dès leur naissance.

Ils sont très débrouillards, inventifs et habiles de leurs mains.

Il faut toujours se méfier de ce peuple de Goblinoïdes, étant très opportuniste et qui n'hésitera pas une seconde à trahir leur propre mère (dont ils ne se rappellent pas grand-chose, d'ailleurs) pour un quelconque profit monétaire.

Apparence :

Peau Noire, Marque de main Blanche sur le visage, long nez, longues oreilles (pas obligatoire) (le port du masque ou de prothèses est **OBLIGATOIRE**)

Longévité: 100 ans



Le petit Peuple

Dwellergar

Nains vivant dans le désert de Sunira

Ils habitent, soit à l'intérieur de la montagne où dans de petits villages extérieurs, sur divers plateaux de la montagne.

Ils sont les principaux fournisseurs de pierres de la majorité des royaumes du continent et ont quelques minerais rares, qu'ils vendent volontiers pour des sommes extravagantes.

Peuple festif et coloré, ils adorent aussi voyager et rencontrer de nouveaux visages.

Mazengar

Nation naine vivant dans les profondeurs des montagnes et du monde, ils sont des experts en minerai et en métallurgie ils sont le stéréotype même des nains ils boivent ou bien alors ils creusent.

Apparence :

Maximum 5 pied 5, bedonnant, barbus , peau un peu plus sombre et vêtements sombres aussi.

Longévité: 2000 ans

Apparence :

Maximum 5 pied 5, bedonnant, barbus et vêtements TRÈS colorés.

Longévité : 2000 ans



Crédit Photo : Ti-Gab Charbonneau

Les Peks

Cousins des forêts des montagnards, très insouciant et extravagant ils conservent aussi leurs taille d'enfant jusqu'à l'âge de 30 ans mais conservent tout de même un visage enfantin (baby face) ils ne prennent rien au sérieux et ils se soucient rarement de quoi que ce soit (à moins d'être en danger de mort)

Apparence :

Sveltes, oreilles pointues, imberbe du visage

Longévité : 2000 ans

Les Montagnards

Être de la taille d'un enfant jusqu'à ses trente ans, ils ont les pieds poilus abîmés.

Ils se promènent toujours nu pied. Ils sont souvent enjoués et joviaux avec les gens qu'ils rencontrent. Vers la trentaine, ils atteignent la taille d'un adulte normal.

Apparence :

Bedonnants, constamment pied nus, pieds poilus.

Longévité: 150 ans

LES RELIGIONS,
CULTES ET
CROYANCES

Divinités Neutres

Cernunnos

La nature

Père de maints Dieux, il engendra le monde avec Nuital et ce, avant même que Ecthelion apparaisse dans le décor.

Il est le créateur de la nature et de presque toutes les espèces vivantes. Grand protecteur de la nature, il aime bien y vivre parmi ses enfants et adopte souvent la forme de plusieurs animaux ou êtres pour partager de bons moments avec ses créations.

Il a enseigné les secrets de la nature aux humanoïde pour qu'ils puissent y vivre et en faire de celle-ci leurs alliés, il n'a pas de prêtres, seulement des druides à qui il demande de guider sagement chacun de ses enfants qui viendra leur demander conseil.

Cernunnos accorda un jour aux humanoïdes le don de la Thérianthropie pour que ceux-ci puissent se rapprocher de la nature mais il fut trahi par Arawn, son fils et Mask, le dieu de la fourberie.

Mythal :

La magie

Dieu de la magie Mythal est le fils de Cernunnos et de Nuital.

Il est le gardien de la magie pendant que sa mère est absente et il a été chargée de la propager et de l'enseigner aux créatures pensantes de ce monde afin que toutes personne désirant l'apprendre puisse en faire usage et qu'elle soit accessible à tous.

Il fut celui qui enseigna la magie aux anciens et qui leur enseigna tout ce qu'ils savent.

Arawn

Chasse

Fils de Nuital et de Cernunnos, Arawn est le seigneur de la chasse, petit il s'amusa à pourchasser les créatures de son père et en grandissant il prit plaisir à faire d'eux ses proies pour finalement les abattre.

Lorsque son père s'en rendit compte il y eut un grand conflit entre père et fils qui se résolut par leur séparation et leur affrontement mutuel qui dure depuis la nuit des temps.

Il est dit que le jour où Arawn réussira à chasser et abattre son père, le monde déperira et la nature ne pourra plus nourrir les créatures d'Aeon que par la viande.

Lorsqu'il apprit que son père créa les Thériantres, Arawn jura de détruire ce que son père chérissait le plus et au lieu de tous les chasser un à un, il demanda l'aide de Mask pour corrompre une partie de ce peuple et en faire des adeptes de la chasse et des bains de sang.

Solunç

Déesse du Destin

Elle enseigne à ses suivants que toute est déjà prévu et que peu importe ce qu'une personne tentera le résultat reviendra au même. Elle enseigne à ses priants de faire preuve de résilience face aux événements qui leur arrivent et d'en ressortir grandit. Elle est celle qui souffle à l'oreille des devins et des prophètes.

Hjelm

Dieu de la guerre et du combat

Il prône le combat et les prouesses guerrières. Tant qu'il y a du combat, il est content, peu importe qu'il soit pour une bonne cause ou non.

Il est fréquent de voir des prêtres de guerre dans les deux camps lors d'une guerre et ils n'hésiteront point à s'entretuer.

Hjelm est le patron de l'arène, il accorde guérison aux combattants qui ont été vaillants et qui ont tout donné dans ce lieu où son culte prévaut.

Morgan

Déesse des secrets

Elle détient la connaissance de tout et fait de ses prêtres et de ses suivants les gardiens de ceux-ci.

Elle et ses suivants sont souvent en conflit avec Dogannor le dieu du savoir étant donné que celui-ci veut que tout soit sut et exposé au grand jour.

Luqromb :

Dieu de l'équilibre

Il prône l'équilibre des choses, que le bien ne peut exister sans le mal, l'ordre sans le chaos, l'amour sans la haine, œil pour œil et dent pour dent et ainsi de suite.

Il est le juge des dieux, le seul qui a le pouvoir de condamner un dieu ou de juger ses actes, ses priants en ce monde sont des personnes étranges à côtoyer étant donné leur nature inattendue, un jour ils peuvent être charitable, bon, poli et aidant et le suivant ils sont avares, profiteur et vicieux. Ce dieu est autant apprécié que détesté par les autres.

Mynothar :

Commerce

Dieu du commerce, il est le saint patron de tous les marchands de ce monde, il a enseigné aux créatures pensantes la science des chiffres et leur utilité, il prône le bon profit et encourage ses suivants à voyager ou à fonder de puissants empires commerciaux.

Il est dit qu'un homme béni par ce dieu réussira tout ce qu'il entreprendra et vivra de palpitantes expériences remplies de transactions et de profits.

Panthéon de l'ordre

Le panthéon de l'Ordre est le panthéon des civilisations évoluées, ordonnées et hiérarchiques. Ce panthéon s'oppose au désordre et à l'Anarchie. Ils sont majoritairement priés dans le royaume de Féod, de Nuova Terra et de Terra Nostra. Ils sont en constante confrontation avec le panthéon du Chaos et de certains Infernaux. Certains dieux ont des conflits avec d'autres dieux neutres.

Ethelion :

Ordre

Père et dieu du panthéon de l'ordre, il prône que toutes choses soient justes ordonnées, bien arrangées, bien faites, prévisibles et constant, que toutes paroles prononcées soient respectées et que toutes choses soient bien faites Il est aussi le dieu du Soleil et mari de Nuital la Déesse lunaire.

Nuital :

La Nuit

Déesse aux milles visage Nital est la maitresse des secrets et des désirs cachés, elle n'est ni bonne, ni mauvaise, ni ordre, ni chaos elle fait ce que bon lui semble et donne à chacun ce qu'il désire, l'univers tire de cette déesse toute sa puissance magique car elle en est la créatrice.



Dogonor

Savoir

Dieu du savoir, il prône que toutes choses doivent être connues, sues et partagées à tous ceux qui désirent le savoir.

Les prêtres le priant sont généralement aussi de grands sages, passant leurs vies dans les grandes bibliothèques érigées en son nom faisant office de temples.

Triana

Beauté

Déesse de la beauté, elle répugne la laideur au point d'en faire sa croisade principale. Elle demande à ses priants de propager la beauté et de l'exposer au grand jour. Ses prêtres sont des adeptes de l'altération du corps, dans le but d'atteindre la perfection. Elle demande à ses prêtres de tout faire en leur pouvoir pour rendre la laideur belle ou de la faire disparaître s'ils sont incapables de la corriger.

Morian

Construction

Les plus grands architectes de ce monde sont pour la plupart ses priants. Il enseigne à ses suivant comment bâtir, ériger et maintenir de grandes cités, que tout soit ordonné, à sa place et parfaitement arrangé dans une droiture exemplaire.

Praxis:

Paix

Fils de Morian et Triana, Praxis est le dieu paisible. Il rayonne en temps de paix mais lorsque la guerre arrive, il s'endort d'un long sommeil qui dure jusqu'à la fin des hostilités. Il est un dieu très paisible qui enseigne à ses suivants de rechercher autant la paix physique qu'intérieure et de ne pas s'en faire avec les problèmes de ce monde, que peu importe la durée du conflit, il finira bien un jour.

Le Panthéon du Chaos

Malar:

Le père du Chaos

Il est l'incarnation même du changement.

Il est le frère d'Ecthelion, Dieu de l'ordre. Toujours détesté par ce dernier qui adorait la routine, la constance et l'ordre.

Malar donna aux êtres pensants le don de ressentir des émotions afin que ceux-ci puisse faire évoluer l'univers.

N'étant ni bon, ni mauvais, Malar enseigne à ses suivants que pour qu'il y ait de l'évolution, il doit y avoir avant tout du chaos et du changement.

Qu'il soit bon ou mauvais, il fera évoluer les choses.

Nuital:

Déesse aux mille visages

Nuital est la maîtresse des secrets et des désirs cachés. Elle n'est ni bonne, ni mauvaise, ni ordre, ni chaos. Elle fait ce que bon lui semble et donne à chacun ce qu'il désire. L'univers tire de cette déesse toute sa puissance magique car elle en est la créatrice.

Galahar:

Dieu de la violence

Il incarne la brusquerie et la brutalité. Il bénit de son sang les brutes nées et selon certaines légendes, les guerriers dits "Berserk" porteraient en eux son sang qui bouillirait d'une telle intensité, un coup le combat venu qu'ils perdraient contrôle et s'adonneraient à une violence incontrôlable quoi que brutalement efficace.

Danæg:

Déesse de la chance

Elle laisse tout au hasard et ne marche jamais d'une ligne droite, à moins que la chance tourne d'un bord pour un bon moment ! Elle enseigne à ses suivants de se laisser guider par le hasard alors il est souvent très difficile de côtoyer l'un de ses priants dû à sa nature inattendue.

Phagria

Déesse de la paranoïa

Elle est la femme de Thirion, le dieu de la manie, et a engendré de multiples enfants avec lui.

Elle enseigne à ses suivants de toujours surveiller leurs arrières et qu'il y a toujours quelqu'un qui comploté dans leur dos, donc de toujours prévoir deux coups d'avance sur les trois coups prévus.

Elle n'a confiance en personne, même son mari.

Thirion

Dieu de la manie

Il est l'incarnation même du lunatique hyperactif. Il enseigne à ses suivants que pour garder un équilibre mental sain, il faut se défouler via diverses manies, tics, habitudes étranges et autres. Il est un adorateur de la luxure et enseigne aussi à ses suivants de se laisser aller à leurs désirs ! Selon certains, il aurait certaines affinités entre lui et quelques Infernaux de la luxure et du plaisir...

Mask

Dieu de la Fourberie

De par sa naissance, il est le maître de l'arnaque, le bouffon des Dieux, le bras armé de Malar. Un puissant agent du changement, de par les conditions spéciales entourant sa naissance

Shgoth:

Dieu de la Démence

Il est le grand délireur, il est celui qui perturbe les âmes troublées avec diverses hallucinations et rêves perturbateurs, il se nourrit de leurs troubles.

Sheoth étant un dieu totalement déconnecté de la réalité et vivant dans son monde, n'a pas vraiment conscience des autres et s'amuse dans son coin. Peu nombreux sont ses suivants étant donné la nature étrange de ses demandes.

Sheog

Dieu de l'impulsion

Il assouvit ses désirs jusqu'aux plus primaires et inadéquats et ce, le plus rapidement possible. Il enseigne à ses suivants à ne pas résister à leurs plus bas instincts et d'en faire leurs forces. Ils sont certes de bons vivants mais quand l'autre n'est pas d'accord, eux ils s'en foutent de la liberté d'autrui...

Les Céléstes

Hur

Le premier des céleste

il est celui qui enseigna au monde les 7 vertus, frère de Meth'cokt, Esan il tente encore de retourner celui-ci vers le droit chemin et d'adopter sa vision du monde.

Oror

Céleste du courage

Il enseigne à ses suivants que le courage n'est pas de foncer tête baissée vers une situation mais bien d'être conscient de ses peurs et de passer au-dessus de celles-ci pour atteindre nos objectifs.

Clovias:

Céleste de l'honneur

Il enseigne à ses suivants que leurs actes les suivront tout au long de leurs vies et qu'ils influenceront le jugement des autres et la façon qu'ils agiront avec nous et que c'est pour cela qu'il est important d'agir en conséquence.

Vørur:

Céleste de la vérité

Il enseigne à ses suivants que la vérité doit toujours être mise à jour, peu importe qu'elle soit bonne ou mauvaise à entendre et qu'il faut être franc et vrai envers les autres si l'on désire qu'ils le soient en retour.



Oręllę

Céleste de la chasteté

Elle enseigne à ses suivants de s'abstenir de toutes pratiques, de toutes pensées sexuelles immorales, et à faire preuve de retenue dans les plaisirs sexuels en général.

De se préserver physiquement pour seulement partager son intimité avec la personne qui en vaut la peine.

Libręm

Céleste de la liberté

Il enseigne à ses suivants que toutes choses se doit d'être libre et d'agir comme bon lui semble sans en être forcé, que la liberté des uns s'arrête où celle des autres commence.

Sęlębrum

Céleste de la conviction

Il enseigne à ses suivants de suivre leurs convictions tout au long de leur vie, qu'elles soient leur guide dans ce monde rempli de tentations et de raccourcis par le chemin de la facilité.

Đixius

Céleste de la discipline

Il enseigne à ses suivants de ne pas se laisser aller vers la tentation et la voie de la facilité, il enseigne aussi à ceux-ci d'avoir un régime de vie strict et sain pour le corps et l'esprit dans le but de garder un équilibre.

Les Infernaux

Contrairement aux croyances populaires, les infernaux ne sont pas des êtres maléfiques. Ils sont simplement plus portés sur la réalisation de ses plaisirs et vices.

Il est rare de voir un démon qui tuera tout simplement par plaisir, car ce n'est pas bon pour les affaires.

Une personne tuée tout bonnement est une âme perdue.

Les démons tenteront beaucoup plus d'obtenir la dévotion ou l'âme d'une personne via des propositions alléchantes de pouvoirs, de richesse, de plaisir et de luxure.

Ils respecteront **TOUJOURS** l'entente conclue mais gare à vous, ils sont des experts dans l'art de jouer avec les mots.

Votre âme est la chose qui a le plus de valeur en ce monde.

Tâchez de la conserver ou au moins d'avoir quelque chose qui en vaut la peine pour.

Meth'Cokt'esan

Le premier Infernal

Il enseigna les divers vices à ses 7 premiers disciples Célestes qui devinrent les 7 premiers infernaux et qui à leur tour enseignèrent aux autres infernaux à s'adonner à leurs tentations. Meth'cokt'esan est le vice originel, il est celui qui montra la voix aux célestes et aux mortels.



Erathor

Infernal de la peur

Il adore causer une crainte et une frayeur en chaque êtres, mêmes ses suivants ont peur de lui et le craignent, ils lui vouent un culte précisément parce qu'ils ont peur de son courroux. Il approchera souvent les mortels d'un air lugubre et dans une ambiance de désespoir.

Clavius

Infernal de la corruption

Il adore la dégradation ! Il corrompra les terres, les arbres, les animaux et même le cœur des hommes ! Il est capable d'insuffler des désirs et des sentiments contraires même aux convictions les plus fortes d'un chevalier, il proposera la vengeance à l'honnête homme de famille et une nouvelle voix au paladin dans le déshonneur. Rien n'est à l'abri de Clavius car il saura semer la graine du changement en vous.

Dogmar

Infernal du mensonge

Rien n'est plus important pour que de nébuler les gens ! Il approchera les mortels en leur proposant d'enterrer leurs plus grands secrets à tout jamais histoire que même le plus grand inquisiteur de la vérité ne puisse le découvrir, il adore cacher la vérité, tromper et se jouer des gens, il enseigne à ses suivants comment être des maîtres dans l'art du déguisement et de la mascarade.

Deliria

Infernal de la luxure

Elle s'adonne à tous les désirs ! C'est bien elle qui organise les fêtes les plus grandioses ou se retrouve toute la tentation désirée et la luxure ! Elle enseigne à ses suivants à s'abandonner à leurs pulsions et de les assouvir, elle approchera les hommes et les femmes qui ont des désirs inassouvis dans le bas ventre pour les amener au septième ciel.

Domina

Infernal de la Domination

Maîtresse de la domination avec un grand D, les matrones drows en font leur idole tellement elle sait mener d'une main de fer tout ce qui est en dessous d'elle et elle y prend plaisir ! Elle enseigne à ses suivants comment faire plier la volonté d'autrui comme à son bon vouloir et elle demandera de ceux-ci une entière soumission avant de leur dévoiler ses secrets.

Sok'ragnar:

Infernal de la manipulation

Il est le marionnettiste qui tire les ficelles et peu s'en rendent compte, il est celui qui murmure une chose à l'oreille de l'un et qui discute du contraire avec l'autre, il sème la zizanie pour mieux régner, il étend ses tentacules via la parole et le mensonge, d'ailleurs lui et Dogmar sont de très bons complices.

Sa'char'ham

Infernal de la décadence et de la glotonnerie

De toutes évidences, Deliria met la touche sexuelle à toutes ses festivités mais elles ne seraient pas complètes sans la boustifaille et les diverses drogues que Sa'char'ham apporte avec lui, bien évidemment il est toujours trop saoul et finit pour réclamer son dû mais il s'en satisfait tout de même.

Il enseigne à ses suivants que toute consommation est bonne et que si elle devient mauvaise, il y a d'autres consommations qui étouffent les effets négatifs de l'un.

Il s'adonne à des orgies de nourriture et de décadence et y entraîne ses suivants. D'ailleurs son nom se prononce si mal (Sa'char'ham), c'est seulement parce qu'il a toujours la bouche pleine et qu'il est incapable de prononcer son nom correctement.

Le Culte des Héros

Bjorn le Bâtisseur

Patron des forts et des fondations.

Il est celui à qui s'adresse les prières pour trouver un bon lieu où s'installer, protéger son chez-soi ou lors d'une épreuve physique.

Lug

Le Sage

Il est celui qui enseigne à ses suivants les secrets de la magie et du mysticisme et qui prodigue sa sagesse et ses conseils aux chefs de clans.

Dagda le poète

Patron des artistes.

Il est celui qui aide les artistes à trouver l'inspiration, selon les légendes il enverrait des muses aux artistes qui se dévouent le plus à leur art pour les inspirer de façon divine.

Bran

Le cultivateur:

Patron des paysans et des fermiers.

Les prières des cultivateurs et des fermiers s'adressent à ce dieu pour que la récolte soit clémente et qu'il n'y ait pas de catastrophe qui ravagent leur champ.



19 Crédit photo: Elias Prudhomme

Frøyr

Dieu de la fertilité et de la virilité.

Les hommes adressent à ce dieu leurs prières lorsqu'ils désirent engendrer une descendance ou trouver femme. Il prodiguerait à ses suivants la capacité de dominer sur les autres hommes en matière de force.

Morrigan, Macha et Tyr

Les guerriers

Les prières des combattants avant la bataille s'adresse à ces triplés autant pour leur donner l'inspiration du combat qu'une belle mort sur le champ de bataille ainsi qu'un sauf conduit au Valhalla.

Fønrir le chasseur:

Dieu de la chasse et des bêtes.

Les chasseurs lui font toujours une offrande avant de partir à la chasse pour qu'il guide leur regard vers une bonne proie et que la chasse soit fructueuse.

Frøjja la porteuse

Déesse de la fertilité et de la féminité.

Les femmes lui envoient leurs prières pour être fertiles et avoir le moins de complications pendant leur grossesse, ses plus ferventes suivantes ont même l'honneur de recevoir quelques secrets de celle-ci en matière de séduction.

Le Shamanisme et les esprits

Guinée

Guinée est un refuge, un monde uniquement peuplé d'esprits.

Ce plan est la maison des Loas et de l'après vie, c'est la destination de l'âme lorsqu'elle quitte son enveloppe corporelle. Celle-ci n'a plus aucune attache au monde physique lorsqu'elle pénètre ce plan d'existence. Évidemment, l'entrée en ce monde comporte plusieurs risques, seuls les shamans les plus expérimentés peuvent en revenir et ainsi servir d'intermédiaire.

Ils espèrent une bonne place en Guinée par les services qu'ils offrent. Ils accepteront de servir la volonté des Loas, aidant ainsi l'équilibre de l'univers.

Ils sont des marionnettes entre les mains des esprits. Ce plan est ce que la majorité des cultures considère comme le plan astral. La seule arme de l'âme en ce plan est sa volonté, ceux qui auront de puissants ennemis en ce plan devront être prêts, car surmener la volonté d'esprit (Loa) n'est pas chose facile.

Son culte:

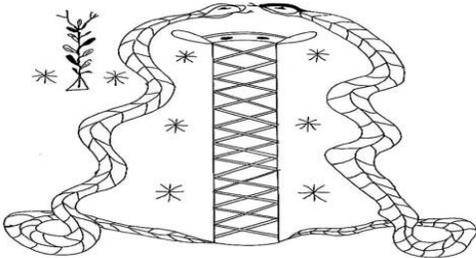
Les shamans respectent avec ferveur les Loas de la création, étant la source primaire de leur conscience.

Damballa:

Loa de la création et du ciel

Damballa est l'un des loas les plus importants dans le panthéon du Voudou. Il est marié à Ayida ainsi qu'à Erzulie.

Il est le premier serpent, celui des cieux, le second serpent représente Ayida-Weddo



Vévé de Damballalla

Role:

Damballalla gouverne la pensée, l'intellect ainsi que de l'équilibre cosmique.

Bref, l'éveil à la conscience ainsi que l'évolution intellectuelle serait une bénédiction de se loa. En fait, il est dit que Damballah porte sur son dos le plan d'existence des grands loa qu'il nomma "Guinee"

Pour Damballa, les offrandes sont très simples. Il aime tout ce qui est blanc ayant cependant une préférence pour les œufs trônant un monticule de farine, ou de sel.

À noter que traditionnellement toute forme d'alcool ou tabac pourrait être jugé tabou, donc risqué, mais toléré.

Exemples de quelques composantes rituelles:

- Farine – Œuf - Sel
- Sucre - Lait - Noix de coco
- Miel - Eau

Ses autels sont généralement constitués d'os, de tissus blancs, de cotons, d'hiboux, d'ivoires

Ayida

Ayida est le serpent arc-en ciel de la création l'épouse et concubine partageant Dambalah avec Erzulie. L'union de Damballah et d'Ayida créèrent le nectar spirituel donnant aujourd'hui naissance à la vie

Rôle:



Veve d'ayida

Elle symbolise la fertilité ainsi que l'instinct reproducteur. Ayida est souvent associé à la vie ainsi qu'à la naissance, d'où vient son association au loa de la création. Tout rituel de naissance, d'aide à l'accouchement ainsi que rituel pour favoriser la fertilité son de son ressort.

Culte:

Dans la culture Voodoo, elle occupe une place importante au sein de la communauté. Ses couleurs cérémonielles sont le bleu et le blanc.

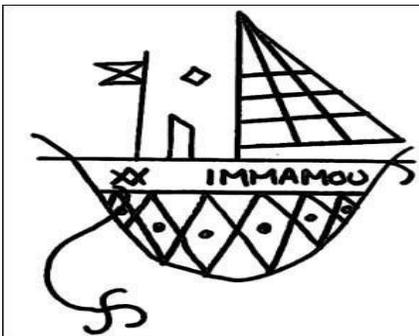
Exemples de quelques composantes rituelles:

Œufs	Sang
-Poulets	Cotton
-Riz	

Agwé:

Le Loa de la mer et des tempêtes

Agwé est représenté comme un marin charismatique, fort et solide. Agwé est fier de son domaine, il peut démontrer bonté et charité envers ses adorateurs, mais il est aussi réputé pour être impitoyable lorsqu'il déchaîne sa fureur dans le monde des vivants. Il est marié à Erzulie.



Vévé d'Angwe

Rôle:

Commande les forces de l'eau, guides les hommes perdus en mer et offre de la pluie pour les moissons. Agwé régit la roue élémentaire de l'eau. Une inondation pourrait être perçue comme un signe de sa colère.

Culte:

Les marins, les explorateurs prient souvent Agwé pour qu'il leur apporte fortune et chance. Il est très commun de voir des marins prier Agwé pour éviter un déluge lors d'une grande traversée. Les rituels se traduisent souvent par des chants, des prières usant de l'eau ou autres huiles.

Exemples de composante rituels:

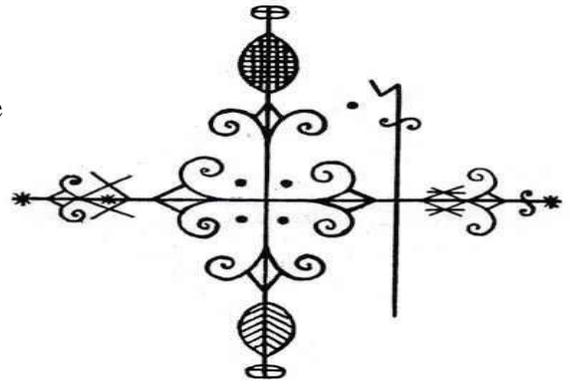
-Eau -Poissons -Algues -Sable
-Crabes -Sel -Alcool

Legba:

Rôle:

Papa Legba est l'intermédiaire entre les Loas et les mortels. Il ouvre et ferme la porte permettant aux esprits la communication avec le monde des mortels. Ce Loa facilite la compréhension, l'élocution ainsi que la compréhension.

Il est considéré comme un «Gardien du seuil ». Sans son accord, la communication avec les autres Loas devient difficile.



vevé de Legba

Cultes :

Legba est un loa très neutre, il agit en tant que gardien et intermédiaire.
Il y a rarement de grands cultes voués à lui étant le messager de la destinée.
Néanmoins il reste un Loa très important ayant quelque cérémonie en son nom.

Ogun Badagris :

Il s'agit ici du Loa de la chasse, du fer, du feu, du sang, du sexe masculin, de la politique et de la guerre. Il est le dieu régissant les forgerons, guerrier ainsi que les tacticiens ou politicien.

La guerre n'est pas qu'un acte de barbarie stupide, Ogun apprécie également voir de grand stratège démontrer leur brio ou encore de voir un habile orateur convaincre le peuple de s'armer pour une révolution contre un despote. Ogun récompense loyauté, courage et force tant que ceci ne met pas en danger la communauté qu'il sert.

Lorsqu'un hôte se fait posséder par Ogun, il devient immédiatement très viril et ses possessions peuvent être parfois très violentes. Surtout si la possession se passe lors d'un combat.

Ceux possédés par Ogun sont réputés pour se laver les mains dans du rhum enflammé sans la moindre plaie, ni douleur.

Les possédés s'habillent de vert et de noir, brandissent une machette ou un sabre, demandant du rhum.

À noter qu'Ogun utilisait souvent le rhum pour enflammer le pérystyle d'un édifice. Toutes les incarnations d'Ogun dans le monde mortel son liés par le sang. C'est pourquoi, il peut être appelé pour guérir les maladies liées au sang lors de plusieurs rituels.

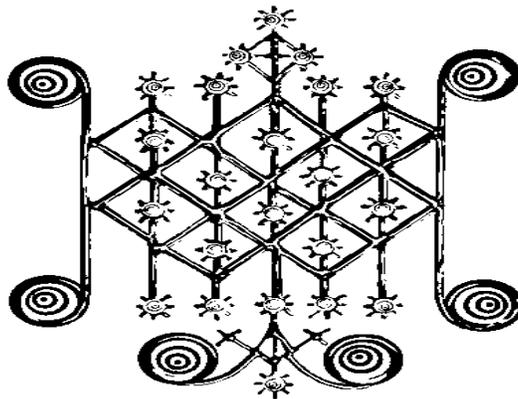
Cultes:

Ogun est un dieu de guerre, mais aussi un dieu protecteur envers le peuple à qui il accorde sa bienveillance.

Vévé d'Ogun

Si des hommes avides contrôlent la guerre à des fins

malsaines, Ogun peut très bien donner de la puissance aux gens opprimés et ainsi offrir un vent de changement.



des

Plusieurs vénèrent Ogun en utilisant du rhum, du tabac, du métal, peaux d'animaux, ect.

Des danses tribales, des duels, des fêtes ainsi qu'offrandes sont tous des façons de remercier ce Loa.

Il est aussi à noter que le sang est un outil rituel très puissant, ayant un lien étroit avec celui-ci.

Erzulie:

Erzulie est le Loa de la beauté, de l'amour, de la luxure, de la danse ainsi que des fleurs. Peu arrivent à décrire l'apparence d'Erzulie. Elle symbolise l'apogée de la beauté ainsi que la séduction. Elle est aussi jugée comme étant la protectrice des prostitués.

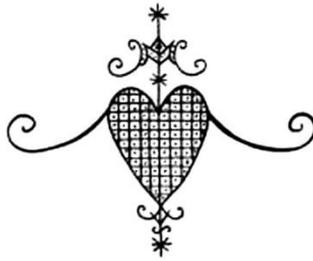
En cas de possession, le possédé agit de manière coquette, gracieuse et aguichante.

Tout adversaires empêchant ses conquêtes sont considérés comme des rivaux obstruant et gênant, suscitant une forte jalousie chez la coquille vide.

Il est important à noter qu'Erzulie est très capricieuse et pourrait s'acharner à ne séduire obsessionnellement qu'un seul individu tout en demandant le vin le plus cher, des bijoux, de l'argent, des gages d'affection, des poèmes, ect.

Étant un Loa féminin, elle préfère posséder de séduisantes femmes.

Le sexe contraire pourrait donner des résultats très étranges: désynchronisme des mouvements, désarticulation verbale prononcée, incompréhension de son environnement, convulsion, ect. (Si la possession rate ou que l'esprit tente de s'extirper de votre cage physique.)



Veve d'Erzulie

Cependant, il reste la possibilité que l'homme se comporte avec un comportement totalement androgyne et tente quand même de draguer quelqu'un ou même plusieurs personnes (très féminin, gracieux, tout dépend du rôliste). Erzulie récompense la beauté et l'art apportant fortune, convoitise et grace à ceux qu'elle juge digne de son attention.

Cultes:

Beaucoup de femmes vénèrent ce loa. Les parfums, les bijoux, l'encens ainsi que tout art sont favorisés. Sa couleur est le rose, le bleu, le blanc et l'or. Les rituels sont souvent très esthétique, voir même artistique

Exemples de composante rituels:

- Parfums -Bijoux -Châles
- Herbes -Pièces -Soie
- Encents -Pierres
- Peintures, arts.

Ghede

Ghede est le Loa de la mort.

Prenant les âmes destinées à la croisée des chemins. Ghede est un loa très important et terriblement puissant.

Il attend les âmes pour les recueillir en son royaume avant de passer en Guinée.

Il est le plus sage des Loas, ayant la sagesse de tous ceux qui ont vécu.

Il possède également un pouvoir sur la vie, pouvant ramener les morts en état de corps cadavre, zombie ou même vivant. Il faut également savoir que Ghede est un fervent protecteur des enfants.

Ghede connaît la vie et n'a pas de peur du monde des vivants. Il maintient la vie, protège celle-ci pour perpétuer le cycle de passage en Guinée.

Son avatar le plus connu est Baron Samedi, servant la volonté de Ghede avec ferveur, collectant les âmes pour le grand loa de la mort.

La majorité des apparitions de la famille Ghede sont grivoises crues et gloutonnes de sensations.

Lorsqu'un hôte est possédé par un esprit de la famille Ghede, il n'a que peu de considération pour les lois des vivants. Il peut manger du verre, s'ouvrir la main pour démontrer à quel point la vie est insignifiante au niveau spirituel ou d'autres réactions étranges. De plus, il agit aussi avec la même grivoiserie et manque de tact que la majorité de ces esprits.

Il est important de se rappeler que Ghede est un esprit protecteur. Il peut devenir très, très vindicatif, voire violent si l'équilibre de la vie et la mort est menacé.

Ghede ne sera pas fâché contre un nécromancien possédant quelques morts vivants si leurs actions n'est pas en désaccord avec le monde des vivants.

Cependant, si le cimetière lui est consacré, aucun mort ne part sans son accord, car ceci attisera de manière directe sa haine. Évidemment, étant protecteur des enfants, un homme tuant une femme enceinte sans remettre l'esprit à Ghede, peut mettre ce Loa en colère.

Culte:

Les vénérateurs de ce Loa sont nombreux étant l'un des plus sages parmi les esprits.

De grande messe sont actives durant la fête des morts commémorant le grand Loa.

Comme coutume, tout mort pénétrant au cimetière doit payer le passage vers l'autre monde. Pour ce faire, le mort doit avoir deux écus placés sur ses yeux, un sur le gauche, l'autre sur l'œil droit.

Le Voodoo ou priant de Ghédé est en droit de refuser le corps dans son cimetière si le paiement n'est pas fait. Suite au paiement, bien souvent, le Voodoo conserve la somme suite à un rituel prononçant aux esprits son entrée en Guinée.

Composantes rituels:

-Épices -Piments forts -
Gingembre -Curie

-Os -Poivre -Clou de
Girofle

(En gros tout ce qui est
épicés et fort.)

Baron Samedi

Ce loa est un avatar, loa de la mort sous la tutelle de Ghédé.

Il est raconté que Baron Samedi n'était qu'un simple humain à l'origine, avant de s'élever au statut de loa.

Baron Samedi est très grivois, déplacé, n'ayant aucune peur des tabous sexuels.

Si Baron Samedi est mal invoqué ou encore forcé dans un corps indigne (malade, cancérigène, empoisonné, ect.), il est possible que son mauvais Visage : Baron Kriminel, déchaîne sa colère.

Lorsque le visage de sa colère se manifeste, la crainte ainsi que la terreur s'empare généralement des mortels, tétanisés par la violence et la cruauté de Kriminel.

Lors de la manifestation à la suite d'une mauvaise invocation, il est fréquent que l'esprit morde les bras, tue, torture, riant et déchaînant une haine durement descriptible.

Baron samedi ne tolère pas l'affront d'être invoqué dans un corps malade ou d'être appelé pour une insignifiance. La famille sous la tutelle de Ghédé est respecté et très vieille, parmi les loa. Il est important de bien traiter avec la mort, car elle possède un très grand pouvoir.

D'apparence, il est vêtu d'un chapeau haute forme, d'un cigare ainsi que d'une tenue de soirée.

Mama Brigid

Mama Brigid est l'épouse de Baron Samedi, étant aussi un loa de la mort.

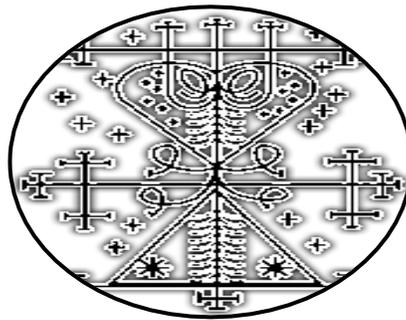
Elle est symbolisée par un poulet noir, utilisant également plusieurs référant obscènes comme la majorité des Ghédés.

Elle ne protège que les pierres tombales pourvues d'une croix.

Elle aime boire du jus de piments extrêmement fort et susciter les réactions inconfortables, voir grossières.

Comme Erzulie, elle peut favoriser richesse, chance et prospérité.

Cependant il est déconseillé de demander la même faveur karmique aux deux loas, car une jalousie pourrait en découler.



Veve de Mama Brigid

Shango

Shango est le loa de la foudre et des tempêtes.

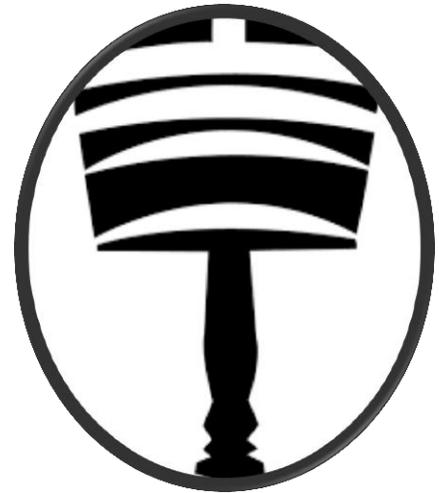
Il s'agit d'un guerrier sauvage et très énergique, armé d'une hache à deux têtes crépitant d'arcs électriques purs.

Sa voix est très grave et intimidante comme le grondement du tonnerre. Ogun est aussi associé aux armes à feu, étant une arme très dévastatrice se démarquant avec efficacité et résultat.

Également, il est intéressant de savoir que Shango et Ogun sont rivaux pour le cœur d'Erzulie. De ce fait, Shango jalouse amèrement l'union d'Ogun avec le loa de la luxure et rien ne lui ferait plus plaisir que de prendre sa place. C'est un dieu bienveillant, et protecteur.

Culte:

Tout comme Ogun, Shango est aussi vénéré pour les grandes guerres et souvent appelé pour acquérir de la force et courage.



Obtala

Obtala est le loa de l'intuition, de la morale ainsi que de la pureté.

Il appartient à la famille de la création. Damballa a vomit Obtala durant la construction de la conscience universelle.

Ce loa agit en tant qu'être symbiotique au sein de la conscience, il en est la force vitale protectrice (système immunitaire). Il est comme le jardinier qui doit parfois arracher la mauvaise herbe pour assurer les récoltes à venir.

Il n'agit peut-être pas au moment de la corruption, mais s'assure qu'elle ne se répande trop, cessant toute chance de reproduction. Ses agents sont partout et il peut les choisir du monde des vivants, ceci inclut le règne animal.

En somme, il est une force de paix, d'harmonie et de méditation auprès des faibles agissant en tant qu'entité protectrice. Le mal, l'obstruction, la corruption et l'entropie reste ses ennemies. Il est à noter que le mal est relatif et qu'ici il s'agit du mal pur enlevant toute liberté et choix du libre arbitre. Le mal est un acte prémédité, le mal n'a d'autre but que le mal lui-même. Les priants d'Obtala ne tuent jamais sans une très bonne raison et pesant sagement la gravité du mal en question.

Exemples:

Torturer quelqu'un pour le plaisir sans chance de changer sa situation, faire un coup monter envers sa femme pour la dépouiller de son héritage ainsi que de ses enfants, donner de la nourriture empoisonner à des mendiants, forcer l'humiliation et la dégradation chez la personne pour subvenir à ses besoins, l'esclavage, ect.

Culte:

Obtala est très respectée et ses cultes sont nombreux. Sa protection est chérie et très achalandée par les opprimés. Ayant connaissance de sa colère, les agents du mal le craignent se cachant

Mawu (Mahu)

Mawu est tout simplement le créateur des autres dieux, l'entité du commencement.

Il n'est pas perçu comme existant ni inexistant.

Il est comme notre dieu tout puissant accessible et inaccessible.

Il n'intervient en rien dans la vie. Il est le dieu suprême régnant sur les autres esprits.

HISTOIRES ET
LÉGENDE

LIGNE DU TEMPS

A.A. (Apparition des anciens)

L'an 1 :

Apparition des Anciens, ébut des années paisibles.

L'an 205:

Fin des années paisibles, arrivée des Avatars divins, début de l'âge mystique.

L'an 210:

Apprentissage de la magie aux Anciens.

L'an 230:

Fondation de Dana capitale d'Aeon, union des tribus pour ne former qu'un peuple.

L'an 233:

Arrivées des auréals de la Terra Nostra, premier contacts avec les Anciens.

L'an 235: Grande brèche dans les montagnes du Désert de Sunira. Fondation de Syrac première ville Auréal.

L'an 240:

Les Auréals établissent les frontières de Nuova Terra. Le Petit peuple sort de la Grande Brèche pour établir de premiers contacts. Les Anciens enseignent leur magie à tous.

L'an 280: La Nation Orc forme une alliance avec les peuples Goblinoïdes.

Fin de la guerre entre la nation Orc et les Ombres en Sunira, désertification du Sunira.

L'an 300:

Les Orcs établissent plusieurs villages en Sunira et fondent Leur capitale, Andromar.

L'an 475:

Fin des années paisibles, des humains arrivent des terres du froid éternel et colonisent toute la côte du Nord au sud. Cinq Anciens se font exiler à Ladlemoon pour trahison. Début de la construction de la tour de Crystal Tellurique à la frontière du Désert et du territoire des Anciens.

L'an 493:

Don de cernunos attribué à chaque peuples (la "race" sera apeller plus tard les Theriantres). Créations des Golms pour aider à la construction et la défense de la tour tellurique.

L'an 502:

Complot entre Arawn et Mask qui ont corrompus certains Theriantres.

L'an 505:

Les Theriantres corrompus se multiplient,début de la guerre bestiale.Fondation de la Mascarade et de la Sabbath.

L'an 507:

Début de la chasse aux Theriantres. Nob fils de Bestalion élu Grand Roi de Féod, début de la construction de la capitale des hommes, Bestalion, qu'il nomma en l'honneur de son père. Début de la construction de la tour d'Orrichälk par les Drows.

L'an 523: -----Événement X-----**L'an 575:**

Fin de la construction de la tour de puissance Tellurique et d'Orrichälk.

L'an 576:

Début des raids inconnus sur les alentours de la tour de puissance Tellurique. Lam de Forgenoire est élu chef de guerre des Drows.

L'an 620:

Effondrement des tours,malédiction sur les mages.

Les Drows perdent leur immortalité. Les Anciens créent une barrière magique autour de leurs royaume,impossible d'y pénétrer. Le peuple Drow s'attire les faveurs de Malar.

L'an 627:

Des hordes d'arcanistes s'installent autour des décombres de la tour de puissance pour siphonner la magie des artefacts qu'il y avait, certains en meurent à cause de leur puissance.

La ferveur religieuse est une autre solution pour combler leur besoin magique.

L'an 635:

Les Rois se meurent, malgré leurs richesses, les artefacts magiques viennent à manquer...Certains ont recours au sacrifice humain alors que d'autres s'en tiennent à endurer le mal et se laissent mourir.

L'an 725:

Il ne reste que l'élite des arcanistes qui sont encore en vie grâce à la bonté des dieux ou à leur propre sagesse. Cependant ils ne sont pas tous bons...

L'an 793:

Compétition entre l'Anthalonie et la Meherie pour les faveurs de Morian, dieu de la construction. Le peuple Orc se mérite celles d'Arawn, dieu de la chasse. Par son ordre la région de Lame s'attire les faveurs d'Ecthelion, dieu de l'ordre. Les Theriantres s'exilent.

L'an 1307:

Ouverture d'une brèche dans la barrière magique des Anciens.

L'an 1308:

Premières explorations dans l'ancien royaume d'Aeon.

L'an 1309:

Nomination d'un gouverneur pour recoloniser Aeon, il se nomme Clovis Antigo et peu de gens semble avoir entendu parler de lui.

L'an 1310:

Le premier village est fondé et la communauté se développe.

L'an 1312:

Le château est fini et pour cela le Gouverneur Clovis organise une grande fête pour célébrer la fin des constructions.

L'an 1313 :

Début de la guerre entre le Conclave des Très hauts et les autres races non elfes d'Aeon. Invocation de divers portail vers le plan des Ombres par des ritualistes du Conclave des Très Hauts.

L'an 1314 :

Trêve signée entre le Conclave et les autres dirigeants d'Aeon dans le but de vaincre les Ombres tous ensemble. Retour de Vyndel sous la forme d'un mortel.

Le Complot

Thirion Dieu de la Manie et Phaeria Déesse de la paranoïa sont amants depuis bien des siècles, ils ont engendrés ensemble Sheoth et Sheog respectivement le Dieu de la Démence et de L'impulsion.

Thirion étant un être des plus lunatique et insouciant parmi les êtres suprêmes ayant même jusqu'à organiser maintes festivités avec Deliria. l'infemale de la luxure et Sa'Char'Ham le glouton. Festivité après festivité. il tombait lentement dans la décadence et sa femme, Phaeria. ne faisant point confiance aux Infernaux (à personne d'autre d'ailleurs...) ne se joignit jamais aux divers événements organisés par son mari et ses complices.

Le temps passa, Phaeria commençait à soupçonner Thirion de fréquenter plus que nécessaire une succube.

Non pas que le fait de passer du bon temps avec une infernale experte en la matière dérangeait Phaeria mais elle craint que Thirion tenta d'engendrer une nouvelle descendance...Et CA, ça posait problème. Alors, un jour où Thirion était encore une fois partie voir sa maitresse, elle alla voir son fils

Sheog et s'évertua à le séduire pour qu'il aille le désir de partager sa couche. À peine quelques heures plus tard, sa besogne achevée, Phaeria su qu'elle était enceinte et qu'elle allait engendrer un nouveau dieu...

Un certain temps plus tard, (vous savez...les dieux et le temps c'est un concept bien vague et éloigné...) Phaeria donna naissance à Mask, qui sera la dieu de la fourberie, né de l'inceste et de la trahison.

Ce dieu fut investi d'un pouvoir particulier : Celui de n'avoir aucune limite. Déjà jeune, il jouait de multiples tours aux divers dieux et êtres suprêmes de tous les panthéons et devint avec le temps le maître de l'Arnaque.

Mask décida de prendre sous son aile les bâtards et les enfants nés de l'inceste, il eut pitié de ces créatures rejetées de presque toutes les sociétés. Selon la légende, un enfant né d'une telle situation serait béni par Mask et surveillé étroitement par celui-ci et c'est aussi pour cela que les bâtards sont mal perçus en ce monde, car ils ont le pouvoir de changer les choses grâce à l'imprévu...

Le Don de Cernunnos

Un jour, Cernunnos décida que les peuples d'Aeon étaient prêts à se rapprocher un peu plus de la nature pour en comprendre ses secrets et ne faire plus qu'un avec.

Il décida d'unir les humanoïdes aux animaux de la forêt. Alors il envoya un message en rêve à tous ses druides: "Réunissez ceux qui vous écoutent, qui vous aident dans vos diverses tâches, qui aiment la nature et qui font attention au cycle de la vie, amenez les dans mes lieux de cultes et de là je leur offrirai un cadeau, je leur offrirai de s'unir à la nature et de faire partie de son cycle."

Quelques semaines plus tard, les druides réunirent toutes les personnes considérées dignes de la nature et les amenèrent tous dans leurs divers lieux de culte. Une fois sur place, un miracle se produisit, toutes les créatures animales de ce monde apparurent en vision à chacun et ils entendirent une voix dans leurs têtes qui leur demanda de trouver leur animal totem, l'animal qui se rapprochait selon eux le plus de leur personnalité.

Certains arrêtaient leur choix sur un loup, un ours, un lapin, un aigle, un rat, un lion, un tigre et même dans certains cas une simple truite.

Et cette nuit, du moins selon eux, fut la plus belle de leur vie. Ils se transformèrent en leur animal totem, parcoururent la forêt, les rivières, les lacs et même le ciel ! Ils explorèrent le monde d'un point de vue jamais atteint auparavant. Le lendemain, ils se réveillèrent tous dans leurs lieux de culte respectif, marqués d'un signe distinctif, unique à chacun qui représentait leur animal totem.

Les druides firent un rêve bien différent, ils discutèrent avec Cernunnos et reçurent ses conseils pour enseigner aux mortels comment faire qu'un avec leur totem et de pouvoir contrôler leur nouveau don.

À la suite de ces événements, les druides enseignèrent aux marqués comment changer d'apparence, contrôler leur corps, sentir la nature autour d'eux et en comprendre ses messages.

Des mois et des années passèrent, ces différents groupes s'unirent pour ne former qu'un et prirent le nom de Theriantres, ils étaient capable de prendre l'apparence de leur animal totem à volonté, de croiser les apparences pour avoir l'air mi-homme, mi-bête, de transmettre leurs gènes à leur descendance et même d'aider des non-marqués à faire l'union avec leur animal totem, bref à ne faire qu'un avec la nature.

Cernunnos aimait ses créatures, il passa plusieurs moments avec eux et chérissait une relation privilégiée avec chacun d'eux mais vint le temps où il fut appelé à s'occuper de d'autres choses, alors il confia à son fils Arawn le reste de l'éducation de ses nouveaux enfants.

Arawn, jaloux des Theriantres commença à leur enseigner le cycle de la vie, la chasse et ses bienfaits, comment elle devait être faite pour rester sain et ne pas entacher l'âme du chasseur. Mais un jour, Mask dieu de la fourberie décéla la graine de la jalousie et de la haine dans le cœur d'Arawn, alors il l'approcha et eut une longue discussion avec celui-ci.

Quelques temps plus tard Arawn commença à enseigner aux carnivores un tout autre type de chasse, la chasse aux humanoïdes. Il leur enseigna que chasser ses semblables était un défi bien plus grand pour eux, que cela faisait d'eux de meilleurs chasseurs et qu'ils deviendraient plus fort en mangeant le cœur de leurs semblables plutôt que celui des simples animaux de la nature.

Évidemment les Theriantres qui s'y adonnèrent ne connaissaient pas les risques du cannibalisme. Certains y prirent goût, d'autres refusèrent catégoriquement de s'y adonner et se firent rejeter par ceux qui décidèrent de s'abandonner à leurs penchants bestiaux.

Apprenant la nouvelle, Cernunnos tomba dans une grande rage ! Il chassa son fils de son plan et le maudit à jamais, le reniant pour le mal qu'il avait causé à sa création préférée !

Arawn jura que si son père sortait de son royaume, il le chasserait et n'abandonnerait que le jour ou la tête de son père se retrouverait sur une pique au-dessus de son foyer ! Malheureusement, le conflit se répercuta sur leurs fidèles.

Les Theriantres fondèrent deux factions, les Sabbath qui n'acceptèrent point de se plier aux demandes de Cernunnos et qui décidèrent de continuer leur chasse malsaine et La Mascarade qui décidèrent de se regrouper en villages et en clans cachés pour ne pas se faire pourchasser par les gens qui étaient plus que fatigués de se faire pourchasser et dévorer. Leur guerre dure encore à ce jour.

De nos jours, la situation est telle, les Theriantres vivent en groupes reclus et discret pour la majorité et les Sabbath s'affichants sont généralement pourchassés et tués. Quant à Cernunnos, évidemment il ne peut se passer de retourner en Aeon côtoyer ses créations et à chaque fois, Arawn finit par retrouver sa trace et une grande chasse commence.

Il n'a jamais réussi à obtenir la tête de son père et tente encore de réussir cet exploit...

Qui sait ce qui arrivera si un jour le père de l'humanité vient à mourir ?

Vaegir :

Le premier homme

Vaegir fut le premier de la race des hommes, il fut créé par Cernunnos qui voulait plaire à la Déesse Nuital, désirant voir de nouvelles créatures évoluer en Aeon.

Il décida de ne point accorder l'immortalité au genre humain afin de voir ce qu'il pourrait accomplir dans le temps d'un siècle, voir à quel point un être pensant mais mourant de vieillesse rapidement peut tailler sa place dans ce monde.

Il créa ainsi le premier homme, Vaegir, à qui il donna la capacité d'apprendre rapidement et lui accorda comme guide un ancien du nom de Saeva qui décida de prendre une apparence humaine pour l'aider dans son cheminement.

L'homme et la nature

Cernunnos rencontra Vaegir et lui expliqua la raison de sa venue et lui adressa la parole suivante: "Toi qui est mortel, en quel lieux voudrais tu vivre et voir ta descendance naître ?"

Vaegir lui répondit:

" Je désire vivre dans les terres les plus inhospitalières et dangereuses qui soit pour pouvoir te prouver que malgré sa courte existence mon peuple saura progresser dans le plus dur climat et lorsqu'il voyagera, ce sera pour lui une marche de santé !"

Alors Cernunnos envoya Vaegir et Saeva dans les terres du froid Éternel bien intrigué de voir cette race évoluer de la sorte.

L'Apprentissage

Vaegir commença son apprentissage des fondements de ce monde avec Saeva.

Il apprit les rudiments de la chasse, de la construction, de la survie. Il eut rapidement appris l'art du combat afin de survivre aux dangers et autres créatures de ces terres.

Après quelques mois d'errances, Vaegir décida de s'installer au Flanc de la plus grande chaîne de montagne du continent.

Il s'installa rapidement et en excellent bâtisseur qu'il était, il réussit rapidement à s'établir confortablement dans le coin. Sa grande capacité à s'adapter impressionna Saeva et plus elle passait de temps avec lui, plus elle aimait cet homme qui vivait chaque instant avec une intensité rare chez les immortels.

Si bien qu'un jour elle lui accorda sa couche et ainsi fut conçu le premier des descendants de Vaegir.

Les Lunars

À peine quelques mois de grossesse plus tard, lors d'une de ses explorations, Vaegir rencontra un clan de Lunars qui l'interpella.

Ceux-ci, n'ayant jamais vu une créature de ce genre, furent grandement intrigués. Ils discutèrent longuement sur maints sujets et finalement, ils concédèrent de lui enseigner certains de leurs plus grands secrets. Cependant, avant de pouvoir commencer son apprentissage parmi eux, Vaegir devait passer plusieurs épreuves. Il s'empressa d'accepter (Vous savez, la nature de l'homme quoi...). Ils lui promirent de le recontacter en temps voulu.

La descendance

Plusieurs années passèrent et Vaegir eut le temps d'avoir plusieurs enfants avec Saeva dont deux fois des triplets et une fois des jumeaux et donc il eut en tout sept garçons et trois filles.

Son premier fils se nomma **Bjorn**, il sera le plus fort et le meilleur bâtisseur.

Ses premiers triplets se nommèrent: **Lug**, le plus sage et le premier à manier la magie parmi les descendants de Vaegir. **Dagda** qui excelle dans tous les arts, **Bran** le premier cultivateur.

Ensuite naquit **Freyr** le Fécond qui peupla près de la moitié des territoires du nord à lui seul.

Suite à cela Saeva donna naissance à deux filles et un fils:

Morrigan et **Macha** ainsi qu'un fils du nom de **Tyr** qui furent tout trois les plus grands guerriers de la famille.

Et finalement vint au monde les jumeaux **Fenris** le chasseur et **Freyja** qui était la mère de plus de la moitié des enfants de **Freyr**, son frère aîné.

Les Épreuves

Lorsque les enfants de Vaegir furent tous en âge de vivre d'eux même, les Lunars vinrent à Vaegir et lui expliquèrent ses épreuves.

Dénombrées au nombre de six, elles lui furent dévoilées une à la fois, il ne pouvait connaître la suivante qu'après avoir accompli celle qui lui était confié.

La première épreuve fut celle de l'ours

Il dû affronter à main nue un ours des neiges et le vaincre par sa simple force.

La seconde épreuve fut l'épreuve de la bête.

Vaegir eut à affronter son alter-ego, sous la forme d'une créature difforme qui avait les mêmes connaissances et les mêmes forces que lui.

Une semaine passa avant qu'il n'abandonne et déclare forfait avouant aux Lunars qu'il ne pouvait se vaincre lui-même, ce qui lui fit remporter l'épreuve. Il enseigna par la suite à ses descendants qu'ils ne devaient point laisser leur fierté s'enfler au point qu'ils ne puissent discerner clairement une situation.

La troisième épreuve fut celle du chasseur.

Il devait réussir à capturer un loup qui semait la terreur parmi un des clans Lunar et qui mangeait de leurs troupeaux de bêtes.

Vaegir réussit l'épreuve en appâtant le loup dans un piège creusé à même le sol. Par la suite il expliqua à ses descendants que parfois la ruse et la finesse est nécessaire et plus efficace que la force brute.

La quatrième épreuve fut celle du courage.

Vaegir devait rentrer dans la grotte des vérités et y affronter ses plus grandes peurs et en ressortir vivant, ce qu'il fit.

Il enseigna à ses descendants que tout le monde a des peurs et que le vrai courage réside dans la capacité d'un homme à les affronter la tête haute

La cinquième épreuve fut l'épreuve du cerf

Il devait réussir à rattraper à la course un cerf, cette épreuve lui prit 3 jours avant que le cerf se fatigue assez pour qu'il puisse lui sauter dessus.

Il expliqua à ses descendants qu'il ne courrait pas à pleine vitesse en poursuivant le cerf et qu'il attendit de voir un signe de fatigue et de faiblesse avant de donner tout son énergie dans la course.

Il leur enseigna que dans la vie il est inutile de montrer tout de suite son jeu et que la patience paie bien.

La sixième épreuve fut celle de la tentation

Il dû rencontrer un puissant infernal qui tenta par maints propositions alléchantes de lui acheter son âme, ce que Vaegir refusa même lorsque celui-ci lui offrit l'immortalité.

Il commanda à ses descendants de prendre soin de leur âme car, après notre corps, c'est la seule chose qui nous appartient vraiment. À la suite de cela, ses descendants considérèrent qu'un homme qui vend son âme est un faible et un maudit.

La Porte de la Lune

À la suite de ces épreuves, les Lunars emmenèrent Vaegir dans l'un de leurs lieux les plus secrets :

La Porte de la Lune, une immense grotte où les pans étaient couverts de cristaux et dont le centre était à ciel ouvert, directement aux yeux de la Lune qui était la source de pouvoir de ces lieux.

Il y apprit les techniques de forge des elfes et à travailler divers matériaux. Il s'entraîna avec les plus grands guerriers de ce peuple mystérieux, il apprit de nouvelles philosophies, une façon d'utiliser la magie ainsi que plusieurs secrets sur l'univers et les choses qui l'entourent.

La dernière épreuve

Selon les dires des Lunars, il y avait un terrible Dragon qui vivait dans une grotte à même la plus haute montagne des terres du froid éternel.

Alors Vaegir commença sa préparation. Il fabriqua avec **Bjorn** de multiples armes et armures avec les nouvelles techniques acquises pour combattre et résister au souffle du dragon.

Il pratiqua divers rituels avec **Lug**, son fils, dans le but de renforcer la force et l'endurance de ceux qui allaient partir pour l'expédition.

Il demanda à **Dagda** de les accompagner dans le combat mais aussi de graver chaque instant dans sa mémoire pour pouvoir le relater aux générations futures.

Il demanda à **Bran** de consulter les dieux pour savoir quel moment serait le plus propice et favorable pour cette montée des plus dangereuses.

Il demanda à **Morrigan**, **Macha** et **Tyr** de l'accompagner aussi pour combattre étant donné qu'ils étaient les meilleurs combattants de la famille.

Il demanda à **Fenris** de les aider vu qu'il était le meilleur pisteur.

Et finalement, il conseilla à **Freyr** et **Freyja** de rester pour assurer une descendance et son éducation en cas de non-retour des héros.

Bien des mois plus tard, pendant la saison chaude, Vaegir et son clan estimèrent que c'était le meilleur moment pour entreprendre la chasse. Ils commencèrent leur ascension sans encombre et tout se déroula à merveille.

La légende de Grak'Rogar :

Le premier orc

Arawn, dieu de la chasse et fils de Cernunnos, s'ennuyait depuis bien longtemps.

Un jour il décida de suivre l'exemple de son père et prit l'initiative de se créer une race propre à lui.

Ainsi, il créa un peuple de chasseurs, un peuple à son image et de cette idée les Orcs naquirent.

Il créa le premier Orc, **Grak'Rogar**. Il le fit blanc pour le laisser se teinter par ses expériences, grand, massif, fort et d'une apparence faite pour effrayer même les plus grands prédateurs de ce monde. Il lui enseigna tous les secrets de la chasse et de la survie, lui assurant de rester au sommet de la chaîne alimentaire et lorsqu'il le considéra comme prêt il le déposa dans une grande forêt tropicale.

Durant les premières années, le protégé d'Arawn fut la terreur du Sunira. Aucune créature ne lui échappait, même les plus grands prédateurs. Grak'Rogar était fier de satisfaire son maître et un jour, il découvrit l'existence des Dryades, déesses vivantes de la forêt.

Les créatures de la forêt

Il se mit en quête d'en pourchasser une pour l'interroger sur ses semblables. Il ne tarda pas d'en repérer une, mais toute une ! Surement la plus belle créature qu'il ait pu voir de sa vie ! Réussissant à la surprendre, il fit connaissance de celle-ci. Tous les deux intrigués par l'autre, s'explorèrent et s'observèrent tranquillement.

Bien des semaines plus tard la Dryade enseigna les secrets de la nature et des esprits à Grak'Rogar. Celui-ci entreprit de la séduire pour la faire sienne.

Bien des mois plus tard celle-ci enfanta sa première portée et ainsi commença l'héritage des Orcs. De nombreuses années passèrent durant lesquelles les Orcs, les dryades et les fées ne faisaient plus qu'un.

Les enfants découlant de cette union se nommèrent les **Groman'Haran** qui signifi **Enfant de la forêt en Orc**. Ils furent les premiers descendants de Grak'Rogar et le clan ayant les plus grands chasseurs.

La légende de Grak'Rogar :

La corruption

Deux décennies passèrent dans une harmonie qui permit aux Orcs d'évoluer et de se développer sainement. Un jour, Grak'Rogar fut averti par la Dryade qu'une Ombre maléfique planait sur le Sunira et que celle-ci commençait à en corrompre ses forêts.

Prenant son courage en main, lui et son peuple se mirent sur le pied de guerre pour défendre leurs terres contre les Ombres. Des multiples batailles se succédèrent, toutes plus violentes les unes que les autres et très coûteuses en vies mais, malheureusement, seulement d'un côté.

Les Ombres semblaient infinies, il en venait toujours de plus en plus ! Nul n'en savait la source ! Ces créatures de pure destruction abattaient tout sur leur passage, elles détruisaient tout ce que Grak'Rogar aimait et chérissait.

À la suite d'une grande bataille, l'un des shamans **Groman'Haran** tenta un rituel pour contacter l'essence spirituelle des Ombres mortes pour les interroger et il réussit à savoir leur provenance grâce à de multiples combats mentaux de nature magique.

Elles venaient d'un sombre portail caché au plus profond de la forêt !

Le père des Orcs envoya ses éclaireurs à la recherche du dit portail, il demanda même aux créatures de la forêt de faire leurs propres recherches.

La légende de Grak'Rogar :

Les Goblins

Après plusieurs mois de recherche, des créatures semblables aux Orcs mais plus petits et plus chétifs, arrivèrent au camp fortifié de Grak'Rogar en se présentant sous le nom de **Goblins**, qui signifie en langage orc : Survivant. Leur Chef un dénommé **Sloknow**, un ‘Goblin’ blanchâtre, se présenta à la tente de Grak'Rogar, le chef en le voyant sembla le reconnaître, demanda à ses généraux de sortir et fit rentrer le Goblin dans la tente.

L'entretien dura quelques heures et à la tombée de la nuit, Grak'Rogar ressortit en compagnie du Goblin ET de la position du portail. Il demanda à son peuple de traiter les goblins avec respect, comme si ils étaient leurs petits frères.

Quelques jours plus tard, le peuple Orc marcha aux côtés du peuple Goblin vers le portail. Arrivés au portail, un combat mémorable s'engagea !

Il dura pour tout dire deux jours sans arrêts. À la fin de ces deux jours, les forces des Ombres étaient vaincues.

Le Sunira

Une fois le conseil de guerre réuni et les shamans interrogés, ils découvrirent que le seul moyen de détruire le portail était de causer une énorme déflagration magique. Les chefs de guerre se penchèrent sur la question en évaluant les possibilités, après un certain temps ils arrêtaient leur choix sur le moyen le plus sûr.

Marchant avec toutes leurs forces vers le portail, les Orcs, les goblins et les êtres de la forêt escortèrent **Le Cœur de La Forêt**, L'essence même du Sunira ! Ils durent se frayer un passage à travers les forces des Ombres. Grak'Rogar, le Cœur en main, réussit à atteindre le portail et brisa l'Artéfact. Une puissante déflagration en résultat ! Rasant tout ce qui était ténèbres aux alentours et la forêt au passage...

Du Sunira il ne restait plus rien excepté un désert de sable.

La légende de Grak'Rogar :

Les Conséquences

Cela prit plusieurs jours à Grak'Rogar pour revenir à lui et à son réveil, il se retrouva tout sombre, noir comme les Ombres qu'il avait combattu. Une expérience de plus pour forger son peuple. Plusieurs mois passèrent à la suite de la victoire et le peuple orc s'en remit comme il le pu et comme il le fit toujours, en survivant.

La suivante descendance de Grak'Rogar fut aussi sombre que leur père et au combien habiles au combat ! Ils décidèrent de prendre le nom de **Wahaliss**, soit les Marqués en Orc. Ils devinrent, avec les années, les plus puissants guerriers orcs et ce sans aucune contestation.

Bien des années passèrent et les Orcs réussirent à survivre dans le désert et même à prospérer dans ces terres désertiques !

Car même si la surface était aride et déserte, la terre, elle, regorgeait de trésors, les mines, le peuple orc se remis sur pied par le commerce des métaux et des équipements forgés grâce à ceux-ci et encore aujourd'hui les lames orcs sont parmi les plus réputées d'Aeon.

La légende de Grak'Rogar :

Le Grand Voyage

Grak'Rogar vint à vieillir, restant tout de même le chef de son peuple.

Un jour il décida de faire un pèlerinage afin de prouver à lui-même et à son peuple qu'il pouvait encore diriger.

Sans eau, sans nourriture, à main nues, seul dans le désert, il devait y survivre un an sans l'aide de personne et revenir vers son peuple.

Il entreprit son épreuve et les jours passèrent, sans qu'aucun membre de son peuple eut nouvelles de lui.

De son côté, il évitait toute civilisation, vivant plus la nuit que le jour. Les mois défilaient. Les sources d'eau quasi-inexistantes, le gibier rare et vint la déshydratation.

Après avoir marché cinq jours sans eau, Grak'Rogar atteint par miracle un Oasis ! Il rampa vers celui-ci. Cependant, ce qu'il ne savait pas, c'était qu'un Djinn gardait les lieux et pour lui jouer un tour il fit s'assécher l'oasis.

L'orc ne sembla pas comprendre ce qu'il lui arriva et se retourna vers le Djinn, exigeant des explications de la part de celui-ci. Alors, le Djinn, le reconnaissant dit : 'À toi, père des Orcs je te dis ceci :

Désolé pour ce mauvais tour mais cet oasis n'est qu'une illusion et malheureusement pour toi, il n'y a pas de source d'eau à moins de deux mois de marche à partir de ce point. Cependant, j'ai une proposition pour toi, car je t'apprécie et te respecte ! Si tu es prêt à continuer ton défi, je peux remplir ta petite gourde que tu portes sur toi, une seule fois. Si tu réussis, je te donnerai même une partie de mes pouvoirs ! Prends garde si tu failli, ton âme et ton corps sera mien ! Alors, quelle est ta décision ?'

Grak'Rogar sourit et accepta l'offre.

L'année écoulée, le peuple d'Andromar attendait toujours le retour de son chef et au coucher de soleil du 365^e jour, l'une des sentinelles de la ville vit approcher au loin une silhouette.

Un Orc, énorme, il semblait en forme et avançait d'un pas déterminé. Plus l'Orc approchait, plus le peuple se rassemblait aux portes de la ville pour accueillir leur chef !

Après un certain temps, certains remarquèrent une énorme trainée d'eau derrière Grak'Rogar. Les portes de la ville s'ouvrirent et ils laissèrent rentrer leur héro.

De retour en ville, le peuple pouvait remarquer un jet d'eau traverser sa gourde et s'écouler à grand flux d'un trou sous celle-ci.

Un coup sur le bord de l'eau de l'oasis du centre de la ville, Grak'Rogar commença à réciter les événements qui lui sont arrivés.

Rendu à l'épisode du Djinn, Grak'Rogar s'expliqua. Ce que le Djinn n'avait pas vu, c'était que sa gourde était percée et donc qu'elle ne pouvait se remplir. Le Djinn avait bien essayé de la remplir mais cela était impossible, tellement le trou était grand.

Ainsi Grak'Rogar réussit à survivre tout au long de son voyage par ce moyen, en arnaquant un Djinn !

À la fin de son histoire, une déflagration éclata au milieu de l'oasis et le Djinn apparut et dit : " Bien joué Orc ! Tu m'as bien eu à mon propre jeu! Tu as bien mérité une partie de mes pouvoirs !" Et le Djinn disparut comme il était apparu.

Grak'Rogar poussa un cri de douleur intense, son peuple inquiet vit sa peau tourner au rouge et de petites protubérances osseuses pousser sur son front. Après la transformation Grak'Rogar revint à lui doté de puissants pouvoirs.

Les générations qui suivirent cet épisode furent rouges de peau et dotés d'un énorme potentiel shamanique, ils décidèrent de se nommer les **Ur'Haran** soit enfant du feu en Orc.

Une fin méritée

Bien des années plus tard, Grak'Rogar décida de laisser le destin de son peuple entre leurs mains et se dirigea vers la terre des anciens, à la demande d'Arawn, pour l'aider à la Grande Chasse.

Selon la légende, Grak'Rogar serait devenu l'un des compagnons de chasse du Seigneur de la Chasse et l'assisterait dans la poursuite de Cernunnos.