

A l'Est rien de nouveau



Livret du monde Histoire de Valenir

L'Empire de Valenir, tout puissant, indestructible, a subi de nombreux troubles... Les mauvaises récoltes se sont succédées un peu partout ; les maladies, la famine ont commencé à ravager la population affaiblie. L'Empereur décide alors d'ouvrir l'Est de l'Empire. L'Est, mythique, légendaire ! Quelques rares explorateurs en reviennent avec d'édifiants récits. Des légions mobiles appelées Plumes Noires organisent le transport et la sécurité des colons et, arrivées sur place, construisent des forts en bois, phares de l'Empire aux milieux des Terres Sauvages. Très vite on y trouve de bonnes terres à cultiver, mais également une faune et une flore en partie inconnues ! Après les cultivateurs, les trappeurs arrivent, et avec eux les premiers comptoirs impériaux. Par la suite, on découvre des ruines d'une ancienne et puissante civilisation. Des secrets y sont ensevelis et évidemment les chasseurs de trésors avides commencent à creuser... De là on voit arriver de toutes les nations toutes sortes de gens : chasseurs, marchands, magiciens, guérisseurs, guerriers en tous genres, nobles en quête de gloire et bandits attirés par l'or...

Seulement voilà, non seulement ces formidables Terres Sauvages présentent de nombreux dangers naturels, mais en plus un peuple y habite, semi-

nomade, farouche et peu enclin à laisser manger son territoire, il résiste. On les appelle familièrement les Sauvages. Pourtant ils sont bien organisés, furieusement armés. Mais l'Empire de Valenir est ce qu'il est, et pour lui il s'agit de pacifier cette nouvelle colonie ! L'enjeu est grand, l'Empire s'est vite relevé de ses cendres, et maintenant grâce aux comptoirs il peut s'enrichir et rayonner à travers tous les autres royaumes, en imposant ses produits, en maîtrisant personnes et marchandises rentrant ou sortant des Terres Sauvages.

Pendant environ une vingtaine d'années, tout cela a bien fonctionné. Pourtant soudain, à l'extrême Ouest de l'Empire, le peuple de la Grande Forêt a attaqué ! Devant l'étonnement international, une nation jusque-là paisible s'en est prise à l'immense Empire de Valenir. Se demandant si le reste des républiques et royaumes de l'Ouest n'allaient pas faire de même, l'Empereur décide de ramener sur ses frontières une grande partie des légions en place sur les Terres Sauvages.

La paix a pu revenir dans l'Empire, la guerre contre la Grande Forêt s'est terminée par un traité plutôt juste, de plus l'Empire a compris d'où venaient les différents maux qui faisaient trembler l'ensemble du monde connu (Premier opus). L'Ile de Lheir, que tout le monde croyait abandonnée était en fait peuplée de magiciens qui se servaient du monde comme d'un laboratoire géant, d'où la fièvre rouge du nord, la stérilité de la Grande Forêt, etc. L'Empereur voulut raser l'île mais, terrassé par une

A l'Est rien de nouveau

attaque cérébrale, il reste alité entre la vie et la mort. Ses conseillers ont investi l'île en préservant l'essentiel des livres, notes et travaux des magiciens maudits ! Ceux-ci ont quasiment tous été exécutés sur place, mais quelques-uns ont pu s'enfuir, sans compter leurs sbires non présents sur l'île au moment de l'attaque.

Résultat, les forts sur les Terres Sauvages restent affaiblis, ils subissent les assauts redoublés des tribus autochtones. Les fermes isolées sont incendiées. Les légions restantes ont du mal à faire régner l'ordre et la sécurité, d'autant que les indigènes font des attaques rapides et discrètes. Une véritable guérilla s'est engagée et les légions, peu habituées à ce genre de conflit, sont surprises et ont du mal à s'organiser.

Malgré cela, les Terres Sauvages restent un eldorado pour des aventuriers comme vous. Décidés à voir à quoi ressemblent ces nouvelles terres, vous partez, avec d'autres, accompagnés par un guide impérial...

Les peuples

Dans l'empire et autour, on rencontre de nombreuses peuplades aux coutumes variées. Attention, certaines origines ne pourront pas être trop présentes (en proportion). Les orgas se réservent donc le droit de rééquilibrer en fonction des besoins, alors inscrivez-vous vite pour avoir le maximum de choix ! Voici les principaux peuples remarquables.

L'Empire de Valenir



Solide comme un roc, Valenir est sans doute la plus stable de toutes les nations. Le climat tempéré est idéal pour l'agriculture et l'élevage (Valenir ressemble à la France au XIIIe siècle, autant par son architecture que par sa mode vestimentaire). Les habitants (de type caucasiens) sont plutôt simples et francs, ils espèrent en l'avenir et s'en remettent énormément à leur Empereur. Dirigée d'une manière martiale, surtout depuis l'avènement de Yorme II, Valenir est la maîtresse incontestée des Terres Sauvages, où l'armée régente tout au nom de l'Empereur. Cependant, la situation a évolué, et tout n'est plus aussi simple qu'auparavant, depuis la « mort » de l'Empereur, une guerre civile a éclaté.

Le nouvel Empereur Téarne II et sa sœur Elina sont entrés en guerre. Elina fait sécession, déclarant les Terres Sauvages libres et indépendantes ! Les colonies sont à feu et à sang.

La religion dominante est l'Harmonie. La capitale se nomme Emerir.

Les collines d'Arrendir

Le Nord ! Ils vivent en clans, réunissant le plus souvent plusieurs familles, ils vivent de chasse, de pêche, d'un peu d'agriculture... Ils prient la Mère Terre/Feu et le Père Eau/Air.

Leur passe-temps ? Taper sur le clan d'à côté ! Qu'ils soient hommes ou femmes, ce sont des personnes fortes, robustes, habillées de manière pratique de cuir, laine et fourrures. Les hommes, tous guerriers, aiment les armes à deux mains et détestent le bouclier ou les armures lourdes. Les femmes guerrières sont considérées comme des hommes...

Autrefois très tribale, la société des collines est en plein bouleversement. L'unification des tribus, qui amène une croissance économique conséquente, devrait faire des Nordiens un poids politique non négligeable dans les décisions internationales.

Le désert du Serpent



Le Peuple doré, est une ethnie orientale à la peau hâlée voire noire. Ancienne civilisation très puissante, on dit même qu'elle gouvernait autrefois tout le monde connu...

Le désert, ainsi que l'archipel d'îles et la capitale de Salanos, sont dirigés par quatre grandes familles qui soumettent le peuple à leurs lois et leurs caprices, souvent tirillés par les luttes intestines et complots d'influences politiques. Le Peuple doré est aussi une société de castes, cinq au total, des nobles jusqu'aux malandrins.

Les habitants sont fiers, aiment porter des vêtements aux couleurs vives aux entrelacs orientaux et arabesques, et prendre soins de leur corps... Selon qu'ils vivent dans le désert ou sur la côte, ils prient Esseck ou Morkane le Bleu.

Depuis peu, les quatre familles sont prises dans une guerre de pouvoir et d'influence qui s'étend jusqu'aux Terres Sauvages.

A l'Est rien de nouveau

La fédération des républiques et royaumes de l'ouest

Depuis quelques temps déjà la cité de Zalemina a réussi à fédérer les différents peuples ou pays qui l'entourent. Chaque peuple a un siège au conseil de la grande ville pour discuter des décisions et autres débats en commun, même si chacun gère son pays intérieurement comme il l'entend.

Sorg : Sur ses montagnes plutôt fraîches, on rencontre les Sorguiens. Pratiquement tous blonds sont plutôt grands, les hommes aiment la moustache ou la barbe, les femmes ont les cheveux nattés. Les hommes portent le kilt, les femmes de longues robes aux mêmes motifs que leurs maris.



Deux éléments clef pour ce peuple : ils élèvent une espèce de chèvre/mouton dont la laine est la meilleure du monde, et ils brassent une bière incroyable, dont eux seul ont le secret ! Les hommes aiment manier la lance courte, l'épée courte et portent de petits boucliers ronds. Ce peuple aux allures sauvages n'a pas tellement changé depuis des siècles. Ils restent de bons commerçants, qui aiment se rendre aux foires. Leur dieu est Ramor.

Depuis que des Sorguiens aventuriers ont eu la preuve qu'à l'origine leur peuple venait des Terres Sauvages, la plupart d'entre eux ont décidé de partir des monts de Sorg pour rechercher ces terres oubliées. Et pour cause, l'herbe à bière qui poussait sur les Monts de Sorg a disparu, et on en trouve seulement aujourd'hui dans les Terres Sauvages !

Les steppes d'Arlonn : Le type asiatique, les Arlonniens sont nomades, et toute leur culture tourne autour des chevaux. Autrefois fiers et craints, ils sont aujourd'hui peu nombreux à vivre dans les steppes arides. Ceux qui y vivent toujours restent d'excellents tireurs à l'arc et les meilleurs éleveurs de chevaux !

Ils vénèrent Mugla le Grand Cheval.

De nos jours après les malédictions des mages de Lheir, les chevaux sacrés des Arlonniens sont corrompus... Le peuple des steppes, désespéré, est

en train de s'éteindre... Certains partent pleins d'espoirs vers les Terres Sauvages, d'autres à Zamelina, tentant une reconversion citadine, les derniers, ceux qui restent, font ce qu'ils peuvent...



La Grande Forêt : On le nomme l'ancien peuple, ou le peuple fée. Beaucoup de légendes courent sur ce peuple, comme celle qui dit qu'ils ne peuvent se reproduire qu'entre eux. Très attachés à leur forêt, ils ont mis du temps à s'ouvrir au monde. Le roi et la reine sont des êtres quasi divins pour la population, celle-ci ne vivant que des légendes des temps anciens, aux épopées chevaleresques...



Blonds ou roux, ils sont plutôt grands et fins, aux gestes mesurés, ils parlent lentement. Ils s'habillent de lin ou de laines fines, décorent d'entrelacs (celtiques) leurs vêtements et leurs objets. Les hommes aiment les tuniques longues et portent aussi bien la cotte de maille que l'armure de plaque. Leurs armes vont de l'épée longue à la lance en passant par la masse ou la hache. Les femmes aiment les bijoux dorés et mettent des rubans de couleurs dans leurs cheveux. Leur dieu est Alawen le Grand Arbre.

Aujourd'hui, ils tentent de vaincre une malédiction qui les rends stériles. Certains veulent refermer les frontières et chasser les étrangers, d'autres s'ouvrir encore plus au monde...

Zamelina : La capitale, la Grande, la Magnifique. On y trouve tout ! Sans doute la plus moderne de toutes les villes, la seule où la magie n'est pas bien vue, mais où la science et les techniques sont à l'honneur. Ses habitants aiment la mode, et surtout leur mode ! Tout est assez près du corps (type : voir Europe au XVe siècle). La ville est dirigée par les descendant des fondateurs, appelés « les Premiers Marchands ». Depuis maintenant plusieurs années, Zamelina est envahier d'une haine du peuple envers les

A l'Est rien de nouveau

magiciens. Depuis l'affaire de l'Île de Lheir, ils sont traqués et tués si ce n'est torturé. Les magiciens étrangers sont évidemment interdits d'entrée.



A l'Est rien de nouveau

Les divinités

Chaque peuple prie des dieux différents, si bien que dans tout l'Empire et à Zamelina on a construit des multi-temples ouverts à toutes les religions.

L'Harmonie

C'est un panthéon de dieux et de déesses. Religion accueillante, originaire de Valenir. Très ouverte, se composant du Père, de la Mère, de la Vieille, de l'Enfant et du Chien. On prie tel ou tel membre de la famille selon ses besoins du moment... L'Harmonie s'est répandue dans le monde entier.

Morkane le Bleu

Morkane le Bleu est le dieu marin des îles du Peuple doré. Uniquement vénéré par les marins de ces îles, il est représenté sous différentes formes d'animal marin mais toujours bleu soutenu.

Essek

Essek est le dieu Serpent du Peuple doré. A de rares exceptions près, rares exceptions, il n'est adoré que dans les terres arides. C'est un dieu compliqué, entouré de mystère, de contradictions, d'amour et de crainte. On le représente par un grand serpent vert dressé.



Mère Terre et Père Eau

Dans les collines d'Arendir, on prie la Mère Terre/Feu et le Père Eau/Air. Couple divin assez basique et franc dans ses exigences et ses rapports avec ses fidèles.

Ramor

Le dieu des Sorguiens est représenté par un géant de pierre. Un patriarche qui ne s'occupe que de ses montagnes.



Alawen le Grand Arbre

L'Arbre-Fée, représenté par un arbre géant au feuillages parsemé de lumières. Protecteur de la Grande Forêt, il ne s'intéresse qu'à son peuple.

Mugla le Grand Cheval

Dieu de steppes, représenté par un grand cheval, c'est l'essence même de la vie des Arlonniens.

Dans **Zamelina** tout comme dans l'Empire, l'Harmonie reste la religion dominante. Au sein des quartiers de Zamelina où domine tel ou tel peuple, on retrouve des temples dédiés aux divinités originaires de ces nations.

A l'Est rien de nouveau

Les armes et les armures

A chaque patrie son style... et ses armes !

L'Empire de Valenir

Dans l'ensemble il faut s'inspirer de ce que l'on pouvait utiliser dans l'Europe du XIII^e siècle. L'épée se porte à une main, est à double tranchant et utilisée souvent avec un bouclier. La forme de celui-ci importe peu. Dans l'empire, elle peut mesurer jusqu'à un mètre, au contraire des autres nations. La lance, la hache à une main, les épées courtes à deux tranchants, la masse, le bâton ferré, la dague, le marteau lourd peuvent aussi être choisis. Côté armes de lancer, la hachette est plutôt rare, la dague se pratique chez les roublards, la javeline chez les chasseurs. Parmi les armes à distances, on retrouve l'arbalète lourde (pas de pistolet-arbalète ni d'arbalète à répétition), le flat bow ou long bow (pas d'arc à double courbure). Les armes à deux mains sont très rares.

Le Désert du Serpent

L'Orient ! Qui dit orient dit sabre, cimeterre, lame à un seul tranchant. Pas de double tranchant (sauf sur la pointe). Lame droite ou courbe, à une main ou à deux mains, katana et wakizashi sont également utilisés. Pas de hache chez le Peuple doré, c'est juste un outil ! Il y a aussi des lances à grande lame, qui demandent un maniement particulier. Les boucliers ont différentes formes selon les régions ou l'arme utilisée avec. Sinon, dague courbe ou droite, des gourdins et tetsubo... Côté armes de lancer cela va du couteau à l'étoile de jet en passant par différentes formes de lances. On trouve différents types d'arcs – long, double courbure, court – mais pas d'arbalète. Côté armure, c'est la cote de maille fine qui est privilégiée.

Les collines d'Arrendir

Chez les Nordiens, les armes à deux mains sont de rigueur, que ce soit la hache, l'épée, la masse, le marteau... L'épée à une main est rare et large. Pas de bouclier ! Des lances assez épaisses et ne dépassant pas deux mètres. Pas d'armes d'hast ! Quelques arcs plutôt longs, des javelots et des haches de lancer. Pas d'arbalète ! Dans l'ensemble des armes solides et lourdes. Côté armure, du cuir ferré, rarement des cottes de maille ou en partie seulement sur le cuir.

La fédération des républiques et royaumes de l'ouest

Selon les régions, les armes sont différentes, mais on peut – commerce et fédération obligent – retrouver des armes des uns chez les autres.

A **Sorg**, les guerriers ont une épée large et un petit bouclier rond en bois. Ils aiment aussi les javelots et la hache à une main. Côté armure, ils portent des plastrons de cuir parfois ferrés, mais très sobres, plus rarement de légères cottes de mailles. (inspiration écossaise).

Dans les **steppes d'Arlonn** on affectionne l'arc à double courbure et l'épée courbe à une main. Côté armure, on ne porte que du cuir (inspiration mongole).

Dans la **Grande Forêt** ils utilisent épée et bouclier comme dans l'empire, mais ils aiment les décorations et les ciselures précieuses. On peut y trouver aussi des arcs longs, pas de hache ni de masses, des lances, et les arbalètes sont rares. Ils apprécient les belles armures ouvragées : les plus grands guerriers portent des armures de plaques aux entrelacs magnifiques ; les plus modestes une cote de mailles sous un plastron de cuir ouvragé.

A **Zamelina**, les armes peuvent être plus sophistiquées. Toutes sortes d'épées, de différentes tailles et largeurs. Des masses et gourdins aux



aillettes fantaisistes, des hallebardes et autres armes d'hast variées, des arcs de tous types, pas de javelots cependant. Des dagues parfois très effilées, pas de marteau si ce n'est des becs de corbin. L'arbalète reste imposante, (toujours pas de pistolets-arbalètes !), mais plus légère que dans

l'empire. Le bouclier est assez petit, carré, rond ou en forme d'écu. Côté armure, les Zameliniens préfèrent le cuir ferré, la cote de maille, les plastrons... Bref on peut s'inspirer des armures de la guerre de cent ans !