# **Royaume de Syrmalis (au centre Est)**

Situation politique : Consulat dirigé par

### **Les Consuls de Syrmalis**

Le consulat de Syrmalis est dirigé par un conseil de six consuls, chacun responsable d’un domaine clé de la cité-état. Actuellement, le siège de la Justice est vacant, entraînant une paralysie politique.

1. **Consul de la Diplomatie : Veylin Rathen** (30 ans)
   * Un homme aux traits fins, souvent vêtu d’habits élégants et sobres.
   * Il cherche à maintenir la paix avec Nadan mais fait face à des oppositions internes.
   * Réputé pour son éloquence, mais certains le jugent trop idéaliste.
2. **Consul de la Défense : Selvia Kardin** (38 ans, humaine)
   * Femme aux cheveux sombres et au regard perçant, souvent en tenue militaire.
   * Elle pousse à renforcer l’armée et se méfie des négociations de Veylin.
   * Appréciée par les soldats, mais critiquée pour son approche belliqueuse.
3. **Consul de l’Économie : Davian Orvalis** (44 ans)
   * Marchand prospère aux vêtements luxueux et à la voix mielleuse.
   * Influence majeure sur le commerce et la fiscalité de Syrmalis.
   * Il s’oppose aux réformes sociales et protège les intérêts des grandes familles.
4. **Consul des Arts et de la Culture : Lyanna Thelem** (36 ans)
   * Femme raffinée aux longs cheveux auburn, habillée avec goût.
   * Protectrice des érudits, des artistes et des architectes de la ville.
   * Souhaite moderniser la cité par le savoir et la créativité.
5. **Consul des Ressources et de l’Approvisionnement : Jorik Tandrel** (50 ans)
   * Homme trapu et pragmatique, souvent vu sur les docks ou dans les entrepôts.
   * Responsable des vivres, de l’eau et du ravitaillement de la ville.
   * Déteste la bureaucratie et préfère les solutions directes et efficaces.
6. \*\*Consul de la Justice : **Poste vacant**

Velthys : capitaleHoneywood : miel ; maire Molaire

Tormel : fécondité (champs, bovin, problème pour enfanter) ; seigneurie Mera

*Essence de la vie*

Caltheris : Ile Prison

Tranquilys : Fabrication de poteries et céramiques d'art (ruisseau : **Zareth** )

Cristallac : Ville dévasté par la guerre contre Nadan (ruisseau : **Elvéa**)

Velrin : Elevage de bovins (ruisseau : **Eryon**)

Ces 3 villes ont chacun un cours d’eau qui remonte vers la montagne appelée “Syréna”

Esmor : Conception de bateaux rapides (Seigneur Varek)

Verdelune : Fabrication d'instruments de musique :

Norwyn : Pêche et commerce maritime ; Seigneur Aldwin

Lique: Marché d'épices exotiques

*Essence de l’eau*

Lorcane : Cartographie et exploration

Smythgarde : Forges spécialisées en armures lourdes

Mythros: Extraction de minerais rares & Commerce de pierres précieuses

Eryndale : Élevage de chevaux robustes

Lirien : Chasse aux monstres

# **Empire de Nadan (à l’Ouest)**

### **Ferran, Ville Scindée**

Ferran est une cité divisée : l’**Ouest sous contrôle de l’Empire de Nadan**, l’**Est sous autorité du Consulat de Syrmalis**. Cette séparation découle d’une ancienne guerre où le père de l’empereur actuel avait conquis plusieurs villes du nord, dont **Esmor, Verdelune, Lirien, Lorcane & Tranquilys**, avant que Syrmalis ne les reprenne grâce à la grosse bataille de Cristallac, forçant Nadan à abdiquer et à céder une partie de Ferran.

Désormais, la ville est une **voie d’évasion pour les opposants au régime impérial**, attisant les tensions. L’Empereur, soucieux de préserver son pouvoir, cherche à éliminer ces rebelles, **par la coopération du Consulat ou par la force si nécessaire**.

# Varensk : Essence du froid (faire un bain d’eau froide) Dravengard : capitale : Essence des dragons **Royaume de Mobia (au Sud-Ouest)**

# Ildhaven : Essence du savoir Noryon : Essence de la lumière

# **Royaume de Kael’Thir (au Sud)**

### **Kael’Thir, Royaume de l’Opulence. Roi Elwyn**

Puissant et prospère, **Kael’Thir** est protégé par de **hautes montagnes**, rendant ses terres difficiles d’accès. Son **commerce florissant** entretient de solides relations avec **Mobia et Syrmalis**, bien que le royaume tienne farouchement à son **indépendance**.

Ses habitants ne manquent de rien, vivant dans un confort rare. **Kael’Thir est le seul exportateur d’objets magiques**, un privilège rendu possible par **Zareth, fils de Myros**, qui façonne la terre en artefacts aux pouvoirs uniques. Peu concerné par les affaires du monde, il se consacre entièrement à son art, en échange du luxe que lui offre le **Roi de Kael’Thir**.

# Zarhel : Essence de l’air (vent) Orvain : Essence de la terre Velmara : Essence du pouvoir **L’Est Sauvage**

Créé par **Eryon** lorsqu’il a fui vers l’Est avec sa famille et d’autres proches.

Thorin : Essence du feu

Cindrel : Essence de la magie  
Arden : Essence des animaux