**Textes et Histoire**

**Texte introduction**

La loi du plus fort a toujours été une règle très respectée et honorée lors des temps anciens. Pendant longtemps les peuples d'Amnylisia respectèrent cette loi de façon unanime. Mais lorsque les elfes, défiant le tabou ultime du peuple de cette terre en arrivant par bateaux, prirent place dans les grandes forêts à l'Est du continent. Leur arrivée fit basculer à tout jamais l'équilibre des forces en Amnylisia, amenant avec eux la puissance venue d'ailleurs, la magie, avec son lot de pouvoirs destructeurs. Après leur arrivée, les guerres se sont multipliées afin de chasser ses nouveaux arrivants, les pertes furent très nombreuses d'un côté comme de l'autre. Mais cette guerre eût surtout pour effet de révéler une cinquième race. Cette race, les Sharills, n'était que très minoritaire sur le territoire, ce qui permit aux autres de survivre. Ils ne prirent part à cette guerre que dans l'unique but d'assouvir leurs plus profond désir: tuer. En effet, lors des décomptes officiels de la Grande Guerre, plus du quart des victimes étaient à mettre à leur actif. (a regarder)[Ce fût d'ailleurs la raison de la trêve]. Une coalition de toutes les races fût mise en place, afin d'éradiquer ce peuple, qui bien que très peu nombreux (environ un demi millier d'individus) pourrait causer apporter la destruction sur le continent. La coalition décida donc de lancer contre eux une petite armée d'élite, contenant majoritairement des Elfes afin de les éradiquer complètement. Les Elfes purent démontrer leur envie de s'intégrer parmi les autres peuples. C'est ainsi que le Génocide fut amené. Une nuit sans lune le contingent d'élite entra dans le village des Ombres, et mit fin à leur histoire, lors d'une courte nuit de carnage. Malheureusement, ils oublièrent parmi les débris et les cadavres un jeune Sharill, qu'ils ne virent pas s'éloigner furtivement du village. Ce jeune guerrier, nomme Baltion, alla se cacher dans la foret jouxtant le village et attendit que l'hécatombe prenne fin. Lorsque ce fut fait, il retourna dans le village afin de mener les âmes de ces défunts compagnons et parents parmi la Terre des Anciens, où ils pourraient trouver le repos éternel. Une fois son rituel accomplit, il se résolut à partir, en prenant les armes de son père, espérant bien prendre sa revanche un jour prochain. C'est ainsi qu'un chasseur Morn vit le jeune Baltion partir en plein désert, au milieu du vent tourbillonnant. Les Morns n'étant pas connu pour leur extrême intelligence et mémoire, ce fait fût vite oublié et plus personne n'entendit parler de lui, jusqu'à aujourd'hui... Baltion est de retour, suivi par son fidèle Marl, jeune Morn à qui il apprend tout son savoir. Sa vengeance a maintenant débuté, et le meilleur moyen pour lui est de prendre ce qu'il considère lui revenir de droit, la place d'Empereur. A vous maintenant de contrer ses desseins en devenant le plus fort et en le restant, afin de pouvoir stopper sa folie meurtrière et sauver les habitants d'Amnylisia d'un être tyrannique, ou mener vous même le continent à sa perte.

**Histoire Nains**

La barbe des nains est synonyme de beaucoup de choses. Elle peut prendre diverses significations suivant la caste d'appartenance de ces nains. Leur longueur permet de définir le rang du nain, et leur forme permet de connaître la caste à laquelle il appartient. La Société naine est en effet divisée en plusieurs castes, auxquelles chaque nain se doit d'appartenir :

-Les guerriers : cette catégorie n'est pas réellement une caste. En effet, chaque nain sert dans l'armée royale durant 10 ans, période durant laquelle les nains font leurs preuve et acquièrent un rang social. Les nains ne quittent jamais réellement l'armée et exécutent régulièrement des entrainements.

Leur barbe est taillée en pointe de haut en bas.

-Les tailleurs de pierre : C'est la caste la plus importante et la plus sollicitée de toutes les castes. C'est elle qui est en charge de construire les bâtiments mais aussi d'effectuer leurs maintenance.

Leur barbe est taillée en rectangle.

-Les tailleurs de gemmes : C'est la caste la plus sélective. En effet, de leur travail dépend l'économie de toutes les tribus. Les gemmes sont récoltées et taillées dans les différentes tribus puis sont ramenées sous bonne escorte dans la capitale naine afin d'être vendues au plus offrant. Tibur'vek est donc une plaque tournante du commerce mondial.

Leur barbe est taille sous forme de polygone.

-Les instruits : Les instruits sont les nains ayant le plus vécu et étant les plus sages. Ils s'occupent des affaires administratives et judiciaires des nains. Ils sont aussi en charge de s'occuper de la Veeya, la bibliothèque naine. Le seul nain dirigeant cette caste est appelle Chaarveeya, le chef de la bibliothèque. Ce nain a vécu si longtemps qu'il a vu toutes les grandes batailles et périodes de paix traversées par les nains. On dit de lui qu'il fut taillé dans le même granit que Byrri, ancêtre de tous les nains et qu'il a survécu en ayant jamais participe a aucune bataille, gardien du savoir des nains. Sa barbe est si longue qu'elle tient lieu de siège dans son bureau, situé au dessus de la Veeya.

Leur barbe est très longue et souvent mal taillée.

-Les forgerons : Ces nains sont chargés de puiser dans l'immense réserve de métaux dans le cœur de la montagne. Musclés, trapus et endurants, ces nains n'ont pas besoin de signes spéciaux pour être différenciés des autres castes. Tous les forgerons sont de même grade excepté quelques uns, les maitres forgerons qui se reconnaissent généralement grâce à l'escorte d'apprentis qui les suivent en permanence.

Ils portent une barbe très courte, afin qu'elle ne brûle pas avec les étincelles de la forge.

-Les chasseurs :

Cette caste se sépare en deux parties, les chasseurs et les cuisiniers.

Les chasseurs sont des nains spécialisés en furtivité. Ils sont accompagnés d'un animal dont ils se servent pour chasser ou se battre. Ces nains sont chargés de l'approvisionnement des tribus. Ces nains sont spéciaux, car ne possédant pas de barbe. En effet, les barbes retenant odeur et morceaux de nourritures, se prenant dans les différents arbustes et ronces des montagnes, ces nains préfèrent se raser et ont un autre mode de discernement de rang, les familiers. En effet, un simple chasseur et un maitre chasseur n'auront pas du tout le même familier, tout comme un maitre chasseur et un maitre cuisinier.

Les cuisiniers se servent de leurs familiers pour surveiller leurs plats ou pour les aider dans les différentes tâches ménagères. Les cuisiniers ont une barbe taillées en ovale.

**Les familiers des chasseurs :**

-Chasseurs :

\*Assistant : Chien

\*Chasseur : Puma

\*Capitaine : Tigre

\*Commandant : Ours des montagnes

\*Maitre chasseur : Traqueur

-Cuisiniers :

\*Assistant : Chat

\*Cuisinier : Chien

\*Chef de cuisine : Fouisseur

\*Maitre cuisinier : Ours Femuy

**Histoire Elfe :**

Très peu de chose sont connus de l'histoire des elfes, car trop peu d'étrangers ont pu ne serait-ce que pénétrer dans ce qui est désormais leur territoire. Ce territoire, bien que peu étendu au départ, s'est peu à peu propagé, à l'image de la forêt à l'Est. En effet, les Elfes, après être arrivés en bateau et avoir causés tous les troubles que nous connaissons si bien, se sont installés dans la foret, et ont inclus dans le traité de paix une clause, disant que tout territoire couvert de foret, serait sous leur contrôle. Ainsi, les autres peuples ratifièrent ce traité et leur cédèrent les lopins de forêt présent. Malheureusement pour eux, les Elfes, coutumiés de magie bénéfique ont causés des effets surprenant sur cette même foret. Désormais, les Elfes sont possesseurs de plus du quadruple de foret que lors de la signature, qu'ils ont eux même contribué à agrandir. C'est ainsi que les peuples d'Amnylisia ont appris un proverbe, que les enfants apprennent désormais à connaître dès leur plus jeune âge. « Ne jamais sous-estimer un Elfe ». La seule chose connu de la société des elfes est que quelques maitres de magie enseigne leur savoir aux jeunes elfes. Malheureusement, seuls quelques personnages ont réussis à gagner l'estime d'Elfes et se sont vus enseigner la magie. Leur société n'est donc pas mieux connus que le reste du monde par delà le Grand Océan.

**Histoire Humains**

Les humains ont toujours été les êtres les plus faibles d'Amnylisia. En effet, cette race ne possède ni la force des Morns ni le savoir des Elfes ni la maitrise des nains. Cependant, Peu après que la période de paix se soit installé, un humain, nommé Qwire, réussis à se faire enseigner la magie auprès d'un jeune elfe. L'homme, imbu de lui même, voulu connaître des secrets que seuls les maitre magiciens, Elfes de hauts rangs, connaissent, et ne manipulent jamais, le secret de la vie éternelle, ainsi que des arts guerriers, interdits par ces mêmes Elfes. Ainsi, Qwire fût bannis par les elfes, et menacé de mort à la prochaine rencontre. Mais la soif de pouvoir de Qwire ne s'arrêta pas la. Une fois rentre dans région des Grands Lacs, il se mit a réfléchir à une chose, « Le secret de la vie éternelle ne doit être autre que de comprendre et maitriser la mort. » Cette pensée fût sa ligne directrice lors de ses recherches qui durèrent 18 ans. Une véritable secte se forma autour de son laboratoire quand cela se sût, des gens ayant perdu des êtres chers, d'autre ayant peur de la mort, et d'autre ne cherchant que le pouvoir. Un village fût ainsi formé, qui prit le nom de son fondateur, Qwire. Une fois ses recherches terminées, Qwire se rendit compte de sa folie, et à quel point il avait dérivé lors de ses recherches. Suite à cela, il chercha à détruire ses recherches, afin d'éviter une hécatombe qu'un homme mal intentionné pourrait causer avec cela. En effet, la compréhension de l'interdiction de ces sorts par les Elfes lui sauta aux yeux, ramener des morts à la vie était une chose bien trop puissante et imprévisible pour que n'importe qui ne l'utilise. Les membres de la secte voyant cela, intervinrent et tuèrent Qwire avant que son objectif ne soit atteint. C'est ainsi que des années après sa mort, cette secte compte de plus en plus de membres, lorsque les humains se rendirent compte d'une chose, pour la première fois de leur histoire, ils étaient les meilleurs dans un domaine, les sorts occultes.

**Histoire Morn**

Les Morns sont un peuple suscitant de grandes interrogations de la part des érudits de toutes races. En effet, ils sont un peuple non pas dépourvus d'intelligence, mais préférant l'éviter afin de s'adonner à leur propre loi, la loi du plus fort. Ils passent leur vie à créer leurs propres armes, la plupart du temps en bois, et à s'entrainer afin de dominer les autres, encore et toujours. Leur société est basé autour de cela. La plupart du temps, leur force grandiose leur a permis de creuser des grottes ou ils abritent les femmes et enfants, pendant que les hommes dorment autour de l'entrée dans de simples tentes. Ils ne sont pas doués pour le commerce, d'où le fait qu'ils n'achètent ni ne vendent leurs produits. Les mâles doivent subvenir aux besoins de leur famille, ne se souciant d'aucune autre. De part leur style de vie, les Morns ont été les seuls à pouvoir tenir tête aux Ombres lors de la Grande Guerre. De fait, ils étaient les premiers visés lors des batailles, et subirent quand même de très lourdes pertes. Ils ne prirent pas non plus part au Génocide, car le terme même de subtilité ou furtivité leur est inconnu. Ils vivent donc encore en marge des autres races, prêt du désert au Sud. Mais quelques familles furent exclus des clans et sont partis plus au Nord. Ces familles ont pu recevoir une éducation, distillée la plupart du temps par les Humains, seule race ne les traitant pas comme du bétail. Ils parvinrent ainsi à apprendre les bases de la magie, mais une majorité d'entre eux refusa d'apprendre la nécromancie, la mort étant vu comme un honneur dans leur cultes religieux. Suite à cela, certains d'entre eux souhaitèrent rentrer dans leur contrée natale, où ils furent accueillis de la seule façon que les Morns connaissent, brutalement. Heureusement pour eux, La magie impressionna les autres Morns, et leur permit d'être réintégrer dans les clans. Ainsi ils purent eux même enseigner aux Morns volontaires leur maigre savoir, mais savoir tout de même.

**Histoire Agylis**

Les Agylis sont le resultat d'experimentation qu'ont mene les sages elfes. Leur but etait d'augmenter les capacites des guerriers elfes durant la grande guerre. Pour cela, il essayerent de melanger l'adn de jeunes elfes a ceux d'autres animaux. Apres de multiples echecs, ou des masses informes, des monstres incontrolables ou des etres ayant perdu le goût de vivre furent crees, les savants estimerent que le type de creature qui correspondait le mieux a l'adn elfe etait les felins. De nombreuses creatures furent ainsi crees, seulement la treve arriva avant qu'ils puissent etre utilises contre les autres races d'Amnylisia. Ils subirent un lavage de cerveau, afin de les faire hair toutes les autres creatures de ce continent. Seulement, vexes de n'avoir pu etre utilise durant la guerre et mecontent du traite de paix, ils s'echaperent de leur camp afin de continuer la guerre. Ils etablirent un campement non loin des villes elfes dans la foret, d'ou ils attaquent toute creature vivante qui passe a leur portee. Meme les elfes n'ose sortir pour eradiquer leurs creations, de peur des repercution que cela pourrait produire sur le fragile equilibre politique qui vient de se créer entre toutes les races du continent. C'est ainsi que la race des Agylis est nee.

Ils vivent dans des villages crees dans la foret, dans lesquels ils creusent des cavites dans les arbres afin de profiter de leurs bienfaits et pouvoir etre indetectable par d'autres etre vivants. Ce sont des maitres du camouflage et de la furtivite. Nombre de guerriers ou aventuriers sont morts dans leurs griffes avant meme de savoir qu'ils etaient attaques. Ce sont des maitre du combat a distances et au

corps a corps.

**Histoire Gobelins**

Les gobelins sont une race se multipliant de maniere epoustouflante. La strategie etant loin d'etre chose commune dans leurs rangs, le peu de gobelins ayant une intelligence plus developpee que les autres, sont assures d'obtenir une bonne place dans la hierarchie de leur camp et armee. Tres bagarreurs, ils aiment submerger leurs adversaires sous le nombre, afin d'etouffer toute resistance.

Ennemies hereditaires des nains, les gobelins sont en guerre depuis des siecles avec eux, afin de savoir qui controlera les montagnes. Apres de nombreuses batailles, un decoupage c'est effectue dans les territoires montagneux et les batailles entre les deux races ont eu tendance a diminuer, depuis que les nains ont fortifies leurs frontieres. En effet, les gobelins sont la seule race a ne pas avoir pris part dans la guerre, ne comprenant pas les tenants et aboutissants de cette lutte. Ainsi, profitant du fait que les nains ne les attaquaient plus, ils en profiterent pour attaquer les frontieres et repousser les limites de leur territoire a l'interieur de celui des nains. Les nains, touches dans leur effectif par la guerre ne pouvait pas lutter sur les deux fronts en meme temps. Ils deciderent donc d'abandonner momentanement les territoires perdus, et de consolider leur frontieres afin d'eviter l'aneantissement.

Les gobelins sortent tres rarement de leurs montagnes, a part pour piller les villages voisins, ou pour trouver de la nourriture lorsque celle ci fait defaut. Seulement la moindre fortification peut faire echouer la plupart de leurs attaques, car leur niveau d'intelligence ne leur permet pas de créer des strategies pour contourner ou detruire efficacement ces renforts. C'est pourquoi, tres peu de personnes craignent cette race, en particulier chez les magiciens, les appreciant tout particulierement pour tester leurs nouveau sorts et pour permettre a leurs apprentis de s'ameliorer.

**Religion**

Toutes les races ont des religions bien a elles, ainsi, les nains/gobelins/morns ont une religion polytheiste, contrairement aux humains, elfes et agylis.

//TODO definir les religions pour chaque race.