

Creare Mundum
L'Ère médiévale
Devel

The Creare Mundum Project

4 avril 2015

Sommaire

I L'ère médiévale	5
1 Histoire médiévale	9
1.1 Introduction	9
1.2 Ermudor le Grand	9
1.2.1 De l'unification des clans humains	9
2 Géographie médiévale	11
2.1 Kazadren	11
2.1.1 Les arodef	11
2.1.2 Dren	12
2.1.3 Dûn Antil	14
2.2 Les zones à influences humaines	14
2.2.1 Sombre-Cime	14
2.2.2 Les Plaines de Sang	17
2.2.3 Darkhaven	17
2.2.4 La Mer Intérieure	17
2.2.5 Le grand fleuve	17
2.2.6 Anksfall	17
2.2.7 La Noble Mer	19
2.2.8 Les monts mineurs	19
2.2.9 Grahyrst	19
2.2.10 Leheath	20
2.3 Thargelon	20
2.3.1 Ketelundr	20
2.4 Le désert orque	21
2.4.1 Les côtes ardentes	21
2.4.2 Les chutes d'Amalrik	21
2.4.3 Mauhagr	21
2.5 La faille gobeline	22
2.5.1 Vrag	22
2.6 Rinam	23
2.7 Les forêts	23
2.7.1 Thorneye	23
2.7.2 Aegnord	24

SOMMAIRE

2.8	Les contrées barbares	25
2.9	Dagat-Ys	25
2.9.1	Transition	26
2.10	Les guildes	26
2.10.1	La guilde des voleurs	26
2.10.2	La guilde des magiciens	27
2.10.3	La guilde des guerriers	27
2.10.4	La guilde de l'ombre	27
3	Au delà de la conscience	29
3.1	Religion	29
3.1.1	Le Démiurge	29
3.1.2	Les règles de création	29
3.1.3	Les Églises	29
3.2	Les âmes	30
3.2.1	Exemples d'âmes	30
3.2.2	Assimilation des âmes	30
3.2.3	Abandonner son âme	30
3.3	Magie	30
3.3.1	L'Énergie	31
3.3.2	Les 4 éléments	31
3.3.3	Le cas de la lumière et des ténèbres	32
4	Les races médiévaux	33
4.1	Les Humains	33
4.1.1	Caractéristiques physiques	33
4.1.2	Us et coutumes	33
4.2	Les Nains	34
4.2.1	Caractéristiques physiques	34
4.3	Les Gobelins	34
4.3.1	Caractéristiques physiques	34
4.3.2	Métissage	34
4.3.3	Organisation	35
4.3.4	Les gobelins sauvages	35
4.3.5	Les gobelins civilisés	35
4.4	Les elfes marins	35
4.4.1	Hiérarchie	35
5	Ressources médiévales	37
5.1	Musique d'ambiance	37
5.1.1	Tonnerre	37
5.1.2	Forêt	37
5.1.3	Vent	37
5.1.4	Pluie	37
5.1.5	Loups	37
5.1.6	Ville	37

SOMMAIRE

5.2 L'Assistant	38
5.3 Participation au projet	39
5.3.1 Comment ?	39
5.3.2 Les créateurs	39
5.3.3 Remerciements	39
5.3.4 Licence	39

SOMMAIRE

Première partie

L'ère médiévale



FIGURE 1 – La carte du monde en l'an 500

Chapitre 1

Histoire médiévale

1.1 Introduction

Nous sommes proches de l'an 500. La civilisation humaine est en pleine construction et est appelée à diriger. Toutes les races cohabitent sur ce monde relativement bien, quoique avec quelques tensions tout de même. La magie est présente et beaucoup utilisée.

1.2 Ermudor le Grand

1.2.1 De l'unification des clans humains

L'histoire d'Ermudor

Voir la note n° 52 de Milan de Garabe sur ce grand homme.

1.2. ERMUDOR LE GRAND

Chapitre 2

Géographie médiévale

2.1 Kazadren

Description

Littéralement maison de Dren cette chaîne de montagnes, au nord de l'empire humain, renferme un des plus grands royaumes nains de ce monde. Elles regorgent de minéraux et de pierres précieuses. Elles sont actuellement dirigées par Folii, roi sous la montagne. Sa capitale est Dren, où réside Folii. Ces montagnes sont remarquablement froides et toujours recouvertes de neige. Ces montagnes sont aussi prodigieusement riches en minéraux de toute sorte. L'extrême ouest est inhabitée car souffrante en permanence par des vents violents.

2.1.1 Les arodef

Description

L'arodef est une sorte de croisement entre un cheval, un rhinocéros et un mammouth. Il pèse dans l'ordre de 500 kilos et mesure d'un mètre vingt à un mètre cinquante pour les plus hauts. Il possède un pelage laineux, ainsi que plusieurs cornes sur le museau et autour du cou. Les arodef vivent dans des longs tunnels sous terre, juste assez profond pour manger les racines des arbres. Du fait de leur vie souterraine, les arodef sont à peu près aveugles, mais leurs autres sens sont sur-développés. Ils vont donc principalement se déplacer grâce à leur ouïe, leur odorat et leur sens du toucher. Ce sont les seules montures à pouvoir se déplacer de jour comme de nuit, bien qu'ils soient assez lents. Les arodef sont beaucoup utilisés pour les transports ainsi que pour la guerre. Ils sont effectivement très résistants et combatifs. Ce dessin d'un arodef de guerre avec son cavalier vaut mieux que de longues descriptions (bien que l'arodef présent ait un air particulièrement haineux).

2.1. KAZADREN



FIGURE 2.1 – Un arodef de guerre

Histoire

Présent depuis longtemps sur les cimes des montagnes, les arodef ont été domestiqués par les peuples nains. Ces derniers s'en servent essentiellement en tant que monture, que ce soit de voyage ou de guerre.

Élevage

Les arodef sont élevés par le peuple nain dans les salles les plus hautes, afin que les bêtes puissent manger leur racines. Les palefreniers nains sont très réputés de part le monde.

2.1.2 Dren

Description

Capitale du royaume nain de Folii, peu de gens ont eu la chance de la voir. Elle est cachée dans les sommets brumeux de Kazadren. Le petit nombre de personnes qui y sont rentrées la dépeignent comme une cité superbe, magnifique et immense. Les murs seraient même couverts d'or ! Elle renferme un des plus gros filons d'or du monde connu. Les trésors qui y sont entreposés ont attiré bien des convoitises, mais les rois nains ont toujours su les garder. Peu de marchands s'y rendent, en effet, pour y rentrer, il faut qu'un nain de Dren vous y invite, sinon la porte reste close. C'est pourquoi Sombre-Cime a été construite, pour servir d'intermédiaire.

2.1. KAZADREN

entre les nains de Dren et les Hommes.

Accès

Pour parvenir à la belle Dren, il faudra suivre une longue route qui serpente à flan de montagne. Elle se termine net devant une paroi rocheuse. Il faut alors attendre qu'un résident décide de vous laisser rentrer, les portes ne s'ouvrant que de l'intérieur. Une fois l'ordre donné, le mur s'ouvre, comme par magie, suivant des contours invisible à l'œil nu. La porte fait environ deux mètres d'épaisseur, et est taillé à même la montagne, c'est une prouesse technique et artistique, l'intérieur étant somptueusement décoré.

Les résidents

Ce titre permet bien des choses à celui qui le porte dans le territoire nain, ainsi qu'un grand respect. Il est automatiquement accordé aux propriétaires des maisons de Dren, et est lié à ces maisons. Il suffit de porter la clé (unique, chef d'œuvre du savoir faire nain), pour avoir accès aux priviléges de ce titre. Ils sont :

- Le droit de faire entrer quelqu'un en ville (le détenteur en prends alors l'entièr responsabilité).
- Le droit de siéger aux banquets du roi.
- Un accès complet à tout le territoire nain des montagnes de Kazadren.
- Un droit de parler pour les questions concernant la ville.
- Un coffre à la banque royale.

Personalités

Folii Roi sous les montagnes de Kazadren, il dirige avec aisance et bonté sa somptueuse capitale, Dren. Folii est petit et corpulent (du moins, plus que la normale chez les nains). Il est beaucoup aimé de son peuple et des hommes. Il est à l'origine de la construction de [Sombre-Cime](#), pour une meilleur communication entre nain et hommes. C'est un fervent opposant de Dwali, car pour un libéralisme des nains.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Commerce, Bonne relation
- Grahyrst : Assez bonne relation
- Ketelundr : Hostile
- Leheath : Assez bonne relation
- Mauhagr : Méfiant
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Commerce, Très bonne relation
- Thorneye : Aucune relation, Méfiant
- Vrag : Commerce, Méfiant

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

2.1.3 Dûn Antil

Dûn Antil est en langue naine et signifie 'Vieux château' en commun. Depuis longtemps inhabité, Dûn Antil est une ancienne place forte naine, du temps de leur possession des plaines de sang. Elle se trouve sur les contre-forts des montagnes de Kazadren. Elle fut détruite par les nains, ne voulant pas laisser une telle place forte aux humains lors de leur départ de ces terres. C'est un lieu oublié et peu de personnes s'y rendent.

2.2 Les zones à influences humaines

2.2.1 Sombre-Cime

Politique

Sa construction a été ordonnée par Ermudor lui-même, qui shoutait un rapprochement avec les nains du nord à la sortie de la guerre. Elle fut achevée en l'an 552. Elle restat un duché de l'empire jusqu'à l'explosion de ce dernier. Depuis, Sombre-Cime est la capitale du royaume humain du nord. Le dirigeant de la ville a néanmoins gardé le titre de "Duc".

Description

Perchée sur les hauteurs de Kazadren, cette ville fait office d'ambassade humaine auprès des royaumes nains. Sombre-Cime est aussi un exemple de diversités, nains, hommes, orques, elfes, toutes les races y sont représentées. Sombre-Cime est aussi très réputée pour sa foire annuelle, puisqu'elle regroupe les meilleurs artisans nains et humains. Un épais brouillard y règne une grande partie de l'année. La ville est actuellement dirigé par le duc Lasym, qui est bon et juste.

Population

Sombre-Cime est une ville assez cosmopolite, car elle est à la croisée de plusieurs pays. Il y a environ 45% d'humains, 35% de nains, 15% de barbares, et 5% de divers peuples.

Ambiance

La ville de Sombre-Cime est, comme son nom l'indique, pas très joyeuse. Les températures rigoureuses, ainsi que les vents violents expliquent en partie cette morosité ambiante. Mais, une semaine par an, lors de la grande foire, Sombre-Cime devient une des villes les plus agréable de l'empire ! Les maisons et les rues sont faites en bonne pierres de taille, ce qui en fait une ville assez belle. La vue est assez magnifique sur les plaines de sang. Mais le brouillard quasi-permanent empêche de profiter du paysage.

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

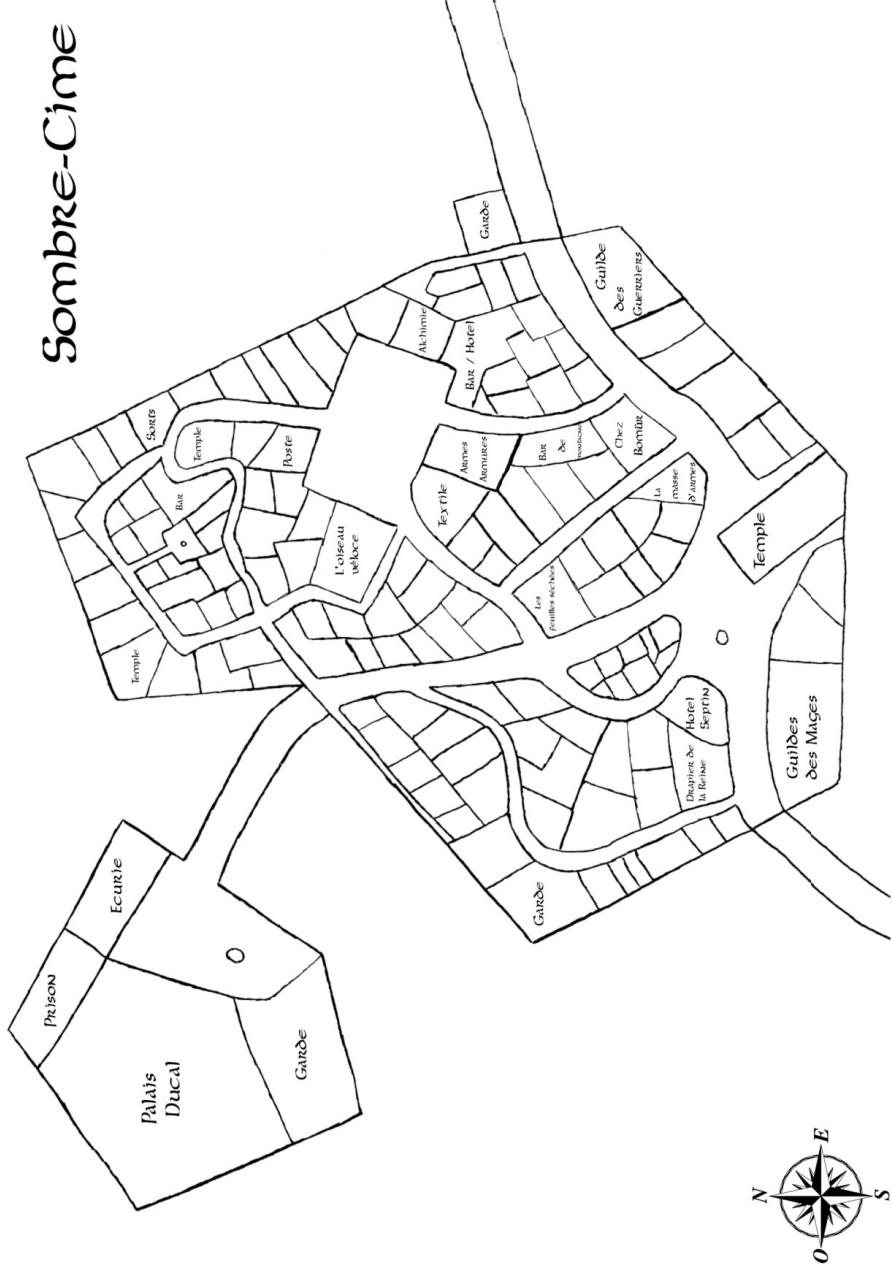


FIGURE 2.2 – Carte de Sombre-Cime en l'an 512

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

Lieux

Chez Bömur Bömur est un descendant de nain et d'humain. Il tient sa petite auberge seul, sa femme ayant été emportée par la fièvre. Beaucoup d'habitants de Sombre-Cime aiment s'y retrouver une fois la nuit, et la brume, tombées sur la ville. Son auberge est relativement petite, il n'y a que chambres, mis Bömur a une grande salle où il tiens son bar et sert son diner. Il fait tout lui-même.

Les feuilles séchées Les feuilles séchées est une petite boutique d'alchimie, tenue par Mme. Liro, une vieille femme humaine. Une forte odeur de lavande règne perpétuellement dans l'air vicié de la boutique. Son stock est relativement bon, et tout petit herboriste y trouve son bonheur.

Les guildes

La guilde des guerriers La guilde des guerriers est dirigé par le duc Lasym en personne. De ce fait, elle est assez apprécié et jouit d'une aide sans réserve de la garde de la ville.

La guilde des mages La guilde des magiciens est dirigée par un mage de petite renommée depuis longtemps aveugle. Elle n'est pas encore très bien acceptée, les nain étant assez hostile à ce genre de pratique.

Personalités

Tasach Lasym Premier duc de Sombre-Cime, il d'abord servit longtemps dans l'armée, sous le grade de général. Puis, une fois à la retraite, l'empereur lui a offert le nouveau duché de Sombre-Cime. Il l'administrait avec bonté et bienveillance. Le duc était relativement âgé, environ 50 ans et plutôt de grande stature. Il arborait fièrement une barbe blanchissante. Il possédait une balafre sur la joue, souvenir d'un adversaire plutôt téméraire.

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Commerce, Très bonne relation
- Dren : Commerce, Très bonne relation
- Grahyrst : Excellente relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Leheath : Commerce, Assez bonne relation
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : Assez bonne relation
- Vrag : Assez bonne relation

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

2.2.2 Les Plaines de Sang

Description

Les plaines de sang sont le grenier des humains. Un blé rouge y pousse, et, vu de des montagnes de Kazadren, les plaines sont semblables à des rivières de sang.

Légendes

Voir la note n° 236, la chute de Dolgarur, par Milan de Garabe.

Personalités

Dolgarur Dolgarur fut un des rois nains les plus respectés de l'histoire, mais il sombra dans la folie, sous l'emprise d'un mystérieux sort. Il se mit alors en guerre contre les elfes. Il mourut sur le champ de bataille des Plaines de Sang.

2.2.3 Darkhaven

Description

Cette sombre forêt a longtemps été réputée maudite, mais c'est sans doute la [guilde des voleurs](#) qui fait courir ce bruit pour décourager les intrus. Elles abrite le quartier générale de la guilde des Voleurs, ainsi que la racine de leur salle de communication. On dit que n'importe quel voleur peut y entrer, les autres se font tuer dès qu'ils posent un pied dans la forêt.

2.2.4 La Mer Intérieure

Description

Cette mer d'huile est sans danger. Il arrive cependant qu'elle se mette en furie et elle fait alors de monstrueux ravage. Ce phénomène est inexpliqué à ce jour. Beaucoup de petit village de pécheur l'entourent.

2.2.5 Le grand fleuve

Le Grand Fleuve sépare littéralement l'empire en deux. Il prend ses sources dans les sommets des montagnes de Kazadren, puis descend jusqu'à Darkhaven, se jette dans la mer intérieure pour ensuite traverser Grahyrst et enfin se jeter dans la mer.

2.2.6 Anksfall

Description

Capitale de l'empire humain, cette ville est réputée pour sa grande beauté, notamment le grand dôme qui surplombe le palais de l'empereur. La ville est

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

divisée en deux grandes parties : La Haute-Ville (où loge l'empereur, le duc d'anksfall, les bourgeois et les notables) et la Basse-Ville qui regroupe tout les quartiers pauvres et le port. Il ne fait pas bon y aller une fois la nuit tombée. Ces quartiers abriteraient même une des salles de communications de [la Guilde des voleurs](#).

Hiérarchie

En haut de toute l'organisation sociale se trouve bien évidemment l'empereur, puis vient le duc d'Anksfall, traditionnellement son fils. En l'absence d'un héritier de la couronne, la place est assuré par un membre de la famille impériale. C'est à ce dernier que revient l'administration de la ville, l'empereur s'occupant de choses plus importantes que les menus problèmes de la cité. La suite reprend le modèle classique d'une ville.

Le Festival d'Anksfall

Tous les ans à Anksfall se tient une célébration reconnue dans tout le pays et même au-delà comme un évènement des plus spectaculaires de ce monde. Créé à l'origine pour fêter l'arrivée de la nouvelle année et par conséquent les nouvelles semaines, le festival est une occasion pour tous de se changer les idées pendant une semaine, d'oublier ses soucis et parfois même d'essayer de faire quelques affaires en or. Les festivités sont ouvertes par un grand banquet pour les nobles, et par une beuverie pour les moins riches. S'ensuivent ensuite des joutes permanentes visant à déterminer les meilleurs escrimeurs de la cité et de ses alentours.

Les combats Nombreuses sont les épreuves qui prennent place lors du festival d'Anksfall. Parmi elles, les plus attendues sont les épreuves d'escrime, de tir à l'arc, de force (qui consiste à scier un tronc en le plus petit nombre de coups de hache possible), et les joutes équestres. Ce ne sont jamais des combats à mort, mais des accidents arrivent et rarement un participant sera blâmé pour ce genre de tragédie.

Une des particularités les plus notables de ce tournoi est qu'ils est ouvert à tous, et qu'un roturier qui brillera dans au moins trois épreuves pourrait se voir offrir un titre de noblesse, et un pécule suffisant pour vivre à l'abri du besoin à jamais. Comme tout le festival, cette dot est financée par le trésor de la ville, de l'empereur et du baron. Cependant, il est rare que le tournoi soit le cadre d'une telle ascension sociale, les nobles mieux entraînés et équipés étant de très loin favorisés lors des épreuves.

Emplacement des festivités Le tournoi prend place en majorité dans la Basse-Ville, la majorité des échoppes et étals étant ouverts dans le quartier marchand. Les joutes prennent place au bas des remparts de la Haute-Ville, et les Nobles festoient -sous haute protection militaire- au pied de ces murailles.

2.2. LES ZONES À INFLUENCES HUMAINES

Dates marquantes Le premier festival eut lieu lors de la première année de stabilité de l'empire humain, sous le règne d'Ermudor le Grand, en 512. En l'an 1354, une tentative de meurtre cibla Julianor, l'actuel duc de la cité. L'assassin, au nom à jamais méconnu, était probablement un révolutionnaire, un libre penseur qui voulait clamer le mécontentement du peuple. Il réussit grâce à une brèche dans la sécurité à s'infiltrer jusqu'au duc et à le poignarder, perforant son poumon droit. Cependant, des fidèles du Temple de la Guérison réussirent à rétablir le duc, ce dernier ne gardant qu'une cicatrice et une toux en souvenir. Il participa à la suite des festivités, sous bonne garde cette fois.

2.2.7 La Noble Mer

Description

Lors du temps des premiers empereur, à Anksfall, on enleva le fils de l'empereur. Personne n'avait rien vu venir et les kidnappeurs étaient partis par la mer. Le lendemain, on retrouva le nourrisson sain et sauf sur une plage, et aucune trace des malfrats. Depuis ce temps, on l'appelle la Noble mer. Cette mer regorge de poisson et a permis aux villes tel qu'Anksfall de se développer.

2.2.8 Les monts mineurs

2.2.9 Grahyrst

Description

Cette ville est un passage obligatoire dans la vie de quelqu'un. En effet, elle est construite sur la rivière et sa beauté est renommée dans le monde entier. Édifiée par on ne sait quelle puissance, cette ville est entièrement construite sur l'eau. Ici pas de route, les canaux sont obligatoires. Grahyrst possède aussi un des chantiers navals les plus réputés du monde, toute la flotte de l'empereur y a été construite. Malheureusement, son actuel duc est affreusement sévère et fait payer des taxes absurdes pour le passage de la rivière. La révolte gronde...

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Commerce, Très bonne relation
- Dren : Assez bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Leheath : Commerce, Bonne relation
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : En paix
- Sombre-Cime : Excellente relation
- Vrag : Commerce, Assez bonne relation

2.2.10 Leheath

Description

Cette ville multiculturelle est très appréciée. Il y fait bon vivre, ses habitants sont très agréables. Sa position près de la mer intérieure est très avantageuse, son port est très lucratif. L'empereur y a même une maison de campagne.

Relations

- Aegnord : En paix
- Anksfall : Assez bonne relation
- Dren : Assez bonne relation
- Grahyrst : Commerce, Bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Hostile, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Thorneye : En paix
- Sombre-Cime : Commerce, Assez bonne relation
- Vrag : Commerce, En paix

2.3 Thargelon

Description

Ces montagnes constituent le deuxième grand royaume nain de ce monde. Elles sont actuellement dirigées par Dwali, roi sous la montagne. Celui-ci est très conservateur et ne permet à aucune race de pénétrer dans son royaume. C'est un fervent opposant de Folii, beaucoup plus libéral. On sait donc très peu de chose sur ces montagnes.

2.3.1 Ketelundr

Description

Capitale du royaume de Dwali, on ne sait rien sur cette ville, a part qu'elle abriterait une des salles de communication de la guilde des voleurs. Elle est caché dans le sommets des montagnes de [Thargelon](#). Elle renfermerait un filon d'argent assez important. On n'en sait guère plus. Récemment, de légers tremblements de terre y ont été ressentis.

Personalités

Dwali Dwali est roi sous les montagnes de Thargelon. Il réside dans sa ville principale, Ketelundr. Il est de taille moyenne et relativement musclé, comparé à la corpulence de ses compatriotes. Bien aimé de son peuple, Dwali gouverne avec une poigne de fer. Grand opposant de Folii, il est pour une sécularisation du peuple nain 'C'est à nous, gardons-le!', proclame-t-il devant le concile nain.

2.4. LE DÉSERT ORQUE

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Aucune relation, Méfiant
- Dren : Hostile
- Grahyrst : Aucune relation, Méfiant
- Leheath : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Aucune relation, Méfiant, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, Méfiant
- Thorneye : Aucune relation, Méfiant
- Sombre-Cime : Aucune relation, Méfiant
- Vrag : Aucune relation, Méfiant

2.4 Le désert orque

Description

Comme son nom l'indique, ce désert de Sable est peuplé de tribus orques. Les hommes ni aucune autres races n'ont réussi à les détruire. Ces tribus sont très dispersées, mais redoutables. Il paraîtrait qu'elles sont capables de tuer un dragon à elles seules. Elles n'ont aucun chef, mais répondront à l'appel du Champion de Mauhagr, si il les appelait.

2.4.1 Les côtes ardentes

Description

Depuis l'île de Rinam, le soir, on croit voir la côte bruler. C'est en fait les feux des pirates et autres bandits qui donne cette illusion. Ces côtes sont réputées pour être très dangereuses et peu de marchand s'y risquent. Les pirates qui y logent sont principalement des elfes marins, mais il y a aussi des orques, qui se sont reconvertis dans la piraterie.

2.4.2 Les chutes d'Amalrik

Description

Ces chutes sont tout simplement majestueuses. Nommées en hommage au premier empereur, c'est une destination touristique de choix.

2.4.3 Mauhagr

Description

Cette ville est la définition même de l'horreur. Elle est faite d'habitation les unes sur les autres, sans aucun ordre. Ces aussi la principale ville où l'on pratique encore l'esclavage. La ville est dirigée par un champion qui remet son

2.5. LA FAILLE GOBELINE

titre en jeux tous les deux ans Ce titre est disputé en combat à mort. Il est fortement déconseillé d'y aller sans guide...

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Suscite la peur
- Anksfall : Hostile, Suscite la peur
- Dren : Méfiant
- Grahyrst : Hostile, Suscite la peur
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant, Suscite la peur
- Leheath : Hostile, Suscite la peur
- Rinam : Aucune relation, Suscite la peur
- Thorneye : En paix, Suscite la peur
- Sombre-Cime : Hostile, Suscite la peur
- Vrag : Commerce, Très bonne relation

2.5 La faille gobeline

Description

Cette grande crevasse a longtemps été inhabité. Mais, depuis une cinquantaine d'années, des gobelins s'y sont installés, prosperant autour de Vrag, leur capitale.

2.5.1 Vrag

Description

C'est la seule ville gobeline de cette terre qui est à peu près organisée et qui mérite d'être mentionnée sur une carte. Elle se situe dans les entrailles de la faille Gobelaine. Vrag regroupe la presque totalité des gobelins, qui prospèrent, car la route impériale reliant les plaines de sang à Anksfall passe juste à côté. Elle n'a pas de chef officiel, mais on soupçonne une simili mafia aux rennes de la ville. Bien que les gobelins soit de petits être répugnant, Vrag est assez réputée pour la qualité des services présent.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, Méfiant
- Anksfall : Commerce, Bonne relation
- Dren : Commerce, Méfiant
- Grahyrst : Commerce, assez bonne relation
- Ketelundr : Aucune relation, Armes à la main
- Leheath : Commerce, En paix
- Mauhagr : Commerce, Bonne relation
- Rinam : Aucune relation, Méfiant
- Thorneye : Aucune relation, Armes à la main
- Sombre-Cime : Commerce, Bonne relation

2.6 Rinam

Description

(nom de l'île et de sa capitale) Cette petite île est une des seules communautés démocratiques de ce monde. C'est aussi le berceau de la race des elfes marins. Leur capitale est une petite ville, avec un grand manoir qui sert de résidence au président. Les elfes marins y vivent refermée sur eux-mêmes et donc, nous savons peu de chose sur eux et sur leur île.

Relations

- Aegnord : Aucune relation, En paix
- Anksfall : Aucune relation, En paix
- Dren : Aucune relation, En paix
- Ketelundr : Aucune relation, En paix
- Leheath : Aucune relation, En paix
- Mauhagr : Aucune relation, Méfiant, Inspire la peur
- Grahyrst : Aucune relation, En paix
- Thorneye : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Aucune relation, En paix
- Vrag : Aucune relation, En paix

2.7 Les forêts

2.7.1 Thorneye

Description

Cette forêt abrite les derniers elfes séculaires. Peu de gens y sont allés, mais on dit la forêt magnifique, et le palais elfe splendide, encastré dans un chêne millénaire. La plupart des hauts elfes que l'on peut croiser viennent de cette forêt, mais ils n'en parlent jamais.

2.7. LES FORÊTS



FIGURE 2.3 – Une habitation de Thorneye crayonnée par un visiteur

Relations

- Aegnord : Commerce, Très bonnes relations
- Anksfall : Aucune relation, En paix
- Dren : Aucune relation, Méfiant
- Grahyrst : Aucune relation
- Ketelundr : Aucune relation, Méfiant
- Mauhagr : Aucune relation, Inspire la peur
- Rinam : Aucune relation, En paix
- Leheath : Aucune relation, En paix
- Sombre-Cime : Aucune relation
- Vrag : Hostile

2.7.2 Aegnord

Description

Un des derniers royaumes elfes, cette forêt est en pleine expansion. La ville principale est resplendissante. Elle est habitée par des elfes gris qui loge dans les racines des arbres. Le palais royal est situé sous un chêne millénaire, tout simplement splendide. On dit que ce chêne est à l'origine de la magie des elfes.

2.8. LES CONTRÉES BARBARES

C'est aussi le centre de la forêt. Les elfes gris sont très pacifique et il n'ont participé à aucune guerre à ce jour.

Artisanat

Aegnord est aussi une des vitrines de l'artisanat elfe, qui travaille l'ensemble des matériaux d'origines naturelles. Cette dague en os est un bon exemple du l'art elfe.

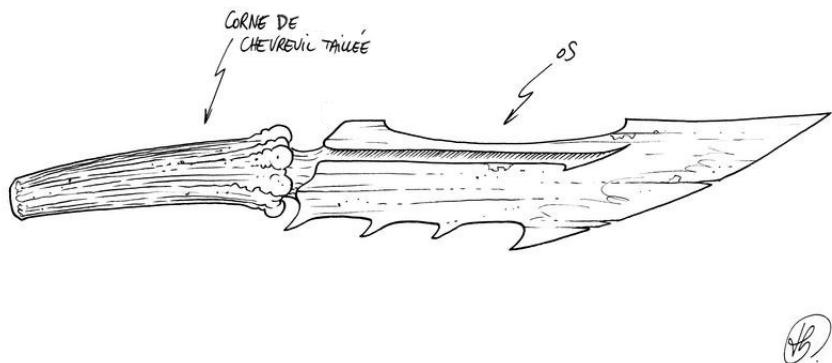


FIGURE 2.4 – Une dague en os made in Aegnord

2.8 Les contrées barbares

Description

Le froid, ou le l'éloignement de toute civilisation, a entraîné la séparation des ces terres du pouvoir impérial. Les humains présent ont donc commencer à s'adapter à leur milieu de vie, à tel point qu'aujourd'hui l'empire les qualifie de "barbares", bien que leur civilisation soit assez évoluée. Les barbares sont des peuples nomades. Il n'y a donc pas de villes à proprement parler, si ce n'est d'immenses caravanes qui parcours ces steppes froides et arides. La terre est en effet assez pauvre, mais suffisamment riche pour qu'arbustes et autres petites plantes, ce qui attire nombre de gibier. Ces derniers constituent la base de l'alimentation des locaux, mêlées à quelques baies et végétaux récoltées en voyage.

2.9 Dagat-Ys

Description

Dans la langue barbare, Dagat-Ys signifie 'mer de cristal'. En effet, cette mer n'est qu'une étendue d'eau gelée, scintillante de milles feus sous le soleil d'hiver.

2.10. LES GUILDES

Les peuplades barbares ont beaucoup de respect pour cette mer.

2.9.1 Transition

Description

Transition est une grande ville qui se situe dans les confins de Dagat-Ys, la mer gelée. Cette ville est magique. Littéralement posée sur la mer gelée, elle est d'une beauté suprême. Durant les longs couchés de soleil d'été, la lumière rouge se reflète sur la glace et produit une ambiance fantastique. Elle se construit sur une solide base rocheuse, puis monte vers le ciel. Elle est dominée par un grand palais, celui du Démiumge. Mais aucun être vivant n'y est jamais rentré. Transition est aussi la plus grande ville de commerce d'âme. Peu de gens y habitent réellement. Elle est surtout constituée de "gens de passage", plus ou moins long.

Accès

Pour se rendre à Transition, rien de plus simple, il suffit de se rendre dans un des chefs lieux d'une région. Une porte magique s'y trouve forcément (la plupart du temps dans les églises locales), et permet d'accéder à Transition, instantanément. L'arrivée se fait dans la salle des portes, une grande salle circulaire dans le quartier marchand. Dans cette salle sont rassemblés l'ensemble des portails vers les grandes villes de ce monde. La milice locale y fait respecter une loi stricte.

Hiérarchie

Il n'y a ni maire, ni roi, ni prince à Transition. La ville s'auto-gère dans tous les domaines, elle possède une milice étrangement efficace.

La grande maison blanche

Transition est dominée par une grande maison blanche, à l'extrême pointe sud-ouest de la ville. La population ne sait rien à son sujet, ni même les notables de la ville, sa présence semble normale à quiconque la contemple. Elle est là, et personne ne s'en soucie. Quelqu'un y habite sûrement. Cette maison a la particularité de ne pas avoir d'entrée. La vue que l'on a depuis les alentours de celle-ci est remarquable, et constitue un des lieux les plus impressionnante de ce monde.

2.10 Les guildes

2.10.1 La guilde des voleurs

Cette guilde de l'ombre est très répandue dans le monde. Son but officiel est de voler aux riches et de les redonner aux pauvres, mais le peuple en doute et se méfie de ses membres. Elle est dirigée par 8 grands voleurs. Ce sont les

2.10. LES GUILDES

voleurs les plus talentueux que l'on puisse trouver. Ce poste est aussi à vie. Il est impossible d'en démissionner, sous peine de mort. La guilde des voleurs possède aussi des salles de communication.

2.10.2 La guilde des magiciens

Cette guilde est la guilde officielles des magiciens, que tout bon sorcier se doit d'incorporer. Leur université se trouve à [Grahyrst](#). La guilde tolère tous les types de magie, bien que la Nécromancie soit interdite, peu des ses pratiquants sont réprimandés. La guilde dispose de succursale dans toute les grandes villes. C'est dans ces succursales qu'il faut aller pour toutes demandes de sort.

2.10.3 La guilde des guerriers

Cette guilde regroupe tous les guerriers. Pour y rentrer, il suffit de n'avoir commis aucun délit reconnu, et de se présenter dans une succursale. Comme les autres guildes, elle est bien représentée dans tous le pays. Il faut s'y rendre pour des demandes de protections, d'entraînement, etc.

2.10.4 La guilde de l'ombre

Cette guilde regroupe toute les pratiques interdites. Fortement réprimandé par l'empereur, elle est très discrète. Personne n'en sait et ne veut en savoir plus.

2.10. LES GUILDES

Chapitre 3

Au delà de la conscience

3.1 Religion

3.1.1 Le Démiurge

Le Démiurge est une entité créatrice. Il est à l'origine de toute chose dans le monde. Mais il ne distingue ni le mal, ni le bien. Le Démiurge a d'abord créé la terre, l'a formé à son aise. Puis, il a créé la vie dans son monde, ainsi que la mort, qui induisait une évolution, un renouvellement. Depuis, il s'amuse à le voire progresser et grandir. Le Démiurge résiderai dans une grande et belle maison qui domine la ville de [Transition](#). Le peu de fois qu'il apparaît, c'est, selon les rumeurs, sous la forme d'un grand homme en blanc, encapuchonné.

3.1.2 Les règles de création

Au bout d'un certain temps, le Démiurge s'est aperçu de sa toute puissance, et a pris peur. Il a donc créé des règles, inconnues pour la plupart, empêchant sa folie créatrice de ravager le monde. En effet, certaine personne faisant le bien autour d'elles vives plus vieilles, certaines organisations progressent plus vite que d'autre... La religion à proprement parler se base sur ces règles. Le peu qui en est connue est utilisé par différentes églises pour faire le bien (via la magie de lumière) ou le mal (via la magie de ténèbres).

3.1.3 Les Églises

Il existe beaucoup d'ordre différent qui utilisent les règles de créations. Beaucoup sont de petites églises locale, qui demandent une offrande pour de meilleure récolte. Il existe cependant 3 grandes églises :

- Saar : Prône une philosophie de vie très simple, en l'échange d'une grande félicitée.
- Athadaxot : Prône la sagesse, le savoir.
- Tanpphir : Ordre du soin, fait office “d'hôpital”.

3.2 Les âmes

Les âmes sont des sortes de clés produites par le Démurge, qui permettent d'appréhender son monde d'une autre manière. Grâce à cette nouvelle vision, le héros va acquérir de meilleures capacités physiques ou psychiques. Les âmes sont, sous leur formes physiques, de petites pierres d'un noir profond. Le commerce d'âmes se pratique que dans la ville de Transition.

3.2.1 Exemples d'âmes

Par exemple, les âmes peuvent conférer :

- Une rapidité accrue
- Une vision accrue
- Une plus grande force
- Une plus grande intelligence
- L'apprentissage de nouveaux sorts
- La capacité de parler à certains animaux

Le maître de jeu est libre d'inventer de nouveaux pouvoirs, la liste n'est proposée qu'à titre indicatif.

3.2.2 Assimilation des âmes

Pour que le propriétaire utilise réellement son âme, il doit fusionner avec elle. À l'aide d'une phrase d'incantation ("Kaparushan palkinon Viha"). La petite pierre noire va alors disparaître en une sorte de gaz de la même couleur va pénétrer dans le sujet (par les yeux, les oreilles, la bouche). Cette nouvelle vision du monde est dure à supporter, le héros va mettre du temps à s'en remettre et à totalement apprécier son âme. On fonctionnera ici tel l'expérience.

3.2.3 Abandonner son âme

Il est impossible d'abandonner une âme que l'on a assimilé. À la mort du propriétaire, son âme disparaît avec lui.

3.3 Magie

Introduction

La Magie se présente sous trois grandes formes :

- L'Énergie, la magie originelle, forme pure de la puissance du démiurge.
- Les 4 éléments, une évolution de la magie originelle, synthétisé dans le vent, la terre, l'eau et le feu.
- La lumière/ les ténèbres, utilise les règles de création du démiurge.

Chaque personnage devra choisir lors de sa création le type de magie qu'il souhaite pratiquer.

3.3. MAGIE

3.3.1 L'Énergie

L'Énergie est la forme de magie la plus pure. Elle se présente sous forme d'une très forte lumière. Son utilisation est assez basique, mais puissante. Une attaque se fait en concentrant sa pensée sur l'objet/l'ennemi que l'on veut atteindre. L'énergie peut aussi servir à se protéger des attaques magiques. Il suffit alors de se concentrer sur l'objet qui menace. Nous parlerons alors de 'dés-énergie' car deux rayons énergétique s'annihilent.

Les sorts

Les sorts peuvent s'acheter auprès de marchand ou être trouver dans des donjons. Ils se présentent sous forme de parchemin, que le joueur peut apprendre. Concrètement, ils apprennent une nouvelle façon de concentrer son esprit.

Pour le MJ

Pour incorporer la magie énergétique dans votre campagne, rien de plus simple. Son utilisation est totalement similaire à celle des armes de distance (arc/arbalète). Utilisez les mêmes règles pour les armes de distances que pour la magie énergétique. Les munitions sont quant à elles fixés par rapport au nombre de flèches disponible dans un carquois classique. Pour la dés-énergie, le sort adverse est tout simplement annulé (sauf en cas de très gros écart de niveau. Dans ce cas là, les dégâts seront justes réduit). Le joueur doit par contre pouvoir voir l'attaque, et dire qu'il s'en prévient.

3.3.2 Les 4 éléments

Après avoir créé l'énergie brute, le démiurge l'a fait évolué vers autre chose : les 4 éléments. C'est le type de magie le plus pratiqué. Elle utilise la puissance naturelle qui maintient le monde en place. Chaque mage choisit les éléments qu'il va apprendre, et peu donc se spécialiser plus ou moins.

Les sorts

Les sorts se répartissent par Éléments puis en Cercle. Chaque mage a la capacité, et le droit, d'apprendre des sorts de son Cercle. Son cercle se calcule très simplement : Cercle=Niveau+Points de Spécialité (voir si dessous)

Pour le MJ

Le mage élémentaire se conçoit de manière un peu plus complexe. Chaque joueur va choisir quel élément lui plait le plus. Pour ça, il dispose de 4 points de "spécialisation" à répartir entre les 4 éléments (eau, feu, terre et air). Chacun de ces point bonus ajoute un cercle aux sorts maîtrisés. Par exemple, un joueur voulant bien maîtriser le feu et un peu l'eau aura 3 points de Spécialité dans le feu et 1 dans l'eau. Ce qui fait qu'il aura le droit d'apprendre des sorts de cercle

3.3. MAGIE

4 en feu (il est niveau 1, plus ses 3 points), et de cercle 2 en feu (Il est niveau 1, plus 1 points).

3.3.3 Le cas de la lumière et des ténèbres

Le lumière et les ténèbres sont deux types de magie particulières. En effet, elles détournent certaines règles établies par le démiurge pour contrôler sa créativité. Cette magie, si ce mot convient encore, a donc surtout des valeurs curatives pour la lumière, et maladives pour les ténèbres. Ces types de magies sont praticables par quiconque le veut, pour peu qu'il connaisse les sorts.

Les sorts

Pour le MJ

La magie lumière/ténèbres n'est pas un type de magie à proprement parler, et donc un joueur ne pourra pas être lumière ou ténèbres. Chacun (même les guerriers) est libre d'utiliser cette magie, pour le prix d'une action simple. Les sorts s'apprennent quant à eux dans les livres ou de la bouche de quelqu'un.

Chapitre 4

Les races médiévales

4.1 Les Humains

4.1.1 Caractéristiques physiques

Les humains sont assez différents des ce côté-là. Il peuvent mesurer de 1m60 à 2m10. Les humains du nord de l'empire, du fait de croisement avec les nains, sont de plus petite taille. Par contre, les humains de sud de l'empire, qui connaissent mieux les orques et les elfes, sont relativement plus grand. La plupart des personnes ont les yeux et les cheveux d'un brun profond. Les humains ne tendent pas à avoir un corps athlétique naturellement, bien que la plupart s'entraîne rigoureusement dans ce but.

4.1.2 Us et coutumes

Mariage

Les hommes se marient vers l'âge de vingt ans avec des jeunes filles de quinze ans. Ils se font souvent par intérêt financier, la mariée amenant sa fameuse dot. Les mariages 'amoureux' sont assez mal vu, car synonyme la plupart du temps de pauvreté.

Héritage

Les biens se transmettent de père en fils (ou fille si il n'y a pas de fils), par testament. La loi oblige le testamentaire à signer de son propre sang, pour assurer son consentement.

Repas

Les humains prennent leur repas à heure fixe : 7h le matin, 11h le midi et 19h le soir. Ils mangent relativement copieusement, même les pauvres. C'est une chose sacré dans leur tradition. Mais il est vrai que les nordiques affectionnent

4.2. LES NAINS

encore plus les repas, étant indispensable à leur survie en extérieur. Ils y voient un véritable culte et il serait impensable ne serait-ce que d'arriver en retard à un des dîner.

Hiérarchie

Les hommes apprécient beaucoup être classé selon leur place dans la société. Le plus haut rang est celui d'empereur, puis viennent les titres de noblesses (dans l'ordre : Duc, Marquis, Comte, Vicomte et Baron). Ensuite vient l'armée, très appréciée et respectée dans l'empire. Puis apparaît la bourgeoisie. Là, l'ordre se fait en fonction de la richesse, et des relations (les deux n'étant pas souvent séparés). Enfin, le gros de la masse, le peuple, où comme pour la bourgeoisie, la place se fait en fonction de la fortune. Certains se trouvent en dessous du peuple, comme les bourreaux, les repris de justice et les vagabonds.

Relations aux autres peuples

Les humains sont très accueillants et ouverts aux autres peuples et coutumes. Tous les postes leurs sont accordées, sauf dans la noblesse (encore qu'il y ait quelques exceptions).

4.2 Les Nains

4.2.1 Caractéristiques physiques

Les nains sont de petits êtres, leur taille varie entre 80 centimètres et 1 mètre 50. Ils portent tous la barbe, c'est une grande distinction. Les nains sont très musclés et forts.

4.3 Les Gobelins

4.3.1 Caractéristiques physiques

Les gobelins sont des créatures pouvant mesurer de 95 cm à 1m45, bien que ceux des montagnes soient généralement plus petits et ceux des plaines (ces derniers usent aussi plus de leur bipédie, afin de voir plus loin). Ils possèdent une peau différente selon l'habitat d'origine : ocre pour le désert, vert, brun, marron pour la forêt et les plaines grise, noire pour les terrains rocheux ou blanche pour les lieux enneigés. Les gobelins s'adaptent étonnamment bien à ces différents milieux. Ils ont néanmoins tous des yeux d'un orange vif.

4.3.2 Métissage

Certains gobelins se sont mélangés avec d'autres races. Ce métissage est très mal vu et les "balzaf", comme ils sont appelés, sont souvent expulsés des communautés goblines.

4.4. LES ELFES MARINS

4.3.3 Organisation

Il existe deux types de sociétés goblines, très différentes, et il est fortement déconseillé de prendre les uns pour les autres.

4.3.4 Les gobelins sauvages

Les gobelins sauvages, qui ont un comportement tribal. Leurs sociétés varient, mais on retrouve généralement une forme clanique. Ces clans sont souvent isolés, mais ont la particularité d'être très agressif, et quelque soit la créature adverse. Ils se font souvent la guerre entre eux, mais il arrive qu'ils attaquent des petits villages humains isolés.

4.3.5 Les gobelins civilisés

Les gobelins civilisés vivent en grande communauté, en grande majorité à Vrag. Leur intelligence supérieur à celle de leurs confrères provient d'expériences magiques pratiquées par des sorcier aux abords de l'actuel faille gobline, il y a bien longtemps. Leur dirigeant est d'ailleurs par tradition un sorcier. Ils souffrent cependant qu'on les y associe. Les gobelins civilisés possèdent des lois strictement établies.

Hiérarchie

Tout en haut de l'échelle se trouve le roi-sorcier, puis... Plus rien. Les gobelins civilisés ne reconnaissent officiellement que ce grand chef. Il s'agit après d'une hiérarchie officieuse, surtout basée sur la renommée marchande.

Le commerce

Quelque soit leurs origines, les gobelins vouent un grand culte à ce qui est pour eux un art : le commerce.

4.4 Les elfes marins

4.4.1 Hiérarchie

Le président

Les elfes marins ont un système démocratique, et donc élisent un président.

4.4. LES ELFES MARINS

Chapitre 5

Ressources médiévales

5.1 Musique d'ambiance

5.1.1 Tonnerre

Un orage gronde au loin, avec un peu de pluie, 3 :30 min : [Lancer](#)

5.1.2 Forêt

Une forêt en automne, quelques corbeaux croassent, 11 :38 min : [Lancer](#)

5.1.3 Vent

Le vent souffle, 3 :39 min : [Lancer](#)

5.1.4 Pluie

Une pluie torrentielle, 30 sec : [Lancer](#)

5.1.5 Loups

Les loups se préparent à attaquer, 6 :24 min : [Lancer](#)

5.1.6 Ville

Brouhaha

La vie d'une ville, 1 :45 min : [Lancer](#)

Attroupement

Les choses étranges ameutent la plèbe, 30 sec : [Lancer](#)

5.2 L'Assistant

Linux

Voici un petit programme comprenant un lanceur de dés ainsi qu'un petit éditeur de texte, afin de vous aider à mener vos parties. (il nécessite gtk) : [Lancer](#)

Windows

ToDo

5.3 Participation au projet

5.3.1 Comment ?

Creare Mundum vous a plu ? Envie de partager vos scénarios, vos suggestions ou vos idées ?

Contactez-nous sur la mailing list : crearemundum@lists.tuxfamily.org
Ou rendez vous sur notre site : <http://creare-mundum.tuxfamily.org/>

5.3.2 Les créateurs

Voici la liste de ceux qui ont participé au projet Creare Mundum. Leur aide fut, est et sera toujours très précieuse au projet. Merci encore !

- Alexandre 'Nobrakal' Moine
- Philippe 'Tymophil' Aubé
- Elliott 'Sulf' Filippi
- Émiland 'Derec' Garrabé
- Luc H.

5.3.3 Remerciements

Voilà maintenant la liste de ceux qui ont contribué à plus petite mesure, et souvent sans le savoir.

- Dan Scott, pour l'image d'arodef.
- Les artistes du MMORPG Ryzom, pour l'habitation de Thorneye ainsi que la dague d'Aegnord (modifiée).

5.3.4 Licence

Creare Mundum est un projet libre de droit, publié sous la licence Creative Commons BY-SA. C'est à dire que quiconque a la possibilité d'utiliser ce document (ainsi que toute les autres parties du projet), de le redistribuer et de le modifier. La seule obligation est de redistribuer le contenu (modifié ou non) sous les mêmes conditions.