

# PROMITERRA

## *Chapitre 1*

### *Le monde*

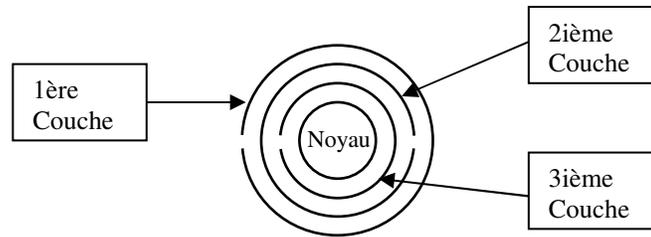
*« Une foi, un dieu, une promesse »  
Norec 1, 1*

## Table des matières

Table des matières.....	2
Le monde de Promiterra.....	3
L’histoire de Promiterra.....	4
Les Maisons .....	6
Le Dogma.....	7
Maison Valiant - Lucend Virtuos .....	8
Maison Valmont - Honoris Pietas.....	9
Maison Berrouve - Dinis Fortitudo.....	11
Maison Duloir - Fama Justicia Nucleus.....	13
Maison Arcadis - Ratio Veritas.....	15
Maison Komeidai - Potentia Superia .....	17
Maison Tiar - Sapientia Pretium .....	19
Maison Logia - Gloria Imperium Nobilitas .....	19
Territoire de Balgarde - Lucend Virtuos.....	20
Territoire d’Harlog.....	20
Territoire de Savie - Sapientia Gracia.....	20
Territoire d’Aravas - Magnitudo Firmitas Ambitio .....	20
Personnages indépendants .....	21
Classes Sociales .....	22
Chevalerie .....	23
Organisations .....	24
Armoiries .....	26
Grandes Guerres.....	27
La Complainte des Corbeaux.....	28
Théologie .....	29
Légendes et Rumeurs.....	31
Lieux humains.....	32
Lieux naturels.....	33
Limites du monde connu.....	34
Le jour et la nuit.....	35
Monstres.....	36
Ritus Est Mortis - Le Rituel du Trépas .....	37

## Le monde de Promiterra

Promiterra est situé au centre d'un univers fantastique rempli de magie, d'amour et de trahison. Le monde est composé de trois couches terrestres qui gravitent autour d'un noyau de roc et de lave en fusion. Les couches, aussi appelées croûtes, coquilles et même mondes, sont toutes sphériques et trouées en partie de sorte qu'elles occupent plus de 99% de la surface. Les couches décrivent toutes une rotation autour du noyau, ce qui fait en sorte que le noyau n'est visible de l'extérieur qu'à quelques rares occasions. Voici un schéma illustrant la situation sur Promiterra :



Les couches sont habitées par des hommes et des femmes qui constituent le peuple de Promiterra. Chacun ayant ses rêves, ses désirs et ses ambitions. Promiterra gravite autour d'un astre lumineux appelé le Soleil. Cette étoile est facilement aperçue à la surface de la première couche mais les habitants des autres couches le voient beaucoup moins souvent, voici un tableau qui explique la situation :

Couche	Éclairage Partiel	Éclairage Direct	Éclairage Partiel	Ténèbres
1	2 heures	12 heures	2 heures	8 heures
2	4 heures	30 minutes	4 heures	14 jours
3	10 minutes	2 minutes	10 minutes	1 an
Noyau	25 secondes	10 secondes	25 secondes	100 ans

L'éclairage partiel est la durée d'éclairage indirect du soleil. L'éclairage direct signifie que le soleil frappe directement la couche concernée. La période des ténèbres délimite la durée d'attente avant le prochain éclairage direct. Ce tableau n'indique que les périodes où l'éclairage direct est présent. Plusieurs autres périodes d'éclairages uniquement partiels sont observées sur la deuxième et la troisième couche dans la durée des ténèbres mais elles ne sont pas tenues en compte.

Malgré le manque d'éclairage direct sur les couches inférieures, celles-ci ne manquent pas de lumière pour autant, le noyau composé de lave en fusion étant très brillant et procurant l'éclairage nécessaire à la vie dans les couches inférieures.

Promiterra peut être décomposé en deux mots : « Promi », qui signifie promesse et « Terra », qui signifie terre. L'origine du nom a été oubliée depuis longtemps et les historiens ont émis deux théories sur celle-ci. La première est : « la terre des promesses » et la deuxième, plus populaire chez les scientifiques, est : « la terre promise ».

## L'histoire de Promiterra

Bien peu est connu sur l'origine exacte de Promiterra, la seule réponse que nous ayons fut apportée par l'Église. Elle veut qu'une personne divine ait créé cet endroit paradisiaque afin de s'y reposer. Cette personne, considérée comme un dieu ou une déesse par plusieurs, est connue sous le nom du Créateur. Nul ne sait avec certitude s'Il existe encore ou s'Il réside toujours sur Promiterra mais l'Église continue de propager ses bonnes paroles de paix et de compassion. Ces mêmes enseignements de sagesse nous ont été apportés par son incarnation, son fils Valiant.

Valiant est considéré comme celui qui a rassemblé les hommes dans la grande période des ténèbres; il leur a apporté la paix, l'entraide et l'amitié. À l'époque où il est venu sur terre, il a combattu avec ardeur le maître des ténèbres qui régnait sur Promiterra. Bien peu est connu sur cet être maléfique qui est grandement craint de tous. Les érudits ne s'accordent que sur une seule chose à son sujet, son nom : le Destructeur.

**Début des temps :** Au commencement, les humains furent choisis comme gardiens de Promiterra par le Créateur. Leur mission consista à garder l'endroit paisible et sain en attendant le retour du Créateur ou de ses envoyés.

**Âge du Silence :** Bien peu est connu sur cette époque, l'on sait que l'humain prospéra et que peu à peu les couches se révélèrent trop petites pour sa population, la guerre débuta sur celles-ci. De nombreuses armes furent créées et les morts se comptèrent par milliers.

**Arrivée du Destructeur, an 0 :** Le climat hostile attira le Destructeur. Provenant du noyau, il fit son apparition sur la troisième couche, conquit celle-ci, et la transforma en enfer de souffrance et de flammes éternelles. Il poursuivit son carnage vers la deuxième couche et dévasta celle-ci. Il prit finalement d'assaut la première couche. Peu à peu son empire prit de l'ampleur et les ténèbres semblaient sur le point d'anéantir Promiterra.

**Arrivée de Valiant, an 0 :** Le Créateur envoya alors son fils unique, Valiant, pour rétablir la situation. Il apparut pour la première fois dans la ville sacrée de Murronde et rassembla les hommes bons afin de combattre le Destructeur. Il le chassa dans les couches inférieures et imposa un interdit à la population : ne jamais tenter de rouvrir les portes menant aux autres couches où le Destructeur pourrait revenir de nouveau.

**Couronnement de Valiant, an 23 :** Valiant fut nommé empereur de Promiterra et ses fidèles écrivirent un code et fondèrent le clergé moderne. À partir de maintenant, tous les hommes vivront égaux, en harmonie et en paix, dans le respect des autres et du Créateur.

**Début du règne d'Odilia première, an 31 :** Une fois la guerre terminée, et que la société fut remise en place, suivant le code de Valiant, celui-ci disparut mystérieusement comme il était venu, rejoignant le Créateur dans les cieux. Avant de partir, Valiant laissa un dernier présent à l'humanité, sa fille Odilia. Celle-ci grandit dans la sagesse et la bonté pour devenir la première impératrice du royaume laissé par son père. Ses descendants et descendantes poursuivirent son œuvre pendant les siècles à venir.

**Odyssée des colons, deuxième siècle :** La prospérité laissée par Valiant poussa le peuple à coloniser les régions éloignées. La famille Berrouve s'installa dans les déserts du sud et Sir Samas Duloir fit construire une immense forge en territoire nordique. C'est à cette époque que l'on rencontra la tribu Torkori qui devint plus tard la maison Komeidai.

**Chute de l'ancien culte, an 341 :** À l'époque, l'ancien culte était encore pratiqué malgré l'influence grandissante du clergé moderne. Une grande rivalité s'installa entre les fidèles des deux croyances et les conflits débutèrent. L'empire Demagor, le dernier royaume non converti à la religion de Valiant, fut détruit dans un immense cataclysme. Le clergé attribua ceci au compte de l'hérésie et condamna la pratique de l'ancien culte. Les dernières factions du culte tombèrent rapidement et disparurent dans l'oubli.

**Renaissance, cinquième siècle :** La période de paix prolongée et la chute de l'ancien culte entraînèrent un renouveau dans la culture de Promiterra. L'homme construisit d'immenses galions, apprit à maîtriser la poudre à canon et révisa entièrement son système gouvernemental. L'empire étant devenu trop grand pour le simple contrôle de la famille royale, l'on divisa celui-ci entre les familles nobles les plus puissantes qui durent redevance à la famille royale. À leur tour les familles nobles divisèrent leurs territoires entre différentes autres familles alliées. Le concept de maison était né.

**Époque des premiers troubles, an 719 :** L'impératrice au pouvoir, sa majesté Odilia la douzième du nom, mourut d'une étrange maladie. Elle laissa derrière elle un seul descendant, son fils Baciél le quatrième, âgé de trois ans. L'empire dut alors choisir celui qui protégerait le royaume du chaos en attendant le retour du jeune dauphin. La décision fut difficile car à cette époque, sept grandes maisons dirigeaient chacun des comtés de Promiterra et chacune d'entre elles avait la force militaire et politique pour protéger le jeune empereur. Le cardinal Farland, membre des plus honorables de la prestigieuse maison Valmont, fut proclamé régent temporaire du royaume. Cette décision fut grandement contestée par les autres maisons mères qui réclamèrent justice et parité.

**Début des conflits, an 723 :** Malgré le mécontentement général, le cardinal s'installa au pouvoir et une grande querelle débuta dans l'empire. La première révolte fut déclenchée par la maison Berrouve du sud qui demandait depuis longtemps une plus grande représentation des gens de son peuple toujours grandissant. Peu après, d'autres maisons suivirent le pas et la guerre éclata partout sur la première couche de Promiterra. Les maisons mères se changèrent en royaumes, plusieurs alliances furent créées et détruites, des millions de morts furent dénombrés sur une période de plus de cent ans.

**Présent, an 831 :** La guerre, initiée il y a plus de cent ans, fait toujours rage aujourd'hui, bien qu'elle s'essouffle. Elle fut baptisée par la population comme étant la Guerre des Corbeaux, afin d'illustrer la cupidité de certains artisans de ce conflit. De partout les citoyens manifestent pour la paix et la réconciliation des royaumes. Malgré les tumultes et les nombreux morts, la foi en l'Église et le Créateur demeure très active, ce qui prévient un éventuel retour du Destructeur. La descendance de Valiant doit demeurer cachée dans l'ombre pour éviter cette folie meurtrière, attendant patiemment son retour.

## Les Maisons

Les maisons sont la base de la société sur Promiterra, elles représentent bien souvent les métiers qui s'offrent à leurs membres ainsi que leurs classes sociales. Les maisons sont presque uniquement familiales, donc composées de membres de la même lignée, du même sang. La famille de provenance a donc une très grande importance pour l'adhésion à une maison. Quelquefois l'on retrouve plusieurs maisons à l'intérieur d'une même famille. En d'autres occasions, un membre d'une autre famille peut être annexé à une maison existante, parfois dans le but de célébrer un mariage avec un autre membre.

Chaque maison possède un régent ou une régente, souvent l'un des aînés de la famille, qui gouverne les affaires internes et externes de la maison. Des alliances et des querelles se créent souvent entre les différentes maisons de Promiterra. Parfois, deux maisons de même force se fusionnent pour acquérir une plus grande puissance ainsi qu'une plus grande renommée. Habituellement, les maisons moins imposantes sont ralliées par les plus grandes afin de se battre sur un même front contre un autre regroupement.

Les petites maisons n'apportent qu'un nom, un titre et parfois une certaine renommée, elles ne possèdent pas de grands territoires. Les maisons moyennes sont plus vastes, elles occupent et possèdent parfois un quartier complet d'une grande ville ou un immense domaine familial. Les grandes maisons sont beaucoup moins nombreuses mais très puissantes, elles possèdent parfois des villes, des régions et certaines des royaumes.

Les maisons ont plusieurs liens de vassalité entre elles, ce qui signifie qu'elles sont soit tributaires, soit gouvernantes d'autres maisons. Les petites sont tributaires des moyennes et les moyennes des grandes. Les grandes maisons qui ne sont tributaires de personne sont appelées maisons mères, elles dirigent le monde de Promiterra et soumettent les autres maisons environnantes à leurs lois. En échange du tribut apporté, les maisons supérieures doivent protection aux maisons plus faibles.

La plupart des habitants sont membres d'une maison quelconque. Chaque maison a ses armoiries propres et les membres de celle-ci les portent avec grande fierté. Certaines maisons ont des origines lointaines et d'autres ont été créées durant les derniers conflits. Chacun dans la maison doit travailler dans l'intérêt de celle-ci et doit tenter d'agrandir l'influence et les alliances avec les autres maisons.

La maison d'une personne signifie bien souvent son destin, une maison spécialisée dans le taillage de pierre verra naître presque uniquement des tailleurs de pierre. Être accepté comme membre d'une maison supérieure est chose très rare et bien peu accomplissent cet exploit. Pour être accepté dans une autre maison, le régent ainsi que tous les aînés de la famille doivent s'accorder unanimement pour laisser entrer le nouveau membre. Ce nouvel arrivé change bien souvent de nom de famille pour celui de la maison.

Le nom de famille a donc une très grande importance car il représente son appartenance et son allégeance. Contrairement au prénom, celui-ci peut changer pour suivre la maison. Les personnes n'ayant aucune maison n'ont habituellement pas de nom de famille.

## Le Dogma

Le dogma est une tradition très ancienne qui provient de l'époque d'avant Valiant. Il représente les valeurs d'une maison, il est à la fois le proverbe, la maxime et le dogme de celle-ci. Il est très important pour la maison et devient une loi non écrite pour celle-ci.

Chaque maison possède son propre dogma, celui-ci se compose habituellement de deux ou trois mots qui représentent les valeurs prioritaires de la maison. L'application du dogma est stricte et l'ascension à des postes importants requiert une conduite infailible.

Les valeurs sont d'abord choisies puis traduites dans la langue des anciens. Voici une liste de mots typiques utilisés ainsi que leur traduction en ancien :

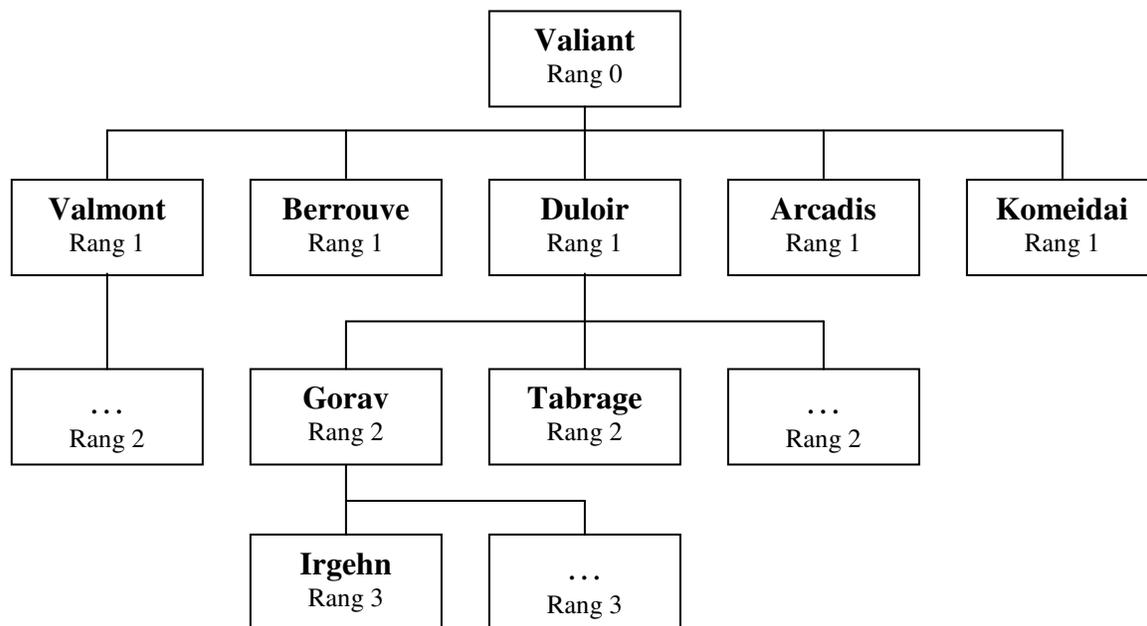
Valeurs	Traduction	Valeurs	Traduction	Valeurs	Traduction
Acharnement	Pertinacia	Efficacité	Efficientia	Noblesse	Nobilitas
Acier	Nucleus	Empathie	Affectionis	Partage	Distributio
Ambition	Ambitio	Épée	Gladius	Passion	Affectio
Amour	Amatio	Feu	Frio	Piété	Pietas
Astuce	Astutia	Fidélité	Fidelis	Pouvoir	Posse
Audace	Audacia	Fierté	Superia	Prestance	Forma
Autorité	Imperium	Finesse	Tenuitas	Principe	Principium
Beauté	Pulchritudo	Foi	Fidus	Protection	Tutela
Bienveillance	Benevolentia	Force	Firmitas	Prouesse	Facinus
Bravoure	Virtus	Fortune	Fortuna	Puissance	Potentia
Caractère	Nota	Fraternité	Fraternitas	Pureté	Sinceritas
Chance	Alea	Générosité	Magnanimitas	Rage	Furia
Charisme	Venustus	Gloire	Gloria	Raison	Ratio
Chevalerie	Equestris	Grâce	Gratia	Respect	Respectus
Cœur	Animus	Grandeur	Magnitudo	Ruse	Dolus
Combat	Pugnans	Guerre	Bellum	Sacrifice	Jactura
Compassion	Misericordia	Hardiesse	Procacitas	Sagacité	Sagacitas
Confiance	Fiducia	Héroïsme	Invictus	Sagesse	Sapientia
Connaissance	Cognito	Honnêteté	Honestas	Sang	Sanguis
Conquête	Expugnatio	Honneur	Honoris	Savoir	Scire
Conscience	Conscientia	Humilité	Demissus	Science	Scientia
Conviction	Judicium	Indulgence	Indulgencia	Solidarité	Soliditas
Courage	Fortitudo	Ingéniosité	Sollertia	Spiritualité	Ingeniosus
Courtoisie	Humanitas	Inspiration	Afflatus	Ténacité	Tenaciftis
Créativité	Creatio	Intelligence	Intelligentia	Tradition	Fama
Culture	Cultus	Intuition	Perspicuitas	Travail	Laboria
Détermination	Consilium	Justice	Justicia	Vaillance	Dinis
Dévotion	Caritas	Leadership	Arbitrium	Valeur	Pretium
Dignité	Dignitas	Liberté	Libertas	Vérité	Veritas
Diligence	Diligentia	Loyauté	Fides	Vertu	Virtuos
Diplomatie	Diplomatis	Lumière	Lucend	Vigueur	Vigor
Dominance	Dominans	Mérite	Meritum	Vision	Visum
Droiture	Probitas	Mesure	Modus	Volonté	Voluntas

## Maison Valiant - Lucend Virtuos

Au sommet de l'immense hiérarchie sociale, trône la maison Valiant. Cette maison fut la première créée et prend son nom ainsi que son dogma de Valiant lui-même. À travers les siècles, ses régents et régentes sont toujours de la descendance directe de Valiant.

La maison fut fondée en 438 par Odilia septième, afin de faciliter la gestion de l'empire grandissant. À l'époque, la maison Valiant divisa son propre pouvoir vers quatre sous maisons : Valmont, Logia, Berrouve et Sormand. Ces sous maisons ont eu tôt fait de se diviser à leur tour, entraînant le système que l'on connaît aujourd'hui.

Voici un exemple de charte des maisons, celle-ci peut parfois descendre jusqu'à près de dix niveaux de profondeur. Le rang hiérarchique d'une maison est associé au nombre d'écart avec celle de Valiant.



Depuis la Guerre des Corbeaux, la maison Valiant a perdu tous ses pouvoirs de juridiction. Son dernier membre, Odilia 14, est en exil sous la protection de la maison Valmont. Les clercs de partout dans le monde font appel à la fin des hostilités afin de terminer la guerre et de ramener la prospérité de l'empire laissé par l'envoyé du Créateur.

**Princesse Odilia 14<sup>ième</sup>** (16 ans) Odilia est la seule héritière légitime du trône de Valiant. Elle pourra reprendre ses fonctions d'impératrice de Promiterra lorsque la paix sera rétablie. Elle est réputée pour avoir une incroyable candeur et la générosité même du Créateur. Elle réside dans une aile privée du palais Valmont, une véritable forteresse qui la protège du monde extérieur et des possibles tentatives d'assassinats. La princesse fuit sa cage dorée une fois par été lors de la Chevauchée de Valiant. Elle se rend alors à la cité sainte de Murronde, très fortement escortée, afin de prier pour le salut des hommes.

## **Maison Valmont - Honoris Pietas**

Forts d'une longue tradition de noblesse et de spiritualité, les Valmont n'ont qu'un seul rival au sommet, le clan Berrouve. La maison est fortement représentée dans le clergé ainsi que dans toutes les décisions qui concernent Promiterra. La loi et les valeurs sur le territoire Valmont sont celles du Créateur et de l'Église. Ses paladins, de nobles et grands guerriers au service de la foi et du bien, font la fierté du royaume entier.

La maison est présentement en guerre avec les maisons Berrouve, Komeidai et Arcadis. Sa fidèle alliée est la maison nordique des Duloir. Les conquêtes des Valmont sont nombreuses et leur territoire est maintenant si gigantesque qu'il se compare à celui des Berrouve. Sous l'ombre des grandioses cathédrales, les nombreuses terres fertiles font en sorte que le royaume demeure prospère malgré la guerre qui s'éternise.

Valmont fut choisit par le clergé pour protéger la lignée de Valiant et garde toujours la famille impériale dans l'espoir de restaurer l'empire d'Odilia. Les Valmont ont tenté de faire cesser la guerre à plusieurs reprises pendant les dernières décennies mais sans succès car les empires Berrouve et Komeidai demeurent intraitables. Malgré tout, le régent Richard tente toujours de poursuivre sa croisade pour la paix. La population ainsi que l'Église l'appuient fortement dans sa démarche afin de réconcilier Promiterra.

### **Fondation : 438, par la division de la maison Valiant**

La maison Valmont fut fondée lors de la première division de l'empire. Plusieurs étaient sceptiques sur le concept de maison à l'époque mais Valmont est rapidement devenu très profitable à la maison Valiant. Elle fut la première maison à se diviser à son tour, 21 ans après sa fondation. Les succès commerciaux du royaume divisé firent en sorte que le système complexe des maisons fractionnées fut adopté presque partout.

### **Gouvernement : Théocratie féodale patriarcale**

Valmont a copié son système gouvernemental à la maison Valiant, à l'exception que le régent est toujours un homme. Dans l'histoire, seulement deux femmes sont parvenues à la tête de l'empire et leur règne fut plutôt bref. Sauf exception, le fils aîné du régent est choisi comme successeur. Les dogmes du royaume dictent que tout membre de la maison est divinisé par le Créateur. Le clan fait peu de mariages hors maison et annexe rarement de nouveaux membres. Il existe un peu moins de cinq cents personnes qui portent le nom de famille Valmont, plusieurs sont des membres influents du clergé.

### **Loi et code criminel**

La justice Valmont est plutôt clémente car le taux de criminalité est relativement bas dans le royaume, le clergé et la grande foi y sont pour beaucoup. L'armée n'intervient qu'en dernière mesure lors d'affaires civiles. Les grands procès sont jugés par trois représentants : un de la loi, un du peuple et un du clergé. Ils doivent arriver en accord unanime pour qu'un verdict soit prononcé. Les fortunés peuvent se permettre un avocat, les pauvres doivent se défendre eux même. Les lois sont inspirées du Valiantisme et tout comme ses enseignements, Valmont croit en la deuxième chance ainsi qu'au repentir.

### Serment d'allégeance

« Devant le Créateur, devant Valiant, devant Odilia quatorze et devant sa majesté Richard, je fais le serment de protéger et servir avec honneur l'idéal juste et divin de la maison Valmont. Que ma lame soit au service de la patrie et ses paladins, que mon âme soit au service du Créateur. À jamais je jure d'être honnête, vaillant et courageux. Que la lumière que m'a transmis Valiant brille éternellement, sa parole entendue de tous. »

### Condition de la femme

Puisque Valmont est un royaume traditionaliste, la femme n'a jamais occupé les places de choix dans son armée ou son gouvernement. À cause de l'intensité de la guerre et du fait que Berrouve utilise des femmes dans son armée avec succès depuis des siècles, le royaume a dû marcher sur son orgueil et recruter du personnel féminin. Certaines occupent maintenant des postes importants mais il reste beaucoup de chemin à faire.

Statistiques	Homme Valmontois	Femme Valmontoise
Âge adulte	14 ans	16 ans
Service militaire	3 ans	Aucun
Alphabétisation	75 %	80 %
Espérance de vie	48 ans	56 ans
Revenu annuel moyen	51 pièces d'or	34 pièces d'or

**Régent Richard Valmont** (68 ans) Du haut du trône sacré des Valmont, Richard est un paladin fier et pieux. Il a une réputation de guerrier au grand cœur, toujours prêt à aider son prochain et à pardonner. Son règne achève étant donné son âge vénérable. Son dernier souhait avant de quitter ce monde est de restaurer la paix et l'empire d'Odilia.

**Famille de Richard Valmont** (14 Enfants) Le régent Richard a la chance d'avoir une très grande famille qu'il a eue avec trois femmes différentes. Le premier héritier de cette grande famille se nomme Ganiel et est âgé de 44 ans. Il est un noble paladin, réputé pour avoir les mêmes qualités que son père avec un peu plus de caractère et de fougue.

**Cardinal Geoffroy Valmont** (59 ans) Le cardinal Geoffroy est l'homme d'Église le plus puissant, il agit comme premier conseiller du régent Richard. Il s'est joint au clan Valmont il y a deux décennies pour tenter de restaurer la paix sur Promiterra.

**Général Solis Valmont** (56 ans) Premier paladin et général de la maison Valmont. Le puissant Solis a livré des centaines de batailles et dirige présentement le front contre la maison Berrouve. Il est reconnu comme une fine lame ainsi qu'un homme de parole.

**Seigneur de guerre Cadas** (34 ans) Cadas demeure un mystère pour les érudits, sa force au combat est supérieure à tous dans le clan Valmont, il est réputé pour avoir tué plus de mille personnes à lui seul. Il est craint partout et sa puissance semble sans limite.

**Inquisitrice Palsande Ardois** (64 ans) Véritable monument de l'inquisition Valmont, Palsande est la régente de la plus grande maison d'inquisition, les Ardois. Elle traque les créatures du Destructeur avec fougue. Son fils aîné, Maximilien, la remplacera bientôt.

## Maison Berrouve - Dinis Fortitudo

Le clan Berrouve est d'une puissance telle que seuls les Valmont peuvent rivaliser avec eux. Les membres de la maison Berrouve sont de grands guerriers qui ont fait face aux champs de batailles à plusieurs reprises. L'empire Berrouve s'est étendu à un point tel qu'il est devenu difficile à contrôler et qu'une fraction de l'empire s'est rebellée pour devenir le territoire d'Aravas. C'est en partie pourquoi la loi est très stricte chez les Berrouve et qu'elle est appliquée sévèrement lorsqu'un crime concerne le royaume.

La famille Berrouve a levé le silence il y a plusieurs années pour représenter les habitants du sud qui furent littéralement oubliés après la guerre contre le Destructeur. Voyant qu'encore une fois leurs opinions ne seraient pas considérées pour le choix du prochain régent, ils se sont lancés dans une longue croisade qui dégénéra et déclencha la Guerre des Corbeaux. Maintenant que leur point de vue est écouté, plusieurs dirigeants Berrouve croient qu'il serait maintenant temps de faire la paix et de garder leurs acquis.

La maison est présentement en guerre contre Valmont, Komeidai et Duloir. Sa seule alliée est la maison Arcadis, contrôlée par les sages du sud-ouest. Le territoire Berrouve est de loin le plus vaste. Malgré tout, plusieurs terres sont infertiles et la nourriture se fait rare pour leurs troupes. C'est grâce aux tributs en nourriture que verse Arcadis à chaque année que l'armée de Berrouve peut poursuivre sa marche. La population du royaume souhaite le retour du calme et de la paix qu'elle n'a jamais connus.

### **Fondation : 438, par la division de la maison Valiant**

Tout comme Valmont, Berrouve fut fondé lors de la première division de l'empire. À l'époque, Berrouve reçut comme mission de surveiller le sud-est de Promiterra et traquer les tribus barbares en révolte. Berrouve n'élimina pas les peuples sauvages mais les assimila. L'empire demeura uni pendant un siècle avant de fractionner à son tour.

### **Gouvernement : Monarchie tyrannique**

Berrouve possède un gouvernement unique qui s'appuie sur deux principes : le sang et la force. Le sang représente la descendance, le prochain régent est bien souvent le fils ou la fille aînée du régent actuel. La force représente le combat, souvent dans l'histoire un Berrouve en a défié un autre afin d'accéder au trône. Si la force ou les capacités d'un régent sont mis en doute, il peut être défié par un autre membre de la maison. Si la maison qui dirige une région est trop faible, il n'est pas rare de voir une maison entrer en guerre contre elle afin de s'approprier le territoire, ces querelles sont supervisés par l'armée. L'arbre de famille de la maison Berrouve compte plus de trois mille membres.

### **Loi et code criminel**

Berrouve croit dur comme fer en la liberté individuelle, c'est pourquoi le code criminel est bref et parfois même ambigu. Lors d'affaires civiles mineures, les citoyens sont souvent laissés à eux mêmes et la loi du plus fort s'applique. Par contre, lorsqu'un crime est relié à l'état, la justice Berrouve devient implacable. La cour est présidée par un seul magistrat nommé par la maison mère et son verdict est final. Les marginaux et les moins nantis ont rarement la chance d'avoir un procès et la sentence est donnée par la milice.

### Serment d'allégeance

« Je jure allégeance à l'empire Berrouve ainsi qu'à son impératrice Iliane. Qu'à chaque victoire je proclame ma fierté, qu'à chaque défaite je me relève plus fort. Que nos héros soient vénérés, que notre nation soit forte. Dinis Fortitudo. »

### Condition de la femme

Berrouve est un royaume libertin et plutôt avant-gardiste sur la condition féminine. Dans l'empire, si une femme peut se défendre, elle est autant respectée qu'un homme. Plusieurs femmes occupent des postes importants dans l'empire et l'armée en recrute depuis déjà deux siècles. Les guerrières Berrouve sont renommées pour leur férocité.

Statistiques	Homme Berrouvien	Femme Berrouvienne
Âge adulte	14 ans	14 ans
Service militaire	4 ans	2 ans
Alphabétisation	65 %	70 %
Espérance de vie	43 ans	47 ans
Revenu annuel moyen	43 pièces d'or	36 pièces d'or

**Régente Ilianne Berrouve** (41 ans) La régente Ilianne est une femme autoritaire et très sûre d'elle, il est impossible de la faire changer d'idée et la contredire est très risqué. Elle poursuit la guerre avec fougue. La malchance s'est abattue plusieurs fois sur Ilianne, elle a perdu 4 de ses 5 enfants, tous morts en bas âge de la variole noire.

**Vidian Berrouve** (15 ans) Le fils unique de la régente Ilianne, elle souhaite qu'il puisse épouser la princesse Odilia et accéder au titre d'empereur mais ceci ne semble pas pouvoir se réaliser. Certaines rumeurs prétendent qu'il est un peu lent d'esprit.

**Général Zorin** (43 ans) Le plus grand guerrier de l'empire Berrouve, il rafle les honneurs presque à chaque année dans l'épreuve des Champions. Son seul réel rival d'arme est Cadas de la maison Valmont. Certaines rumeurs prétendent qu'il serait l'amant de la régente et qu'il influencerait celle-ci grandement.

**Celia et Madid** (34 et 36 ans) Ces deux sœurs sont les assassins personnels de la régente, elles accompagnent celle-ci en tous lieux sauf en quelques rares occasions. À chaque fois que l'une d'entre elles n'est pas au chevet de la régente, l'on peut prévoir avec grande certitude que quelqu'un va mourir dans un proche avenir.

**Colonel Aldini** (60 ans) Le colonel est réputé pour être l'un des plus grands tacticiens sur Promiterra. Originaire d'un Logia-Imperia en crise, il fut le premier à conquérir la cité et la conserver au nom de l'empire. Ses tactiques sont parvenues à freiner l'élan Valmont et les repousser à Murronde. Il est reconnu pour aimer énormément les femmes.

**Cardinal Seigraf** (48 ans) Le cardinal Seigraf est considéré comme le numéro deux de l'Église sous le bienveillant premier cardinal Geoffroy. Il a rejoint les Berrouve il y a plus de 20 ans pour leur délivrer un message de paix et est resté pour poursuivre sa mission. Il représente les Berrouve au clergé, il est vénéré par la population du sud.

## Maison Duloir - Fama Justicia Nucleus

La maison Duloir a perdu beaucoup de puissance ces dernières années à cause des longs hivers qui sévissent depuis près de 50 ans sur la côte nord-ouest de Promiterra. Ils ont dû se joindre au combat des Valmont, leurs alliés de toujours, pour être en mesure de survivre. Valmont apporte nourriture à la population qui crie famine lors des longs hivers et en échange la maison Duloir supporte les Valmont dans leurs nombreux conflits.

Malgré qu'il ne soit plus sur la première ligne et que leurs conquêtes soient faites au nom des Valmont, le clan Duloir n'est pas pour autant une force inférieure. De partout l'on raconte les légendes des valeureux Dragonniers de l'empire Duloir, à quel point leur support peut faire la différence dans une bataille. La maison Duloir peut également compter sur le soutien de plusieurs grands généraux pour les appuyer dans leurs combats.

La maison supporte les Valmont dans leurs guerres contre Berrouve et Arcadis et est la première force de frappe contre Komeidai. Le territoire de Duloir est restreint par celui des Valmont et la partie qu'il possède est gelée 6 mois par année. Ces dernières années, une partie de la population de Duloir a abandonné les conflits pour rejoindre le territoire neutre de Balgarde et une autre a immigré vers les terres plus fertiles des Valmont. Malgré tout, ceux qui demeurent restent totalement loyaux et fiers de leur territoire.

### **Fondation : 497, par le traité Duloir**

Le cinquième siècle fut probablement le plus prospère de l'histoire, principalement pour la famille nordique des Duloir. Celle-ci arriva à accumuler une telle fortune qu'ils purent littéralement acheter leur liberté. Un demi-million de pièces d'or fut donné à la maison Valiant en échange d'une place de premier rang dans la hiérarchie et les terres du nord.

### **Gouvernement : Socialiste féodal**

Les Duloir croient en une société où tous sont égaux, où chacun a le privilège et le devoir de participer à la fortune collective. Le tiers des revenus de chaque travailleur est taxé par l'état et redistribué en services ainsi qu'en rentes aux plus pauvres. L'éducation et les soins médicaux sont donc offerts gratuitement aux citoyens des maisons annexées. D'un autre côté, la taxe encombre beaucoup le pouvoir d'achat de la populace et apporte une pauvreté généralisée. La famille Duloir annexe très peu de membres, c'est pourquoi on en compte environ une centaine sur Promiterra, le régent est élu dans une élection interne.

### **Loi et code criminel**

Il existe deux justices dans le royaume de la maison Duloir, la justice des citoyens et la justice des étrangers. La justice des citoyens se passe dans une cour de loi présidée par un juge et neuf jurés qui représentent les neuf anges. Les jurés sont seuls à prononcer le verdict et le gagnant voit toutes ses dépenses reliées à la cour remboursées par le perdant. La justice des étrangers coûte très cher à l'état, c'est pourquoi seulement un juge est présent et son verdict va souvent en faveur du royaume. La pauvreté des Duloir fait en sorte que la justice du royaume est reconnue pour être facilement achetable.

### Serment d'allégeance

« Je suis l'arme de la maison Duloir. Je suis le bouclier du peuple. Je suis l'armure de la maison Valiant. Je suis la flamme du Créateur. J'ai joint de corps et d'âme la cause noble des Duloir et accepte de servir la gloire de celle-ci. »

### Condition de la femme

Deux pensées opposées influencent le statut de la femme. Le courant traditionaliste, suivi par les hommes d'armes et les campagnards, veut que la femme doit rester à la maison et élever les enfants. Le courant moderne des grandes villes veut que la femme soit dotée d'une âme propre et qu'elle soit libre de ses actions par ce simple fait. Ces deux systèmes entrent souvent en conflit et les femmes cherchent encore leur place. Elles se sont taillé des postes importants dans l'armée mais imposer le respect demeure ardu.

Statistiques	Homme Dulois	Femme Duloise
Âge adulte	16 ans	16 ans
Service militaire	2 ans	2 ans
Alphabétisation	75 %	65 %
Espérance de vie	51 ans	54 ans
Revenu annuel moyen	29 pièces d'or	23 pièces d'or

**Régent Ulrik Duloir** (24 ans) Ulrik est le plus jeune régent sur Promiterra, il a dû remplacer son père à l'âge de 15 ans car celui-ci disparut dans une expédition en terre de Komeidai. Il a promis de venger sa mort en abattant tous les responsables possibles de ce crime. Il mène toujours ses Dragonniers vers les lignes ennemies en quête de vengeance.

**Duc Racnar Duloir** (35 ans) Racnar est le cousin du régent. Pour plusieurs, il était celui qui aurait dû succéder à son oncle il y a plusieurs années mais les choses ne se passèrent pas comme il l'aurait souhaité. Il est demeuré très amer de cette décision mais reste un Duloir malgré tout et il continue le combat aux cotés de son cousin. Sa puissance est reconnue et son caractère est légendaire, un main de fer dans un gant de fer.

**Général Karian Gorav** (51 ans) Né d'une famille de barbares, Karian est devenu l'un des plus grands stratèges de guerre ayant jamais existé. Il dirige les Dragonniers des Duloir avec le régent. Ses stratégies et ses ruses sont reconnues partout dans le monde.

**Lieutenant Iris Gorav** (22 ans) La fille unique du Général Karian; contrairement à son père, elle est reconnue pour sa témérité et sa vivacité. Elle a plusieurs exploits à son actif comme celui d'avoir tenu un front de cavalerie à elle seule pendant plusieurs minutes.

**Cardinal Divaya** (73 ans) Cette femme est la seule personne non voyante qui a réussi à devenir cardinal. Son handicap ne diminue en rien sa sagesse, elle est vénérée comme une sainte dans le territoire de Duloir. Elle réside dans le manoir du clan où elle reçoit les plus miséreux et les malades du monde entier. Ses pouvoirs de guérison sont sensationnels et sa foi en le Créateur est probablement la plus grande sur Promiterra. On prétend même qu'elle aurait des pouvoirs de prophétie, des dons pour prédire l'avenir.

## Maison Arcadis - Ratio Veritas

La maison Arcadis se distingue grandement des autres par le simple fait qu'elle est dirigée par plusieurs régents. Ses dirigeants se font appeler le cercle des sept sages, ils sont de puissants et vieux magiciens, leur savoir est immense et leur confiance en eux-même est inébranlable. C'est cette même confiance qui a provoqué la chute du clan il y a 40 ans face à la maison Berrouve. La nation possède le plus grand système d'éducation.

Depuis leur défaite sur le champ de bataille contre les Berrouve, la maison Arcadis est soumise et doit payer un tribut mensuel en nourriture et en or à ceux-ci. Le traité de reddition entre les deux empires tient toujours après 40 ans, bien que cela agace terriblement le patriciat d'Arcadis. Les dirigeants du clan tentent toujours de se refaire une force suffisante pour reprendre le combat mais ceux-ci sont trop bien contrôlés par la milice de Berrouve qui occupe les grandes et moyennes villes du royaume.

Arcadis est le seul royaume qui proclame que l'époque de l'empire de Valiant est révolue et que les hommes ont maintenant le droit de se diriger comme ils le souhaitent. C'est pourquoi le clan cherche à faire tomber les royaumes de Valmont et de Duloir qui protègent toujours la princesse Odilia. Le clan n'a aucune relation valable avec la maison Komeidai. Depuis quelques années la machine militaire d'Arcadis s'est remise en marche, plusieurs nouvelles troupes sont formées pour aider le front Berrouve.

### **Fondation : 565, par le traité *Distributio Fiducia***

La renaissance à Arcadis apporta une véritable révolution intellectuelle. Le peuple, jusqu'alors gouverné par une culture théocratique opposée à la sienne, désirait restaurer le sénat de l'époque. La maison Valiant refusa et de nombreuses révoltes eurent lieu sur plusieurs décennies. Avant de perdre le contrôle, la maison Valiant accorda à Arcadis le droit de s'administrer sous forme de sénat à condition qu'un maximum de sept dirigeants soit en place et que le gouvernement se conforme à la hiérarchie par maison.

### **Gouvernement : *Magistratie sénatorial***

Dans les terres d'Arcadis, le respect et la puissance ont toujours été attribués aux magiciens. C'est pourquoi ceux-ci ont gravi les échelons et pris la régence du royaume. Les sept régents du sénat ont été rebaptisés le cercle des sept sages. Dans la population, les érudits de grand talent peuvent être nommés pour faire partie du sénat, aussi appelé le cercle externe. Les sénateurs s'occupent de faire l'entremise entre la population et le cercle, ils proposent les lois et s'assurent qu'elles sont comprises. Lorsque l'un des sept se retire, un sénateur est choisi parmi le cercle externe afin de le remplacer. Depuis près de deux siècles, seulement des érudits et des magiciens ont été admis comme sages.

### **Loi et code criminel**

La justice est plutôt clémente à Arcadis. Les crimes mineurs sont jugés par un seul juge impartial d'Arcadis et l'accusé peut recourir à un avocat. Les crimes majeurs sont jugés par trois personnes : un juge d'Arcadis, un juge de Berrouve et un sénateur du cercle externe ayant une expertise reliée au crime commis. Arcadis croit en la réinsertion sociale et les prisonniers sont éduqués afin de pouvoir trouver un emploi honnête.

### Serment d'allégeance

« Je crois au sénat d'Arcadis et suis honoré qu'il me représente. Je suis libre d'actions et de pensées dans une société où le bien collectif prône. J'ai foi au Créateur, sa lumière et mon raisonnement guident ma route. Ma quête est de connaître et comprendre, je travaille avec acharnement pour protéger ma patrie Arcadis et propager la vérité. »

### Condition de la femme

La révolution intellectuelle de la renaissance a fait faire un pas de géant au statut de la femme. À un tel point qu'on ne parle presque pas d'inégalité. Les femmes travaillent dans la majorité des métiers typiquement masculins et gagnent un salaire équivalent. Voir autant de femmes de métier surprend souvent les étrangers en visite à Arcadis.

Statistiques	Homme Arcadien	Femme Arcadienne
Âge adulte	18 ans	18 ans
Service militaire	Aucun	Aucun
Alphabétisation	90 %	95 %
Espérance de vie	57 ans	58 ans
Revenu annuel moyen	39 pièces d'or	37 pièces d'or

**Cercle des Sept Sages** (Âge moyen : 80 ans) Le Cercle des sept sages est constitué d'érudits et de magiciens puissants, le Cercle est difficile à rencontrer et presque impossible à infiltrer. Chaque membre a un domaine de spécialité unique parmi cette liste : loi, religion, guerre, magie, commerce, occultisme et éducation.

**Sage Desmond** (Âge inconnu) S'occupant des lois du royaume, Desmond est de loin le plus vieux des sept sages, il est reconnu comme l'aîné de Promiterra. L'on prétend qu'il a défié le temps et qu'il vit depuis plus de cent ans. Il est reconnu pour son savoir immense sur l'histoire, les sociétés, la politique, la magie et l'ancien culte.

**Sage Nitate** (94 ans) Nitate est une femme aigrie et blessée par la vie, son visage fut détruit par le feu et les rumeurs veulent que sa jeunesse fut un enfer. Elle désire avec rage éliminer le clan Valmont pour des raisons personnelles. Elle n'en reste pas moins une sorcière exceptionnelle qui s'occupe du domaine de la magie avec talent.

**Sage Lorez** (78 ans) Lorez s'occupe de l'occulte, c'est un homme sombre, froid et mystérieux. L'on prétend qu'il ne sort jamais au grand air. Le clergé l'a souvent accusé de pratiquer l'ancien culte mais la thèse n'a jamais été prouvée.

**Sage Tacidia** (53 ans) Tacidia est la plus jeune du groupe des sages, elle a été admise il y a deux ans pour s'occuper du domaine de la guerre. Depuis son arrivée les choses bougent de nouveau à Arcadis et l'armée s'est remise en route. Elle est reconnue pour détester les Berrouve et certains ont peur qu'elle ne fasse reprendre la guerre.

**Général Pargace** (46 ans) Le général Pargace est un homme de peu de mots, il est reconnu pour agir avant de prévenir. Sa ténacité au combat et son mauvais caractère sont légendaires, personne ne souhaite tomber sous ses ordres. Il dirige le renfort Berrouve.

## **Maison Komeidai - Potentia Superia**

La maison Komeidai poursuit un combat solitaire contre les maisons Valmont, Berrouve et Duloir depuis plus de 60 ans. Le clan est grandement détesté par les grandes maisons, le fait qu'il demeure toujours vivant est étroitement lié au conflit qui anime toujours le clan Valmont et Berrouve. Leurs relations avec les autres royaumes sont désastreuses, ils sont réputés pour assassiner les messagers ainsi que les diplomates étrangers.

La famille Komeidai est nombreuse et puissante, leur sang est froid comme la région d'où ils viennent. La force du clan provient principalement de leurs rapides assassins de la côte nord-ouest, appelé Ninja. Leur seule alliée d'antan, la maison Tiar, à été complètement défaite au combat il y a plusieurs années. Les seuls survivants de l'alliance sont des druides et des forestiers qui ont aménagé dans les forêts du royaume.

La loi dans le royaume est implacable, les membres des classes sociales inférieures doivent soumission à leurs supérieurs car les châtiments sont sévères. L'économie locale est fragile et la population doit s'affairer énormément en agriculture afin de nourrir la nation qui vit dans un climat hivernal des plus difficile. Les Komeidai sont présentement sur le champ de bataille contre le clan Duloir, une vieille haine a toujours lié ces deux maisons et la Guerre des Corbeaux a servi de catalyseur à celle-ci.

### **Fondation : 611, par le coup d'état Sormand**

À l'époque, la maison Sormand dirigeait le nord est de Promiterra, un territoire forestier vaste, très difficile à contrôler en entier. La maison éprouvait depuis plusieurs années de graves problèmes de gestion et de corruptions. Pendant la crise, les dirigeants de la maison furent assassinés et plus d'une dizaine de clans indépendants émergèrent de la confusion générale afin de renverser le pouvoir. Des décennies de conflits civils suivirent où les clans et la maison Valiant s'affrontèrent avec ardeur. Finalement, le territoire fut divisé en trois afin de retrouver le calme, l'ouest donné à Valmont, le nord et l'est accordés au clan Komeidai, descendants des Torkori et le sud fut alloué au clan Tiar.

### **Gouvernement : Despotisme féodal**

Le gouvernement Komeidai se base sur la peur pour fonctionner. La peur d'être assassiné incite les dirigeants des autres nations à ne pas faire la guerre. La peur d'être persécuté ou pendu par l'armée incite la population à ne pas faire de crimes ou révoltes. Chaque palier de gouvernement incite la peur aux paliers inférieurs de telle façon que l'un accepte de servir l'autre. Les dirigeants Komeidai sont donc au dessus des lois et sont considérés comme des despotes par les autres nations. La maison Komeidai compte près de mille membres et la seule façon de la joindre est par naissance ou mariage.

### **Loi et code criminel**

L'armée Komeidai contrôle tout, les militaires font donc offices de juges. Les soldats ont juridiction sur la population. Les plus puissants d'entre eux deviennent des officiers Samourais et les plus intelligents sont choisis pour commander, ils sont nommés Shogun. Les Shogun ne doivent répondre qu'à la maison Komeidai. Les sentences sont très sévères et sont souvent appliquées dans la rue, la prison est un privilège pour les fortunés.

### Serment d'allégeance

« Gloire et puissance à l'empire Komeidai. » ou « Potentia Superia Komeidai. »

### Condition de la femme

La condition féminine varie beaucoup selon la classe sociale. Les femmes des maisons élevées sont respectées et gèrent souvent les revenus familiaux. Dans les maisons moins fortunées ou chez les marginaux, les femmes sont souvent mal traitées et l'esclavage n'est pas un phénomène rare. Les femmes sont souvent utilisées comme outils politiques entre les maisons de tout rang qui organisent des mariages forcés en bas âge.

Statistiques	Homme Komeidois	Femme Komeidoise
Âge adulte	14 ans	12 ans
Service militaire	5 ans	5 ans ou mariage
Alphabétisation	45 %	40 %
Espérance de vie	36 ans	39 ans
Revenu annuel moyen	32 pièces d'or	19 pièces d'or

**Régent Hatsuo Komeidai** (37 ans) Le régent Hatsuo est le quatrième du nom. Tout comme ses prédécesseurs, il est puissant et sans pitié, il contrôle sa population avec une fermeté extrême. Bien qu'il ne soit âgé que de 37 ans, il est déjà le père de 11 enfants dont le plus vieux, le dauphin Semail, dirige déjà les troupes sur le front ouest.

**Régente Tarma Komeidai** (39 ans) Tarma est une femme dévouée à sa famille qui surprotège ses enfants. Lorsque sa fille a disparu il y a trois ans, elle a remué ciel et terre pour la retrouver. Elle est reconnue comme une personne très bonne et très pieuse. Contrairement à son mari, elle souhaite l'arrêt des conflits et le retour de la paix.

**Semail Komeidai** (19 ans) Semail est le plus vieux de la grande famille de Hatsuo, il est un jeune fougueux perfectionniste ayant une grande force de caractère. Plusieurs disent qu'il est tout le portrait de son père. Il dirige en partie le front contre les Duloir.

**Soltone Komeidai** (17 ans) La pauvre Soltone n'a pas eu une vie facile, elle a été enlevée pendant trois ans par le Cercle des Loups contre une rançon royale et est restée marquée par cette expérience. Elle habite dans le château des Komeidai, protégée par sa mère.

**Conseiller Niiden** (52 ans) Tacticien insidieux et brillant, Niiden conseille Komeidai depuis déjà près de 15 ans et les pousse à poursuivre une guerre froide et sans pitié. Il est un génie militaire sans pareil avec la réputation d'avoir une ambition sans limite. Il est également réputé pour avoir d'excellentes relations dans la guilde de l'ombre.

**Aram** (29 ans) Aram est l'un des plus jeune Ninja de Komeidai. Il est froid, puissant et terrifiant, il maîtrise le sabre comme personne. L'on prétend qu'il tue pour le plaisir.

**Missionnaire Pavamile** (35 ans) Pavamile est une missionnaire originaire de Valmont. Elle est reconnue comme la seule missionnaire étrangère tolérée en territoire Komeidai. Son humanisme et sa foi inébranlable font en sorte qu'elle est adorée par la population.

## Maison Tiar - Sapientia Pretium

La maison Tiar était la seule alliée des Komeidai avant d'être éliminée par les Valmont. Elle était une force de frappe considérable au début des conflits mais des troubles internes firent que la maison fut séparée en deux royaumes. L'une demeura le royaume de Tiar et l'autre devint le territoire neutre de Savie.

Les derniers survivants de cette lignée se sont réfugiés dans les forêts Komeidai où ils tentent de retrouver la paix qu'ils ont longtemps repoussée. Les derniers membres de la maison ainsi que leurs supporteurs ont construit des forteresses au cœur même de la forêt et chassent de celle-ci les indésirables. À cause des Tiar, les forêts du nord-est sont devenues un lieu dangereux, ceci offre une certaine protection au Komeidai.

**Druidesse Xaris Tiar** (73 ans) Xaris est une personne de grande sagesse, elle est une des dernières de son clan à avoir vécu dans l'époque où ils étaient puissants. Elle dirige sa grande famille dans l'épaisse forêt, un territoire qu'on ne peut plus leur disputer. Elle est reconnue pour ses étranges pouvoirs sur la nature.

**Ortem Tiar** (35 ans) Ortem est le neveu de Xaris : tout comme sa tante il a d'étranges pouvoirs sur la nature. Il est un Ranger émérite qui peut se guider partout. Il est celui qui dirige le clan des Tiar et protège la forêt au nom de sa famille.

## Maison Logia - Gloria Imperium Nobilitas

Logia fut l'empire le plus puissant lors des débuts de la guerre, sa force de frappe était telle qu'il déclara la guerre à tous les autres royaumes sans exception. Son ambition démesurée causa la chute de l'empire qui fut attaqué de tous les côtés. Afin de se venger d'avoir été pris sur tous les flancs, les derniers survivants de Logia ont formé le Cercle des Loups, une organisation criminelle très puissante qui contrôle maintenant la majorité des guildes de voleurs, ayant pour but de détruire la structure de Promiterra.

**Parrain Savian Logia** (48 ans) Savian est le maître du Cercle, il a choisi la protection du crime organisé afin de cacher les richesses de son empire détruit. Cet or n'est pas dépensé inutilement car son organisation est aussi puissante que les grandes maisons mères. Savian est réputé pour être un pleutre et ne jamais se présenter au combat.

**Ellis** (36 ans) Ellis est sûrement l'une des plus grandes espionnes ayant jamais vécu sur Promiterra. Elle s'est déjà infiltrée dans presque tous les royaumes afin d'acquérir les plans de ceux-ci. Elle est au service du Parrain en échange d'un salaire royal.

**Dalsor** (44 ans) Dalsor est l'assassin personnel du Parrain, il est celui qui dirige le Cercle des Loups sur le champ de bataille. Il est un mercenaire redoutable, réputé pour sa force au combat et son manque de loyauté car il a trahi plusieurs fois ses alliés pour des richesses ou des terres.

## Territoire de Balgarde - Lucend Virtuos

Le territoire de Balgarde est une zone neutre appartenant à la maison Valiant située sur la côte nord-ouest. Le territoire n'est qu'une seule ville qui fait office de symbole de l'empire laissé par Valiant. Le territoire supporte politiquement Valmont mais n'intervient pas dans la guerre. Odilia possède la cité mais ne l'a jamais habitée.

**Paladin Louvier Valmont** (44 ans) Neveu de Richard, Louvier a décidé il y a plusieurs années de renoncer à la folie de la guerre. Il s'est joint à la communauté de Balgarde pour ensuite devenir leur porte-parole, il est un pacifiste qui fait pression contre la guerre.

## Territoire d'Harlog

Harlog est un territoire sauvage situé au cœur de la jungle du sud de Promiterra; il est peuplé de barbares et de chasseurs de têtes. Harlog est demeuré neutre pour la simple raison qu'il ne s'intéresse pas à la civilisation et que les maisons ne s'intéressent pas non plus à eux. Les terres d'Harlog sont marécageuses et infestées de monstres.

**Rark Nohagan** (51 ans) Rark est le chef du territoire d'Harlog, il est reconnu pour sa férocité et son mauvais caractère. Malgré son goût indiscutable pour les combats et la réputation barbare de son armée, les rumeurs veulent que Rark soit un homme de parole.

## Territoire de Savie - Sapientia Gracia

Le territoire de Savie est dirigé par la famille du même nom, celle-ci a déserté la maison Tiar à l'époque de la guerre contre les Valmont. La maison Valmont a promis de laisser Savie en paix tant que ceux-ci ne poursuivraient pas les conflits.

**Diane Savie** (26 ans) Malgré son jeune âge, Diane est une femme puissante dont le leadership est indéniable. Elle est une grande pacifiste qui désire voir son peuple s'épanouir malgré la guerre incessante. Elle est reconnue pour être une archère émérite ainsi qu'une formidable porte-parole pour la paix et la parole du Créateur.

## Territoire d'Aravas - Magnitudo Firmitas Ambitio

Ce territoire est le plus récent d'entre tous, il fut formé par plusieurs membres de la maison Berrouve dont le célèbre général Aravas qui donna son nom au territoire. Le territoire est en fait une partie de celui des Berrouve. Frustré de ne pas avoir été payé à sa juste valeur, le général Aravas et ses hommes décidèrent de s'approprier le territoire qu'ils venaient de reconquérir. Ceci créa beaucoup de controverse mais le clan Berrouve décida de ne pas contre-attaquer car il avait déjà beaucoup de problèmes avec Valmont.

**Général Aravas** (49 ans) Surnommé par ses ennemis comme étant le « Général Mercenaire », Aravas a prouvé à maintes reprises sa valeur sur les champs de bataille ainsi que sa piètre valeur comme homme de confiance. Il avait déjà désobéi aux ordres de la maison Berrouve à maintes reprises avant de trahir complètement celle-ci.

## Personnages indépendants

**Solitia** (38 ans) Solitia est une légende sur Promiterra pour plusieurs raisons. Premièrement, pour sa grande habileté à combattre; plusieurs ont tenté de la défier mais tous ont échoué, son art de la lance est exceptionnel. Deuxièmement, pour le fait qu'elle ne veut prêter allégeance à personne, elle erre d'une ville à l'autre dans une quête personnelle qu'elle seule connaît. Troisièmement, pour le fait qu'elle ne peut pas parler, en effet sa langue a été coupée il y a plusieurs années dans de mystérieuses circonstances.

**Razal** (âge inconnu) Razal est le seul habitant reconnu de l'Île Maudite, il demeure sur celle-ci depuis plusieurs années et tente d'en chasser tous les étrangers qui veulent s'y aventurer. Il est reconnu pour ses étranges pouvoirs pour contrôler les monstres. Il a été condamné par le clergé pour hérésie ainsi que pour la pratique interdite de l'ancien culte.

**Maele** (27 ans) Maele est l'artiste la plus populaire sur Promiterra. Malgré son jeune âge, son répertoire musical est connu partout sur le continent. Sa grande beauté et son charisme sont légendaires, réputés pour remonter le moral des troupes et de la population. Son chant le plus connu est La Complainte des Corbeaux, un poème très politique. Maele est très active pour la paix sur Promiterra, elle effectue plusieurs représentations contre la guerre et participe à plusieurs mouvements pacifistes.

**Astrov et Shimeya** (54 et 51 ans) Ces deux amants sont reconnus comme étant les plus grands cartographes des temps modernes. D'origine Duloir et Komeidai, le couple s'est rencontré par hasard pendant la guerre et ils ont déserté leurs armées et nations. Ils voyagent dans leur caravelle, la Amores, depuis plus de 25 ans et ont entrepris le défi incroyable de cartographier Promiterra en entier. Les cartes modernes les plus précises sont bien souvent des reproductions des œuvres du surprenant couple. Ils voyagent toujours sur les océans à la recherche de nouveaux lieux à cartographier.

**Docteur Herlisen** (47 ans) Le docteur Herlisen est reconnu comme un génie de la physique et de la médecine. Né en territoire Berrouve, son talent fut rapidement remarqué par la nation qui le força à concevoir de la machinerie de pointe et des armes technologiques. Il parvint à fuir en territoire Valmont où il fit d'énormes découvertes sur la chirurgie jusqu'au jour où l'inquisition tenta de l'assassiner pour hérésie. Il s'exila du territoire et disparut du monde public. L'on prétend qu'il est génial et lunatique.

**Ogder** (63 ans) L'un des gladiateurs le plus célèbre se nomme Ogder. Né durant la guerre civile à l'époque de la fin du royaume Tiar, il s'est fait connaître comme duelliste de rue et briseur de jambes. Il adore se battre et a participé plus de vingt fois à l'épreuve des champions, il a remporté celle-ci à sept occasions. Malgré sa puissance au combat, sa carrière dans l'armée fut un échec à cause de son caractère exécrationnel de son alcoolisme. Aujourd'hui, il parcourt les tavernes du monde et provoque en duel tout ceux qui ont la malchance de ne pas lui plaire. Malgré son âge, il demeure un combattant exceptionnel.

## Classes Sociales

Il existe six classes sociales distinctes sur Promiterra, chacune ayant ses privilèges et ses redevances. La loi s'applique également de façon différente pour chacune de ces classes. Changer de classe sociale implique bien souvent de changer de maison.

**Patriciat (0 %)** Le patriciat est composé de la classe dirigeante, de l'élite de la société. Ces membres font partie des grandes maisons et sont la noblesse de Promiterra. Ils font leurs propres lois et les imposent aux autres classes sociales. Bien que les membres du patriciat ne travaillent pas beaucoup physiquement, ils sont appelés à prendre de lourdes décisions et doivent toujours bien paraître en public. Ils doivent s'affairer à l'épanouissement de leur maison ainsi que dans l'intérêt de leur réputation personnelle.

**Clergé (10 %)** De toutes les classes sociales, le clergé se distingue parce qu'il détient sa propre hiérarchie. Le clergé est composé de clercs, de frères, de moines, de prêtres, d'évêques et de cardinaux, chacun ayant sa fonction propre dans l'organisation. Le clergé a ses propres lois et ses propres tribunaux. La notion de famille et de maison existe également dans le clergé, puisque le mariage est permis. Les nouveaux clercs sont donc souvent choisis dans les familles mêmes du clergé. Tout comme les autres classes sociales, le clergé est difficile à atteindre pour les classes inférieures.

**Classe moyenne (10 %)** La classe moyenne est composée d'érudits, de lettrés, d'écrivains, d'hommes de loi, de marchands et des artisans les plus talentueux. Ils font bien souvent partie des maisons de moyenne envergure qui contrôlent les quartiers de la ville. La classe moyenne vit bien, les jours de travail sont courts et la paye est bonne. La classe moyenne est favorisée par rapport aux autres car elle n'a pas de service militaire.

**Armée (15 %)** L'armée est composée de tous les hommes d'armes du royaume, elle est divisée en trois classes distinctes : le commandement, les officiers et la milice. Regroupées également en familles, les maisons de l'armée sont respectées sur Promiterra et bienvenues par le patriciat qui demande constamment leur appui. Ces maisons transmettent leurs techniques de combats et leurs tactiques à leurs héritiers et héritières. Elles sont souvent appelées à défendre les villages et grandes cités des royaumes.

**Populace (45 %)** Quoiqu'elle n'en demeure pas moins essentielle à la survie des autres classes, la populace n'est guère respectée sur Promiterra. Les maisons de la populace sont nombreuses et souvent bien petites, leur renommée est habituellement très faible. Les membres de la populace sont destinés à un avenir de servitude et de corvées, ils doivent cultiver la terre et fabriquer les armes des autres classes sociales.

**Marginaux (20 %)** Les marginaux n'ont pas de maison propre ni de terre ou d'habitation. Certains sont nés marginaux et les autres ont soit quitté leur maison d'origine ou on été rejetés par celle-ci. Les marginaux errent de ville en ville à la recherche de travail pour survivre. Lors de grands chantiers de construction, ils accourent pour trouver du travail et peut-être refaire leur réputation. Il est fréquent de voir des marginaux réunir leurs acquis pour fonder une famille et rejoindre la populace.

## Chevalerie

La chevalerie est bien plus qu'un simple code d'honneur, elle est un vaste idéal suivi par les guerriers fidèles aux enseignements de Valiant. Elle fut instaurée par l'Église du Créateur afin de contrôler les ardeurs et la violence des hommes d'armes. Pour plusieurs guerriers, la chevalerie est devenue un mode de vie, le code de celle-ci s'étant étendu bien plus loin que sur le champ de bataille.

Le code de chevalerie fut modifié bien souvent à travers les siècles et plusieurs maisons ont altéré celui-ci pour l'adapter à leurs besoins. Malgré les nombreuses variantes au code, des bases ont été établies dans celui-ci par la maison Valiant. Voici les dix bases du code de chevalerie que les hommes d'honneur s'efforcent de respecter.

**Honneur** - Le chevalier doit garder la tête haute en tout temps, son combat doit être héroïque, ses actes doivent être justes et son honnêteté doit être sans faille.

**Piété** - Jamais le chevalier ne doit renier sa foi envers le Créateur et son fils Valiant. Malgré la torture et les infamies, celui-ci garde toujours une foi inébranlable.

**Loyauté** - Le serment du chevalier ne peut être rompu, sa fidélité et sa loyauté envers ses confrères et ses supérieurs doivent être sans faille.

**Mesure** - Le chevalier doit prendre précaution avant d'agir, il doit évaluer la situation avec soin et ne pas laisser ses émotions personnelles biaiser son jugement.

**Sacrifice** - En tout temps le chevalier est prêt à donner sa vie pour une cause qu'il juge juste. Il accepte que son sang soit versé pour ses confrères ou un idéal noble.

**Bienfaisance** - Le chevalier se doit d'apaiser la détresse et d'aider les miséreux. Ses agissements doivent être exécutés pour le bien de ses proches et la communauté.

**Courage** - Le chevalier ne doit pas fuir devant l'ennemi, il doit combattre celui-ci avec ardeur et ténacité. Ni les blessures ni la mort ne l'effraient lorsque sa bannière est juste.

**Ascension** - Tous les humains, quoi qu'ils aient pu faire, ont droit au dernier repos. Le chevalier se doit de faire appliquer les derniers sacrements de l'Église à ses victimes.

**Pardon** - Le repentir doit être respecté par le chevalier. Il ne doit pas exécuter une personne demandant sincèrement le pardon, seul un procès pourra juger de l'impie.

**Courtoisie** - La politesse et les bonnes manières sont un devoir pour le chevalier. Il se doit de rester courtois envers ses proches et ses ennemis.

## Organisations

En plus des maisons, plusieurs organismes se disputent le pouvoir sur Promiterra. Certains n'ont pas de but lucratif et d'autres ont été formés pour contrecarrer le système établi par le patriciat. Tout comme les maisons, la plupart des organismes ont également un dogma, voici une courte présentation des quatre organismes les plus influents:

### **Le clergé - Fidus Ingeniosus**

Plus qu'un simple organisme, le clergé est devenu une classe sociale de prestige dont l'adhésion se fait à l'aide de l'héritage du sang. Il regroupe des centaines de maisons à son service et son influence est palpable partout sur Promiterra. Le clergé fut fondé à la fin de la Guerre des Anges par les derniers survivants de l'armée du Créateur dont Valiant, le fils du bienfaiteur.

Le clergé est de loin le plus grand organisme ayant jamais existé sur Promiterra. Il est au service de toutes les maisons mais semble favoriser le clan Valmont face aux autres et prêche les exploits de la famille. Il est représenté partout dans le monde et les fidèles sont nombreux à vouloir servir l'organisme. Les serviteurs du clergé sont multiples et très variés, leurs titres sont bedeaux, moines, prêtres, évêques, cardinaux et paladins.

Les membres du clergé servent tous le même code appelé la Loi du Créateur. Ce code est tiré de la bible écrite par les derniers Anges qui ont survécu à la grande guerre. Depuis la Guerre des Corbeaux, le clergé a perdu la régence de Promiterra et ne la retrouvera que si la famille impériale revient au pouvoir. C'est pourquoi le clergé s'est rallié derrière la maison Valmont qui protège la princesse Odilia, 14<sup>ième</sup> du nom.

Le clergé possède plusieurs sous-organismes qui servent le Créateur d'une façon ou d'une autre. Le plus célèbre d'entre eux est l'Inquisition, un organisme militaire au service du clergé qui a pour but de traquer les ennemis de la sainte Église. Ces ennemis sont bien souvent accusés de pratiquer l'ancien culte et sont surnommés hérétiques.

### **Le Cercle des Loups**

Les derniers fanatiques de l'empire de Logia décidèrent de poursuivre le combat lors du démantèlement de leur royaume. Ils poursuivirent la guerre de façon secrète et fondèrent une organisation criminelle nommée le Cercle des Loups. Bien qu'il demeure un organisme criminel qui cherche à piller les richesses du mieux nantis, le Cercle effectue aussi des actions politiques afin d'affaiblir les grandes puissances de Promiterra.

L'organisme a choisi ce nom afin d'intimider ses adversaires et d'inspirer ses hommes. L'image d'une troupe de loups qui encerclent l'ennemi en est une des plus menaçantes. Le Cercle a accumulé de nombreuses richesses avec les années et peut maintenant financer des opérations de grande envergure contre les maisons-mères.

## **La Confrérie - Equestris Procacitas**

La Confrérie est un organisme uniquement militaire qui fut fondé afin de protéger ses membres. Tous les membres de l'organisme doivent protection aux autres et ne peuvent se battre à moins que ce soit dans une bataille officielle. L'adhésion à la Confrérie est devenue une mode chez les hommes d'armes et presque toutes les grandes maisons sont représentées dans la Confrérie.

L'adhésion à la Confrérie se fait à Oceyenne, au centre même du territoire de la maison Berrouve. Avant de devenir membre, une enquête sur votre passé est effectuée, si vos actes sont jugés dignes, vous pouvez adhérer au coût de 10 pièces d'or par an ou de 100 pièces d'or pour un abonnement à vie. Le code de chevalerie est appliqué de façon très stricte par les membres de la Confrérie.

Nul membre de la Confrérie ne peut attaquer un autre membre sous peine d'être banni de celle-ci ou d'être placé sur la liste noire. La liste noire est une liste de tous les ennemis de la Confrérie, ils sont traqués par ses membres et doivent se cacher pour éviter l'exécution. Cette situation crée beaucoup de problèmes en temps de guerre puisque les hommes d'armes deviennent plus hésitants à combattre leurs semblables.

Il existe quatre rangs de prestige que l'on peut atteindre dans la Confrérie, ceux-ci indiquent le respect que les confrères doivent avoir envers leurs compagnons. Les rangs sont atteints en exécutant des services ou des actions d'éclat pour la Confrérie. Les titres sont : Frère de Cœur, Frère d'Arme, Frère de Sang, Frère d'Âme.

## **La Guilde de l'Ombre - Posse Efficientia**

Caché quelque part dans le territoire de Komeidai se trouve la guilde de l'ombre, l'endroit où sont formés les assassins et les Ninja du royaume. La guilde est l'organisme le plus puissant de Komeidai, elle s'occupe de toutes les affaires criminelles de la nation. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait plus puissante que la maison elle-même. La localisation de la guilde est un secret bien gardé pour les royaumes étrangers.

La guilde possède sa propre hiérarchie secrète que tous les membres doivent respecter. Elle est divisée en petites cellules indépendantes et bien souvent seuls les dirigeants de ces cellules connaissent l'emplacement des autres. Ces cellules forment également une hiérarchie pyramidale complexe que seuls les dirigeants connaissent.

Bien que son territoire de provenance soit celui de Komeidai, la guilde de l'ombre opère habituellement à l'étranger. Les opérations de la guilde varient entre les attaques de caravanes et les enlèvements dans le but d'obtenir une rançon. L'organisme travaille fortement contre la maison Duloir et Valmont et est en guerre ouverte avec le Cercle des Loups, une organisation rivale de la guilde.

## Armoiries

Voici la description des armoiries des principales maisons et territoires de Promiterra.

**Valmont :** Le tracé d'un bouclier blanc sur fond bleu, au centre de celui-ci se trouve un loup blanc positionné assis, hurlant vers le ciel.

**Berrouve :** Deux lions noirs identiques sur fond rouge, placés debout face à face, à leurs pieds se trouve la couronne impériale à six pointes des Berrouve.

**Duloir :** Une lance bleue croisée d'un marteau de forgeron bleu, entourée d'une couronne de laurier verte sur fond blanc.

**Arcadis :** Trois sphères vides de taille différente placées l'une dans l'autre; au centre se trouve une quatrième sphère mais celle-ci est pleine. Un petit vide est positionné dans le haut des trois premières sphères et la couleur n'a pas d'importance.

**Komeidai :** Un aigle noir sur fond blanc, celui est placé de face et ses ailes sont grandes ouvertes. La tête de l'aigle est toujours inclinée vers la gauche.

**Tiar :** Le drapeau Tiar est divisé en deux sections, la moitié gauche est complètement rouge, signifiant leurs périodes de guerre. La partie droite est vert forêt, signifiant leur réconciliation avec la nature.

**Balgarde :** Les armoiries de Balgarde sont un mélange entre celui de Valmont et du Clergé. Il est le tracé d'un bouclier blanc sur fond bleu, au centre de celui-ci se trouve l'étoile de Valiant.

**Harlog :** Harlog n'a pas vraiment d'armoiries propres, leurs seuls symboles sont trois symboles runiques dorés sur un fond noir. La signification exacte des trois symboles demeure un mystère pour le monde civilisé.

**Savie :** Les armoiries de Savie sont de loin les plus complexes. Elles sont composées d'un heaume doré orné de bijoux; directement derrière se trouve une licorne placée debout brandissant une épée. Un soleil rayonnant est positionné au haut de l'arrière-plan et une colombe est perchée sur celui-ci. Dans son bec, l'oiseau tient une fleur de lys.

**Aravas :** Une rose rouge finement dessinée sur un fond noir.

**Clergé :** Le symbole du clergé est l'étoile de Valiant; celle-ci est une composée d'un centre rond avec quatre pointes en forme de lame, ce qui forme une étoile. La couleur des armoiries symbolise le rang de la personne et le fond est toujours blanc.

**Confrérie :** Possède plusieurs symboles afin de représenter ses 4 ordres de fraternités, ses armoiries principales sont une cocatrice tenant une masse d'armes.

## Grandes Guerres

De nombreuses guerres ont eu lieu sur Promiterra dont certaines ont laissé des traces considérables dans l'histoire. Quatre conflits retiennent particulièrement l'attention des historiens, soit par leur violence ou l'influence qu'ils ont eue sur leur époque. Voici la description de chacune des quatre grandes guerres.

**Guerre des Agneaux (-554 à -517)** Bien peu de détails ont survécu de la Guerre des Agneaux, la destruction qu'elle engendra effaça plusieurs traces du passé, ce qui créa l'âge du silence. L'élément déclencheur ainsi que les raisons de sa fin demeurent toujours obscurs. Les conflits se sont déroulés sur deux générations et ont opposé trois empires de l'époque. L'étendue des conflits fut immense et la guerre dévasta une grande partie du continent. Celle-ci poussa également l'avancement de la technologie militaire, elle a vu l'apparition des selles de guerres, des premières armures métalliques et des premiers arcs de haute qualité. Le point le plus important du conflit fut sa violence, la guerre fit un nombre de morts incalculable dont plusieurs innocents, surnommés agneaux.

**Guerre des Dragons (-46 à 0)** Bien plus qu'un simple conflit, la Guerre des Dragons a marqué Promiterra car elle aurait pu voir venir la fin des temps. La guerre s'est disputée entre les deux grands empires du temps, les royaumes Estara et Trianve. Afin de détruire leurs adversaires, ces deux empires ont utilisé de puissants rituels provenant de l'ancien culte. Ces rituels ont causé de grandes destructions sur Promiterra, ce qui a attiré le retour du Destructeur. Les dragons, créatures féroces du Destructeur, furent des armes utilisées par les deux empires dans ce conflit. La guerre se termina lors de l'arrivée des légions de monstres du Destructeur qui se lancèrent à la conquête de la première couche.

**Guerre des Anges (0 à 31)** La Guerre des Anges est la succession logique de la Guerre des Dragons. Les maisons-mères de l'époque étaient grandement affaiblies par le dernier conflit et furent rapidement surmenées par les assauts des forces de l'ombre. C'est à cette époque ténébreuse que les anges se levèrent. Un groupe d'humains, appelé les anges, dirigés par Valiant, rassemblèrent les derniers guerriers sous leur tutelle et se lancèrent à l'assaut des ténèbres. La guerre fut des plus meurtrière, des milliers d'hommes succombèrent aux nombreuses batailles. Trois grandes campagnes contre le Destructeur divisent la guerre des anges. Elle se prolongea pendant plusieurs années pour se terminer par le retrait des légions du mal, enfermées sur les couches inférieures.

**Guerre des Corbeaux (723 à Aujourd'hui)** La Guerre des Corbeaux se déroule actuellement. Elle fut le conflit de sept grandes maisons pour devenir celui de trois. Elle a beaucoup marqué les mentalités de la population qui doit s'habituer à la constante menace des conflits. De nombreuses maisons miliciennes se formèrent pour combattre au nom des grands nobles. Le conflit bat de l'aile présentement car le clergé fait constamment appel à la paix et les hommes d'armes se font rares. La Guerre des Corbeaux fut baptisée ainsi à cause d'une chanson composée par la ménestrelle Maelle : La Complainte des Corbeaux. Écrit en 823, ce chant est une complainte sur l'attitude animale qu'ont eue les grandes maisons, comparée à des corbeaux, pour s'approprier Promiterra. Le couplet le plus marquant est inscrit dans la page suivante.

## La Complainte des Corbeaux

*Protégé à jamais par le Créateur et sa lumière.  
Le sang peut-il toujours laver nos mensonges ?*

*Où donc avons-nous fait fausse route ?  
Sommes-nous sourds aux pleurs de nos enfants ?*

*Prions pour ceux qui nous ont quittés  
Et davantage pour ceux qui viendront.*

*Que les cieux entendent notre détresse.  
Lorsque les anges méritent le trépas.*

*Les ténèbres sont le châtiment de notre foi.  
Nous fûmes aveugles de notre propre gré.*

*Les corbeaux nous épiant de là-haut.  
Dévorant les carcasses de leurs frères.*

*Que leurs macabres plaintes cessent.  
Qu'enfin la vérité puisse se faire entendre.*

## Théologie

La théologie est l'étude de la religion et des écrits sacrés. Plusieurs livres saints existent sur Promiterra, ils ont été écrits à travers les siècles et reconnus par le clergé comme ouvrages officiels. Les plus grands documents religieux sont les sept Bibles de Valiant, écrites par les proches de l'envoyé du Créateur. À l'époque, le groupe de Valiant était composé de neuf personnes: Valiant lui-même, sa femme Éli ainsi que sept héros que l'on surnomme les anges. Les bibles ont été écrites par ces mêmes personnes et racontent l'histoire de Valiant sous différents angles. Voici une brève description des anges et de chacun de leurs ouvrages:

### **Bible de Norec**

Norec était le meilleur ami de Valiant ainsi que son fidèle confident. Il est l'un des premiers hommes à avoir rencontré l'envoyé du Créateur dans la ville de Murronde, quelques jours après son arrivé des cieux. Son document raconte comment Valiant lui a montré la lumière et l'a ramené vers le droit chemin, comment il a influencé positivement sa vie. Norec a tout appris de Valiant, du combat jusqu'à la compassion. Sa bible est de loin la plus longue et la plus détaillée sur les agissements de l'élu. Il raconte en détail tous les miracles que Valiant a pu faire, comment il pouvait influencer les hommes d'une bonne manière. Il parle de Valiant comme d'un héros et comme d'un ami sincère. Malgré sa grande taille, son ouvrage n'est pas terminé car Norec fut tué pendant la troisième campagne.

### **Bible de Lussa**

Lussa est la femme de Norec et la meilleure amie d'Éli, femme de Valiant. Les écrits racontent qu'elle était une guerrière exceptionnelle doublée d'une cavalière incroyable. Elle aurait chevauché pendant plusieurs jours à travers les légions du Destructeur pendant la troisième campagne pour retrouver son époux. Son ouvrage s'intéresse à l'amour entre Valiant et Éli, comment ce couple était le plus merveilleux duo jamais créé. Comment Valiant aurait tout fait pour sa femme et sa fille Odilia. Cette bible est la seule à expliquer le désespoir qu'Éli a ressenti lorsque Valiant a disparu. Le document indique que la femme de Valiant aurait été atteinte par la folie et qu'elle se serait suicidée dans un asile.

### **Bible de Jemai**

Jemai a rejoint Valiant pendant sa première campagne. Il a permis à celui-ci de défendre sa cause grâce à ses talents incroyables de tacticien. Il est reconnu comme un magicien puissant, qui a conseillé Valiant durant ses trois campagnes. Certaines rumeurs prétendent qu'il pouvait maîtriser le temps. La Bible de Jemai s'intéresse principalement aux trois campagnes effectuées contre le Destructeur. Des stratégies utilisées pour vaincre le mal, des miracles que Valiant a pu accomplir par ses faits et gestes. Jemai donne beaucoup d'indications sur le code de conduite de Valiant, il est responsable en grande partie de l'écriture du code de chevalerie actuel.

**Bible d'Orval**

Orval fut le dernier à rejoindre la compagnie directe de Valiant, entre la deuxième et la dernière campagne. Orval était l'un des plus grands artistes de l'époque, un musicien inspirant doublé d'un rassembleur d'hommes hors pair. Son ouvrage raconte qu'au départ il ne croyait pas aux pouvoirs de Valiant, jusqu'au jour où il rencontra celui-ci. Incrédule, il a voyagé avec l'Élu pour se prouver à lui-même qu'il avait raison. Après quelques mois de voyage, il a vu la lumière et décidé de poursuivre sa route avec l'envoyé du Créateur. Il raconte qu'il a vu la pureté dans le regard et le discours de Valiant, une lueur franche et honnête que peu d'hommes possèdent. Il fait l'éloge de son grand cœur et de son charisme incroyable. Plusieurs chansons et poèmes célèbres sont inscrits dans son recueil.

**Bible de Fedoranne**

À l'époque de la Guerre des Dragons, Fedoranne était la prêtresse la plus influente sur Promiterra. Elle a rejoint la cause de Valiant un peu avant la deuxième campagne contre le Destructeur. Plusieurs prétendent qu'elle est à l'origine de cette même campagne. Fedoranne est reconnue pour sa grande sagesse et ses pouvoirs religieux incroyables, presque aussi grands que ceux d'Éli. Sa bible est la plus populaire dans le clergé et est l'ouvrage le plus étudié sur Promiterra. Sa philosophie de vie et les principes de bonté qu'elle expose dans son recueil sont encore suivis par des millions de personnes. Son ouvrage est le livre de chevet de la majorité des religieux de Promiterra et influence grandement ceux-ci.

**Bible de Sorgar**

Sorgar était le protecteur personnel de Valiant, il a rencontré celui-ci lors de sa deuxième campagne contre le Destructeur. Sorgar est réputé pour avoir une force incroyable, capable de combattre un dragon à lui seul au corps-à-corps. Ses écrits parlent des exploits combatifs de Valiant, de la façon dont il détruisait les créatures du Destructeur. Sa bible parle également des fidèles de l'ancien culte qui ont tenté de l'assassiner à plusieurs reprises. La bible de Sorgar s'intéresse également à Ertam Torradis, l'épée sainte que Valiant a fait apparaître lors de la deuxième campagne afin de vaincre un immense démon, l'incarnation du Destructeur. Sorgar a hérité de cette arme lors du départ de Valiant.

**Bible de Camide**

L'ouvrage de Camide est de loin le plus court, à peine une vingtaine de pages. Ceci reflète un peu le caractère de l'homme. Camide était un homme des bois, un druide ermite aux pouvoirs incroyables. Contrairement aux autres membres, il était très peu sociable, préférant se retirer dans la nature une fois les combats terminés. Camide a sauvé la vie de Valiant lors de l'une de ses expéditions et ceux-ci sont restés grands amis pour les années qui suivirent. La petite bible de Camide explique l'importance de la foi et le fait que les couches ne doivent jamais être ouvertes de nouveau pour empêcher le Destructeur de revenir. Son document parle également de méditation pour se rapprocher du Créateur, une pratique peu répandue sur Promiterra.

## Légendes et Rumeurs

**Jour des Lumières :** Une fois à tous les 93 ans, un étrange phénomène se produit sur Promiterra. Le soleil frappe la terre entière de façon brutale et emplit le monde d'une lumière puissante. Le phénomène dure près d'une minute et il est impossible de voir quoi que ce soit pendant ce temps. La seule chose à faire pour éviter de devenir aveugle est de cacher son visage et ne pas regarder. Le phénomène a été répertorié pour la première fois en -523 et devrait se reproduire en 872 d'après les calculs.

**L'Étoile du Créateur :** Ce pendentif est le dernier cadeau que Valiant a fait à sa fille Odilia, il est transmis d'une génération à l'autre dans la famille royale. Il fut copié à plus d'un million d'exemplaires et est devenu l'emblème du clergé ainsi que de la famille royale. L'original est censé posséder plusieurs pouvoirs puissants, il est aujourd'hui en possession d'Odilia 14. L'Étoile du Créateur a une valeur inestimable.

**Ertam Torradis :** L'arme utilisée par Valiant pour combattre le Destructeur. Cette épée, modèle de toutes les épées saintes, fut forgée dans les cieux pour être utilisée uniquement par des hommes de bien. Les légendes sur son pouvoir et son origine sont nombreuses et parfois très farfelues. Elle a appartenu à l'Église pendant plus de 700 ans mais fut dérobée au début de la Guerre des Corbeaux. Elle est toujours manquante et plusieurs rumeurs courent sur celle-ci. Une récompense royale est offerte à quiconque la ramènera.

**Harpe de Promiterra :** D'après la légende, cette harpe magnifique de plus de 3 mètres de hauteur aurait été fabriquée par le Créateur au commencement de Promiterra. Elle représente la vie et l'harmonie du monde. La harpe n'émet aucun son lorsque l'on essaie d'en jouer, la légende raconte que seul l'envoyé du Créateur peut s'en servir. Elle fut perdue dans la Guerre des Dragons et retrouvée par Valiant qui l'utilisa pour repousser les armées du Destructeur. À l'époque de l'ancien culte, les fidèles vouaient une vénération illimitée à cet instrument. De nos jours, la harpe est une possession qui fut confisquée par la famille Berrouve lors d'une de leurs conquêtes. La famille Berrouve affirme qu'elle protège ce trésor antique en attendant le retour d'un envoyé du Créateur.

**Objets magiques :** Les magiciens modernes ne savent toujours pas avec exactitude comment créer les objets magiques, pourtant ceux-ci existent bien. Une ancienne légende, datant de l'époque d'avant Valiant, veut que lorsqu'une personne trépassé, elle laisse derrière elle une petite partie de sa force vitale. Cette même force se recueille parfois dans l'une de ses possessions et apporte des pouvoirs à l'objet en question. La puissance et l'effet de l'objet dépendent de la force et du caractère de son ancien possesseur. Les objets magiques ont une certaine durée de vie et cessent de fonctionner avec les années, la durée de vie est également reliée à la puissance de son créateur.

**Dragons :** Les dragons sont des créatures au service du Destructeur. Ils ont causé de grandes destructions à l'époque de Valiant et furent chassés dans les couches inférieures pour ne plus être revus. La légende veut qu'un jour ils feront leur retour et que les hommes de bonne volonté devront les affronter pour le salut de Promiterra. Les portes conduisant aux autres couches sont scellées en partie pour cette raison.

## Lieux humains

**Cathédrale de Murronde :** Situé au cœur même de la cité sainte, ce lieu sacré est la maison-mère du clergé. Avant les conflits, la cathédrale était considérée comme un territoire indépendant appartenant au clergé, elle fut annexée aux terres de la maison Valmont pour s'assurer d'une plus grande protection. La cathédrale est un lieu de prières très difficile d'accès à la population, elle est le second lieu de résidence de la princesse Odilia 14 qui s'y rend parfois pour méditer et prier pour l'avenir de Promiterra.

**Académie de Valiant :** Située au cœur des montagnes du nord-est de la capitale de Valmont, l'Académie de Valiant est un lieu neutre, renommé comme étant la plus grande école militaire de Promiterra. De partout, même des nations ennemies, les adolescents et jeunes adultes affluent pour recevoir une grande éducation militaire et religieuse dans un environnement strict. L'endroit est réputé pour avoir éduqué les grands de Promiterra.

**Colisée Berrouve :** Le Colisée a changé de nom à plusieurs reprises ces derniers siècles mais un fait demeure, il est le lieu où se sont accomplis les plus grands duels de tous les temps. À chaque année, vers le milieu de l'hiver lorsque les armées ne peuvent plus avancer, un grand événement est organisé et une trêve de trois semaines est déclarée pour que tous puissent y participer. Cet événement est une tradition provenant de l'ancien culte, il se nomme l'épreuve des Champions. L'épreuve est un immense tournoi entre les grands combattants de Promiterra, ils se disputent l'honneur d'être déclarés champions..

**Forge de Tabrage :** La réputation des armes de grande qualité des Duloir n'est pas fondée en vain. La forge fut baptisée en l'honneur d'un des plus grand joueur et forgeron de tous les temps, le Grand Tabrage. La forge utilise les meilleurs matériaux pour créer des armes et des armures d'une qualité inégalée. L'équipement produit à la forge se vend à prix d'or, il est acheté habituellement par les nobles de Valmont.

**Université de Gilme :** Le plus haut lieu de culture se trouve dans la capitale d'Arcadis. Les étudiants de l'université font tous partie de l'élite intellectuelle de Promiterra. Les cours sont très dispendieux pour les membres de maisons non ralliées à Arcadis. La bibliothèque de l'université est grandiose et est probablement la plus grande source d'informations sur tout Promiterra. De puissants magiciens dirigent l'établissement.

**Ruine de la cité de Logia-Imperia :** Il y a plus d'un siècle, l'ancienne capitale de l'empire de Logia rayonnait de sa splendeur. Lors de la Guerre des Corbeaux, elle fut conquise à plusieurs reprises et pillée par le fait même. Elle est tombée en ruine il y a plusieurs années et est toujours occupée par de nombreux brigands. Plusieurs prétendent que les ruines et les décombres abritent le repère principal du Cercle des Loups.

**Tour de Magra :** Située au sud-ouest de Promiterra, la Tour de Magra est un immense monument dédié au Créateur par les générations antérieures. Les annales ne disent pas exactement à quelle époque elle fut construite et son architecture n'indique aucune époque précise. La tour est totalement blanche et fait environ 200 mètres de hauteur. Sa forme est celle d'un obélisque aux coins carrés et il est impossible d'accéder à l'intérieur.

## Lieux naturels

**Cratère de la première couche :** Le cratère de la première couche est parfaitement circulaire et s'étend à perte de vue. À l'intérieur de celui-ci, l'on peut parfois voir la deuxième couche et même la troisième couche en quelques rares occasions. Plusieurs installations, parfois farfelues, ont été construites sur les contours du cratère afin d'observer l'intérieur de Promiterra. Une petite communauté habite autour de celui-ci. L'origine du cratère demeure un mystère pour les érudits modernes.

**Île Maudite :** Située à l'ouest du continent, l'Île Maudite fut le refuge du peuple Demagor. À l'époque, ce royaume était le dernier où l'on pratiquait l'ancien culte. Les gens de l'époque qui refusèrent de suivre les enseignements de Valiant furent forcés de s'exiler pour ne pas être chassés par la population et l'inquisition. Les pratiquants de l'ancien culte firent de puissants rituels pour contrecarrer l'arrivée de l'inquisition, ce qui provoqua, en l'an 341, le grand cataclysme de l'Île Maudite.

La terre se mit à trembler violemment, une immense forêt morte assiégea peu à peu la plaine, un torrent de lave brûla les villes environnant les montagnes et des monstres féroces apparurent, tuant les derniers survivants. Aujourd'hui, l'île demeure toujours inoccupée, à l'exception de quelques aventuriers téméraires qui s'y risquent pour découvrir les derniers trésors perdus du Royaume de Demagor.

**Temples des éléments :** Il existe quatre temples différents, un pour chaque élément, chacun est situé dans un endroit différent, loin de la civilisation. Les temples étaient des lieux de culte dans l'époque d'avant Valiant et ne sont plus que des ruines qui ont été pillées il y a très longtemps. Certains magiciens actuels font des pèlerinages en ces lieux.

**Temple de l'air :** Le temple de l'air est situé sur l'un des plus haut sommet du monde, le mont Rostreck. Atteindre le temple exige une connaissance accrue de l'alpinisme car il faut près de deux semaines d'escalades dans les conditions les plus horribles. Le temple a été visité et pillé plusieurs fois, ce qui fait qu'il reste peu de choses à voir.

**Temple de la terre :** Au cœur du désert, au delà des dunes éternelles et des tempêtes de sable meurtrières, se trouve le temple de la terre. Bien qu'il soit situé dans le territoire Berrouve, le temple n'est pas souvent exploré car l'atteindre est un exploit et la structure souterraine de celui-ci est entourée de sable, ce qui rend les éboulements fréquents.

**Temple de l'eau :** Seul les marins les plus téméraires prétendent avoir vu le temple de l'eau. Il est situé au milieu d'un océan hostile d'eaux glacées et d'icebergs. L'on prétend que le temple serait construit entièrement de glace et serait encore en bonne condition.

**Temple du feu :** Construit à l'intérieur de l'un des plus puissants volcans, le temple du feu était un haut lieu de réunion pour les magiciens de Demagor. Depuis le grand cataclysme de l'Île Maudite, le temple est maintenant un repère pour les monstres les plus terrifiants. Bien peu d'explorateurs peuvent se vanter d'avoir survécu au temple du feu.

## Limites du monde connu

Bien que le continent de Promiterra fut exploré de long en large depuis fort longtemps, il reste toujours des parcelles de la première couche qui ne figure pas sur les cartes. Très loin des côtes habitées, existent plusieurs îles encore vierges. L'océan profond est peuplé de monstres marins terrifiants, ce qui rend périlleux l'exploration et la colonisation de ces lieux. Les géographes estiment que le continent recouvre environ 45% de la largeur de la première couche et 65% de sa hauteur, voici les lieux inexplorés les plus connus.

### Fria

Fria se situe au nord du territoire Duloir et Komeidai, c'est un regroupement à perte de vue d'immenses icebergs. Selon les saisons, il est possible de naviguer au travers de ces monuments de glace et atteindre le pôle nord, le point le plus froid sur Promiterra. Duloir est la seule nation qui peut se vanter d'avoir réussi à conquérir ce lieu. Bien qu'ils prétendent ne rien avoir découvert, plusieurs ont encore des doutes car de nombreuses expéditions ont été envoyées à travers les derniers siècles.

### Yu Sangao

Certains pêcheurs Komeidai prétendent avoir aperçu une île loin à l'est de leur territoire. Yu Sangao fut baptisé en l'honneur d'un des plus puissants empereurs de la nation. D'après les rumeurs, l'île serait protégée par une immense falaise faisant près d'un demi kilomètre de hauteur, rendant l'île quasi inatteignable. En territoire Komeidai, l'on prétend que cette île est le territoire des dragons, cette théorie est réfutée par le clergé.

### Mermonde

D'après les navigateurs les plus téméraires, Mermonde se situerait à mi-chemin à l'ouest du territoire d'Arcadis et à l'est de celui de Berrouve. Mermonde serait un archipel composé de 30 à 200 îles vierges. Certaines de ces îles sont minuscules, d'autres pourraient abriter la population d'une grande cité. Les marins prétendent qu'il est dangereux de naviguer dans ces lieux car plusieurs tremblements de terre et raz de marée ont été rapportés. Des volcans ont également été aperçus sur les plus grosses îles.

Plusieurs rumeurs circulent sur Mermonde, l'on prétend que des pirates fameux y auraient pris leur retraite, apportant avec eux de grandes fortunes. L'on raconte également que des gens habiteraient les îles et qu'ils pratiqueraient encore l'ancien culte.

### Éterneige

Loin au sud du continent se trouve Éterneige, une immense île de glace qui ne fond jamais. Bien peu de choses sont connues sur cette île car le climat varie de très froid à glacial selon les saisons. De plus, l'île est renommée comme étant un repère de monstres incroyable. Il est peu probable que des hommes puissent survivre sur Éterneige.

# Le jour et la nuit

## Le jour et le soleil

De jour, le ciel est soit voilé par les nuages ou illuminé par le soleil. Cette étoile brillante apporte chaleur aux régions éloignées de l'équateur du continent qui se situe à la latitude de Logia Imperia. Le soleil est la première source de vie sur Promiterra, le noyau étant la deuxième.

L'étoile est vénérée depuis des temps immémoriaux et plusieurs factions qui pratiquaient l'ancien culte pouvaient la confondre ou la fusionner avec le Créateur. Le soleil et le Créateur étaient donc une seule entité dans plusieurs sociétés. Cette croyance païenne à été anéantie par l'arrivée du Valiantisme et les prières vouées à l'astre sont maintenant considérées comme de l'hérésie ou de la pure folie.

Il n'y a pas de lune sur Promiterra donc peu de marées. La crue des eaux est influencée malgré tout par le soleil. Lorsque l'étoile est à son plus haut, le niveau de la mer augmente d'environ 20 centimètres tout dépendant des régions. Lors du cœur de la nuit, le niveau descend d'environ 20 centimètre, il peut donc varier de 40 centimètres en 12 heures, ce qui affecte modérément les villes côtières.

## La nuit et les étoiles

La nuit peut être sombre ou partiellement éclairée tout dépendant des régions. Les parties du continent qui sont proches du cratère comme l'ouest du territoire Berrouve et le sud ouest du territoire Valmont profitent du feu rouge constant qui vient du centre de Promiterra. Ce feu varie d'intensité sur un cycle d'un peu plus de 14 jours. Au premier jour, une lumière rouge illumine le ciel et donne un éclairage similaire à celui d'une torche. Au huitième jour, la lueur rouge est presque imperceptible et il fait aussi noir que dans les régions éloignées du cratère. Ce cycle est lié à la rotation des couches.

Hors des villes et villages, les nuits peuvent être mouvementées et les attaques de monstres et morts-vivants sont plus fréquentes qu'en plein jour. Pour cette raison, la nuit a toujours été vue d'un mauvais œil et a souvent été associée au Destructeur par les civilisations qui pratiquaient l'ancien culte. Ces peuples disparus croyaient également au pouvoir des étoiles de la nuit et prédisaient l'avenir par les constellations.

Les douze constellations majeures sont le Verseau, les Poissons, le Bélier, le Taureau, les Gémeaux, le Cancer, le Lion, la Vierge, la Balance, le Scorpion, le Sagittaire et le Capricorne. Ces astres sont la source de nombreuses superstitions archaïques qui sont ancrées profondément dans les régions rurales malgré les avertissements et menaces du clergé. Plusieurs croient encore que les étoiles peuvent prédire l'avenir et influencent la magie et les sortilèges. La rumeur veut également que ces constellations sont reliées aux portes des temps anciens qui permettaient de voyager entre les couches.

## Monstres

Les monstres sont nombreux et très diversifiés sur Promiterra. Parfois Goblins, Orques, Skavens, Ogres, Trolls ou Morts-Vivants, leur puissance est grandement variable. Nul ne sait avec certitude d'où proviennent les monstres, la légende veut qu'ils habitent les forêts les plus sombres et les grottes les plus profondes.

Les monstres sont cruels et sans pitié, ils tuent sans aucune distinction et souvent même sans aucun motif. Ils s'attaquent habituellement aux voyageurs qui s'aventurent loin des grands centres. Plusieurs milices sont engagées pour patrouiller les grandes routes afin d'assurer la sécurité de celles-ci.

Les attaques de monstres se font par vagues, certaines époques sont marquées par des hordes de créatures déferlant dans les villes moins bien protégées. D'un autre côté, certaines générations n'ont jamais subi d'attaques monstrueuses.

Les monstres sont envoyés par le Destructeur pour ravager les récoltes et pour voler les honnêtes travailleurs. Nul ne peut prédire avec certitude quand et où ils frapperont de nouveau. Par contre une certaine corrélation peut être faite entre les grandes guerres et l'arrivée des légions des ténèbres.

Il semble en effet que les guerres entre les hommes attirent les créatures de la nuit. Toutes les époques de guerres ont été marquées par des hordes de monstres qui ont pillé les villes et brûlé les campagnes.

Notre ère n'échappe pas à cette constante : en effet les Goblins, les Orques et les Ogres semblent s'être multipliés depuis les dernières décennies. Bien que de grandes battues soient effectuées pour les éliminer, les monstres reviennent toujours de plus en plus nombreux lors des années suivantes.

Cette menace trouble beaucoup les dirigeants du monde civilisé qui doivent bien souvent donner une trêve à leurs querelles pour s'occuper de ce fléau. Le clergé prétend que si les conflits entre les hommes cessent, les légions du Destructeur se retireront.

Le mouvement de la Paix du Créateur, instauré par le clergé il y a plusieurs années, ordonne aux nations de cesser les conflits. Ce même mouvement affirme que si la guerre se poursuit, les monstres se feront trop nombreux et le Destructeur étendra son emprise de Promiterra jusqu'à la première couche.

## Ritus Est Mortis - Le Rituel du Trépas

Étant donné la grande guerre qui sévit depuis plus d'un siècle et la variole noire qui frappe toujours au hasard, souvent parmi les plus pauvres, la mort est un phénomène courant dans la société de Promiterra. Il n'en reste pas moins que chaque décès est un événement important pour le clergé qui se doit de traiter chacun d'entre eux en appliquant le célèbre Ritus Est Mortis aussi appelé le Rituel du Trépas.

D'origine très ancienne, il était pratiqué bien avant l'arrivée de Valiant et de ses confrères. À l'époque, le rituel était transmis de père en fils; il est maintenant enseigné par le clergé à ses nombreux fidèles. Malgré les siècles, le rituel a toujours gardé le même sens qui consiste à guider l'âme des défunts vers le repos éternel.

Le Ritus Est Mortis est un long chant d'un peu moins de 10 minutes dont le sens exact des paroles semble avoir été oublié avec le temps. Il est habituellement enseigné aux prêtres afin qu'ils puissent l'utiliser en cas de besoin. Celui-ci est très complexe et exige en moyenne près de 2 ans à maîtriser.

Le chant exige une grande concentration et est très exigeant pour celui qui l'exécute. Il doit être pratiqué pour chaque personne ayant perdu la vie. En plus de libérer son âme et lui permettre d'accéder au paradis du Créateur, celui-ci fait en sorte que le cadavre de la personne ne pourra pas être relevé en mort-vivant.

De plus, une vieille légende sur Promiterra stipule que si une âme troublée n'est pas guidée vers les cieux, il est possible que la personne ayant trépassé se relève d'entre les morts pour chercher à calmer sa peine. La véracité de cette légende est grandement contestée dans les milieux scientifiques.

Quoiqu'il en soit, le Ritus Est Mortis est une tradition très répandue et respectée. Les habitants de Promiterra se font un devoir de toujours s'assurer que les âmes des morts sont guidées vers l'au-delà. Certaines traditions de l'Église et de la Confrérie obligent même leurs membres à toujours prévoir un rituel du trépas pour chaque personne ayant perdu la vie, allié ou ennemi.

Afin de savoir si le rituel a bien été réussi, l'on peut voir une différence dans les yeux de la personne dont l'âme fut guidée vers le paradis. En effet, les pupilles du défunt disparaissent complètement pour ne laisser que les iris vides. Une personne ne peut tenter qu'une seule fois de pratiquer le rituel par victime décédée.

Plus la victime est décédée depuis longtemps, plus la réussite du rituel est difficile. L'on prétend que le rituel n'a pas d'effet sur une personne décédée depuis plusieurs jours et dont les cheveux et les ongles ont cessé de pousser.