

PROMITERRA

Chapitre 1

Le monde en 851

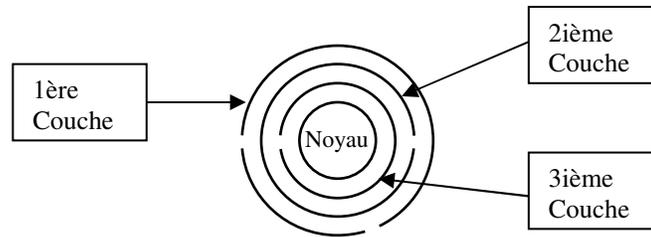
*« Une foi, un dieu, une promesse »
Norec 1, 1*

Table des matières

Table des matières.....	2
Le monde de Promiterra.....	3
L’histoire de Promiterra.....	4
Les Maisons	8
La hiérarchie des maisons.....	9
Le Dogma.....	10
Maison Meraltor - Lucend Virtuos	11
Maison Berrouve - Dinis Fortitudo.....	13
Maison Duloir - Fama Justicia Nucleus.....	15
Maison Arcadis - Ratio Veritas.....	17
Maison Savie - Sapientia Gracia.....	19
Maison Aravas - Magnitudo Firmitas Ambitio.....	21
Territoire Komeidai	23
Territoire Tiar.....	24
Territoire Harlog	25
Territoire des Morts - Mortuterra.....	26
Personnages indépendants	27
Deuxième couche.....	28
Troisième couche.....	29
Personnages des couches inférieures	30
Organisations	31
Armoiries	33
Classes Sociales	34
Chevalerie	35
Théologie	36
Divisions dans la foi.....	38
Lieux humains.....	39
Lieux naturels.....	40
Limites du monde connu.....	41
Le jour et la nuit.....	42
Phénomènes et fables.....	43
Objets magiques.....	44
Monstres.....	45
Ritus Est Mortis - Le Rituel du Trépas	46
La Complainte des Corbeaux.....	47

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	7 jours
3	10 minutes	2 minutes	10 minutes	3 mois
Noyau	25 secondes	10 secondes	25 secondes	24 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 être, 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 ses incarnations, ses fils Valiant et Meraltor.

Valiant et Meraltor sont considérés comme ceux qui ont rassemblé les hommes dans les grandes périodes de ténèbres; enseignant la paix, l'entraide et l'amitié. Ils ont tout deux 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, suite à la création des couches, 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.

Guerre des Agneaux, an -554 à -517

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.

Moyen âge

Suite à la Guerre des Agneaux et la destruction des grands empires de l'époque, un âge barbare s'installa sur Promiterra. La magie fut proscrite dans bien des régions et les livres furent brûlés, la connaissance de l'âge du silence sera réduite en poussière et il faudra presque quatre siècles pour que de nouveaux grands royaumes structurés renaissent de cette confusion. Les royaumes les plus puissants exhumèrent certains rituels de l'ancien culte et utilisèrent ceux-ci à mauvais escient pour faire la guerre.

Guerre des Dragons, an -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 royaumes de l'époque : 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 furent des armes utilisées par les deux nations 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.

Arrivée du Destructeur et de Valiant, 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 monstres et de flammes. Il poursuivit son carnage dans les années suivantes et dévasta la deuxième couche. Il prit finalement d'assaut la première et les ténèbres semblaient sur le point d'anéantir Promiterra. Le Créateur envoya alors son fils Valiant, pour rétablir la situation. Il apparut pour la première fois dans la ville sacrée de Murronde et rassembla les hommes de bien afin de combattre le Destructeur.

Guerre des Anges, an 0 à 31

La Guerre des Anges est la succession logique de la Guerre des Dragons. Les royaumes de l'époque étaient grandement affaiblis par le dernier conflit et furent rapidement surmenés par les assauts des forces de l'ombre. C'est à cette époque sombre que les anges se levèrent. Un groupe d'humains surnommé 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.

Couronnement de Valiant, an 23

Valiant fut couronné empereur de Promiterra, 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. Il imposa un interdit à la population : ne jamais tenter de rouvrir les portes menant aux autres couches où le Destructeur pourrait revenir de nouveau.

Début du règne d'Odilia première, an 31

Une fois la guerre terminée, et que la société fut remise en place sous 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

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 le peuple 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

La période de paix prolongée et la chute de l'ancien culte entraînèrent un renouveau dans la culture de Promiterra. On construisit d'immenses galions, maîtrisa la poudre et révisa le 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 familles alliées. Le concept de maison était né.

Mort d'Odilia la douzième, an 719

Odilia, la douzième du nom, mourut d'une étrange maladie, laissant derrière elle un seul descendant âgé de trois ans. L'empire décida de nommer un régent temporaire pour former le jeune dauphin et celui-ci fut choisi dans la maison Valmont. Cette décision fut grandement contestée par les autres maisons mères qui réclamèrent justice et parité et cette contestation escalada en conflit armé.

Guerre des Corbeaux, an 723 à 833

La Guerre des Corbeaux est le conflit le plus meurtrier de l'histoire de Promiterra. Elle s'est déroulée sur quatre générations, impliquant d'abord sept maisons pour devenir le conflit de trois. Elle a marquée les mentalités de la population qui a connue énormément de batailles et s'est habituée à vivre dans un climat de haine et de violence. 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 ce document.

Paix du Créateur, an 834

Les maisons Valmont, Berrouve, Duloir, Arcadis et Komeidai cessent les conflits et signent un traité : la Paix du Créateur. Malgré le cessez le feu, rien n'est vraiment réglé et la colère gronde toujours. Le territoire Tiar occupé par Valmont et le territoire Logia occupé par Berrouve réclament une autonomie qu'ils n'obtiendront jamais et les montres continus d'afflués partout sur le continent. De plus, Odilia quatorze, descendante de Valiant, n'arrive toujours pas à retrouver son trône légitime, faute d'un appui universel.

Arrivé de Meraltor, an 839

La grande Chevauchée de Valiant est attaquée par une légion démoniaque, commandée par le Destructeur. Des milliers de chevaliers sont tués et la princesse Odilia quatorze disparaît dans la confusion de la bataille. Tous la croient morte aux mains des démons mais un cavalier en armure blanche la rapporte à Murronde saine et sauve. Ce héros ne se souvient de rien, à l'exception d'une grande lumière blanche et de son apparition sur le champ de bataille contre le malin. Il se présente sous le nom de Meraltor et il est acclamé comme étant un envoyé possible du Créateur, le successeur de Valiant.

Guerre des Loups, an 840 à 846

Ilianne Berrouve est assassinée par Cadas Valmont lors de la cérémonie de l'Épreuve des Champions et les chiens de guerres sont relâchés de nouveau. Suite inévitable de la Guerre des Corbeaux, la Guerre des loups oppose le loup blanc de Ganiel Valmont au loup noir de Zorin Berrouve. Les allégeances changent dans cet affrontement car Arcadis fera front contre Berrouve qui subira une cuisante défaite. Ce conflit sera bien différent de la guerre précédente car le Destructeur en personne va s'en mêler.

Conquête de Murronde par le Destructeur, an 846

Après avoir attendu son retour pendant huit siècles, le Destructeur charge sur la première couche et envahit Murronde. Avec une armée de plus d'un million de morts-vivants, il s'installe dans la ville sainte et débutera un long sortilège de corruption de la terre qui durera deux ans. Ce maléfice se propagera sur des milliers de kilomètres alentour, noircissant la terre et apportant une mort lente à toute vie sur son passage. Non satisfait de Murronde, il lance sa horde en territoire Valmont et avancera profondément dans les terres avant que l'armée de Meraltor n'intervienne pour défendre l'humanité. Il lance également un puissant sortilège dissuasif sur la capitale Berrouve et transperce la croute dans l'un des quartiers peuplés de la cité, résultant en l'apparition d'un nouveau cratère.

Unification des nations, an 848

Après des années de combat et de travail, Meraltor parvient à unir les hommes sous une seule bannière. Ayant épousé Odilia quatorze, il prend sous sa coupe les armées affaiblies par la guerre et se lance dans un ultime assaut sur la cité de Murronde voilée sous un dôme opaque. Dirigée par le saint homme, une unité d'élite composée de combattants de toutes les nations va finalement atteindre le Destructeur et le forcer à reculer. Le démon est repoussé sur la troisième couche et installe son antre sur celle-ci. Les forces du bien et du mal cessent temporairement les hostilités pour récupérer.

Maison Meraltor, an 850

Après deux ans de négociations, la maison Meraltor est créée par l'unification des maisons Valiant, Valmont, Balgarde et de plusieurs maisons secondaires. La nouvelle maison mère prend la place de la maison Valiant au sommet de la hiérarchie. Tout comme Valiant à son époque, Meraltor est nommé empereur de Promiterra et la paix s'installe entre les hommes. Odilia quatorze prend également sa place légitime d'impératrice. Non satisfait d'avoir seulement chassé le Destructeur, le messie prépare la plus grande campagne jamais lancée sur Promiterra. Le but étant de réunir un million de guerriers afin de sanctifier les couches inférieures et vaincre définitivement le mal.

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. Une seule maison n'est tributaire de personne et elle est appelée la maison mère, elle dirige le monde de Promiterra et soumettent les autres à leurs lois. En échange du tribut apporté, les maisons supérieures doivent protection aux maisons plus faibles, ce lien de vassalité assure une certaine stabilité sur le continent.

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 après la guerre contre le Destructeur. Chacun dans sa maison doit travailler dans l'intérêt de celle-ci et doit tenter d'agrandir l'influence et les alliances avec les autres maisons.

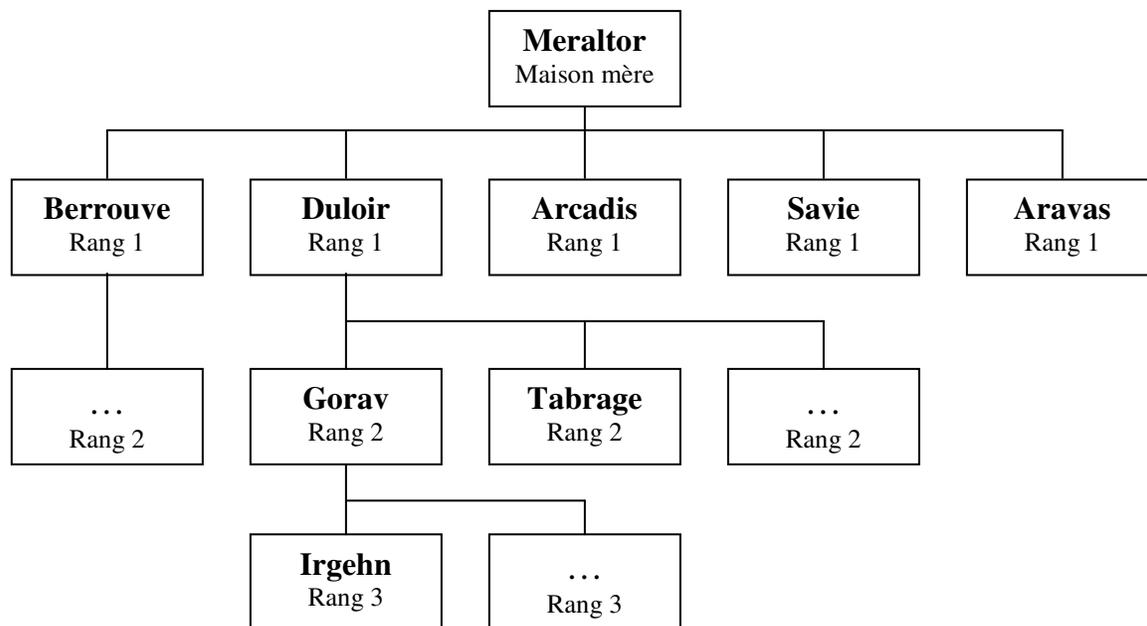
La maison d'une personne signifie bien souvent son destin, une maison spécialisée dans le taillage de pierre verra naître presque uniquement des tailleurs de pierre. Être accepté comme membre d'une maison supérieure est chose très rare et bien peu accomplissent cet exploit. Pour être accepté dans une 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.

La hiérarchie des maisons

La hiérarchie des maisons est profonde et très complexe. En considérant la taille géographique du royaume de Meraltor, le nombre de maison et le mouvement constant de celles-ci, il est littéralement impossible d'avoir une charte complète et à jour de la hiérarchie des maisons. Des dizaines d'érudits travaillent à temps plein pour maintenir cette charte à jour à Laheve et Arcadias mais le travail ne se terminera jamais.

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 Meraltor.



Territoires sans maison

Il existe également des territoires non structurés qui sont en dehors du système des maisons. Ces territoires sont sauvages et peu peuplés. Ils sont en théorie sous la coupe de Meraltor mais sont habituellement ignorés lors des impôts et des prises de décision. Les habitants de ces territoires sont tous considérés comme des marginaux.

Cités-états

En plus du territoire contrôlé par la maison mère, les maisons de premier rang et des territoires sauvages sans maison, il y a également le territoire urbain des cités-états. Deux cités-états sont nées de la défaite de Berrouve face à Arcadis, ce sont les villes d'Oceyenne et de Balvalis. De plus, les cités-états de Fordeun et de Strendhal furent créées lors de la guerre civile qui a ravagée les terres Komeidai. Ces centres urbains sont gouvernés sans royaume ou maison de premier rang, habituellement par des maisons de deuxième rang ou des communautés de maisons plus faibles.

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 infallible.

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 Meraltor - Lucend Virtuos

Au sommet de l'immense hiérarchie sociale, trône la maison mère, la maison Meraltor. Elle s'occupe principalement de la gouvernance du continent, de la gestion et du contrôle des maisons de haut rang, du clergé et de l'immense campagne dédiée à rallier plus d'un million d'hommes et de femmes pour envahir la première couche et tuer le Destructeur. Son titre de maison mère unique est encore contesté par les autres grandes maisons qui se sont habituées à leur autonomie. Voici les cités contrôlées par la maison Meraltor : Académie de Valiant, Alenson, Balgarde, Corme, Quatre-Pins, Everonne, Fenoï, Galandre, Nouvelle-Ambrie, Rollon, Valois et sa capitale est la métropole de Laheve.

La maison est gouvernée par l'envoyé du Créateur Meraltor premier et la descendante de Valiant Odilia quatorze. Son dogma est particulièrement connu car il est celui de Valiant et ses anges. La maison Meraltor se démarque principalement par ses chevaliers, prêtres et paladins qui font la fierté du royaume, plusieurs d'entre eux sont d'origine Valmont.

Fondation : 850 par le traité de Laheve

La maison fut créée l'année dernière, soit en 850, par les fusions des maisons Valiant, Valmont, Balgarde et plusieurs maisons de rangs inférieurs. Sa légitimité est contestée pour plusieurs raisons : son très jeune âge, le caractère divin de Meraltor n'est pas accepté de tous et les aristocrates contestent l'adhésion des anges qui n'ont aucun sang noble au sommet de la hiérarchie. De plus, la maison Berrouve accepte difficilement de se soumettre à une maison mère qui a fusionnée avec ses éternels ennemis les Valmont.

Gouvernement : Théocratie féodale

Le système gouvernemental est basé sur les enseignements religieux de Valiant et de Meraltor, donc la loi des hommes est basée sur la loi du Créateur. Teric, le fils Meraltor, devrait succéder au trône de son père mais il est beaucoup trop tôt pour en avoir une certitude. La présence de Meraltor fait que sa maison et l'Église sont intimement reliés.

Loi et code criminel

La justice de Meraltor est plutôt clémentine 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, Meraltor croit en la deuxième chance ainsi qu'au repentir.

Serment d'allégeance

« Devant le Créateur, devant Valiant, devant Meraltor premier, devant Odilia quatorze, devant l'Église, devant les hommes et devant Promiterra. Je fais le serment d'être le champion du droit et du bien contre l'injustice et le mal. Je fais le serment d'aimer ma patrie et de la protéger. Je fais le serment d'être généreux envers les plus faibles et sans pitié envers les impies. Je fais le serment d'être honnête et d'honorer ma parole. Que la lumière du Créateur brille éternellement, sa parole entendue de tous. »

Condition de la femme

La condition féminine est un sujet épineux dans la maison Meraltor et le gouvernement peine à prendre une position claire. D'un côté les traditionalistes de descendance Valmont refusent que toute femme serve dans l'armée, de l'autre il sera probablement impossible de réunir un million de guerriers sans inclure les femmes. La femme cherche donc à faire sa place et s'affranchir mais ce combat risque de se prolonger sur plusieurs générations.

Statistiques	Homme Meraltois	Femme Meraltoise
Âge adulte	14 ans	16 ans
Service militaire	4 ans	Aucun
Alphabétisation	70 %	80 %
Espérance de vie	42 ans	51 ans
Revenu annuel moyen	54 pièces d'or	39 pièces d'or

Empereur Meraltor Premier (Âge inconnu)

Envoyé des cieux, Meraltor est apparu sur Promiterra il y a maintenant douze ans pour sauver la princesse qui est devenue sa femme et rallier les hommes contre le Destructeur. Il est reconnu comme un guerrier formidable d'une grande bravoure doublé d'un cavalier extraordinaire. Il est un homme pieu et honorable qui respecte toujours sa parole. L'on prétend qu'il possède une aura de respect et de foi. Il n'a pas d'âge réel puisqu'il est apparu lors du miracle de 839. On pourrait lui donner quarante ans selon son apparence.

Impératrice Odilia Quatorze (36 ans)

Descendante directe de Valiant, Odilia est l'héritière légitime du trône. Elle a épousé Meraltor en 844 et lui a donné deux enfants. Comble de bonheur, elle porte le troisième descendant impérial et devrait accoucher au printemps. Elle est réputée pour avoir une incroyable candeur et la générosité du Créateur. Son discours est différent de celui de son époux car elle croit que l'homme ne devrait pas envahir la première couche mais bien fermer les portes comme l'a préconisé Valiant à son époque. Elle est toujours reconnue comme la matriarche du clergé malgré l'influence grandissante de son époux.

Prince Teric Premier (5 ans) et la Princesse Odilia Quinze (2 ans)

Toute la pression du monde repose sur les épaules du jeune Teric, successeur légitime du trône divin de son père. Malheureusement pour lui, il a une faible carrure et il est petit pour son âge. Certains prétendent qu'il serait surprotégé par sa mère. Quinzième Odilia de nom, la jeune princesse est la coqueluche du royaume. Elle est réputée pour être le plus joli bébé de Promiterra et que son rire peut chasser les nuages.

Les six anges de Meraltor

Tout comme Valiant à son époque, Meraltor s'est entouré de généraux qu'il surnomme ses anges. La majorité d'entre eux n'ont pas de descendance noble mais dirigent maintenant le monde en compagnie de la famille royale. Voici les six anges choisis avec soin par Meraltor : Amanda, Corsei, Fyodor, Ganiel, Hideyoshi et Valentin. Ces deux femmes et quatre hommes jouent un rôle primordial dans la gestion de l'empire. Le plus controversé d'entre eux est Ganiel, l'ancien régent de la maison Valmont, plusieurs lui reprochent d'avoir vendu sa maison pour une place dans les anges et dans l'histoire.

Maison Berrouve - Dinis Fortitudo

Si un animal pouvait posséder le désert, ce serait le lion. Emblème de la maison Berrouve, le lion est bien plus qu'une armoirie, il représente le courage et la force des guerriers du sud. Les Berrouve n'ont pas gagné leurs rangs par la diplomatie mais par la guerre, ils ont conquis les différents clans un à un et ont changé la culture des territoires conquis pour en faire des alliés. Voici les cités contrôlées d'une main de fer par la maison Berrouve : Cynahis, Dueerim, Ebear, Famudsane, Ilianne, Neo-Hebernia, Stenboek et Hebernia, la ville du deuxième cratère, est la capitale.

Cette stratégie a si bien fonctionné que l'empire Berrouve est devenu immense à l'époque de la Guerre des Corbeaux. Difficilement contrôlable du à sa taille et suite aux défaites contre Arcadis, Valmont, Savie et le Destructeur pendant la Guerre des Loups, le territoire Berrouve a été fractionné et occupe le trois-cinquième de sa taille d'antan.

Mais il ne faut jamais croire que le lion est vaincu tant qu'il n'est pas mort. L'empire militaire a été repris en main par trois grands généraux et deux amiraux. Les hommes et femmes du sud n'ont jamais abandonné leurs armes. Afin de garder un certain contrôle sur le royaume, le tiers de l'armée Berrouve sert en permanence la maison Meraltor et des officiers de la maison mère surveillent et encadrent le lion du désert.

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 : Dictature militaire monarchique

Berrouve possède un gouvernement unique qui s'appuie sur deux principes : le sang et la force. Le sang représente la descendance, les grands généraux sont choisis en partie selon la qualité de leur sang, il faut être né en Berrouve pour diriger la nation. La force représente le combat, les grands généraux ont tous fait leur preuve sur le champ de bataille ou dans l'arène. Dans la hiérarchie Berrouve, les régents peuvent être défiés en duel afin d'être remplacé s'ils sont jugés inapte, le lion plus jeune chasse le plus vieux.

Les Berrouve sont également réputé pour annexé plus aisément, un guerrier prestigieux peut se voir offrir un titre dans la maison Berrouve s'il cumule suffisamment d'exploits. C'est pourquoi il existe maintenant plus de deux milles Berrouve répertoriés.

Loi et code criminel

Berrouve croit dur comme fer en la liberté individuelle, c'est pourquoi le code criminel est bref et parfois 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 l'empire 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 ses généraux. 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 glorieuse. 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	6 ans	4 ans
Alphabétisation	60 %	65 %
Espérance de vie	41 ans	45 ans
Revenu annuel moyen	44 pièces d'or	39 pièces d'or

Régent et Général Henriq Berrouve (58 ans) - Le Renard

Henriq est le cousin du célèbre général Zorin Berrouve qui a faillit tuer le Destructeur avant qu'il n'envahisse la première couche mais qui est mort dans sa tentative. Henriq est considéré comme un renard chez les Berrouve, un fin stratège plus mesuré que ses confrères et plus pacifique. Il dirige la nation depuis maintenant 6 ans.

Générale Mathilde Berrouve (34 ans) - La Lionne

Chevauchant fièrement sa lionne, Mathilde est une cavalière et une guerrière exceptionnelle. Elle dirige l'armée Berrouve avec une poigne de fer et s'investit personnellement dans chacune des batailles. Ses plus grands exploits sont d'avoir tué l'assassin de l'ancienne régente et d'avoir survécu à un corps à corps contre le Destructeur. Elle entraîne les guerriers pour rejoindre Meraltor lors de la grande bataille.

Général Veras Berrouve (29 ans) - L'Hyène

Fils de Henriq, Veras est bien différent de son père, il est réputé comme étant une hyène sur le champ de bataille et n'avoir aucun respect pour ses ennemis. Il est un duelliste hors pair qui refuse rarement une occasion de se prouver. Les conflits entre lui et son père sont légendaires dans la maison et font honte à la noble famille Berrouve.

Amirale Friederike Berrouve (37 ans) - L'Aigle

Aigle à l'épaule et arquebuse à la main, Friederike est l'une des plus grandes navigatrices de Promiterra. Elle a servi sous les ordres de Sophia Berrouve, l'une des héroïnes qui a affronté le Destructeur en personne à deux reprises, et prétend avoir tout appris d'elle. Si vous l'entendez crier « À l'abordage! », vous pouvez prédire qu'il y aura du grabuge.

Amiral Rinehart Berrouve (65 ans) - Le Singe

Le vieux singe Rinehart est amiral depuis 25 ans pour les Berrouve. Il connaît toutes les ruses et il est probablement la figure la plus reconnue dans la marine Berrouve.

Maison Duloir - Fama Justicia Nucleus

La maison Duloir est aussi robuste que les hivers qui frappent son territoire. Première alliée des Valmont pendant la Guerre des Corbeaux et la Guerre des Loups, elle a refusé de s'annexer à la maison Meraltor afin de rester autonome. Depuis ce traité, les relations se sont détériorées avec la famille royale, ce qui cause une grande division chez les nobles de la maison. Tout comme le régent Ulrik, certains désirent l'indépendance mais d'autres voudraient joindre la maison mère. Voici les cités de la maison Duloir : Ardime, Clerel, Czorusk, Falnor, Gurlovich, Lac-Trialde, Utar et la capitale est Torval.

L'hiver glacial frappe durement le territoire Duloir, année après année, la maison doit commercer avec ses voisins du sud pour obtenir du bois et de la nourriture. À cause des tensions et des pertes de plusieurs terres cultivables suite à la corruption du Destructeur, les prix des marchandises ont grandement augmentés et l'on prétend que la maison serait dans un malencontreux gouffre financier.

Malgré les difficultés, le clan Duloir ne doit jamais être sous-estimé. De partout l'on raconte les légendes de ses arquebusiers d'élites nommées Dragonniers, et à quel point leur support peut faire la différence dans une bataille. La maison peut également compter sur le soutien de plusieurs grands généraux pour les appuyer dans leurs combats. Longtemps en guerre avec les Komeidai, la maison Duloir a cessé tout conflit contre le territoire de l'est depuis la grande guerre civile qui a sévit là bas.

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. ». Il est à noter que le serment stipule toujours la maison Valiant et non pas Meraltor, ce qui cause de la controverse.

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 doive 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	49 ans	55 ans
Revenu annuel moyen	27 pièces d'or	22 pièces d'or

Régent Ulrik Duloir (44 ans)

Ulrik dirige les Duloir depuis 30 ans, il est un nationaliste convaincu qui adore sa patrie et son peuple. Il est réputé pour avoir un caractère froid et entêté, ce qui a causé la dispute avec Meraltor qu'il n'accepte pas comme la prochaine incarnation du Créateur. Ulrik est un général émérite doublé d'un maître de tous les arts de la poudre noire.

Générale Iris Gorav (42 ans)

Fille du légendaire général Karian; Iris est la première femme générale de l'armée Duloir. L'honneur est amplement mérité car elle a accumulée plus d'exploits martiaux que quiconque dans le royaume. Elle est reconnue pour sa dextérité à la lance et comme l'une des plus grandes cavalières de Promiterra.

Qo Duloir (56 ans)

Le sorcier Qo est une énigme dans le royaume. Cet illusionniste marginal et amuseur de cérémonie s'est taillé une place à toute vitesse dans la société et est parvenu à épouser une Duloir. L'on prétend que personne ne peut résister à son regard et qu'il peut faire plier la volonté de tous par sa voix envoutante.

Cardinal Divaya (93 ans)

Doyenne de Promiterra, 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 des autres par le simple fait qu'elle est dirigée par plusieurs régents. Nommé le cercle des sept sages, ils sont de puissants et souvent vieux magiciens qui priment le savoir et l'éducation, ce pourquoi la nation a le plus grand têt d'alphabétisation et de magiciens sur Promiterra. Chaque sage possède une spécialité unique parmi cette liste : loi, religion, guerre, magie, commerce, occultisme et éducation.

Longtemps tributaire de la maison Berrouve pendant l'interminable Guerre des Corbeaux, Arcadis s'est récemment affranchit lors d'une immense campagne militaire contre l'empire du désert qui s'est soldé par une victoire éclatante aux portes d'Hebernia. Depuis ce jour, la maison Arcadis a retrouvée son autonomie et sa quiétude, elle est probablement la seule maison à s'être sortie plus forte de la Guerre des Loups.

Arcadis proclame que l'époque du Saint Empire de Valiant est révolue et que les hommes peuvent se gouverner comme ils le souhaitent, n'appuyant pas sa reconstitution par Meraltor. Malgré ses opinions divergentes, Arcadis demeure un royaume pacifique et accepte de fournir homme et nourriture pour la reconquête des couches inférieures organisé par la maison mère. Les relations avec Berrouve sont plus calmes mais toujours désastreuses. Voici les cités de la maison Arcadis : Demagor, Estram, Igolem, Mirzandol, Morena, Odamagra, Unemordes et la capitale est Arcadias, la ville du savoir.

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 : Magicratie 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 la cité locale 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	58 ans	60 ans
Revenu annuel moyen	42 pièces d'or	40 pièces d'or

Sage Vitali (78 ans)

Le sage Vitali est reconnu comme le grand argentier d'Arcadis, un génie de la finance. Il est le sage le plus célèbre grâce à son éloquence et son charisme. Il ne manque jamais une occasion de se présenter en publique et courtise la gent féminine comme s'il était encore adolescent. Malgré sa célébrité, l'on prétend qu'il est le sage qui travail le moins.

Sage Tacidia (73 ans)

Tacidia s'occupe de l'armée Arcadienne depuis maintenant plus de vingt ans. Avec l'appui du sénat, elle a fomentée la guerre contre Berrouve ainsi que la création d'un immense mur végétal aux frontières de la jungle. Elle est une femme austère au caractère difficile, réputée pour sa droiture et ses nombreux conflits personnels avec Vitali.

Sénateur Lyos Metaxas (60 ans)

L Yos est le plus célèbre sénateur Arcadien grâce à son leadership lors de la campagne contre Berrouve. En compagnie de Nemesios et Jorges, il est reconnu pour avoir levé une armée inférieure en nombre et l'avoir amenée jusqu'à la capitale Berrouvienne. Plusieurs légendes sont racontées sur ces trois compères dont il est le seul survivant. Lyos est pressentie pour remplacer Tacidia lorsque celle-ci ne pourra plus diriger.

Xavio Belfus (36 ans) et Alysia Belfus (17 ans)

La maison Belfus d'Odamagra est l'une des plus célèbres dans la nation, ses membres ont été de toutes les campagnes et ont combatus aux côtés de Meraltor. Bien peu ont survécus à cette épopée mais deux d'entre eux combattent toujours contre les forces de l'ombre. Xavio et sa nièce Alysia ont formé une guilde d'explorateurs qui lance constamment des expéditions sur les couches inférieures. Xavio est réputé pour avoir survécu à l'assaut contre Murronde en n'ayant perdu que son ouïe et Alysia pour avoir convaincu l'empereur de financer les expéditions. Maelle participe parfois avec eux.

Maison Savie - Sapientia Gracia

À l'époque de la Guerre des Corbeaux, la grande maison Tiar a été scindée en deux par des conflits politiques internes, la seconde moitié qui occupait le sud et l'est du territoire est devenue la maison Savie. Contrairement à Tiar, Savie a pu garder son autonomie et sa place au premier rang grâce à leurs fins talents de négociation. La maison Savie contrôle les villes de Sendor et Zenatha, sa capitale est la magnifique cité de Floris.

Longtemps considéré comme un paradis pour les retraités, les amateurs de haute couture et de bon vin, Savie a grandement décliné lors des dernières années. L'économie a été ravagée par les guerres et le sol est encore difficile à cultiver à cause la corruption entraînée par le destructeur. Autrefois un lieu de culture, d'abondance et de luxe, le territoire est peu à peu déserté pour le manque d'emploi et les maladies étranges qui frappent les plus vulnérables dans la population.

Fondation : 778, par l'indépendance face à la maison Tiar

L'histoire de la famille Savie remonte à près de six siècles, à l'époque de la colonisation de masse. D'agriculteurs, à viticulteurs, à commerçants, à constables et jusqu'à noble, la lignée a progressivement fait sa place dans la haute société sans jamais utiliser les armes. Ils ont amassé une fortune colossale et se sont taillé une place immense sous la maison Tiar lors du dernier siècle. À l'époque de la grande guerre contre les Valmont et voyant une défaite possible des Tiar, ils ont déclaré leur indépendance face à ceux-ci ainsi que la paix avec les Valmont. Cet acte singulier a causé la défaite des Tiar lors de la prochaine décennie. Plusieurs accusent encore Savie d'avoir été lâche face à leurs supérieurs.

Gouvernement : Monarchie Grand-Duché

Considéré comme un duché pendant des siècles, la maison Savie nomme toujours son régent ou sa régente comme le grand-duc ou la grande-duchesse afin de conserver la tradition. Les traditions sont importantes et difficiles à briser en Savie. L'aristocratie et la monarchie sont choses sérieuses et complexes, le régent ou la régente est bien sur choisit par son lien de sang mais la pureté de sa lignée et le calcul pour en déterminer la légitimité peut se faire sur une dizaine de générations. S'il n'y a pas de descendance apte et directe, trouver l'héritier légitime peut prendre parfois plusieurs mois ou des années. Joindre la maison Savie se fait presque uniquement à la naissance ou à quelques occasions par le mariage, par contre les Savie s'épousent presque uniquement entre eux ou avec d'autres maisons de premier rang. Le mariage consanguin est de plus en plus fréquent et en inquiète plusieurs.

Loi et code criminel

En plus des lois du royaume, chaque conté et chaque cité possède son propre code de loi en Savie, ce qui fait que la pratique du droit est un art complexe et fastidieux. Chaque procès est présidé par un juge et chaque partie doit être représentée par un avocat dut à la complexité du code de loi. La justice est également très protocolaire et les procès peuvent facilement s'étirer en longueur. Pour éviter la corruption, les juges et les avocats sont rémunérés par le gouvernement. Le faible salaire et la tâche encombrante fait qu'il y a peu d'employés pour le nombre de causes et que celles-ci sont souvent reportées.

Serment d'allégeance (toujours dans la langue Tiar ancestrale)

« I, *Nom de la personne*, do swear that I will be faithful and bear true allegiance to Her Highness the Grand Duchess of Floris, Diane Savie, her family, heirs and successors, according to law. So help me Creator. »

Condition de la femme

Savie se veut un royaume à la fois traditionaliste et moderne, ce qui complique la condition féminine. La femme est perçue comme un humain à part entière mais un être plus délicat que l'on doit protéger et tenir loin du danger ou des travaux jugés trop physique. Elles peuvent donc gouverner, commercer ou enseigner, mais difficilement travailler sur les routes, les toits ou joindre l'infanterie. Savie est réputée pour former certains des meilleures archers sur Promiterra et plusieurs d'entre eux sont des femmes.

Statistiques	Homme Savien	Femme Savienne
Âge adulte	18 ans	20 ans
Service militaire	2 ans	Aucun
Alphabétisation	80 %	80 %
Espérance de vie	51 ans	53 ans
Revenu annuel moyen	35 pièces d'or	32 pièces d'or

Grande-duchesse Diane Savie (46 ans)

Aux commandes de la maison depuis vingt-six ans, Diane est une femme déterminée doublée d'une archère émérite. Elle est reconnue comme une aristocrate fort cultivé aux manières irréprochables. Son leadership est de plus en plus contesté à cause des problèmes redondants de la nation. Certains ne croient plus qu'elle peut ramener son peuple vers l'âge d'or d'antan et que les bonnes manières doivent faire place à l'action.

Duc héritier Glaedwin Savie (17 ans)

Seul enfant et héritier légitime du trône de sa mère Diane, Glaedwin est perçu comme un mouton noir chez les Savie. Enfant-roi, il est réputé pour ses caprices hors du commun et la cruauté qu'il démontre envers la population. Ses longs cheveux d'un noir opaque et ses connaissances occultes font croire à certains qu'il aurait pactisé avec le Destructeur.

Duchesse Michelle Savie (55 ans)

Surnommée la reine, la matrone ou la maîtresse de Zenatha, la Duchesse Michelle dirige d'une main de fer l'île artificielle depuis plus de dix ans. C'est une femme d'affaire autoritaire, manipulatrice et calculatrice. Depuis son arrivé au pouvoir, l'île est devenue le paradis de l'excès, de la débauche et de la luxure. Malgré ses mœurs légères et les tensions entre elle et Diane, elle est adulée dans le royaume pour la quantité d'or qu'elle génère. Michelle est également reconnue pour son fort excès de poids et certains disent qu'elle serait la plus grosse femme sur Promiterra, sa santé inquiète grandement.

Oswald of Northrop (8 ans)

Le jeune Oswald est un enfant exceptionnel. Orphelin sourd et muet, il a été adopté par la maison Northrop de Floris pour ses talents de peintre, l'on prétend qu'il peut peindre l'âme et l'avenir d'une personne et que son art est troublant de vérité.

Maison Aravas - Magnitudo Firmitas Ambitio

La maison Aravas occupe le nord-est de la péninsule d'Estará, anciennement le territoire Berrouve. Elle contrôle la capitale Irmojia, la région du Mont-Rostreck et les montagnes rouges de Sokawa, ancien site Komeidai. Il y a 25 ans, le général Aravas et ses complices ont conquis par surprise ce territoire lorsque la Guerre des Corbeaux était à son paroxysme. Usant de tactiques plus ou moins honorable, le général rebelle a stabilisé le territoire en utilisant la peur, la force et les exécutions de masse. Il a ensuite négocié avec les autres maisons pour tailler sa place de premier rang dans la grande hiérarchie.

Suite à la mort du général, ses trois fils ont accaparés le pouvoir et se disputent constamment sur la gestion de la nation. Cette régence chaotique apporte beaucoup d'instabilité dans le royaume, au point où la maison doit maintenir ses frontières fermées pour empêcher la population de fuir ou de communiquer avec l'extérieur. À l'intérieur des frontières, le défunt général Aravas est perçu comme une divinité qui a rejoint Valiant au firmament et protège la population qui lui demeure fidèle.

Fondation : 826, par le Putsch d'Irmojia

Sanctionné au recrutement et à l'entraînement en région pour désobéissance, le général Aravas Berrouve et ses acolytes ont préparé le plus grand coup d'état du dernier siècle. En une seule nuit meurtrière, ils se sont emparé de la cité d'Irmojia et ont exécutés tous ceux qui pourraient leur tenir tête. Ils ont ensuite conquit la plaine du Mont-Rostreck et fermé les frontières pour sceller le territoire connu aujourd'hui comme la maison Aravas.

Gouvernement : Dictature militaire autocratique

Personne ne s'étend vraiment sur le type de gouvernement que forme la chaotique maison Aravas. Tout est dirigée par l'armée et la population est conservée dans l'ignorance, l'éducation est souvent délaissée et parfois dévalorisée. La nation est contrôlée d'une main de fer par le clan Aravas et il n'est pas rare qu'une maison de rang inférieur soit rayée de la carte pour suspicion de trahison. Tel les Berrouve, joindre les Aravas se fait par le mérite, la loyauté et la force mais plusieurs ont également été exécuté dans la courte histoire de la maison donc personne n'est totalement à l'abri de cette dictature.

Loi et code criminel

La dispute constante entre les dirigeants fait que les lois sont réécrites constamment et qu'elles sont appliquées arbitrairement par l'armée, deux causes similaires peuvent donner des verdicts opposés. Il n'y a pas de juges, d'avocats ou de milices indépendantes en Aravas, la loi est appliquée par l'armée et bien souvent dans la rue. Les pirates sont également nombreux dans les eaux du royaume qui est réputé pour fermer les yeux à condition qu'une partie de l'or revienne dans leurs poches.

La peine de mort est fréquente et les cadavres peuvent être laissé à pourrir pendant plusieurs semaines, il est difficile de passer une journée sans en apercevoir un. Les militaires, qui consistent à environ le tiers de la population, sont les seuls à avoir droit à un procès martial et celui-ci va habituellement favoriser les plus forts. La torture est fréquente pour les suspects et les bourreaux sont réputés pour leur ingéniosité macabre.

Serment d'allégeance

« Dans le sable comme dans les flammes, je protégerais ma patrie et mon général. Si je charge, suivez-moi. Si je m'enfui, tuez-moi. Si je meurs, vengez-moi. Magnitudo Firmitas Ambitio Aravas! »

Condition de la femme

Le statut de la femme a grandement régressé depuis l'arrivée d'Aravas au pouvoir. À l'époque des Berrouve, elles pouvaient gouverner et combattre comme les hommes, maintenant elles sont relayées aux cuisines et plusieurs d'entre elles sont vendues dans d'horribles marchés aux esclaves. La mentalité n'est pas encore totalement changée mais l'avenir est de plus en plus sombre pour la gent féminine. Le service militaire des femmes est plus ou moins un travail forcé d'entretien ménager au service de l'armée.

Statistiques	Homme Aravien	Femme Aravienne
Âge adulte	14 ans	14 ans
Service militaire	6 ans	6 ans
Alphabétisation	30 %	40 %
Espérance de vie	42 ans	39 ans
Revenu annuel moyen	39 pièces d'or	27 pièces d'or

Général Klaus Aravas (41 ans)

Klaus et l'ainé de la famille, il est réputé pour son caractère bouillant et colérique. L'on prétend qu'il a tué plus de ses propres hommes que d'ennemis sur le champ de bataille tellement il est peut devenir fou furieux contre ceux qu'ils considèrent comme des lâches. Il est le premier héritier de son père mais se moque bien souvent de la politique et préfère prendre les armes. Il est de loin le plus craint du royaume.

Général Dietrich Aravas (37 ans)

Dietrich est bien différent de ses frères, c'est un magicien instruit qui prétend suivre la voie des étoiles. Il est celui qui a organisé la conquête de Sokawa pendant que les grandes nations avaient les yeux tournés vers le Destructeur.

Général Rudiger Aravas (32 ans)

Rudiger est le plus jeune et le plus efféminé des trois fils. Il est réputé pour se battre au fleuret et aimer la culture Savie. De mauvaises langues disent qu'il préfère les hommes.

Amiral Ottogan Aravas (68 ans)

Meilleur ami et conseiller du défunt Aravas, Ottogan est un loup de mer particulièrement redoutable. Il manie la poudre noire et les canons comme personne et l'on prétend qu'il est impossible de le capturer. Malgré son visage et son crâne détruit par les batailles, il combat toujours pour la cause qui l'a amené à prendre le pouvoir il y a 25 ans.

La Méduse (61 ans)

Le royaume d'Aravas est reconnu pour ses nombreux pirates et la plus célèbre d'entre eux est une femme que l'on surnomme la Méduse. Experte à l'abordage et en intimidation, elle est réputée pour engager des femmes et ne pas laisser de survivants.

Territoire Komeidai

Autrefois le royaume Torkori, un empire antique, riche, vaste et mystérieux, adepte de l'ancien culte. Devenu la maison Komeidai lors de la colonisation par la maison Valiant, une maison puissante liée au crime organisé et aux mœurs douteuses. Puis réduit à un territoire de guerres internes incessantes, gouverné par des seigneurs de guerres et des tyrans locaux. Le territoire Komeidai n'est plus que l'ombre de ce qu'il a déjà été.

Le territoire occupe le nord-est du continent, soit les villes de Takrya, Ori et la métropole Veredath. Les villes de Fordeun et Strendhal sont encore théoriquement dans la zone Komeidai mais sont maintenant gouvernées de façon indépendante sous la forme de cités-états. Nul ne sait si la colonie nordique de Worclav survie toujours. La vie en Komeidai est difficile car les hivers sont rudes, le travail est mal rémunéré, la femme est mal traitée et les Samourais qui gouvernent chaque comté appliquent des lois sévères et inégales.

Puisqu'aucun gouvernement uni ne contrôle cette société féodale en guerre constante, le territoire entretiens très peu de relations avec l'extérieur. Les seigneurs de guerre Komeidai sont reconnus pour leur inhospitalité et leur haine des étrangers, ce qui fait que le monde civilisé demeure loin de leurs conflits internes. Les guerriers de l'ombre locaux, les ninjas, terrorisent la population et les visiteurs depuis déjà plusieurs siècles.

Empereur Semai Komeidai (38 ans)

Héritier du trône Komeidai, Semai a vu l'empire de ses pères s'écrouler sous ses yeux lors des révoltes de la dernière décennie. Il règne sur Veredath et porte la couronne familiale mais celle-ci ainsi que son titre d'empereur ont bien peu de valeur. Semai est un guerrier redoutable aux croyances occultes qui manie les armes maléfiques.

Empereur Hotchiro Komeidai (35 ans)

En 848, Hotchiro a infiltré le palais impérial avec une troupe de ninjas pour assassiner son frère ainé Semai. Malgré son échec, il est quand même parvenu à rallier une partie des samourais à sa cause et à s'emparer de Takrya. Il se prétend empereur légitime du trône de son père Hatsuo Komeidai et livre une guerre sans relâche à son grand frère.

Daimyo Onibaku de la Griffe, le Dragon Orange (40 ans)

Malgré le chaos et la violence généralisée, les choses s'améliorent dans la cité de Strendhal. Ces changements sont liés au chef révolutionnaire Onibaku qui a repris la ville aux mains de Komeidai pendant la révolte paysanne de 846. Il gouverne la cité-état depuis cette époque et la condition du peuple et de la femme s'améliore progressivement.

Quatre dragons de Fordeun

La cité-état de Fordeun, la seule porte vers la maison Meraltor, est dirigé par un conseil de quatre hommes nommés les dragons. Ils sont réputés pour leurs mauvais caractères.

Poète Niban (26 ans)

Né dans un monde d'analphabète, Niban est devenue l'une des plus grandes poètes de Promiterra. Ces poèmes lugubres et poignants sont maintenant disponible partout.

Territoire Tiar

Il y a près d'un siècle, la maison Tiar trônait au centre du continent et occupait de grandes cités tels Ambrie, Murronde et Floris. Amants de la nature, les Tiar ont érigés de vastes parcs forestiers et des jardins magnifiques. Suite à la défaite contre Valmont, ils se sont repliés dans la forêt Torkori au nord. Ils ont cohabités avec les Komeidai pendant plusieurs décennies et ont annexé Morteis lors de la guerre civile qui a détruit l'empire.

Les Tiar occupent une grande partie de la forêt du nord-est et luttent pour protéger celle-ci contre la corruption entraînée par le passage du Destructeur. Ils défendent leur territoire grâce à leurs druides et leurs rangers aguerris. Vivant dans le bois depuis deux ou trois générations, les Tiar se sont détachés de la culture Valiantiste et sont revenus à des traditions plus tribales et druidiques. Ils vénèrent aujourd'hui le grand arbre, une entité qui veille silencieusement sur Promiterra et toutes les formes de vie qui coexistent sur les différentes couches. Leur dogma « Modum Caritas Naturae » est approprié.

Les relations entre les Tiar et la maison Meraltor sont très mauvaises. Pour ceux-ci, la maison Meraltor est perçue comme la continuité de la maison Valmont qui était leurs ennemis depuis un siècle. Il n'est pas rare que des échauffourées surviennent dans les forêts frontalières entre des rangers et des chevaliers. Les Tiar maintiennent une paix fragile avec leurs voisins du territoire Komeidai et un très grand froid persiste toujours avec la maison Savie qui est considérée comme une traîtresse.

Le territoire Tiar est reconnu comme étant dangereux pour les voyageurs car il fourmille de peaux vertes et les druides sont réputés pour leur xénophobie. Marécageux au sud et surpeuplé de conifères au nord, c'est une vaste région forestière peu habitée et inexploitée qui contient encore plusieurs secrets et de nombreuses grottes à explorer.

Haut-Druide Ortem Tiar (55 ans)

Descendant légitime de la couronne des Tiar, Ortem était trop jeune pour se souvenir de l'époque où sa maison gouvernait le centre du continent. Il dirige le clan depuis une décennie et n'hésite pas à lancer des frappes contre ceux qui menacent le territoire. L'on prétend qu'il possède d'étranges pouvoirs sur la nature et les animaux. Il déteste la maison Meraltor et aucune alliance ne sera possible tant qu'il sera au pouvoir.

Reine des Nymphes (Âge inconnu, apparence d'une jeune femme magnifique)

Plusieurs explorateurs racontent avoir rencontré des Nymphes, des femmes ravissantes capable de contrôler la nature et de se changer en arbre. Leur chef est surnommée la Reine, elle kidnappe et transforme les jeunes femmes égarées pour agrandir son cortège.

Kojima (Âge inconnu, apparence d'un jeune adolescent)

Un mystérieux et dangereux sorcier hante le territoire Tiar. Malgré son jeune âge, il n'est pas à prendre à la légère et tous le craignent dans la région. L'on prétend qu'il est la réincarnation d'un dieu du feu et de la fin des temps de l'ancien culte, sa présence serait un mauvais augure. Il est traqué par les druides depuis des années pour les nombreux incendies dont il est responsable mais personne n'est encore arrivé à le terrasser.

Territoire Harlog

Harlog est un territoire sauvage situé au cœur de la jungle du sud de Promiterra; il est peuplé de barbares, de chamanes, de chasseurs de têtes et de monstres. Le peuple d'Harlog est une civilisation tribale qui s'intéresse rarement au monde extérieur. Le changement constant dans les petites tribus et l'illettrisme général fait que le système de maison est difficilement applicable, les tribus ont peu d'intérêt pour la hiérarchie. Harlog contrôle les villes de Jarkae, Imotirum et la majorité du peuple se trouve à Nohagan.

De l'externe, Harlog est considéré comme une seule nation, de l'interne chaque tribu est en fait son propre gouvernement avec ses lois, ses croyances et sa culture. Cette indépendance tribale fait qu'il est très difficile d'unir les clans sous une seule bannière et que les Harlog vont rarement faire la guerre hors de leur territoire. De nombreux missionnaires tentent d'enseigner le Valiantisme mais l'ancien culte règne toujours.

Le territoire Harlog est l'un des plus dangereux sur Promiterra car il est infesté de créatures tous plus abominables les unes des autres. En plus du nombre de monstres, certains d'entre eux ont des tailles démesurées. Des hommes-lézard de cinq mètres et des trolls de quinze mètres auraient été aperçus. Étrangement, les tribus Harlog cohabitent avec les tribus de monstres et une certaine symbiose existe entre les peuples. Les affrontements sont nombreux mais les humains et les monstres arrivent à survivre.

Les terres Harlog sont des jungles tropicales et des marais nauséabonds qui sont impropres à l'agriculture. Des pluies peuvent frapper pendant des mois et la sécheresse et les insectes lors de la saison suivante. Au fil des siècles, plusieurs civilisations se sont installées dans la jungle mais ont tous été avalées par celle-ci, ce qui fait que le territoire regorge de ruines anciennes. Les aventuriers parlent parfois de pyramides enfouies qui pourraient contenir des secrets et des trésors du passé.

Kurd-ha Nohagan (27 ans)

Grande Nohagan des tribus Harlog, Kurd-ha est la représentante de la nation, elle est une combattante féroce et meurtrière qui a gagnée l'épreuve des champions à deux reprises. Bien qu'elle soit chef de nom, son pouvoir se limite principalement à la région de Nohagan car chaque tribu s'administre plus ou moins par soi-même. Kurd-ha est également réputée pour ses manières grossières, sa résistance à l'alcool, son franc parlé et pour avoir dansé nue dans le colisée Berrouve suite à ses victoires.

Sirmo (52 ans)

Héros et général de guerre, Sirmo est une légende locale chez les Harlog car il est parvenu à unir la nation contre Berrouve puis contre le Destructeur lors des dernières guerres. Il dirige la ville de Jarkae et il est reconnu pour son sens de l'humour étrange.

Plume Noire (48 ans)

Troisième chef des tribus, Plume Noire contrôle le territoire d'Imotirum. Il est un grand chasseur ainsi qu'un chamane, aux contrôles de la guilde des Corbeaux qui opère dans la savane. Il est reconnu pour sa haine des Berrouve et des Moycors qui frappent la région.

Territoire des Morts - Mortuterra

Surnommé Mortuterra, le territoire des morts est une zone noire et sans vie située au cœur du continent. Son point central est la ville sainte de Murronde et son rayon s'étend alentour dans les cités d'Adel, Ambrie, Dolbiac, Ibonie, Launier et Logia-Imperia.

Ce territoire a été créé entre 846 et 848 lors de la présence du Destructeur à Murronde. Avec le temps, la zone de Mortuterra a progressé lentement et implacablement dans les territoires voisins, tuant tous végétaux, polluant l'eau et donnant d'étranges maladies à ses habitants. Ceux qui ont survécu aux premières pestes ont du fuir pour leur survie.

Le sol de Mortuterra est noir comme du charbon et sec comme du sable, rien n'y pousse ou n'y survit. Les rivières sont asséchées et le silence règne de jour. De nuit, la zone est envahie par les morts qui cherchent à éliminer toute vie. L'armée infernale est vaincue constamment par les forces de Meraltor mais revient de plus belle la nuit suivante.

De nombreuses tentatives ont été effectuées pour purifier ou sanctifier Mortuterra mais aucune n'a encore fonctionné, la célébrité et la fortune attend le pieux qui pourra y arriver. La zone est considérée comme très dangereuse autant pour les rencontres de nuit que les maladies dénegatrices que les gens contractent. Certains pilleurs chevronnés sont parvenus à ramener des reliques de Murronde mais la plupart échouent et disparaissent.

Cardinal Joachim Franchefoi (66 ans)

Le cardinal Franchefoi, sous les ordres de Meraltor, consacre son temps et sa santé à l'étude de Mortuterra. Il dirige plusieurs milliers de croyants dans sa quête incessante pour purifier la ville sainte. L'opération connue sous le nom de la grande purge n'a pas encore connu les succès escomptés et plusieurs sont morts dans les tentatives. Joachim a lui-même perdu l'usage du côté gauche de son corps à cause de l'infecte maladie.

Inquisiteur Lionel Ardois (31 ans)

Membre émérite de l'équipe de Joachim, Lionel est bien différent de son supérieur qui est posé et prudent. C'est un inquisiteur passionné et téméraire qui désire tout donner pour la grande purge. Il est réputé pour sa férocité face aux morts-vivants et le grand nombre de ceux-ci qu'il aurait abattu. Il argumente constamment avec Joachim et voudrait moins d'études et de prières pour plus d'actions et de conquêtes.

Général Sid (29 ans)

Siegfried Berrouve ou « Sid » était l'un des héros qui a affronté le Destructeur lors de la grande campagne. Pendant l'une des batailles, il a trahi sa cause pour rejoindre celle des morts et il est devenu l'un des plus puissants généraux du Destructeur. Il hante Mortuterra et l'on prétend qu'il peut tuer n'importe quel homme d'un seul coup. Il est reconnu comme un traître sur Promiterra ainsi qu'une honte pour la maison Berrouve.

Personnages indépendants

Maelle (47 ans)

Maelle est l'artiste la plus populaire sur Promiterra, son répertoire musical est connu sur tout le continent. Son charisme légendaire est réputé pour remonter le moral des troupes et de la population, elle est encore une femme magnifique malgré son âge. Son chant le plus connu est La Complainte des Corbeaux, un poème très politique. Maelle est également reconnu comme une activiste légèrement anarchique qui ne s'allie à aucun gouvernement et défend les plus faibles et plus démunies de la société.

Parrain Savian Logia (68 ans)

Savian est le parrain du Cercle des Loups, la plus grande organisation criminelle sur Promiterra. Il s'est enfuit avec les richesses de la défunte maison Logia et a utilisé cette fortune pour fonder un empire souterrain encore plus riche et plus puissant. Le vieux Savian est réputé pour être un pleutre et ne jamais se présenter au combat. Il a dut fuir Logia-Imperia lors de la grande peste et personne ne sait où il demeure maintenant.

Ex-Archevêque Julius (36 ans)

Ex-archevêque Valiantiste, Julius fut excommunié pour son discours jugé hérétique. Il est traqué par le clergé mais ses nombreux fidèles le protège et peuvent endurer les pires tortures sans jamais trahir celui qu'ils nomment le Libérateur. Julius a donc fondé la branche Libérationniste du Valiantisme avec son propre code et son dogme qui prétend que le bonheur de l'homme dépend de son abandon face au Créateur. Son grand charisme fait que ses fidèles se multiplient plus rapidement qu'ils sont traqués.

Maire Lorenzo Terzini (52 ans)

Le coloré maire de la cité-état d'Oceyenne se nomme Lorenzo Terzini. C'est un ancien navigateur et cuisinier de la maison Berrouve réputé pour ses nombreuses aventures plus exceptionnelles les unes que les autres, l'on prétend qu'il connaît les meilleures histoires de tout Promiterra. Il est un membre dirigeant de la confrérie et le maire d'une des plus grandes métropoles mais reste un homme du peuple qui aime les célébrations et l'excès.

Duelliste T.K. (24 ans)

Timenchov Karnamarus qui s'est baptisé lui-même T.K. est un ex-Duloir qui a quitté sa patrie vers le sud pour faire fortune. Il s'est construit une réputation de duelliste hors-pair et il a gravit les échelons jusqu'à mériter les grands honneurs lors de la dernière Épreuve des Champions. T.K. est renommé pour son style de combat chaotique et imparable, il est un charmeur de ces dames avec un égo plus grand que le colisée. Il ne laisse personne indifférent car il est adoré par ses supporters et détesté par les autres duellistes.

Assassin aux milles visages (Âge différent selon le visage)

Connu sous des pseudonymes tels : Ardel, Flavien, Francois et Rigard, l'assassin aux milles visages est l'un des criminels les plus recherchés sur Promiterra. Meraltor en personne à offert plusieurs milliers de pièces d'or pour sa capture ou sa tête. Il est réputé comme un tueur à gage caméléon qui aurait laissé plus d'une centaine de cadavres derrière lui. Ces cibles préférées seraient les juges et les gardiens de prison.

Deuxième couche

L'interdiction d'accès aux couches inférieures demandé par Valiant étant levée par Meraltor, les aventuriers et les nations ont commencées l'exploration, la colonisation et l'exploitation de celles-ci. La première difficulté est d'accéder aux couches inférieures, il existe deux méthodes connues et les deux sont risquées.

La première est d'utiliser les portes de l'ancien culte, qui sont maintenant ouvertes à tous. Trois de ces portes sont répertoriées sur la première couche, elles sont situées sur l'île maudite, Éterneige et dans la ville sainte de Murronde. Tous ces endroits sont difficiles d'accès et dangereux donc ceux qui veulent descendre doivent choisir le moindre mal.

La deuxième méthode consiste à utiliser le cratère au centre de la mer Trianve ou celui d'Hebernia. Puisque personne ne peut survivre à une telle chute, les inventeurs les plus ingénieux ou casse-cou ont créés des machines volantes rocambolesques pour effectuer le trajet. Le premier à avoir réussi un tel exploit est l'ingénieur Dmitri Rascalov et son modèle de planeur de bois et de toile est encore utilisé et copié aujourd'hui.

La deuxième couche est un lieu hostile mais habitable, partout la température n'est jamais trop froide ni trop chaude mais l'eau potable est plutôt rare. Il pleut parfois, mais beaucoup moins fréquemment que sur la première couche. Le soleil ne brille que brièvement donc l'agriculture conventionnelle est impossible, l'on doit s'en remettre à la chasse et à la culture des champignons. Les minéraux et métaux sont abondants et le bois est presque introuvable. Les planches de la première couche se vendent donc à prix d'or.

Les monstres sont nombreux sur la deuxième couche et certains possèdent même des royaumes. Ils ne sont pas toujours agressifs et certains acceptent de commercer avec les humains. Un bon exemple sont les dragons et les hommes-dragons qui sont organisés en clans parfois alliés et parfois hostiles envers les hommes. Bien peu est encore connu sur leurs civilisations qui sont demeurées secrètes pendant des siècles. L'on prétend que les dragons sont réapparus récemment avec le retour du Destructeur, ils sont grandement craint par la population dut aux légendes d'antan mais peu de conflits ont eut lieu.

Les hommes et femmes de la deuxième couche se divisent en deux catégories : les natifs et les colons. Les colons sont les gens de la première couche qui viennent s'établir sur la deuxième. Les natifs étaient présent avant l'arrivé des colons, ils ont la peau sombre, parlent un dialecte découlant de l'ancien culte, sont illettrés, ne connaissent pas Valiant et sont réputés pour offrir des sacrifices humains au soleil. Ces tribus ont des relations mitigées avec les colons et des conflits armés surviennent. Les mieux connus sont les Oys qui possèdent une immense forteresse et sont réputés pour combattre à mains nus.

Il existe deux véritables villes sur la deuxième couche, la cité de Travin construit par la maison Berrouve et la cité de Fort du Heaume érigé par la maison Meraltor. Ces villes dérangent la population locale mais sont probablement là pour y rester. Des vivres et des renforts sont acheminés ou parachutés mois après mois avec de plus en plus d'efficacité. Les colons viennent principalement pour y trouver de l'or et les ruées sont communes.

Troisième couche

Si la colonisation de la deuxième couche va bon train, on ne peut pas en dire autant pour la troisième. De loin la plus chaude des trois couches dut à sa proximité avec le noyau, la troisième est un territoire désertique, aride, suffocant, torride et extrêmement dangereux. Les monstres les plus puissants ainsi que le Destructeur résident sur celle-ci et la colonisation ne sera possible que lorsqu'il sera vaincu.

Selon les dernières estimations, la dimension de la deuxième couche serait de 70% de la taille de la première. La troisième serait également de 70% de la deuxième ce qui fait que la troisième est deux fois plus petite que la première. L'angle de rotation des couches est différent pour chacune et plus elles sont proches du noyau, plus elles tournent rapidement. L'air respiré est différent sur chaque couche et inconfortable grandement les voyageurs. Ceux qui traversent d'une couche à l'autre subissent des malaises, des étourdissements et des nausées. On appelle ce phénomène : le mal des couches.

La troisième couche est hostile à la vie humaine, il n'y a presque jamais de pluie, l'eau est rare et la végétation presque inexistante. L'endroit est infesté d'insectes de toutes tailles dont le poison peut être fatal. Il n'y a pas de jour et nuit, l'éclairage est toujours le même, les zones près du cratère menant au noyau sont bien éclairées et les autres sont sombres. La chaleur provenant du noyau est accablante partout sur la troisième couche à l'exception d'une montagne étrange que l'on prétend comme étant gelé en permanence.

La troisième couche regorge de ruines qui datent de l'âge du silence. Le temps sec fait en sorte que ces vestiges ont pu se conserver pendant des millénaires. Quelques braves oses explorer la troisième couche : les aventuriers aguerris peuvent tenter de trouver des reliques du passé et les magiciens plus curieux peuvent rechercher la magie toute puissante de leurs ancêtres. Plusieurs objets magiques ont été ramenés de la troisième couche et l'on prétend qu'il y en aurait encore beaucoup plus à découvrir.

Les monstres sont légions sur la troisième couche et sont bien différents de ceux de la première. Des golems, des lutins, des fées, des griffons, des hommes-tigres, des vers géants et des milliers d'insectes ont été recensés. Les créatures de la troisième couche sont réputées pour leurs capacités magiques. Les morts sont également présents, comme à Mortuterra, dans la région sombre de la troisième couche qui est quasi-inexplorée.

L'endroit le plus connu de la troisième couche est le cratère qui mène au noyau ainsi que l'ancienne métropole de Naha qui l'entoure. Ce site est le point d'arrivée des voyageurs qui utilisent les portails ainsi qu'une vaste cité en ruine à explorer. C'était la capitale de l'un des plus grands empires de l'âge du silence ainsi qu'un lieu religieux de l'ancien culte. D'après les érudits, la magie se comporterait différemment en proximité du site, parfois plus faible, parfois plus puissante et beaucoup plus hasardeuse.

Tous les efforts de colonisation de la troisième couche ont échoués jusqu'à présent mais Meraltor lui-même a affirmé qu'il y aurait une ville humaine dans la présente décennie. Cette couche et les ruines de Naha sont presque une obsession pour la maison mère.

Personnages des couches inférieures

Le Destructeur (troisième couche)

Bien peu est connu sur cet être maléfique tout puissant car la grande majorité de ceux qui l'on aperçu sont morts. Certains croient qu'il est réellement le Destructeur, un dieu parmi les hommes, d'autres affirment qu'il est l' élu du mal sans être une divinité et d'autres prétendent qu'il n'est qu'un sorcier mortel d'une puissance démesurée.

Malgré les rumeurs, l'on sait qu'il habite la région sombre de la troisième couche, qu'il possède une épée maléfique toute puissante et qu'il est un nécromancien au contrôle de plus d'un million de morts-vivants. Il a été chassé de Murronde par Meraltor et la bataille finale entre le bien et le mal devrait avoir lieu dans les années à venir.

Lama Aydamenisapella Chenolnoyaj (deuxième couche)

Surnommé Ayda par les colons, Aydamenisapella Chenolnoyaj est la grande Lama du peuple Oys de la deuxième couche. Nul ne sait son âge exact mais l'on prétend qu'elle serait plus que centenaire, c'est une femme très sage en excellente forme physique pour son âge. Elle est une pacifiste qui ne se mêle pas aux combats de la deuxième couche. Elle est également xénophobe et accepte difficile les étrangers dans sa forteresse.

Goryoun (deuxième couche)

Sur la deuxième couche, il existe une guilde moderne de chasseurs de trésors et de pilleurs de tombes qui date d'avant l'arrivée des colons : les Collectionneurs. Cette organisation est dirigée par Goryoun, un explorateur mystérieux qui parle avec un fort accent Arcadien. Bien peu est encore connu sur cet homme que l'on prétend excentrique et avare. L'on sait qu'il possède l'une des plus grandes fortunes sur Promiterra grâce à ses suivants qui amassent les trésors de la deuxième couche depuis des décennies.

Femme au titan (troisième couche)

Une rare humaine survie sur la troisième couche, une dompteuse de créature qui peut être reconnu par son armure d'écaille de dragon et son énorme fouet. Elle ne voyage pas seule, un immense titan de près de 20 mètres pouvant lancer la foudre la transporte partout où elle va. Elle a été aperçu à plusieurs reprises sur la troisième couche mais ne s'intéresse pas aux aventuriers et personne n'a réellement pu discuter avec elle.

Spectre du Roi Fou (troisième couche)

Le fantôme du mystérieux Roi Fou hante la troisième couche, il a été rencontré par plusieurs groupes d'aventuriers dans différentes ruines. Il porte une longue robe noire ainsi qu'une couronne en or massif et se parle à lui-même constamment, d'où son surnom du Roi Fou. D'après les rumeurs, il serait mi-homme et mi-spectre. Il n'est pas agressif mais devient un adversaire redoutable s'il est provoqué, un puissant sorcier.

Organisations

En plus des maisons, plusieurs organismes et guildes se disputent le pouvoir sur Promiterra. Certains n'ont pas de but lucratif et d'autres ont été formés pour contrecarrer le système établi. 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 par la foi et par l'héritage du sang. Il regroupe des milliers 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 tout spécialement de la maison de l'empereur Meraltor, le second messie. Il est représenté partout dans le monde civilisé et ses fidèles sont nombreux à vouloir le servir. 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 des bibles écrites par les derniers Anges qui ont survécus à la guerre antique. Le clergé a regagné sa place au sommet depuis l'ascension au pouvoir de Meraltor et Odilia, la présence des prêtres et des croyants se fait sentir partout.

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 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 - Gloria Imperium Nobilitas

Les derniers membres 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 des 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 encerclant l'ennemi en est une des plus menaçantes. Le Cercle a accumulé de nombreuses richesses avec les années et peut maintenant financer des opérations d'envergure contre les grandes maisons. Son siège a longtemps été Logia-Imperia mais l'organisme a déménagé en secret lors des grandes pestes.

La Confrérie - Equestris Procacitas

La Confrérie est une guilde uniquement militaire qui fut fondé afin de protéger ses membres. Tous les membres de l'organisme doivent protection aux autres et ne peuvent se combattre à moins que ce soit lors d'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 celle-ci.

L'adhésion à la Confrérie se fait à la cité état d'Oceyenne, un territoire neutre qui est plus ou moins la possession de la guilde. Avant de devenir membre, une enquête sur votre passé est effectuée, si vos actes sont jugés dignes, vous pouvez adhérer au coût de dix pièces d'or par an ou de cent 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 un répertoire 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 et Frère d'Âme.

La Guilde des Collectionneurs - Fortuna Tenaciftis

La Guilde des Collectionneurs s'est installée sur la deuxième couche bien avant l'arrivée de la maison Berrouve ou de la maison Meraltor. Faisant fit de l'interdiction de voyager sur les couches inférieures de l'époque, ses membres ont utilisés les portails alors que les grandes nations étaient trop occupées à se faire la guerre. Ils ont profité de cette occasion pour piller de nombreux sites de la deuxième couche et amasser une fortune colossale.

La guilde s'est affichée au grand jour lorsque l'interdiction de voyager a été levée, elle a alors commencée à engager des aventuriers de partout dans le monde. Elle n'est pas alliée à aucune nation et ne reconnait pas d'autorité sur la deuxième couche autre que la sienne, elle se prétend légitime et indépendante. Son chef Goryoun rencontre et recrute chaque nouveau membre personnellement; la débrouillardise et la loyauté sont favorisés.

L'arrogance de la guilde agace Meraltor au plus haut point, il a donc émit un embargo contre les marchandises de celle-ci. L'on prétend qu'elle commerce toujours avec le Cercle des Loups et des collectionneurs privés mais aucune preuve n'a été établie. En plus des relations houleuses qu'elle entretien avec la première couche, les liens avec les peuples natifs de la deuxième couche sont exécrables et les conflits armés sont fréquent, les barbares du territoire ont une haine viscérale des Collectionneurs.

Armoiries

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

Meraltor : Le tracé d'un bouclier blanc sur fond bleu, au centre de celui-ci se trouve l'Étoile du Créateur d'une couleur dorée. La ligne du haut du bouclier est un motif qui représente les différents lieux saints de Murronde comme si la ville était aperçue depuis le nord.

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.

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.

Tiar : Le drapeau Tiar est divisé en deux sections, la moitié gauche est rouge et la moitié droite est vert forêt. Au centre, on peut reconnaître la silhouette d'un arbre gigantesque qui est lui aussi divisé en deux sections : la gauche est blanche et la droite est noire. Ces sections représentent le passé sanglant et le futur verdoyant du peuple Tiar.

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.

Clergé : Le symbole du clergé est l'étoile de Valiant; celle-ci est 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.

Guilde des Collectionneurs : Les bannières de la guilde affichent tous un tyrannœil : un œil gigantesque aux multiples tentacules qui flotte au dessus du sol. La créature sur l'armoire est habituellement rouge vif sur un fond vert foncé.

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 (20 %) 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 (40 %) 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 et Meraltor. 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.

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.

Divisions dans la foi

On peut séparer la foi sur Promiterra en deux factions majeures. D'un côté les croyances polythéistes de l'ancien culte et de l'autre le Valiantisme voué au Dieu Créateur unique. Ces deux mouvements religieux se divisent eux aussi en de nombreuses sous-catégories.

Les racines de l'ancien culte sont si vieilles qu'il est impossible d'en savoir la source. Cette foi est vouée à des milliers de dieux différents qui se chevauchent, changent de nom et de rôle. Ces dieux et déesses peuvent être bons, neutres, mauvais, humains, animaux ou monstrueux. Ils peuvent représenter les éléments, une valeur, une qualité ou un métier. L'ancien culte est presque impossible à répertorié contrairement au Valiantisme.

Divisions dans le Valiantisme

Plus moderne et documenté, le Valiantisme et ses divisions peuvent être catégorisées. Même si les bases du Valiantisme restent les mêmes, soit la foi au Créateur et en Valiant, les détails qui entourent le dogme se distinguent selon les croyants. On dénombre près d'une centaine de divisions dans le Valiantisme mais voici les plus connues :

Fedorannisme : Suivant la bible de Fedoranne, ce mouvement est reconnu comme la base classique du Valiantisme. Le clergé adhère et enseigne ce dogme avant tout autre. Basé sur la piété, la compassion, la charité, le pardon et la paix, le Fedorannisme est la division la plus répandue; elle est pratiquée partout sur le continent.

Jemaïsme : Basé sur Jemai, cette division est moins pacifique et plus proactive. Les Jemaïstes sont majoritairement des hommes d'armes qui combattent au nom du Créateur. Ce dogme est répandu partout et beaucoup d'inquisiteurs et de confrères le pratique.

Meraltorisme : En forte progression, le Meraltorisme prétend que Valiant et Meraltor sont la même personne : l'incarnation du Créateur. Donc Meraltor doit être vénéré et prié comme Valiant. Cette foi est pratiquée principalement dans le territoire de Meraltor.

Libéralisme : Instauré par l'archevêque excommunié Julius, le Libéralisme enseigne que si l'homme abandonne sa volonté, son corps et son âme au Créateur, il sera pleinement libre et heureux. Cette division progresse rapidement, principalement dans le nord Duloir ainsi qu'au nord-est du continent. Considéré sectaire par l'Église, les opposants du dogme prétendent que ses fidèles sont des zombies sans volonté et sans âme.

Solisme : Étrange mélange entre l'ancien culte et le Valiantisme, le Solisme enseigne que le Créateur, Valiant et le soleil ne sont qu'une seule force bienfaitrice que l'on peut observer à chaque jour. Les Solistes prient donc le soleil qu'ils considèrent comme le Créateur. Cette pratique est répandue au sud : dans la jungle, la savane et le désert.

Dualisme : Instauré par le défunt inquisiteur Horst Vingut, le Dualisme préconise un monothéisme uni où le Créateur et le Destructeur sont un seul dieu. L'homme est donc la variable pour le Dualiste et il doit s'efforcer de faire le bien en exerçant son jugement. Cette croyance agace le Clergé moderne, elle est pratiquée en territoire Berrouve.

Lieux humains

Cathédrale de Murronde : Situé au cœur de Mortuterra et de l'ancienne cité sainte de Murronde, ce lieu sacré était la maison-mère du clergé ainsi qu'un haut lieu de connaissance théologique. Maintenant habité par les morts et les créatures du Destructeur, nul ne sait se qui demeure du savoir biblique de l'époque. Meraltor a fait la promesse que la Cathédrale sera sanctifiée et restaurée de son vivant.

Académie de Valiant : Située au cœur des montagnes du nord-est de la capitale de Meraltor, l'Académie de Valiant est un lieu neutre, renommé comme étant la plus grande école militaire de Promiterra. De partout, 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 plusieurs grands dirigeants 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 en fin décembre, un grand événement est organisé, une tradition qui provient des temps anciens et qui 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 le « champion ». La formule est toujours la même depuis des siècles, soit des duels à un contre un entre 1024 participants jusqu'à se qu'un seul demeure.

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 Duloir ou Meraltor.

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 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 fut victime de la peste de Mortuterra par la suite. Officiellement inoccupée, plusieurs se risquent encore à explorer l'ancienne capitale en quête de fortune.

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 original 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 continent, 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 du nord-est du continent 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 défunte nation Komeidai. 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. Certains prétendent que l'île est habitée mais rien n'a encore été prouvé.

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 incroyables. 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 chassée par l'arrivée du Valiantisme et les prières vouées à l'astre sont maintenant considérées comme risible sauf pour les pratiquant du Solisme.

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 des cratères comme la côte sud du territoire de Meraltor ou la région d'Hebernia 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. Un lien a également été établi entre les constellations et le fonctionnement des portes qui permettent de voyager entre les couches.

Phénomènes et fables

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. Ceci dure près d'une minute et il est impossible de voir quoi que ce soit pendant ce temps. Il est recommandé ne pas regarder pour ne pas devenir aveugle. Le phénomène a été répertorié pour la première fois en -523 et devrait se reproduire en 872 d'après les calculs. Une seule exception est survenue en 847 où un jour des lumières a eut lieu hors cédule en même temps que l'apparition du cratère d'Hebernia.

Création du cratère d'Hebernia

Les survivants d'Hebernia se souviennent encore où ils étaient et se qu'ils faisaient le onzième jour du mois de mai 847. En cette date, un immense rayon vert d'énergie et de magie a transpercé la première couche et a disparu dans le ciel. Le choc a été si grand que tous l'on ressenti sur Promiterra, tel l'onde d'un tremblement de terre global.

Le nouveau cratère a frappé de plein fouet la banlieue d'Hebernia, laissant un trou circulaire de plusieurs kilomètres et fauchant des dizaines de milliers de vie en quelques secondes. Ce sortilège dévastateur a été lancé par le Destructeur depuis les couches inférieures un peu avant que son armée débute la marche militaire vers Berrouve. Par chance, le centre de la métropole a été évité de justesse. Le cratère est maintenant devenu une porte pour les plus téméraires ainsi qu'une attraction touristique.

Ciel de sable

Conséquence directe du nouveau cratère, le ciel s'est recouvert de sable pendant un peu moins d'une année sur la première couche. Le ciel de sable a grandement assombri le territoire et entraîné une famine meurtrière au courant de l'année. Saint Seigraf, cardinal de l'époque, a donné sa vie pour en finir avec ce fléau. Plusieurs ont cru alors que la fin du monde approchait ou qu'une quatrième couche était en formation.

Dragons

Les dragons sont des créatures terrifiantes au service du Destructeur. Ils ont causé de grandes destructions à l'époque de Valiant et furent chassés dans les couches inférieures. Ils sont réapparus lors de la Guerre des Loups et sont de plus en plus nombreux, principalement sur la deuxième couche. Des croisades s'organisent pour enrayer ce fléau qui pourrait dégénérer. Les écailles, les dents, les os et le sang de dragon sont très prisés par les collectionneurs et les forgerons qui pratiquent la Dragonnerie.

Caravelle possédée

Les marins de Promiterra sont réputés pour leurs récits extravagants mais cette histoire est bien plus qu'une fable. Une caravelle déserte aux couleurs Valmont fait constamment la navette entre les ports de Launier en Mortuterra et Unemordes en Arcadis. Nul ne sait à qui appartenait cette caravelle qui reste une nuit dans chaque port avant de reprendre la mer sans équipage pour deux mois. Des marins ont tenté d'en prendre le contrôle mais la rumeur veut que le navire soit impossible à naviguer et qu'il soit possédé.

Objets magiques

Les magiciens modernes ne savent toujours pas avec exactitude comment créer des objets magiques mais pourtant ceux-ci existent bien. Une ancienne légende, datant de l'époque d'avant Valiant, veut que lorsqu'une personne trépasse, 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. Voici les objets magiques les plus célèbres de Promiterra :

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 des millions d'exemplaires et est devenu l'emblème du clergé ainsi que la famille impériale. L'original est censé posséder plusieurs pouvoirs puissants, il est aujourd'hui en possession de la reine Odilia quatorze. L'Étoile du Créateur a une valeur inestimable.

Ertam Torradis

Ertam Torradis est l'épée sainte utilisée par Valiant et Meraltor pour combattre le Destructeur. Model de toutes les épées saintes, elle 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. Ertam Torradis est portée fièrement par Meraltor qui compte l'utiliser dans son combat ultime contre le Destructeur.

Bible du Destructeur – Solmornis

Si les sept bibles du Valiantisme existent en des milliers d'exemplaires, la bible du Destructeur, aussi nommé le Solmornis, est beaucoup plus rare. Ce document aurait été écrit dans une langue démoniaque par le Destructeur lui-même lors de son arrivée initiale sur Promiterra, il contiendrait la source de toutes les magies maléfiques. Plusieurs groupes occultes prétendent avoir des copies intégrales ou même l'original mais rien n'a été prouvé. L'inquisition offre une fortune à celui qui ramènera cet ouvrage maudit.

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 du silence, les fidèles vouaient un culte à cet instrument. Elle est maintenant un trésor de la famille Berrouve. Meraltor n'a toujours pas tenté de jouer de cette harpe, l'on prétend qu'il attend un moment bien précis.

Monstres

Les monstres sont nombreux et très diversifiés sur Promiterra. Parfois Gobelins, Orques, Hommes-Rats, 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 Gobelins, 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.

Depuis la fin des conflits et le retrait du Destructeur, la présence des monstres à commencé à diminuer mais ceux-ci sont encore légions sur la terre promise. Le clergé et de nombreuses guildes organisent des chasses aux monstres et prétendent que si la paix peut durer entre les hommes, le nombre de créature va peu à peu diminuer. Ce mouvement pour une alliance fraternelle et spirituelle entre les hommes existe depuis plusieurs décennies et se nomme la Paix du Créateur.

Ritus Est Mortis - Le Rituel du Trépas

Étant donné les grandes guerres qui se sont succédé et la peste noire qui frappe constamment le centre du continent, la mort est un phénomène courant dans les sociétés 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 communément 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 trépassée 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.

La Complainte des Corbeaux

Promiterra

*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 châtement 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.*