



Empire Arcanéen

Gouvernement: Empire

Religion: Très peu d'information sont accessible quant aux déités vénérées par l'Empire. Puisqu'ils sont aussi coupés des dieux et de leur magie, le peuple de l'empire a dû s'adapter par ses propres moyens, loin de l'emprise des dieux.

Diversité ethnique: Les Humains peuplent ce pays en majorité, accompagné de quelques orcs s'étant allié à eux par respect pour leur puissance au combat. Il n'est pas rare de trouver des nains, habitants dans les montagnes au sud en compagnie de quelques rares gobelins.



(Il y a des restrictions pour jouer un personnage de cette provenance. Communiquez avec l'animation pour plus d'informations.)

Description

On raconte qu'il y a fort longtemps, l'Empire Arcanéen était en guerre contre les Terres du Triasse. Dans un ultime effort afin de les arrêter, les elfes provoquèrent un cataclysme magique sans précédent, dévastant le pays et laissant le peuple et leur descendance complètement immunisé, coupé de la magie et marqué pour toujours. Cette marque est encore aujourd'hui visible sur le visage des habitants du pays, sous la forme de runes de couleurs bleues. Il est aujourd'hui très rare d'apercevoir un habitant de l'Empire à l'extérieur de son pays, car ceux-ci sont souvent mal perçues par le reste du monde.

La "malédiction" de la marque

La marque rend son hôte imperméable à la magie, sous toutes ses formes. Arcanique, Divine ou Druidique. Sous la forme d'une bénédiction, d'une malédiction ou élémentaire, cela n'a plus d'importance. À la longue, certains habitants voient cette marque comme une bénédiction. D'autres, comme une malédiction...

Culture

L'Empire Arcanéen est une nation née des cendres d'un cataclysme. De ces cicatrices est née une philosophie nouvelle : celle de l'indépendance à la magie. Pour les Arcanéens, dépendre de la magie ou du divin, c'est abdiquer sa propre force. Ils se tournent donc vers la raison et la science afin d'y trouver leur force. Leur société repose sur l'idée que l'esprit humain, sans accès à la magie, est capable d'égaler, voire de remplacer cette même puissance.

Le peuple arcanéen valorise la discipline et le dépassement de soi. La société est rigoureuse, hiérarchisée, mais fondée sur le mérite. L'effort et la maîtrise personnelle valent plus que la naissance. Les citoyens sont formés dès l'enfance à la précision, à la réflexion et au contrôle émotionnel. La faiblesse et la superstition sont méprisées, tandis que la constance, la logique et l'efficacité sont vénérées. La vie quotidienne est simple, réglée et méthodique dans le but de servir l'Empire.

Capitale

Arcanum

La capitale du pays est l'endroit où la haine envers la magie y est la plus forte. De nombreuses casernes garnissent les rues de la métropole, chacune entraînant des apprentis à un type d'armement bien précis afin qu'ils deviennent de nouvelles troupes pour l'Empire; des sentinelles. Lorsqu'elles sortent de la ville suite à leur entraînement, les nouvelles sentinelles ont pour ordre de ne rien divulguer sur la ville ou sur leur formation, sous peine d'être exécutées. On retrouve au cœur de la ville un énorme cratère dans lequel se trouve le sanctuaire d'Arcanum, grand temple où siègent l'empereur et les moines. L'accès au temple est gardé en permanence par des gardes d'élite, qui ne laissent passer les habitants que lors de la grande décalibration.

Autre ville

Vitalis

Territoire à l'ouest du pays. Vitalis est une ville portuaire où la vie semble reprendre un minimum, du moins c'est ce qu'il veulent faire croire. Bien que l'accès soit difficile en raison du climat rigoureux, Vitalis est un important centre de commerce et de pêche. Elle est la ville où la majorité de leurs ingrédients alchimiques sont cultivés. Cette ville est un pilier dans l'économie du pays, on y fait affaire avec des marchands de toutes sortes, sauf des mages.

Mortuus

Mortuus est la cité la plus redoutée de tout l'empire, c'est là où les prisonniers de guerre et condamnés à mort sont gardés. Les seules personnes autorisées à en sortir, autres que l'empereur et les moines, sont les gardiens de la prison. Le Sanctuarium Redemptionis s'y trouve aussi.

Armatus

Cette ville est considérée par beaucoup de gens comme étant la cité naine arcanéenne. Et ils ont de quoi avoir raison, car c'est ici que la majorité des nains forgerons travaillent. C'est un centre d'innovation technologique, où les forgerons et ingénieurs travaillent sans l'aide de la magie pour créer des machines et outils complexes. Un sanctuaire se trouverait même dans la ville, où le forgeron pratiquant le meilleur art y travaillerait avec les meilleurs outils afin de créer des armes uniques pour l'Empire. Depuis le cataclysme, les mines de la ville sont remplies de fer froid.

Drapeau

Sur un fond gris, symbolisant l'absence de magie dans leur pays, se trouvent deux anciennes clés d'un bleu clair. Ces clés symbolisent leur accès à leur propre pouvoir et leur indépendance à la magie, qui leur a été enlevé il y a longtemps de cela.

Fêtes

Le test de lame

Les forgerons du pays disposent d'un an afin d'élaborer une lame qui leur permettrait de remporter ce concours. Le test de la lame est un tournoi dans lequel les forgerons doivent relever des défis de solidité, de tranchant et de combat avec leurs armes. Le vainqueur gagne le droit d'être le forgeron de l'empereur et de travailler dans le sanctuaire de la ville d'Armatus; Ferrea Sanctuarium.

La fête de l'indépendance

Chaque année, les habitants se rassemblent dans les grandes places des différentes villes. Des défilés montrent des moments importants de l'histoire du pays et plusieurs spectacles se déroulent sans l'aide de magies. Cette fête commémore le jour où la nation a perdu l'usage de sa magie, forçant ses habitants à vivre avec leurs propres ressources et habiletés. On y célèbre la sagesse, la résilience et l'intellect humain.

La sélection

Les jeunes sont entraînés depuis leurs plus jeunes âges pour cette fête qui a lieu une fois par décennie. Dans chacune des villes, une troupe de sentinelles accompagnée d'un moine viennent organiser un tournoi dans lequel les jeunes se battent pour gagner leur place au Sanctuaire d'Arcanum. C'est là qu'ils pourront suivre leur formation afin de devenir à leur tour une sentinelle. Seulement les trois combattants ayant cumulés le plus de points lors du tournoi sont choisis. La famille des vainqueurs est récompensée avec une bourse pour que le reste des membres puissent se rendre utile auprès de l'Empire en poursuivant des études.

La Grande décalibration

Lors du grand cataclysme causé par le Triasse, un fil de la toile magique s'est détaché en partie et pend désormais dans le Sanctuaire d'Arcanum. Depuis la catastrophe magique, le grand moine du Sanctuaire d'Arcanum fait, une fois par année, une grande messe dans ce sanctuaire et remémore cette tragédie. De grands chants se font entendre, suite à quoi le chef de cérémonie et tous ses sujets tirent ensemble le fil jusqu'à entendre un bruit de tonnerre qui se fait entendre dans tout le pays. Selon des rumeurs, cette fête aurait pour conséquence de rendre la toile magique instable pour le reste de monde d'Ennorath.

Spécialités

Armes uniques

Les forgerons arcanéens ont su inventer des armes utilisant la technologie plutôt que la magie afin de créer des effets pouvant presque copier celle-ci.

Médecine moderne

Par faute de magie divine, les prêtres et médecins ont dû développer de nouveaux moyens pour guérir les blessés et malades.

Militaire

Puisqu'aucun habitant ne peut utiliser de magies, suivre une formation militaire est devenu un symbole d'indépendance et une forme de défi chez les plus jeunes.

Alchimie avancée

Nombreux sont les scientifiques dans l'empire qui ont étudié, testé et repoussé les limites de l'alchimie sous toutes ses formes.

Climat

Il fait froid et sec partout dans le pays, hiver comme été.

Géographie notable

Les Plaines sainte

Une vaste plaine dénuée de toute magie s'étend au centre du pays. Ce territoire est marqué par des champs agricoles et des pâturages, et il constitue la base économique de l'Empire. Les rivières qui traversent ces plaines sont connues pour leurs eaux cristallines, qui n'ont aucune influence magique, ce qui permet une agriculture naturelle.

Les Forêts de Fer

L'Ouest d'Armatius comporte un réseau de forêts épaisses, où des arbres centenaires au bois dense et résistant à la magie prospèrent. Ces forêts ont une étrange tranquillité et ne laissent aucune place à la magie de pénétrer, comme si elles avaient été créées pour garder ce pays à l'abri. Les arbres sont utilisés pour produire des matériaux solides et durables, qui sont prisés dans l'artisanat et la construction.

Les Collines recluses

Le sud de l'Empire est parsemé de collines et de petites montagnes, avec une végétation éparse. Cette région est connue pour son isolement avec peu de villages, mais c'est là que vivent les communautés les plus détachées de la magie. Le climat est plus tempéré ici, mais les paysages sont tout de même sauvages et rudes.

La Brume argentée

Une étrange brume recouvre certaines parties de l'Empire, notamment dans les régions montagneuses. Cette brume est un phénomène naturel qui, selon la légende, serait né des précédents de la guerre contre le Triasse. Dans certaines zones reculées, les habitants croient que cette brume est animée par un esprit ancestral qui les protège. D'autres croient cependant qu'il les surveille...

Construction notable

Le Sanctuaire d'Arcanum

Grand temple dans lequel les moines de l'Empire exercent et où le fil de la toile magique est gardé. Certaines cérémonies y ont lieu, mais l'accès au temple reste très fermé et contrôlé.

Sanctuarium Vitae

Le sanctuarium vitae est le sanctuaire de la ville de Vitalis, c'est là où on retrouve les grands alchimistes, recettes et plantes rares. Une section du sanctuaire est dédiée à la production de plantes et d'ingrédients alchimiques en tout genre.

Sanctuarium Redemptionis

Sanctuaire qui se trouve au cœur de Mortuus, c'est là que les décisions en liens avec les condamnés sont prises. De plus, les prisonniers peuvent y aller pour avoir un semblant de lieu de culte où ils peuvent prier leurs déités et tenter d'expier leur péché.

Ferrea Sanctuarium

Sanctuaire de la ville d'Armatus. Un Sanctuaire couvert de plaque de fer et qui ne laisse entrer que le meilleur forgeron du pays. On raconte que la forge est si puissante que si l'empereur y commande une arme, pour les prochaines heures le ciel de la ville s'obscurcit tellement qu'on dirait qu'il fait nuit.

Politique

Alliance : l'empire ne possède pas à proprement parler d'alliés. Il reste neutre avec les autres nations en général.

Ennemi : l'empire est en conflit avec les terres du Triasse. Malgré leur défaite, ils continuent encore aujourd'hui de fomenter contre eux.