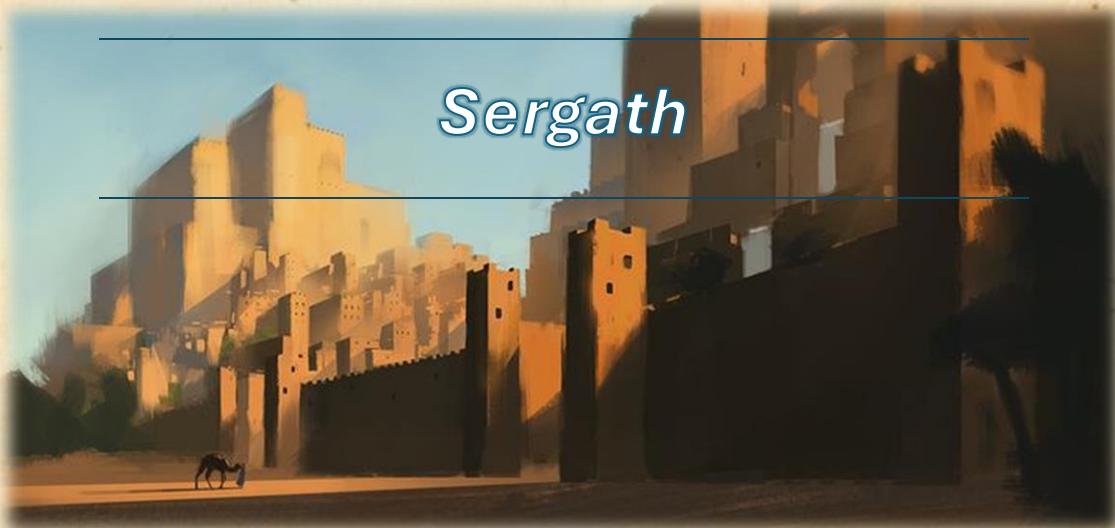


# Sergath



**Capitale :** Sergath

**Gouvernement :** Le pays est dirigé par une oligarchie militaire. Les généraux de l'armée sont au pouvoir. Il y en a un par ville et chacun a un droit de veto sur les décisions prises par les autres dirigeants. Ces derniers sont élus par la population.

**Diversité ethnique :** Les humains peuplent ce pays en majorité, mais il est possible d'y croiser des nains. C'est dans une mince population, principalement les esclaves, qu'on peut trouver d'autres peuples.

**Religions :** Guergalagoth est le dieu prié en majorité. Mais il est commun de croiser des priants de Valahadra. Certains priants de Nékron peuvent être rarement aperçus et il est rare de voir d'autres priants qui ne sont pas esclaves.



## *Culture*

Façonnée par le désert et la discipline, où la force est une nécessité vitale, la culture en Sergath glorifie la hiérarchie et l'excellence martiale. Dès l'enfance, les habitants sont préparés à combattre ou soutenir l'effort militaire, faisant de Sergath l'une des nations les plus redoutées du continent. Les guerriers occupent le sommet social, tandis que les esclaves constituent la base laborieuse de l'économie. Au cœur de cette brutalité contrôlée, certains groupes comme les Aiels incarnent une justice fondée sur l'honneur.

## *Drapeau*

Un fond rouge sang, deux Nagui Nata qui se croisent avec un bouclier en dessous.

## *Spécialités*

### *Techniques d'agriculture avancées*

À cause du climat très aride, les Sergathiens ont dû développer des techniques spéciales.

### *Forge*

Les forges sergathienヌ produisent des armes reconnues dans tout le continent. Le métal y est travaillé selon des traditions ancestrales que seuls les forgerons nains de Sergath connaissent.

### *Joaillerie*

Or, obsidienne, pierres précieuses récolté en Rotera. Le port des bijoux est un moyen d'afficher sa hiérarchie sociale dans le pays.

## *Pêche*

Activité essentielle sur les côtes du pays. Il s'agit de l'une des alimentations principales des habitants.

## *Élevage*

Essentiellement de bêtes robustes.

## *Esclavagisme*

Souvent capturés lors d'attaques ou achetés à l'étranger, les esclaves sont employés dans les mines, les champs, ou comme serviteurs dans les grandes familles militaires.

## *Nomadisme*

Si Sergath compte si peu de villes, c'est que la population est majoritairement nomade.

## *Poterie*

Peut être utilisée à la fois pour les besoins quotidiens que les rituels religieux.

## *Formation des meilleurs guerriers au monde*

Les casernes de Sergath forment dès l'enfance les jeunes promis au combat. Bien souvent, des initiations sanglantes marquent leur entrée officielle dans l'armée.

*Fêtes et Activités*

## *Le grand tournoi*

Chaque année, Le grand tournoi a lieux afin de déterminer le meilleur guerrier du pays. Le Tout Sergath se ressemble dans la capitale et célèbre pendant une semaine complète. Il y a des pièces de théâtre qui racontent les exploits des guerriers, des légendes naissent des exploits des combattants, mais également au sujet de tel ou tel autre marchand tellement avide de pouvoir et de richesses. L'alcool coule à flot lors de cette fête nationale. Sinon les groupes nomades se racontent des histoires, le soir, autour des feux.

## *Le journal du peuple*

Il y a également un journal qui circule dans chaque ville. Celui-ci relate les différentes nouvelles culturelles, sociales et économiques.

### *Climat*

Il fait toujours très chaud, l'eau se fait rare.

### *Géographie Notable*

## *Oasis*

Chaque oasis est un lieu sacré, souvent gardé par une famille ou un clan.

## *Désert*

Grand désert dit maudit par les habitants, qui disent qu'un peuple de rebelles y habiteraient.

## *Dune*

Dénorme dunes de sables se déplaçant doucement dans le désert de sable, comme des vagues sur l'océan.

## *Mer à l'Ouest, golfe à l'Est*

Seul endroit où il fait bon vivre et où la nourriture est présente en masse.

### *Constructions notables*

## *La structure d'une ville*

La caserne est l'élément le plus développé de chaque ville. Elle sert non seulement à entraîner les soldats, mais aussi d'hôtel de ville où l'on prend généralement les décisions. Il y a un marché au centre de chaque ville, chaque ville à des murailles, et les villes portuaires ont des ports développés pour le commerce. La flotte sert principalement à se défendre contre les envahisseurs potentiels, mais les Sergathiens sont plus à l'aise sur la terre ferme pour se battre.

## *Sergath*

Sergath est la capitale du pays. Elle est située au milieu du territoire, de la plus grande oasis.

## *Rotera*

Rotera est le centre commercial du pays. Elle se situe sur l'île qui, contrairement au reste du territoire, n'est pas désertique.

## *Les Aiels*

Parmi les habitants les plus redoutés et respectés de Sergath, les Aiels se démarquent par leur discipline, leurs installations développées et leur code d'honneur. Situés en plein centre du grand désert de Sergath, protégé par une chaîne de montagnes où se trouve une grande oasis convoitée de plusieurs, ils sont souvent associés à la liberté, la résilience et au mystère.

Leur particularité la plus marquante est le foulard noir qu'ils portent toujours autour du cou lorsqu'ils sont hors de la ville. Ce voile n'est relevé sur leur visage que lorsqu'ils prennent une vie, un acte qu'ils ne commettent jamais sans provocation. De plus, il est rare que les Aiels attaquent les premiers.

Formés dès leur plus jeune âge dans des écoles d'élite de leur communauté, ils excellent dans la magie, le combat rapproché et les tactiques de guérilla. Leur loyauté va généralement au Conseil de leur communauté, mais leur hiérarchie interne reste secrète et indépendante.

Dans un pays marqué par la brutalité, le désert et la loi de plus fort, les Aiels incarnent une justice froide, implacable et sacrée.

## *Relation International*

**Alliance :** Sergath est en alliance avec l'Empire de Melezynn.

**Ennemi :** Sergath est en mauvais terme avec les Terres du Triasse et Lutecia.