



## *Empire Sheojin*

**Gouvernement:** Sheojin est un Empire dirigé par 5 clans distincts qui dirigent chacun un aspect spécifique du pays.

**Religion:** Chaque clan prie son propre dieu. Ainsi, Gaïa, Verrassadia, Aérie, Élandaëril et Guergalagoth y sont les déités principales. Certains draconiques seraient dans la région, mais il est rare d'en croiser.

**Diversité ethnique:** Les humains vivent en majorité dans le pays. On y croise aussi des orcs, s'étant alliés aux forces armées ainsi que des harpies, originaire du pays. D'autres peuples peuvent être observés, mais il est rare d'en croiser.





## Description

Cette grande région était autrefois dirigée séparément par 5 grands clans. Chacun tentant de prouver à l'autre qu'il était le meilleur, les 5 factions finissaient souvent par se combattre entre elles. C'est finalement grâce au travail acharné du royaume d'Argath, qui ne voulait pas voir leur connaissance unique être dévorée par les flammes de la guerre, que les 5 clans finirent par signer un traité de paix. Depuis, ils prospèrent dans une alliance fragile entre eux, mais ont une alliance solide avec Argath.

## Culture

L'existence même de l'Empire repose sur l'harmonie entre les cinq clans fondateurs, chacun représentant une vertu. Ces idéaux forment ses piliers, soutenant son peuple dans une société de devoir, de respect et d'équilibre. Malgré les quelques discordes encore présentes entre les clans, la paix reste maintenue, car Argath continue de leur démontrer qu'ils forment tous les doigts d'une même main.

Ce respect des différences se traduit dans chaque aspect de la vie des habitants. L'éducation, l'art et la guerre partagent un équilibre entre corps, esprit et nature. Les enfants apprennent dès leur plus jeune âge la maîtrise de soi, la recherche de l'harmonie et la compréhension des autres clans. Les moines enseignent la patience et la mesure, tandis que les guerriers des clans, disciplinés et redoutables, perçoivent aussi le combat comme une voie de sagesse.



## Capitale

### *Chanki*

Grande ville fortifiée où les chefs des différents clans se retrouvent pour discuter de la politique interne. La citadelle, protégée de trois épaisseurs de remparts de pierre, est la fierté du clan Mapo, qui en assure la protection depuis de nombreuses années. On retrouve dans l'un de ses quartiers des forges dans lesquelles sont fabriquées les meilleures armes du pays.

## Clan

*“Un total de cinq clans peuple l’Empire. Chacun ayant un rôle bien important dans leur propre pays, autant par la vertu qu’ils représentent que leur talent propre à eux.”*

*Clan Mapo “Le vrai courage ne se laisse jamais abattre.”*

Le clan Mapo exprime le courage. Ses membres, habillés généralement de couleur rouge, représentent le mieux les principes de bravoure, de persévérance et d’honnêteté. Il est jugé à mal de clan représentant la Colère par les autres clans de l’Empire. Le clan suit principalement les enseignements de Guergalagoth et ses membres comptent parmi les meilleurs guerriers du pays.



## *Clan Suey "Agil avec droiture et tu seras toujours en paix."*

Le clan Suey exprime la droiture. Ses membres, habillés généralement de couleur doré, représente le mieux les principes de Collaboration, d'équité et de leadership. Il est jugé à mal par les autres clans de faire preuve d'envie dans ses objectifs. Le clan suit principalement les principes de Verrassadia, mais beaucoup d'entre eux vénèrent son dragon, Kakzan. Ses membres comptent parmi les meilleurs stratèges du pays, capables de rivaliser contre toutes sortes d'attaques. Certains orcs de Zajar'dha auraient même volontairement rejoint leur rang afin d'apprendre l'art de la guerre.

## *Clan Zhao "Tout vient à qui sait attendre."*

Le clan Zhao exprime la patience. Ses membres, habillés généralement de couleur blanche, représente le mieux les principes de pardon, d'humilité et de prudence. Il est jugé à mal par les autres clans de faire preuve de paresse lors de ses prises de décisions. Le clan suit principalement les enseignements d'Aérie, mais aussi de Shourmish. Ses membres grandissent dans la paix et maîtrisent des métiers d'art et d'herboristeries reconnus partout dans le pays.

## *Clan Soja "Une personne sans générosité est un arbre sans fruit."*

Le clan Soja exprime la générosité. Ses membres, habillés généralement de couleur verte, représente le mieux les principes d'amour, de gentillesse et d'intelligence sociale. Il est jugé à mal par les autres clans de faire preuve de gourmandise dans ses choix. Le clan suit principalement les enseignements d'Élandaëril et ses membres sont reconnus comme étant des soigneurs talentueux et ritualistes divins hors-pair.



## *Clan Baozi "Le sage, sans agir, œuvre."*

Le clan Baozi exprime la sagesse. Ses membres, habillés généralement de couleur bleu, représente le mieux les principes de créativité, de curiosité et de perspective. Il est jugé à mal par les autres clans de faire preuve d'avarice avec ses inventions. Le clan suit principalement les enseignements de Gaïa, formant des artisans doués dans les inventions technologiques et des mages capables de prouesses arcanique.

### *Autre Ville*

## *Xian de Fenghuang*

Capitale du clan Zhao, la ville est située en bord d'une large rivière. On retrouve dans ses rues des ateliers artistiques de toute sorte et des laboratoires d'alchimie bien remplis, le tout construit dans une communion avec la nature peu observée dans les villes avoisinantes. La nature est présente partout dans la ville, où elle recouvre parfois des habitations complètes, ne laissant qu'un seul accès à l'intérieur.

## *Zhouzhuang*

Capitale du clan Baozi, cette métropole a la technologie la plus avancée du pays. Situé sur la plus grande des îles à l'Est de l'Empire, on y retrouve toutes sortes d'engins propulsés soit par magie ou par machinerie.

## *Furong*

Capitale du clan Soja, cette ville est située dans une vallée abritée par deux énormes montagnes, dont l'une d'elle héberge son célèbre temple. Plusieurs lieux de culte peuvent être retrouvé dans la ville en plus d'une grande place centrale, où les rituels sont principalement pratiqués.



## *Yangshuo*

Capitale du clan Suey, cette citadelle servait autrefois de rempart contre les attaques orcs. Depuis que la muraille fut construite à l'Ouest, les énormes portes en bois de la citadelle furent changées en pont, afin de faciliter la circulation de sa populace, maintenant à l'abri. C'est dans cette cité fortifiée que l'on retrouve les meilleurs fabricants d'armure de l'Empire.

### *Drapeau*

## *Clan Mao*

Sur un fond rouge. On y voit un symbole représentant le courage.

## *Clan Suey*

Sur un fond doré. On y voit un symbole représentant la droiture.

## *Clan Zhao*

Sur un fond blanc. On y voit un symbole représentant la patience.

## *Clan Soja*

Sur un fond vert. On y voit un symbole représentant la générosité.

## *Clan Baozi*

Sur un fond bleu. On y voit un symbole représentant la sagesse.



## Fêtes et Activités

### *La fête Qingming*

Ce jour-là, les habitants se rendent au cimetière pour rendre hommage aux proches défunts. La fête annonce la venue du printemps et la sortie des gens après un long hivernage. La coutume veut que l'on s'adonne à 3 activités principales pour cette fête : nettoyage des tombes de ses ancêtres, balade de printemps et faire voler des cerfs-volants.

### *La fête des bateaux Dragons*

Pendant cette fête, on mange des Zongzi (gâteaux de riz glutineux enveloppés dans des feuilles de bambous) et les clans se dispute la victoire dans des courses de bateaux Dragons.

### *La fête des lanternes*

Un peu après le solstice d'hiver, on peut admirer des lanternes un peu partout dans les chemins s'illuminer dès la tombée de la nuit. La tradition est aussi de manger des Yuanxiao, petites boules de farine de riz glutineux farcies aux œufs de harpies.

## Spécialités

### *Œufs de harpies*

Malgré le danger que sont les harpies, leurs œufs offrent un éventail de mets exquis aux habitants, qui sont prêts à payer une fortune pour pouvoir en savourer.



## *Poudre à canon*

Innovateur dans le sujet, le clan Baozi aurait même réussi à développer des canons utilisant la poudre afin de lancer d'énormes projectiles à une distance dépassant le plus talentueux des archers.

## *Arme exotique*

Les prodigieux forgerons de l'Empire ne cessent d'impressionner le monde en créant des armes encore jamais imaginés auparavant. Par exemple le Hwacha, qui serait un dispositif composé de petites fusées attachées à des flèches qui les projettent au loin lors de leur explosion.

### *Climat*

Le climat est plutôt chaud et humide, mais comporte quand même des saisons plus froides.

### *Géographie notable*

## *Les monts de grès*

*“Un mètre de glace ne peut être l'œuvre d'un seul jour de gel.”*

Cette zone se compose de milliers de piliers de grès quartzite découpés, dont un grand nombre s'élève à plus de 200m, ainsi que de grottes remplies de stalactites et stalagmites. Dans ces montagnes se retrouve une population de harpies protégeant farouchement leur nid des braconniers voulant voler leurs œufs.



## *Les grottes des monts de grès*

“La grotte que vous craignez d'entrer contient le trésor que vous cherchez.”

Aux alentours des pics de pierre se trouve une profusion de grottes calcaires que la nature a ciselées avec habileté. Les cavernes se dissimulent les unes derrière les autres puis se rejoignent, les grottes et les pics s'empilent les uns dans les autres, les rivières traversent les grottes et les ponts enjambent les rivières. Un véritable labyrinthe où le plus aventureux des nains pourrait s'y perdre pour l'éternité.

## *Les champs de blés*

Au Sud-Est du pays, dans le territoire du clan Zhao, se trouve de vastes plaines garnies de champs servant à nourrir une bonne partie du pays. L'économie du blé sert en contrepartie de gagne-pain au clan, mais aussi d'ingrédients alchimiques pour sa production de potions.

## *Les rizières de Kakzan*

Situé à l'Ouest, dans le clan Suey. Ces plateaux contiennent de larges plateaux où on y fait pousser le riz, servant de nourriture principale aux combattants protégeant la muraille.

## *La forêt de Nishikyo-ku*

Grande forêt de bambou dans laquelle les habitants ont construit un sentier pédestre. On y retrouve aussi des Zhǎng tuǐ mā, des créatures ressemblant à des araignées de plusieurs mètres de haut, avec des jambes ressemblant à des bambous.



## Construction notable

### *Grande palissade de l'Ouest*

Servant de rempart face à la violence des orcs de Zajar'dha, elle abrite le clan Suey, qui garde son honneur dans la protection de l'Empire. Le mur bouche complètement le pays, le parcourant du point le plus au Nord jusqu'au point le plus au Sud, empêchant quiconque d'entrer ou de quitter le pays par l'Ouest.

### *Les ports de Gǎngkǒu*

Situé autour des îles à l'Est du pays, ces docks massifs permettent la connexion entre le clan Baozi, qui réside sur les îles, et le reste du pays. D'énormes navires protègent ses eaux de tout pirate assez fou pour tenter de les traverser.

### *Temple suspendu de Datong*

Surplombant la capitale du clan Soja, le temple, construit à même un flanc de montagne, accueille les plus respectés des prêtres. Ceux-ci viennent pratiquer des rituels dans chacune des salles respectives de leur déités, ce qui rend l'endroit sacré pour tous les clans de l'Empire.

## Relation Internationale

**Alliance :** L'Empire est en alliance avec Argath.

**Ennemi :** L'Empire est en conflit avec les orcs de Zajar'dha, qui tente d'envahir son territoire.