



Gouvernement

Double monarchie: Le pays est divisé en deux royaumes, chacun dirigés par 3 rois. Celui qui a été, représentant la sagesse. Celui qui est, représentant la force. Et celui qui sera, représentant le futur. Les rois sont choisis par les sages qui habitent au centre de l'Arbassa.

Religion: Aérie, Hyomel, Valahadra, Élandaëril et Shourmish sont des dieux priés par un nombre égale de priants.

Diversité ethnique: Les fées et créatures féériques peuplent ces terres en majorité. Il est très rare de croiser un autre peuple.



Description

C'est par une magie inconnue et unique des fées que sur cette petite île réside un pays plus vaste que les terres du Triasse elles-mêmes. Le pays est divisé en deux climats, l'un été, l'autre hiver. Un énorme arbre se tient en son milieu, s'étendant avec ses branches partout dans le pays. On le nomme l'Arbassa. À l'intérieur, deux factions de fées cohabitent dans une tension politique afin de coexister ensemble. Le royaume des fées est très fermé aux autres pays d'Ennorath.

Culture

La culture repose sur la vérité et la transparence. Les habitants ne dissimulent jamais leurs sentiments. Leur joie illumine leur visage, la tristesse éteint leurs ailes et la colère glace ou brûle l'air autour d'eux. Cette sincérité en fait un peuple d'une grande beauté, mais aussi d'une grande vulnérabilité face aux forces extérieures.

Les habitants vivent dans une beauté constante, mais cette perfection a un prix la fragilité. Car là où tout doit être vrai, il n'y a pas de place pour le masque, ni pour le doux mensonge. Ainsi, la culture féérique enseigne une leçon simple: la vérité n'est pas toujours douce, mais elle est toujours vivante.

Capitales

Titania

Énorme forteresse construite dans les branches les plus hautes de l'arbre, sous les rayons du soleil du côté de l'été. Elle est maintenue en place par d'énormes ronces dorées et est protégée par un nombre impressionnant de gardes fées, prêt à défendre leur souverain.

Kotania

Grande forteresse construite à même de grands piliers de glaces découlant de l'Arbassa. Ses corridors sculptés à même la glace font croire que ses murs sont faits de cristaux. La forteresse est bien gardée par des sentinelles de glaces, animés par la magie des rois eux-mêmes.

Autre ville

Sosivère

C'est dans le nord du pays que cette ville de glace et de silence prospère malgré tout. Bâtie sur des cristaux bleus, où des lucioles éclairent les rues, la ville est réputée pour ses desserts glacés. Ces produits sont la source primaire du commerce avec les fées de l'été, qui s'en procure afin de se rafraîchir.

Ysra

Ville portuaire située à l'Ouest du pays. Elle est partagée entre les deux factions car il s'agit du seul port du royaume. On y retrouve le seul contact avec les autres pays, qui ne peuvent entrer directement dans le royaume sans avoir reçu une autorisation de l'un des rois.

Lunéphir

C'est dans le sud du pays que cette ville, dorée et vibrante, s'épanouit à tous les jours. Située en pleine clairière, la ville est réputée pour ses boissons chaudes, qu'elle produit grâce aux rayons du soleil. Ces produits sont la source primaire du commerce avec les fées de l'hiver, qui s'en procure afin de se réchauffer.

Mireval

C'est aux pieds de l'Arbassa que cette cité frontière se trouve. Se séparant entre les deux factions, son ambiance est constamment diplomatique mais toujours sur le point d'exploser.

Drapeau

Sur un fond bleu clair et jaune orangé se trouve un arbre très large. Sur le fond jaune orangé, les branches de l'arbres ont de feuilles. Sur le côté bleu clair, elles n'en ont pas.

Fêtes

Les Voies du Labyrinthe

Fête où les portes du labyrinthe s'ouvrent plus souvent. Les fées partent explorer les autres mondes.

Le murmure des racines

Lorsqu'il faut choisir un prochain roi, les sages se rassemblent aux pieds de l'Arbassa afin d'y écouter les vibrations dans ses racines. Partout ailleurs, une fête est donnée où les fées dansent sur les branches de l'arbre.

L'offrande au roi qui sera

Chaque citoyen écrit un souhait ou une peur pour l'avenir. Ils le déposent dans des arbres à souhait avant d'être récupérés et envoyés au roi qui sera. Celui-ci peut alors tenter de répondre à leurs inquiétudes.

Les 3 théâtres

Une fois par an, trois représentations sont jouées. Une pièce ancienne, qui rapporte des souvenirs importants du royaume. Une actuelle, qui décrit un sujet du moment. Et une prophétique, qui se veut se réaliser dans un futur proche.

Le tournoi des saisons

C'est le seul moment où les 6 rois sont présents au même endroit, en plein milieu de Mireval. Tout autour de la ville, on y trouve différents défis sur les aspects des fées. Les défis peuvent être sur le contrôle de leurs émotions, leur talent à naviguer dans les airs, leur connaissance du monde d'Ennorath ou leur éloquence politique. Le meilleur des concurrents est choisi pour devenir "Vaelion", qui est un émissaire de l'un des rois.

Spécialités

Vaelion

Ce sont les émissaires des rois. Ces fées se voient offrir une partie de la puissance du roi dont ils sont les représentants. En échange, elles ne peuvent plus rien tenter contre ceux-ci et se doivent d'obéir à leurs ordres. Elles quittent le pays et parcourent Ennorath afin d'accomplir diverses missions politiques pour leur souverain.

Parfums

Fabriqués à partir des émotions dont les fées sont nées, ces parfums changent d'odeur selon l'émotion de son porteur.

Sève de vérité

Originnaire de l'Arbassa, qui dégage une aura magique forçant tous les habitants du pays à dire la vérité. Cette boisson, interdite hors du pays, empêche son consommateur de mentir pour la prochaine heure. Elle est utilisée pour accueillir les marchands et diplomates des autres pays. Seuls les sages et les rois sont autorisés à récolter la sève et produire la boisson.

Desserts

Que ce soit leurs desserts glacés ou leur boisson chaude, les fées du royaume en ont fait leur domaine d'expertise.

Climat

Au sud du pays, la température est plus chaude et la végétation y est plus luxuriante. Les vents y sont confortables et l'air n'y est pas trop sec.

Au nord du pays, la température est plus froide et la végétation moins développée. L'air y est glacial et calme. La neige est permanente avec des reflets bleutés.

Au centre du pays, de chaque côté de l'Arbassa, une barrière invisible divise naturellement les deux climats sans que cela ne dérange la faune ou la flore locale.

Géographie notable

L'Arbassa

Il est situé au centre du royaume, mais ses branches sont si énormes qu'elles s'étalent partout dans le pays. L'Arbassa est considéré comme un arbre sacré par la totalité des fées du royaume, qui vivent autant au sein de ses branches qu'à l'abri dans l'ombre de celles-ci. L'Arbassa dégage une aura magique forçant tous les habitants du royaume à dire la vérité.

Le Labyrinthe d'Aérie

Situé à l'Est du pays et atteignable autant par le nord que le sud. Il serait formé de racines qui, selon certains, proviendraient de l'Arbassa. Le labyrinthe est vivant, changeant, et peut choisir ses voyageurs.

La forêt magique

Grande forêt située au Sud du royaume dans laquelle on retrouve plusieurs créatures féériques tel des Pixies, des Satyrs, des Dryades, des licornes et des Jackalopes.

La forêt enneigée

Grande forêt située au nord du royaume dans laquelle on retrouve plusieurs créatures féériques tel des chouettes magiques, des Pixies, des Sylphes, des Pégases, des Gnomes et des feux-follets.

Les côtes profondes

Les eaux autour du royaume regorgent de créatures magiques, rendant la navigation dangereuse et imprévisible. Des ondines, Kelpies, Selkies et Nymphes peuvent être couramment observés aux abords du rivages et dans les eaux profondes entourant le royaume.

La grande petite forêt

La grandeur de la faune et de la flore de cette forêt, située aux limites sud du pays, n'est pas proportionnée selon les normes. On y retrouve de petits arbres avec de grandes feuilles, de grands arbres avec de petites feuilles et certains arbres possédant un seul fruit énorme. Selon certains, la forêt pourrait réagir aux émotions des êtres vivants qui y entrent. On y retrouve aussi des créatures rondettes qui ont visiblement trop mangé.

Construction notable

La salle des sages

Sculpté à même le bois au centre de l'Arbassa se trouve une grande salle où les rois et les sages se rassemblent afin de prendre les décisions concernant leur royaume.

La bibliothèque du roi qui a été

Intégrée dans l'épaisseur d'une branche immense de l'Arbassa, cette bibliothèque contient les mémoires du royaume. Seuls les érudits de confiance peuvent y entrer, après une formation rigoureuse. On trouve de ces bibliothèques dans chacune des factions.

L'observatoire du roi qui sera

Un lieu méconnu construit dans une des plus anciennes branches, orienté vers le ciel. C'est ici que le roi du futur médite, lit les signes du temps et reçoit parfois des visions du futur. On trouve de ces observatoires dans chacune des factions.

La fontaine du roi qui est

La fontaine du roi qui est n'est pas une structure traditionnelle avec des bords nets. C'est plutôt un demi-cercle d'eau fluide qui flotte dans les airs et change subtilement sous l'effet des vibrations magiques de l'Arbassa, donnant l'impression que l'eau est vivante, pulsant au rythme de la tension entre les deux factions. Selon les dires, l'eau de la fontaine permettrait aux rois de vivre plus longtemps. Mais personne ne sait encore si cela est vrai ou non. On trouve de ces fontaines dans chacune des factions.

Les habitations

Les habitations féériques se trouvent en majorité sur les branches de l'Arbassa et au sol, sous forme de simples habitations de pierres et de bois. On trouve souvent à l'intérieur, aux côtés des fées, des lutins et nutons, qui s'invitent dans les maisons afin d'y cohabiter avec leur propriétaire principal.

Relation internationale

Alliance : Le royaume est en bon terme avec Turen.

Ennemi : Le royaume n'est en conflit avec personne.