

## *Fédération marchande de la mer intérieure*



**Gouvernement:** Le système mis en place pour gérer le pays est une méritocratie.

**Religion:** Toutes les religions sont pratiquées dans le pays, mais on retrouve des priants d'Hyomel en majorité.

**Diversité ethnique:** On retrouve tout type de peuple dans le pays. Tellement qu'on ne pourrait dire lequel a une présence majoritaire.



## *Description*

Grande île marchande où tous sont les bienvenus, à condition d'avoir des ressources à marchander ou des ennorins à dépenser. Même les gens pauvres sont les bienvenus, car il leur reste toujours un petit ennорin quelque part dans leur poche.

## *Culture*

Sa culture repose sur le commerce, le jeu et l'absence de morale. La richesse dicte la morale et la valeur d'un être se mesure en Ennorins. La tolérance est totale, tant qu'elle rapporte. Les habitants vivent entre aisance et désespoir, entre la chance d'un lancer de dé et le désastre d'un pari perdu. Malgré tous ces abus, un souffle de liberté persiste. Celui de ceux qui, même défait, continuent à jouer. Car dans la Fédération Marchande, tant qu'il reste une mise, il reste un espoir.

## *Capitale*

# *Homes*

La capitale est là où la totalité des activités se déroule. C'est une immense métropole qui s'étend sur plusieurs kilomètres et possède une bonne centaine de bâtiments servant divertissement et jeux d'argent de toute sorte.

## *Drapeau*

Le visage que l'on retrouve sur les Ennorins. Le tout sur un fond doré.

## *Autres villes*

### *La boîte à outils*

Groupe résidentiel pour les endettés et autres personnes obligées de travailler pour la fédération. Bien que ce soit pour rembourser leur dû, les habitants doivent quand même payer un loyer pour l'emprunt de ces bâtiments.

### *Havresac*

L'île abrite de nombreux ports en sa circonférence, mais le plus imposants est celui de Havresac, qui comporte une bonne centaine de quais, des abris pour les navires les plus grand et un labyrinthe de débarcadères sur lequel les différents marins fourmillent afin de se rendre sur l'île.

## *Fêtes et Activités*

### *Jeux olympiques*

Pendant 3 jours, des athlètes venus des 4 coins d'Ennorath viennent y compétitionner afin d'y représenter leur pays. De grandes sommes d'ennorins sont généralement offertes au vainqueur.

### *Le jeu du Kraken*

Les esclaves et endettés peuvent décider d'y participer afin d'y récupérer leur liberté. Le but du jeu est d'être le dernier survivant. Chaque jeu a son propre thème, souvent inspiré des dieux eux-mêmes.

## *Spécialités*

La spécialité de la fédération reste avant tout les jeux, dont elle détient un contrôle absolu.

## *Climat*

Climat chaud et venteux, tropical au début, mais avec la croissance rapide de la population, la température s'est asséchée avec la déforestation.

## *Géographie notable*

### *Lac possué*

Lac intérieur qui regorgeait de poisson, mais après son utilisation intensive, le lac est devenu vide et pollué de déchets de toutes sortes.

### *Réseau souterrain*

Grands réseaux de mines où du minerai de toute sorte est extrait par des travailleurs, volontaires ou non.

## *Constructions notables*

### *Le grand marché*

Le marché est le cœur de la ville où se croisent toutes les classes sociales. Des paysans locaux aux nobles en quête de biens rares, dans une cacophonie joyeuse et colorée. Des marchands ambulants, venant des 4 coins du monde, proposent des produits exotiques comme des ressources rares, des bijoux, ou des armes uniques.

### *Le coliséum*

Spectacle de combat, tournoi, dévoilement de créatures capturées dernièrement et démonstration de force. Les spectacles dans le colisé sont nombreux et ne se ressemblent pas. Parfait pour les combattants qui souhaitent se prouver, aux endettés de récupérer quelques pièces ou aux spectateurs d'en voir plein leurs yeux.

### *La maison des jeux*

Place centrale de toute activité intérieur. On y retrouve des jeux de cartes, de dés, d'habiletés et bien d'autres. Les enorins y coulent à flot et il est possible d'y perdre autant que d'y gagner gros.

### *L'anneau de vitesse*

Grande piste ovale en sable sur laquelle des courses sont organisées. On y voit généralement des chevaux courir, mais les bâtiments offrent aussi de l'équipement pour la course de centaure, de warg et bien d'autres créatures fantastiques.

## *Marché d'esclave*

Situé aux abords de la ville, le grand marché d'esclaves est un endroit un peu moins fréquenté. On peut néanmoins y trouver de tout. Créatures magiques, humains, elfe et même des fées. Le prix varie beaucoup selon l'individu, mais les plus chers sont souvent ceux possédant des atouts spéciaux...

## *La banque nationale*

Garnis de runes de protection partout en ses murs, la banque compte parmi les bâtiments les mieux gardés du pays, voire même du monde. Il est garni de coffre bien protégé qui offre un endroit assez grand et sécurisé pour y stocker n'importe quoi, passant des habituels ennemis aux objets magiques les plus rares.

## *Le donjon*

Selon les marchands locaux, il s'agirait d'un donjon légendaire encore inexploré. Plusieurs aventuriers s'y seraient tentés, mais peu en seraient encore ressortis...

### *Légende notable*

Le navire de "Cortez": Selon les légendes, un navire rempli de pièces d'or aurait coulé quelque part au large de l'île. Encore aujourd'hui, personne n'aurait trouvé ledit navire.

## *Relation International*

La fédération est principalement basée sur les relations économiques.  
Donc elle ne possède aucun ennemis, mais aucun allié non plus.