

## Consortium de Lebethorne



**Capitale :** Lebethorne

**Gouvernement :** Varie selon le territoire du Consortium. Démocratie pour les peuples nagas à Ssarbassir. Monarchie pour les peuples elfes à Lebethorne et monarchie pour les peuples humains à haute-prairie.

**Diversité ethnique :** Les Humain, les nagas et les elfes se partagent équitablement le territoire. Rare sont les autres peuples qui habitent la région.

**Religions :** Shourmish et Polior sont des Dieux vénérés en majorité, mais Gaïa Hyomel, Aérie et Élandaëril sont aussi priés dans la région. D'autres dieux sont priés, mais plus rarement.



## *Drapeau*

Sur un fond vert, un dragon doré s'enroulant autour d'un arbre en argent, surmonté d'une couronne en or à trois pointes. Ou seulement une couronne à 3 pointes sur un fond vert.

## *Culture*

La société des elfes de Lebethorne est raffinée, tournée vers l'art, la connaissance et la beauté naturelle. Ils célèbrent chaque changement de saison par des festins et des concours de chant ou de sculpture. Pour eux, la nature est l'équilibre du monde, et la civilisation doit la servir, non la dominer.

La culture des Nagas de Ssarbassir repose sur la droiture, la beauté et la perfection de l'artisanat. Chaque naga cherche la maîtrise absolue de son art, qu'il soit bijoutier, sculpteur ou diplomate. La vie naga est rythmée par un respect sacré de la parole donnée et par des rites de purification.

Le peuple humain de Haute-Prairie est simple, travailleur, et profondément lié à la terre. Chaque moisson est une fête, et les traditions rurales alternent entre ferveur religieuse et festivités communautaires. Le roi de Haute-Prairie règne avec humilité, conscient que son pouvoir repose avant tout sur la sueur de son peuple.

Chacun des peuples conserve sa propre gouvernance mais tous sont liés par un traité de commerce et de paix vieux de plusieurs siècles, scellé au cœur de la capitale elfique. Là où bien des royaumes d'Ennorath s'effondrent par la rivalité, Lebethorne a bâti une harmonie sur la diversité. C'est un pays où la beauté et la sagesse se mêlent à la discipline et à la terre, où l'on croit que chaque être, qu'il soit serpent, elfe ou homme, a un rôle sacré à jouer dans l'équilibre du monde.

## Histoire

Le Consortium de Lebethorne est un pays divisé en trois royaumes alliés grâce à un très grand traité de paix et d'entente de commerce. Lebethorne en est la capitale, car c'est là qu'on y signa le traité, et parce qu'elle se situe en plein centre du pays. Lebethorne est principalement peuplée d'elfes, mais plusieurs marchands et commerçants humains sont installés dans la Ville verte, une partie de la capitale

Construite autour de la Ville royale et qui est accessible par quiconque ayant un peu de moyen. La ville est située en lisière de l'Aeron Calen, l'océan d'Émeraude. On ne parle pas, ici, d'un océan d'eau, mais plutôt d'un océan d'arbres. L'océan Émeraude est une jungle dense qui abrite des animaux sauvages uniques. La capitale est dirigée par un Roi elfique, qui s'entoure d'un conseil restreint, toujours d'origine elfique ; de marchands, d'artistes ou bien de plusieurs doyens qu'on nomme « anciens », et dont la sagesse est très estimée. À chaque convocation du dit-conseil sont toutefois invités un certain nombre de grands marchands et de nobles dignitaires extérieurs, de sorte que les autres nations faisant partie du Consortium ont toujours leur mot à dire sur les affaires de la cité-mère.

### ***Divinités principales priées en Lebethorne***

Shourmish et Polior, car la vénération de l'Aeron Calen forme une partie majoritaire du culte des elfes.

Aérie, car les elfes de Lebethorne vouent une grande passion à l'art.

Gaïa, en raison du grand nombre de magiciens, d'alchimistes et de chercheurs en quête de savoir qui peuple Lebethorne.

Ssarbassir est une ville taillée à même la pierre des montages de l'ouest appartenant aux Nagas, et où demeure de la presque totalité de ce peuple. À l'origine, les Nagas se déplaçaient dans les régions désertiques du Consortium, jusqu'au jour où ils arrivèrent à l'extrémité ouest des plaines desséchées et trouvèrent quelques tunnels formés dans une montagne. De ces tunnels ils en creusèrent d'autres, les reliant ensemble pour former des galeries parcourant la montagne de part en part. Au fur et à mesure de leurs excavations, ils tombèrent sur de nombreux filons de marbre pur, et sculptèrent les bâtiments qui allaient constituer, plus tard, leur cité. Ce qu'ils réussirent à extraire des filons plus petits, ils le taillèrent à l'effigie des elfes et leurs divinités, et l'offrirent en gage de reconnaissance, car ce furent les elfes qui leur offrirent le matériel et le savoir nécessaire pour débiter leurs travaux. D'ailleurs, ceux-ci prirent 87 ans avant d'être totalement complétés, avec comme seule assurance la parole des Hauts Chefs Nagas :

*« Tout comme nous n'avons qu'une vie, nous n'avons qu'une parole, et ne revenons jamais dessus. Nous honorerons cette dette, puisqu'avec votre aide, vous assurez notre survie et la continuité de notre espèce. »*

Grâce à l'aide des elfes, les Nagas purent changer leur mode de vie et prospérer, et c'est pourquoi ils ont pendant si longtemps considéré qu'ils devaient leur vie aux elfes de Lebethorne. Ainsi, de nombreuses pièces d'art Nagas ornent les halls et les alcôves des résidences de la Ville Royale, de même que les commerces des marchands de la Ville Verte. Les elfes, qui au départ n'entretenaient pas vraiment d'espairs vis-à-vis de la race des hommes-serpents, et qui avaient agis presque uniquement par pitié, ont vu leurs doutes s'envoler devant la performance fulgurante des Nagas. Après quelques générations toutefois, la vénération s'est transformée en simple gratitude qui persiste, et les offrandes de bijoux et de statues sont plutôt devenues des liens commerciaux solides, qui ont d'ailleurs mené à la formation du Consortium. Ainsi, Ssarbassir est un point de commerce sans précédents, car n'importe quel produit luxueux passe entre les mains des Nagas étant donné leur richesse extrême. La ville, et par extension l'ensemble du peuple, fonctionne selon un régime démocratique, où tous les hommes serpents votent lors d'une élection qui se produit aux dix ans. Ils élisent un conseil qui compte une cinquantaine d'individus qui se chargent de prendre les décisions politiques, et qui tiennent des

assemblées où les citoyens et les représentants des guildes peuvent soumettre des idées ou s'insurger contre de nouvelles règles.

#### ***Divinités principales priées à Ssarbassir***

Hyomel, pour leur passion du commerce, de l'or et des objets précieux.

Aérie, car les Nagas perfectionnent leur art, quel qu'il soit, toute leur vie durant. Vérassadia et Élandaëril, car les Nagas ont une très grande droiture et une infinie bonté.

Haute-Prairie est la plus importante ville humaine du Consortium. Elle forme la dernière pointe du triangle qu'est le Consortium, mais d'autres villes plus petites sont dispersées sur le territoire du Consortium entre ces trois métropoles. Presque à l'extrême nord du territoire, le climat y reste très clément et tempéré, rendant la terre très propice à l'agriculture. La ville est entièrement protégée par une muraille et est située sur une colline de près d'une centaine de mètres. La formation, bien que d'origine mystérieuse, offre un avantage incontestable à la ville grâce à sa position en hauteur. Un unique chemin taillé dans la pierre fait le tour de la formation rocheuse et monte jusqu'à la seule porte de la muraille.

Au fil du temps, toutefois, surtout après l'adhésion de Haute-Prairie au Consortium ce qui a eu pour effet d'accentuer le commerce, trois entrées furent ajoutées aux autres points stratégiques de la ville. Elles permettent également aux hordes d'ouvriers agricoles, qui constituent la majorité de la force de travail de la ville, de descendre et de se rendre aux immenses champs qui entourent et qui forment une grande partie du commerce de la ville. Haute-Prairie est gouvernée par un Roi, qui est également le monarque de toute la population humaine du Consortium. Toutefois, en dehors de la capitale et des villages adjacents, il est très rare que cette appartenance soit véritablement affirmée, les hommes étant plus intéressés à s'occuper de leur famille et de leur terre que d'avoir une pensée pour leur distant souverain.

#### ***Divinités principales priées à Haute-prairie***

Gaïa, pour la terre des agriculteurs et les connaissances des artisans.

Shourmish, pour les moissons.

Hyomel, pour les nombreux marchands de la ville.

## Spécialités

### *Isarbassir*

La région est spécialisée en joaillerie, dans la taille du marbre et l'exploitation de minerais.

### *Lebethorne*

La région est spécialisée en agriculture, principalement en plantation de fruits, en artisanat, herboristerie, en science et en art.

### *Haute-Prairie & autre villes majoritairement humaines*

Les régions sont spécialisées en agriculture (blé, orge, céréale, bière et hydromel), le travail du métal et l'exploitation de sel.

## Fêtes et activités

Les elfes de Lebethorne célèbrent chaque changement de saison par des grands festins et des concours de talents, notamment de chant.

Les rites du Temple de Dilaneth sont gardés secrets, l'isolation du temple aidant à propager l'aura de mystère autour des pratiques du temple. Il est dit que tous les rituels, prières et acte de dévotion visent à entretenir le sanctuaire magique du temple et les protections qui s'entendent sur l'Océan d'Émeraude au grand complet.

Les humains, très particulièrement les agriculteurs de Haute-Prairie, font une fête au début de chaque période de moissons (il peut en avoir jusqu'à 4 entre le printemps et le début de la période trop froide pour la culture) afin de s'assurer de bonnes récoltes. Avant la première journée de semence, il festoie avec banquets, danse et chants, et dès que le soleil se couche, les agriculteurs se recueillent, chez eux, toute la nuit, avant de partir à l'aube et commencer leur travail.

Les Nagas ont un rite, appelé la Dernière Nuit, qui symbolise le passage à l'âge adulte. Après une cérémonie célébrée par la famille de l'individu, le jeune Naga, qui vient de muer pour la dernière fois, autour de sa 25e année de vie, se retire pour se baigner dans les sources chaudes dans les profondeurs de Ssarbassir. Ce rite symbolise le départ à neuf pour le jeune naga, le dernier changement de peau de sa vie. L'eau chaude des sources purifie le naga, censé faire disparaître dans les brumes de vapeur de l'ablution la frivolité de la jeunesse, et faire ressortir la droiture et l'honneur de l'individu, de façon qu'il soit prêt à œuvrer dans la société Naga.

Le dernier vendredi avant l'équinoxe d'automne est une grande journée de célébration, car c'est la journée commémorative de la fin des travaux de Ssarbassir. Tout commerce est interrompu durant cette journée, et tous les Nagas passent la journée avec leur famille et leur proche.

## *Climat*

Climat tropical à Lebethorne est ses alentours, l'Aeron Calen est une dense jungle après tout. Les terres autour de Ssarbassir sont tout aussi chaudes que l'océan d'Émeraude, mais dénué de toute trace d'humidité; c'est donc un climat désertique qui règne autour de la ville naga, une terre craquelée et sèche parcourue par des rafales de vents violents. Les caravanes qui s'y aventurent doivent avoir absolument un wagon rempli de barriques d'eau pour éviter tout désagrément. De l'entrée du désert, un cavalier seul peut se rendre à Ssarbassir en deux jours, mais une caravane peut en prendre cinq, si aucune tempête de sable ne freine son avance. Haute-Prairie étant situé plus au nord, le climat y est plus tempéré, mais il reste qu'il ne tombe de la neige sur la demeure du roi jamais plus que quelques jours par année. Le temps des récoltes dure très longtemps, c'est d'ailleurs pourquoi les agriculteurs ont une place très importante dans l'économie de Haute-Prairie. Il y a un été paisible de près de 8 mois, suivi d'un automne d'environ deux mois, durant lequel il fait sensiblement plus froid, d'un mois d'hiver où le rosé du matin couvre les habitations de givre, puis d'un printemps où le temps redevient progressivement plus doux avant de nouveau retomber dans la belle saison.

## Constructions notables

### *Temple de Dilaneth*

En plein cœur de l'Aeron Calen, loin de la civilisation et dans la région la plus dangereuse de la jungle se trouve le temple de Dilaneth. Le temple abrite exclusivement des elfes qui ont décidé de vouer leur vie à la protection de l'Océan d'Émeraude, surtout contre les humains et leur constante évolution parasitique. Fervent générateur de la nature, sous la forme des dieux Polior & Shourmish, les elfes rejoignant le temple le font pour protéger la Jungle, personnification de Shourmish, en s'entraînant pour le restant de leur vie à devenir les guerriers suprêmes, à ne faire qu'un avec leur sens et leur instinct, ce qui est leur façon d'honorer Polior. Il est dit qu'il n'est pas possible de vaincre un guerrier de Dilaneth, même à 15 contre 1. Toutefois, comme les rôdeurs elfes ne sortent presque jamais de l'Aeron Calen, le mythe est un peu dur à vérifier. Après sa période d'initiation, qui dure en général 20 ans, un elfe devient serviteur du Temple, et change son nom par celui d'une des innombrables espèces d'orchidée de l'Océan d'Émeraude afin de marquer son dévouement au culte et à la protection de l'Aeron.

### *Calen*

Ils n'ont qu'un seul groupe d'ennemis véritablement défini, une secte adoratrice d'un Immortel maléfique appelé Omorthan, qui semble avoir comme objectif premier de faire pourrir l'Océan d'Émeraude au grand complet afin de s'élever au rang de Dieu.

### *Ssarbassir*

Capitale Nagas, Il est dit que le portail et le hall d'entrée de Ssarbassir est une merveille telle qu'on en voit peu dans son existence. Entièrement taillé dans le marbre, comme plusieurs autres parties de la ville, son entrée abrite de très grand comptoir de traites, tenu d'une main de fer par la guilde bancaire de la ville. Ce type de comptoir est omniprésent dans la ville, où l'on peut tomber sur l'un d'eux à n'importe quel niveau des couloirs sans fin traversant la montagne. Plus on s'enfonce dans les dédales tortueux,

plus la valeur des biens augmentent, les bijoux les plus précieux et les pierres d'une valeur insensée se trouvant plusieurs lieux sous la roche.

### *Aeguillon*

Le village d'Aeguillon, à l'est de Haute-Prairie, est un des plus importants villages sous la juridiction du Roi: il est sous la protection directe de l'armée Royale et une garnison est postée non loin du petit village. Plusieurs postes de gardes forment un périmètre défensif couvrant plusieurs lieux autours du village et les marais situés juste à côté, qui forment sa ressource principale : le village est bâti tout prêt de plusieurs lieux de marais salins, dont il tire toute sa subsistance. La quasi-totalité des habitants, à part les taverniers, tenanciers et serveuses des sept auberges du village, travaille dans les Marais et participe à l'industrie Saunière. Les marais sont jalousement protégés, afin que la fortune qu'ils génèrent ne soit pas dérobée par des contrées voisines.

### *Monastère du Seul crépuscule*

Temple reclus au sommet d'un pic rocheux culminant au Sud de Haute-Prairie. Il est constamment entouré d'un épais couvert nuageux, ne laissant jamais passer la lumière du soleil et où il règne un froid polaire contrastant incroyablement avec le climat tropical du Consortium. Le monastère du Seul Crépuscule abrite des moines vénérant Ennorath, qui se soumette à l'épreuve du froid comme test de leur foi. L'habit des moines n'est constitué que de robes sobres de lin gris, les exposant aux éléments. Reclus ainsi, il est dit que la température et le défi que représente le simple fait d'exister au sommet de la montagne leur permet de se détacher de leurs émotions et de leur corps physique, et d'ainsi servir la véritable balance du monde. Ils passent la majorité de leur temps à méditer, s'entraîner et s'instruire. Le soleil ne réussit à passer au travers des nuages qu'une fois par année, durant le solstice d'été, et pendant les quelques précieuses minutes où le soleil n'as pas encore finit de se coucher sur le monastère, les moines enclenchent un système de loupe et de cristaux réfracteurs qui capture les rayons du crépuscule et les emprisonne dans de plus petits cristaux, créant ainsi des Lampions de Lumière Éternelle.

## *Relation International*

**Alliance :** Lebethorne est en bon terme avec le Ratchai et Tal Kheer.

**Ennemi :** Lebethorne n'a pas à proprement parler d'ennemis.