

Hélianthe



Gouvernement : La nation s'épanouit sous l'égide d'une république, où les voix du peuple façonnent le destin commun.

Diversité ethnique : Sur le plan ethnique, les Humains constituent la moitié de la population totale. Malgré cela, il est possible de trouver une forte quantité d'elfes. Des nains et des hobbits viennent cette populace bien composée et il est même possible de rencontrer quelques fées.

Religion : La foi pour Élandaëril imprègne les coeurs de la moitié des habitants. Les croyances en Vérrassadia est pratiquée par près d'un tiers de la population. La déesse Luna, quant à elle, veille sur un cinquième du peuple.



Description

Hélianthe est un pays presque aussi vieux que le monde. Faisant front aux orcs de Zajar'dha au Sud, le pays s'étire jusqu'aux terres boréales, au Nord-Est, sécurisant du même coup le canal liant les deux mers. Berceau du bien et de la lumière, elle accueille même ces êtres célestes que sont les anges.

Culture

Hélianthe est un royaume où la justice, la bienveillance et la vérité sont des devoirs avant d'être des idéaux. Ici, le mal n'est pas seulement combattu, il est purifié. La société croit fermement que la bonté est une discipline, une lumière intérieure que chacun doit entretenir par des actions justes, de la compassion et par la foi en les Dieux du bien.

Capitale

Calad, cité d'Élandaëril

Véritable métropole consacrée majoritairement à Élandaëril, Calad est une citée où la pauvreté, les maladies, le mal et la violence n'existent pas. Elle est située au centre d'un large réseau de rivières se rejoignant plus loin en un fleuve avant de se jeter dans la mer.

Autres villes

Vérradium, sa cité purgatoire

Située sur l'île au centre du pays, la cité est une véritable forteresse. Elle est si grande qu'elle prend la totalité de la surface que l'île peut lui donner, la rendant quasiment impénétrable par la voix des mers. Que quelques ports bien situés autour de l'île offrent un moyen d'entrer dans la ville-prison. Mais encore faut-il passer la sécurité...

Cavasiry, cité équestre

Bâti à flanc d'une montagne surplombant une énorme plaine verdâtre, Cavalry est le bastion de la cavalerie en Hélianthe. C'est dans ses nombreuses écuries que les chevaux de guerre sont d'abord dressés avant d'être entraînés au combat. Les nombreux villages dans la région regorgent des meilleurs dresseurs de chevaux, qui vivent paisiblement à côtoyer ces bêtes sauvages.

Coryphante, l'avant-poste du Sud

Située à la frontière Sud du pays, cette forteresse fait front aux orcs et autres créatures mal intentionnées qui voudraient entrer au pays pour y massacrer sa populace. C'est dans cet endroit que sont formés les meilleurs combattants d'Hélianthe, capable de tenir tête aux meilleurs combattants orcs.

Rhizome, sa vissse minière

Situé près d'un réseau de montagnes couvrant une partie du pays, c'est là où le fer et l'acier sont extraits des montagnes. Le travail y est prospère et l'environnement agréable pour travailler.

Anémone

Ville marchande située dans la région Nord du pays. En lien avec les terres Boréales pour ses plantes rares. Nombre d'elfes et hobbits y vivent paisiblement, entre 2 déjeuners et échanges commerciaux fructifiant.

Dahlia

Ville portuaire fortifiée située à l'Ouest du fleuve. Une grande chaîne navale bloque l'accès à la mer intérieure, gardée par de nombreux navires de guerre. Il s'agit principalement d'une zone de taxe pour tout commerçant voulant passer dans la mer intérieure ou voulant en sortir. L'achalandage y est constant, rendant la zone propice au débordement de toutes sortes.

Ivry

Ville portuaire peu fortifiée située à l'Est du fleuve. Il s'agit principalement d'une zone touristique où les visiteurs d'un peu partout dans le monde peuvent entrer dans le pays et visiter ses paysages.

Drapeau

Fond blanc. Croix dorée rejoignant les 4 extrémités du drapeau. Écu bleu aux contours noirs au centre. Tournesol au centre du bouclier.

Fêtes

Graduations

Chaque année, on offre à tous les élèves ayant gradués une bourse d'Ennorins afin qu'ils puissent bien commencer leur vie d'adulte.

Àdoubement

Cérémonie où les écuyers deviennent officiellement chevaliers. La cérémonie se passe dans la capitale, où le roi lui-même nomme les nouveaux chevaliers qui serviront le pays.

Solstices d'été

En plein milieu de l'été, le peuple d'Hélianthe cesse de travailler et sort au son des cloches des églises pour prendre un bain de lumière. La cérémonie prend une heure, durant laquelle on peut observer chaque villageois, les bras bien écartés et leurs yeux fermés, faire face au soleil chaud et réconfortant.

*Offrande à la lumièr*e

Une fois par saison, les habitants déposent en offrande leur surplus de nourriture sur un autel au nom d'Élandaëril, lui demandant de partager aux plus démunis. Lorsque le jour prend fin, les prêtres viennent récupérer les offrandes avant de les partager parmi la populace dans le besoin.

Grande cérémonie lunaire

Lors de la première pleine lune de l'année, chaque priant de Luna porte honneur à leur déesse. Ils se rassemblent d'abord à un endroit d'où ils peuvent bien voir la lune, puis sortent leur lame qu'ils portent à leur main droite. D'un premier geste, ils apportent le manche devant leur cœur, lame vers le haut. Symbole de leur amour pour leur déesse et leur vocation. Puis, d'un second geste, ils apportent la lame à leur front, pointant vers leur gauche. Symbole de leur esprit affuté et qu'ils n'oublieront jamais pourquoi ils ont choisi cette voie.

Spécialités

Herboristerie

Énormément d'espèces de fleurs sont recensées sur ces terres. Des espèces uniques, d'autres communes. Beaucoup de personnes se font spécialiste des plantes et des fleurs, certains devenant apothicaires, d'autres herboristes, etc.

Grande paix

Hélianthe est un des pays les plus anciens d'Ennorath. Celui-ci a connu la naissance et la chute d'empires oubliés, de tyrans assassinés, etc. En plus, Hélianthe à une force de frappe qui rivalise avec les plus grandes du monde, avec ses armées unies par leur objectif commun : répandre le bien. Le pays à une aura de pacifisme et mis à part les orcs de Tar, personne n'ose faire face au vénérable pays de la lumière.

Médecine avancée

Bien que le pays regorge de prêtres d'Élandaëril, presque l'entièreté de la population maîtrise les premiers secours et les premiers soins. La vie étant une possession sacrée, tout le monde doit savoir préserver la santé et l'intégrité de son prochain. C'est alors tout naturel que les habitants d'hameaux ou de petits villages ont vite trouvé comment soigner des blessures graves, sans l'aide de magie divine.

Les forges bénites

Les armes forgées à la capitale sont trempées dans de l'huile bénite par les haut-prêtres de la grande cathédrale à tous les matins. Cela bénit les armes fabriquées.

Climat

Tempéré. Les températures y sont douces en hiver et chaudes en été. Ces conditions sont agréables pour l'Homme et rendent les terres fertiles.

Géographie notable

Grande rivière traversant le pays. Elle se sépare en plusieurs cours d'eau avant de traverser la capitale et se rejoindre pour former un fleuve. Les nombreuses habitations garnissent ces îlots formés par ce cours d'eau ont transformé le paysage en une magnifique ville florissante.

Construction notable

La Cathédrale d'Élandaëris

Construite dans la capitale, est la plus grande structure divine de la cité. Il est possible d'entrevoir les pignons de ses clochers de l'extérieur même des murs.

La grande herse d'épines

Située à L'Ouest du fleuve entourant la cité de Verradium, sert de moyen de protection contre les navires pirates ou les envahisseurs qui oseraient entrer dans la mer intérieure. On raconte que l'énorme chaîne aurait été forgée par Vérrassadia elle-même.

L'âtre du jugement

Immense complexe surplombant l'île où se situe Verradium, il s'agit du plus grand tribunal d'Ennorath. Les plus malfaisants des scélérats y sont jugés, les affaires les plus complexes y sont traitées, etc.

Ordre de chevaliers

L'ordre du Lotus : Formé généralement de paladins et d'assassins de la déesse Luna.

Le cortège de la rose : Formé généralement de paladins et de chevaliers de Vérrassadia. L'ordre réside à Verradium et assure la sécurité sur l'île-prison.

L'Iris : Formé généralement de paladins et prêtres d'Élandaëril. L'ordre réside à Calad et protège la ville.

La compagnie des vignes : Formé généralement de maître-d'arme et général.

La légion d'If : Groupe d'explorateurs, ambassadeurs et représentants du soutien d'Hélianthe, à l'international. Les membres de la légion d'If sont principalement des adeptes de Vérrassadia et Élandaëril et forment des groupes de milices dans les différents villages afin d'y apporter de l'ordre.

L'ordre de l'angélique Sauvage : Groupe de pèlerins qui passe de village en village pour établir un lieu de culte d'Élandaëril et purifier les terres. Ils espèrent ainsi établir un chemin de pèlerinage reconnu et définitif pour que chaque pèlerin puisse se sentir accueilli. De plus, ils s'assurent de purger le mal du grand chemin de pèlerinage.

La grande table : Chaque ordre de chevaliers est dirigé par un chef qui se rassemble à la capitale. Ensemble, autour d'une grande table de réunion, ils prennent les décisions importantes au niveau de la milice locale et régionale. Le tout sous la juridiction de la régente générale de la milice centrale de la grande république d'Hélianthe.

Relation International

Alliance : Hélianthe a une bonne entente avec Argath, Élyra et les terres boréales avec lesquels il fait du commerce.

Ennemi : Hélianthe est en conflit ouvert avec Zajar'dha, qui attaque constamment son territoire. Il a aussi une mauvaise entente avec l'empire de Melezynn et Sergath pour leur croyance très différente.