

Empire de Melezynn



Capitale : Melezynn

Gouvernement

L'Empire est dirigé par une oligarchie. Le pouvoir est concentré entre les mains d'une élite influente surnommée les hautes familles.

Diversité ethnique

Majoritairement peuplée de drows, l'Empire abrite également une importante minorité humaine ainsi qu'un mélange de diverses autres origines. Malgré cela, la culture drow reste prédominante.

Religion

Melezynn est marquée par le culte de Valahadra. Mais en son sein coexistent deux autres religions : Guergalagoth et Amogris, dont les fidèles représentent une minorité bien présente. Cette diversité religieuse, bien que dominée par une foi principale, complète bien l'Empire dans sa soif de pouvoir.



Drapeau

Un aigle noir aux ailes déployés. Sur un fond bourgogne. Les contours de l'aigle sont argentés. Les pointes d'ailes sont dorées.

Histoire

Le peuple des elfes noires voit leur histoire commencer dans les profondeurs de la terre, au sud de Lutecia, qui à ce moment jouissait d'un énorme territoire. Persécuté par les êtres de la surface, ceux-ci étaient contraints de travailler dans les montagnes façonnant le Sud du pays.

Viens un jour, des abîmes les plus profonds d'une montagne, une jeune elfe noire, désireuse de remonter à la surface. Avec les années, elle mit en place un plan qui allait changer à jamais le destin de son peuple.

Un matin d'été, un flanc complet de montagne s'affaisse, causant un énorme glissement de terrain. Le désastre naturel ravage d'un coup la totalité de la forêt et ses habitants au Nord de la montagne sur plusieurs kilomètres.

Rapidement, les elfes noirs prennent le contrôle de la forêt. Récupérant armes et ressources sur leur chemin, ils parviennent à repousser les peuples de Lutecia jusqu'au Nord, où une épaisse brume protégeant le reste du territoire les force à rebrousser chemin. Depuis ce temps, le Sud des territoires de Lutecia est conquis par le peuple des elfes noirs, qui bâtissent, en plusieurs centaines d'années, un véritable Empire qu'ils nomment au nom de leur libératrice, Melezynn.

Au fil des années, de nombreuses personnes viennent s'installer dans la région, créant commerce et prospérité dans la capitale de l'Empire. Une alliance économique est même mise en place avec Sergath. Utilisant les ressources de la montagne, ils deviennent les fournisseurs principaux en métaux spéciaux des pays adjacents.

Le pays n'a cessé de prendre du territoire depuis. Aujourd'hui, il est bloqué à l'Ouest par les terres du Mordos et au Nord par la magie de Lutecia. Il ne lui reste que l'Est qui lui est encore inconnu, mais les nombreuses tribus du pays de Torpaq lui offrent une farouche résistance.

Culture

La culture de l'Empire est forgée par la haine et la survie. Descendants de peuples Drows jadis chassés sous terre, les habitants ont bâti leur empire par les armes et dans la lueur de l'espoir et des flammes de Valahadra. Leur histoire est un long cri de vengeance contre les peuples de la surface, principalement les elfes, qui s'est transformé en une idéologie où la force, la ruse et la domination sont les seules vertus durables. La culture de Melezynn repose sur une l'idée que la grandeur exige un prix. Les Drows l'ont payé dans le passé dans les ténèbres de la terre, et ils en ont fait une force. Dans l'Empire, tout acte, qu'il soit pieux ou violent, cherche à prouver la puissance de son corps et de son esprit. Ici, la faiblesse est un péché, la beauté une arme, et la mort une simple étape vers la gloire.

Spécialité

Melezynn se distingue par ses ressources d'alliage rare, qui font sa renommée. Cette expertise s'accompagne d'un savoir-faire raffiné en bijouterie, en particulier autour de l'opale noire, une pierre précieuse dont sa beauté est l'une des plus réputée et convoitée.

Cependant, l'économie du pays repose aussi sur l'esclavage, servant de pilier au système de production et de commerce. Ce contraste entre le luxe et les pratiques brutales reflète la dualité profonde de Melezynn, un Empire à la fois prospère et impitoyable.

Fêtes et activités

Bal masqué

Grande fête costumée dans la capitale. Les six hautes familles et autres nombreuses familles nobles s'y présentent afin de faire des pactes, des alliances ou d'autres arrangements entre elles. Plusieurs activités de style "défi" ont lieu afin que les roturiers puissent faire leur preuve devant les familles nobles et ainsi remporter des prix, allant d'objets de valeurs jusqu'à l'adoption dans l'une des familles nobles.

L'épreuve

Une centaine de combattants participent dans ce défi, qui peut être mortel pour plusieurs. 20 bandeaux sont éparpillés dans la forêt et un participant ne peut en récupérer qu'un seul. Une trentaine d'épées deux mains sont aussi éparpillés dans la forêt. L'épreuve consiste à récupérer un bandeau et le rapporter de l'autre côté de la forêt, 3 jours plus tard. Les 20 gagnants méritent leur place dans la forteresse du Tenebrum pour y suivre leur formation de combattant d'élite de Guergalagoth.

La fête des champs de braises

Chaque année, au solstice d'été, des feux de joie sont allumés dans les villes et villages de l'Empire. Cette fête est pour célébrer le passage de Calcifer en tant que nouvel avatar de Valahadra, renforçant du fait même les flammes de la déesse du feu. Une fois le brasier consumé, les participants sont invités à marcher pied nu sur les braises afin de démontrer aux Dieux leur détermination à avancer toujours plus loin.

Noche del diablo

La Noche del diablo consiste en une assemblée nocturne où les gens du petit peuple vont se rassembler autour d'énormes feux de joie afin d'appeler des démons. À cette date, la distance entre le plan démoniaque et le plan physique est la plus proche, ce qui favorise la connexion avec ces êtres maléfiques. C'est de ces flammes énormes que peut surgir la silhouette d'un démon. Tout cela dans le plaisir d'invoquer la puissance de Guergalagoth.

Tournoi

Grand tournoi public où des combattants de toute posture s'affrontent afin d'avoir leur place en tant que garde personnelle auprès d'une haute-famille. La promesse qu'ils reçoivent est de vivre parmi les nobles et l'adoption pour leurs enfants dans la haute-famille.

La rédemption des morts

Grand rituel, au nom d'Amogris, où des combattants et prêtres entrent dans les terres du Mordos afin d'y détruire le plus de morts-vivants et leur offrir la paix dont ils ont besoin. Le voyage est généralement sans retour pour ces

fanatiques. D'un autre côté, des prisonniers religieux, comme des nécromanciens ou des gens voulant allonger leur espérance de vie sont aussi envoyés afin de se faire pardonner leur péché envers Amogris. Dans leur cas, ils ont un nombre prédéfini d'âmes à renvoyer à Amogris s'ils veulent espérer revenir au pays en vie.

Le don de vie

Une fois par année, un membre choisi parmi les hautes-familles, de sang pur, est sacrifié à un autel afin d'honorer le peuple encore présent aujourd'hui et se rappeler leur révolution contre Lutecia. L'âme est par la suite envoyée à Amogris afin de partager la nouvelle aux nombreuses âmes perdues lors de la libération.

Climat

- Le nord de l'Empire est très humide et marécageuse avec sa forêt dense.
- Le centre consiste en des plaines et de petites forêts. Tempéré et agréable à vivre.
- Le sud est sec et chaud. Région montagneuse et aride, très peu de verdure due à l'écroulement d'une montagne il y a de nombreuses années de cela.

Construction notable

La capitale

Du nom de leur sauveuse, Melezynn, la capitale sert aussi de ville marchande. Surnommée la grande cité de Valahadra, tout voyageur peut y assouvir ses désirs en termes d'alcool, de vices ou d'esclaves. Située au centre de l'empire, la capitale habite aussi le conseil, qui régit le reste de la région.

La forteresse du Ténébrum

La forteresse est un lieu d'entraînement de combattant d'élite de Guergalagoth. Les légendaires fils du Ténébrum y auraient suivi leur

formation militaire. Seuls ceux ou celles ayant réussi l'épreuve ont droit d'y entrer. Elle est présentement sous le commandement du Roi noir Faren Illena.

Le marché d'esclaves

Il se situe dans la capitale, dans un énorme quartier dédié. Volontaires ou non, des centaines d'esclaves sont vendus chaque semaine au marché.

Le cimetière d'Amogris

Vaste lieu où se déroule les obsèques selon la divinité du défunt. Régis par des priants d'Amogris, l'endroit ressemble à un champ de pierres tombales.

Forêt noire

Forêt marécageuse longeant la frontière de Lutecia. C'est là où se déroule l'épreuve. Au nord de la forêt se trouve un épais mur de brouillard. Impossible de passer au travers.

La douve

Vaste château abandonné construit en hauteur, dans les montagnes du Sud. Fait de calcaire noir, il est seulement visible par la mer au Sud. Selon des rumeurs, il serait habité.

Île portuaire de Mercator

Servant de pont entre le reste du continent et l'Empire. L'île complète sert de place marchande. Elle est possédée par la famille Phroede-Fils, succession du fondateur Mercador. Elle est située entre Sergath et les territoires de l'Empire. Grand colisée nommée Mercatoris où les expériences de Sergath rencontrent les guerriers d'élite de l'Empire.

Adamante

Ville minière au pied de la montagne coupée. C'est là qu'on extrait l'opale et les alliages. La ville abrite surtout des esclaves qui travaillent dans les mines, à l'intérieur de la chaîne de montagne.

La muraille de l'Ouest

La frontière Ouest est protégée par une énorme muraille, empêchant les armées de morts-vivants du Mordos d'entrer sur le territoire.

Gouvernement

Le pays est dirigé par un conseil composé de 6 familles majeures :

- La famille Illena: Dirige les armées de l'Empire.
- La famille Rotheriot: Dirige l'église de l'Empire.
- La famille Everhyl: Travaille dans l'ombre pour l'Empire.
- La famille Argith: S'occupe de l'aspect juridique ainsi que des esclaves dans l'Empire
- La famille Aleanva: Dirige les instituts de magie de l'Empire
- La famille Phroede-Fils : Sa richesse lui a permis de se garder une place parmi les hautes familles de l'Empire.

6 autres familles mineures complètent le tableau de la noblesse dans l'Empire de Melezynn :

- La famille Austen, les maîtres de guilde en l'Empire.
- La famille al'Thor, constituée de forgerons.
- La famille Souplet, constituée d'artisans.
- La famille D.Frère, constituée d'esclavagistes.
- La famille De la Rive, constituée de marchands.
- La famille Thuulstrea, constituée d'alchimistes

Relation International

Alliance : l'Empire possède une bonne entente avec Sergath. À la fois militaire et commerciale.

Ennemi : l'Empire est en conflit territorial avec Lutecia, Torpaq, le Mordos. Il est aussi en conflit contre Hélianthe pour leur religion différente.