



Capitale : Vesunna

Gouvernement : Le pays est dirigé par un conseil des anciens.

Diversité ethnique : On y retrouve principalement des dryades, mais il n'est pas rare de croiser des elfes et même des humains.

Religions : Shourmish est la déesse la plus présente dans le pays. Il est commun néanmoins de croiser des priants d'Aérie et Polior.



Description

Profitant autrefois d'un vaste territoire, Lutecia s'est vue contraint de se replier sur la partie nord de ses terres après que les drows des montagnes du sud se soient rebellés auprès d'eux. Aujourd'hui, le pays est protégé par un mur de brouillard les protégeant de Melezynn, qui tente encore de conquérir ce qu'il reste de Lutecia.

Culture

La culture en Lutecia est concentrée sur la nature et la santé de celle-ci. Après avoir perdu la majorité de leur territoire, les habitants de la grande forêt de Lutecia voit leur étendue verte plus précieuse que jamais. Malgré qu'ils aient perdus la majorité de leur force militaire et que plusieurs habitants se soient tournés vers le pacifisme de Shourmish, certaines forces tranquilles restent tapis dans la forêt, prêtes à frapper tout nouveau envahisseur...

Drapeau

Un cercle chromatique composé de feuilles qui changent de couleur avec les saisons.

Spécialités

Culture des perles

Dans les nombreuses rivières parcourant le pays, les habitants cultivent des huîtres qui produisent des perles aux propriétés magiques mineures, tel des apaisements ou même certains charmes.

Coton et sucre

Cultivés dans les zones plus sèches, grâce à des techniques agricoles imprégnées de magie druidique.

Maïs et céréales

Très variés, adaptés aux terres humides et riches du centre.

Fruits

Abondants et souvent gigantesques, avec des saveurs exotiques propres à la région.

Mines d'opales

Extraites au nord-est, ces gemmes sont très populaires pour leurs reflets et leur affinité avec la lumière lunaire.

Fêtes et Activités

Fête des fleurs

Au printemps, lorsque les champs sont en fleurs, les gens se rassemblent pour créer les plus belles couronnes et vont en décorer l'arbre sacré au milieu de leur ville. Les couronnes sont une offrande pour une bonne année et elles assurent, selon les croyances, la fertilité des champs pour les moissons à venir.

Fête des herbes

A l'automne, après avoir fait sécher des herbes, on prend les sept herbes importantes, soit persil, anis étoilés, aneth, morgeline, maïs, coriandre et romarin, puis on les broie ensemble. Une fois qu'elles sont bien mélangées, on place le pilon et le mortier face à l'est, près d'une fenêtre de préférence, afin d'apporter la chance pour l'hiver qui vient. Le mélange est ensuite placé dans un petit sac de soie pour apporter une partie de la magie avec soi.

Fête de Mère-Lune

En été, les jeunes filles (autant humaines qu'elfes ou dryades) qui ont atteint la maturité vont voir les dryades afin de célébrer le cadeau de mère-nature. Les jeunes femmes vont jeûner et communier avec la nature sous la protection des dryades jusqu'à ce qu'elle entre en transe sous la lune. Cette réunion féminine dure parfois jusqu'à une semaine.

Fête de Père-Loup

Pendant l'été, alors que les jeunes femmes sont au cœur des forêts, les jeunes hommes vont se tenir à l'orée de celles-ci pour leur première chasse. Les jeunes hommes n'ont droit qu'à une lance qu'ils feront sur le chemin jusqu'au terrain de chasse et ne reviendront que lorsqu'ils auront capturés leur proie. On raconte que les âme-sœurs reviennent de la fête de Mère Lune et Père Loup en même temps dans leur village. Si tel est le cas, le mariage est aussitôt célébré.

Fête des esprits

Pendant la saison froide, les enfants construisent de petits radeaux sur lesquels les parents mettent des offrandes pour les esprits de l'eau, généralement des poissons, des perles et des coquillages. Les familles vont faire une nuit blanche pour célébrer leurs ancêtres et honorer les morts de l'année.

Climat

Le climat de la Lutecia est tropical. Au centre du pays, les terres sont marécageuses et aux extrémités, les plaines y sont abondantes. Les arbres et les fleurs profitent beaucoup du climat et de la magie ambiante, leur taille est complètement disproportionnée si on la compare à celle des arbres du reste du monde.

Constructions Notables

L'arbre sacré

Dans chaque ville, un arbre est considéré comme sacré. Les réunions municipales, les célébrations locales et les forums publics auront lieu sur leurs racines. La puissance spirituelle de ces arbres protège les villages des prédateurs et des dangers de la forêt. Avec cette magie ambiante, ces arbres se transforment doucement en fer de chêne.

Les temples et les chapelles

Chaque dieu et déesse prié en Lutecia a un temple qui lui est consacré quelque part dans la forêt. Dans les temples de Shourmish, les murs sont des vignes et des ronces recouvertes de fleurs. Ceux de Polior sont souvent au creux d'une cave. Des ossements et des peaux d'animaux y sont laissés comme offrande. Les temples d'Aérie sont au milieu des plaines : ce sont de grands temples à aire ouverte. Les murs sont de grandes voiles pour voir le vent glisser dans les plaines.

Le mur de brouillard

Au sud du pays se dresse un grand mur de brouillard magique, gracieuseté des elfes du Triasse, venu en aide aux peuples des forêts contre Melezynn. De chaque côté, lorsque l'on tente de traverser le mur, on se voit ressortir du même côté.

Relation International

Alliance : Lutecia est en bon terme avec les Terres du Triasse.

Ennemi : Lutecia est en conflit avec l'Empire de Melezynn. Il est aussi en mauvais terme avec Sergath.