



**Capitale :** Cité-Ruine.

**Gouvernement :** Quatre tribus se partagent le pouvoir. Chacune dirigée par un chef, elles forment difficilement un semblant de conseil.

**Diversité ethnique :** Les Hommes-rats peuplent en grande majorité les terres de ce pays. Cela est très rare d'observer d'autres peuple que ces rongeurs.

**Religions :** Nékron est prié par au moins la moitié de la populace. L'autre moitié prie Valahadra et Guergalagoth. Rare sont ceux qui prie d'autre divinités.



## *Drapeau*

Un X noir au centre séparant les quatre tribus. Dans le quart-nord, il y a une tête de rat de face. À l'Est, c'est une potion avec une dague en arrière-plan. À l'ouest s'est une clé à molette avec en arrière-plan un fromage. Puis en bas du drapeau c'est un crâne de rat avec un X en os derrière.

## *Culture*

La société des hommes-rats repose sur la survie, la ruse et la méfiance. Rien n'est propre, rien n'est stable, mais tout fonctionne. Les faibles servent les forts, les forts craignent les rusés, et les rusés craignent les dieux. Malgré leur réputation de bêtes dégénérées, les hommes-rats sont d'une ingéniosité étonnante.

Leur vie est rythmée par des coutumes étranges : une journée hebdomadaire de paix forcée appelée la Journée SANS, où toute violence est proscrite sous peine de mort, et tous les vingt ans, l'Année du Chaos, guerre rituelle servant à purger leur surpopulation. La Semaine de la Ruine, quant à elle, marque leur ouverture vers le monde de la surface, où ils sortent de leurs tunnels pour vendre esclaves, poisons et armes aux plus avarés.

C'est un lieu grouillant où chaque couloir cache un marché noir, un laboratoire secret ou un autel de sacrifice. Le peuple y vit dans la peur, la faim et la ferveur, mais aussi dans une sorte de fierté déformé : celui d'avoir bâti, au fond du monde, une civilisation semble fonctionner.

## *Tribus et Spécialités*

### *Rongeurs d'crânes*

- La plus populeuse.
- Basée sur la force, la ruse et la guerre.
- Réputée pour sa forge.
- Chair à canon de premier choix.
- Mineurs.

### *Rortelle*

- La moins populeuse.
- Basée sur les recherches concernant la virulence et la nécromancie.
- Grande connaissance de la magie noire.
- Présence de la seule « école » de magie.
- Grande connaissance sur le monde.

### *L'ombre rampante*

- Spécialisée dans les poisons et l'alchimie.
- Assassinats et vols en tout genre.
- Grande connaissance sur l'anatomie et la médecine.
- Grands commerçants.

## *Boum!*

- Spécialisée en technologie et en machines de guerre.
- Présence de la seule « école » d'ingénierie.
- Philosophes.
- Très riche.
- Mineurs.

## *Points communs*

- Chasseurs expérimentés.
- Présence et vente d'esclave.
- Très grand réseau souterrain un peu partout sur le continent.
- Contrats d'assassinat et de vol offerts.
- Présence et exploitation d'élémentium de terre (nocif pour la plupart des vivants y compris les hommes-rats, ce minerai regorge d'énergie).

## *Fêtes et Activités*

## *La journée SANS*

Environ une fois par semaine, il y a une journée où la violence n'est pas permise. Décidé par l'un des nombreux conseils qui a existés, enfreindre cette paix hebdomadaire est puni de mort, de devenir esclave ou d'être torturé.

## *Jour du Soleil noir*

Une fois par année, quand il y a moins de demain que d'hier avant la prochaine année, un sacrifice d'un prisonnier est effectué. Ce sacrifice consiste à ouvrir une trappe du quelle pénètre un rayon de soleil qui tombe directement sur le prisonnier attaché sur un autel sacrificiel. Ce prisonnier est condamné à mourir par le Soleil. Cette journée existe pour rappeler aux hommes-rats que la surface n'est que souffrance et désespoir.

## *L'année du Chaos*

Environ une fois tous les 20 ans, le peuple d'hommes-rats tombe dans une coutume de guerre. Cette dernière veut que durant l'année du Chaos, l'Empire souterrain entre en guerre. Qu'importe contre qui ou pourquoi ils vont en guerre. Instaurer par l'un des premiers conseils qui a existé, cet évènement a toujours eu lieu pour réduire la population trop nombreuse des hommes-rats. Dû à une catastrophe de surpopulation qui a eu lieu il y a bien des années.

## *Le jour des Seigneurs*

C'est la journée qui suit « la journée SANS », elle est caractérisée par la réunion des chefs de chacune des tribus. Ce conseil sert à parler de tout et n'importe quoi pour le bien de l'Empire souterrain.

## *La semaine de la ruine*

Durant cette semaine, les commerçants hommes-rats sortent de leur trou pour aller dans les villes voisines pour aller vendre leurs trouvailles. Que ce soient des esclaves, des poisons, des potions, des armes, etc. C'est la première semaine du mois de la grande noirceur. Souvent peu apprécié des habitants de la surface.

## *Climat*

- La seule différence avec les saisons habituelles, c'est qu'il n'y a pas d'hiver.
- L'automne fini un mois plus tard et le printemps débute un mois plus tôt.
- La surface de la région où se situe l'Empire souterrain est une région tempérée. Avec forêt tempérée, plaine et une chaîne de montagnes qui borde la côte ouest du continent. ▪ Entre l'automne et le printemps, c'est le mois de la grande noirceur où toute la région vit sur un cycle de journée vraiment très court. C'est-à-dire que le Soleil se pointe seulement 6h entre 10h00 et 16h00. Durant ce mois, la plupart des végétaux et animaux entre en hibernation.

## *Géographie Notable*

- Région tempérée.
- Plusieurs forêts tempérées, surtout proches des sources d'eau.
- Nombreux cours d'eau souterrains passant sous la cordelière.
- Il y a des entrées vers le monde souterrain un peu partout sur le territoire.
- Une chaîne de montagne borde la côte ouest. Appeler « Cordelière du Bout du Monde », sa plus grande montagne mesure environ quatre kilomètres de haut.
- Les mines d'élémentium sont situées assez profond dans les souterrains sous les montagnes. ▪ Présence de rivières, de fleuve et de lacs entre le Golfe au centre du continent et l'océan à l'ouest.

## Constructions Notables

### *Rleugues*

Seule ville des hommes-rats présente à la surface, elle est située sur la côte ouest derrière la chaîne de montagne. Accessible seulement par la mer, en grimpant les montagnes ou en passant par les galeries de tunnel souterrain. Cette ville creusée à même la montagne se termine sur bord de l'océan. Principalement occupé par la tribu de l'ombre rampante qui en tire un net profit de son commerce maritime. Elle est construite à mi-chemin entre un parterre de roche et de quais. L'eau qui borde la ville est devenue d'une couleur plutôt brune que bleu.

### *Raishime*

Quartier général du clan Boum!, elle se situe sous la cordelière au nord-ouest. Ville minière principalement basée sur l'exportation d'élémentium de terre dans tout l'Empire souterrain. Son aspect général serait une immense caverne, dont tous les tunnels permettant d'y entrer sont fortement fortifiés.

### *Rontière*

Grande ville sous le contrôle absolu de la tribu des Rongeurs d'Crâne, elle est située directement à la frontière sud de l'Empire. C'est la porte d'entrée vers l'Empire souterrain et aussi un mur. Cette ville est plus construite en métal qu'avec la terre qui l'englobe. Une très forte odeur de suie en particulièrement caractéristique.

### *Necraton*

Petite ville à l'odeur de cadavre qui porte la bannière du clan Rortelle comme couleur. Ce tombeau ambulante arbore une très grande place publique où ses habitants l'utilisent surtout pour faire des rituels noirs de toutes sortes. Son autre grande caractéristique est les hurlements de mort qui proviennent d'un peu partout dans la cité. Elle est située au nord-est du territoire des rats.

## *La grande tour*

Monument identitaire de la population de l'Empire souterrain, c'est aussi un temple dédié à nul autre que Nékron. Cette tour est reliée au plafond et au sol du trou où elle se trouve. Elle se trouve en plein centre de Cité-Ruine.

## *L'autel plateforme*

C'est l'autel utilisé pour faire le sacrifice lors du Jour du Soleil Noir. Elle est suspendue au plafond du trou de la grande métropole à l'est de celle-ci. C'est une plateforme de bois simple sur laquelle se trouve un autel tout aussi ridicule maintenu par des chaînes assez rouillées depuis le temps.

## *Les tunnels*

Construction rudimentaire qui sert de route à travers les souterrains. Il y en a partout dans l'Empire et même au-delà. N'importe quel rat peut faire son propre tunnel s'il le veut, tant qu'il a la motivation de bien vouloir le creuser. Il n'y a qu'une seule artère principale qui relie Rontière, Cité-Ruine et la ville flottante. Les tunnels qui composent cette artère sont assez larges pour laisser passer une armée entière. Pour les autres dépendamment ce qui y passe, ils sont plus ou moins gros.

## *Le grand déchet*

Grande grotte annexée à Rontière qui fait office de salle des trésors pour le clan des Rongeurs D'Crâne. D'un point de vue humain cette immense grotte ressemble à un gigantesque dépotoir à ordure. Mais pour les rats qui l'utilisent c'est l'endroit où l'on peut trouver n'importe quel trésor. On peut y retrouver bon nombre d'objet qui brille autant qu'un objet enchanté ou une babiole. Elle fait aussi office d'armurerie pour les plus grands guerriers du clan.

## *La table rongée*

C'est la salle du conseil qui sert de refuge aux chefs de chaque tribu. C'est une salle construite dans les matériaux les plus rares que les hommes-rats ne sont jamais trouvés. Seuls les quatre chefs savent où se trouve cette salle. Maintenu secret depuis toujours, son secret n'est transmis que de chef en chef.

## *Cité-Ruine, la capitale*

Principale tunnel de l'empire souterrain, Cité-Ruine se trouve au cœur du territoire des rats. De loin quelqu'un pourrait croire que c'est le plus gros bidonville existant sur Ennorath et il aurait raison. Cela est dû à son architecture très sophistiqué qui consiste à construire un bâtiment sur un autre bâtiment sans pour autant avoir l'avis du voisin. C'est aussi la seule ville des hommes-rats à être habitée par les 4 tribus en même temps. Possédant une « ambassade » de chaque clan, c'est aussi le centre du commerce souterrain. Le tiers de la vermine y vit.

### *Relation internationale*

**Alliance :** Cité-Ruine n'est allié avec personne.

**Ennemi :** Cité-Ruine est en conflit avec l'Empire de Jade et le Kalanä.