

Contents

```
TABLE type,Prénom,Nom,âge,genre,caste,Lieu_de_naissance,lieu_de_résidence
FROM "Univers étendue/Personnages"
```

Ancien roi des [[Elfes]] dit — Le Grand patriarche — successeur de [[Heraën I]] et père de [[Eärendur]] est considéré comme l'un des plus grands souverains elfique de tous les temps. Son règne marque l'âge d'or de la paix elfique, une période de stabilité, de prospérité, et d'osmose avec [[Nathura Mevidis]]. Sous son règne, les [[Elfes]] n'ont jamais autant cultivé leur art, leur savoir et leurs traditions spirituelles.

Son aura était tel que beaucoup affirment qu'il était plus qu'un roi. Certains récits le décrivent comme étant envoyé de [[Nathura Mevidis]] elle-même. D'autres, le décrivent comme une incarnation vivante de la volonté de la forêt. Il est souvent représenté les bras levés, entouré de laines en fleurs et baigné de lumière.— Titre: Roi des peuples elfique unis Status: Roi Elfe Race: Elfe Époque: Actuelle — Eärendur est l'actuel souverain des [[Elfes]] et fils du légendaire [[Dínendal IV]]. Moins charismatique que son père, il en est toutefois l'héritier fidèle, poursuivant son oeuvre avec pragmatisme et intelligence.

Calme, réfléchi et stratège, Eärendur gouverne avec discernement. Son objectif principal est de maintenir l'unité du peuple elfe dans un monde en pleine mutation, tout en envisageant une possible ouverture contrôlée aux autres races — projet controversé parmi les siens, mais qu'il considère vital pour la survie ou la prospérité de leur civilisation. La guerre entre les [[Humains]] et les [[Elfes]] reste l'un des chapitres les plus sombre d'[[Ivakar]]. C'est un des conflits les plus tragiques et symboliques de son histoire. Elle a laissé des cicatrices dans la mémoire et les relations interraciales. Cette guerre, connue aussi sous le nom de « [[La Guerre des Frondes d'Argent]] » remonte à environs 200 ans.

Origine du conflit Expansion Humaine

À une époque où le royaume [[Humains]] voulait étendre ses terres pour répondre à une forte croissance démographique, certains seigneurs commencèrent à s'installer aux abords de la forêt d'[[Alfur]], voire à exploiter ses ressources (bois, chasse, plantes rares).

Colère des [[Elfes]]

Les [[Elfes]], très attachés à la nature et à l'équilibre sacré de la forêt (guidés par leur déesse [[Nathura Mevidis]]), virent cette intrusion comme un sacrilège. Les premiers affrontements furent isolés, menés par des archers [[Elfes]] contre des bûcherons ou des chasseurs. Ces attaques, bien que ciblées, entraînèrent les premières pertes humaines, et avec elles, les premiers cris de vengeance.

Echec des négociations

Malgré les tensions croissantes, plusieurs émissaires furent envoyés pour éviter un bain de sang. Mais les discussions échouèrent les unes après les autres. Certains seigneurs humains, aveuglés par l'appât du gain ou désireux de renforcer leur influence dans les régions boisées, refusèrent toute concession.

Le roi [[Melthor]], jeune souverain récemment couronné, vit dans cette crise l'occasion d'affirmer son autorité face à une noblesse instable. Plutôt que de trancher en faveur de la diplomatie, il choisit de répondre par la force — persuadé qu'un **coup d'éclat militaire** unirait les seigneurs sous sa bannière. Ce choix précipita [[Ivakar]] dans une guerre longue et meurtrière.

Le conflit Entrée en guerre officielle

Les [[Elfes]] déclarèrent leur territoire sacrée et commencèrent à repousser activement les envahisseurs. En retour, plusieurs seigneurs [[Humains]] décrétèrent que les [[Elfes]] menaçaient la stabilité du royaume et appellèrent à la guerre.

La guerre fut longue (environ 20 ans) et très asymétrique : - Les [[Humains]] utilisaient des bataillons de chevaliers, des sièges, des stratégies militaires classiques. - Les [[Elfes]] menaient une guerre de harcèlement, de camouflage, d'embuscades. Leur parfaite connaissance de la forêt faisait d'eux des adversaires redoutables. ##### Bataille marquante la [[Bataille de Telduin]], au cœur de la forêt d'[[Alfur]], fut un tournant. Les

[[Elfes]] piégèrent une armée entière dans une embuscade macabre et sanglante. Peu survécurent. Ce massacre força [[Melthor]] à battre en retraite et marqua l'entrée des pourparlers.

Fin de la Guerre Le pacte de l'[[Écorce Sanglante]] fût signé dans une clairière sacré. Les [[Humains]] céderont les terres autour de la forêt d'[[Alfur]], et s'engagèrent à ne plus y pénétrer sans autorisation Elfique.— Titre: Roi Elfe Surnom: Le Sanglant Status: Figure légendaire Époque: Durant la Guerre entre Humains et Elfes — Heraën I, surnommé Le Sanglant, fut le souverain des [[Elfes]] durant la sombre [[Guerre entre Humains et Elfes]]. Froid, renfermé, il vouait une haine profonde aux autres races — particulièrement les [[Humains]], que la guerre ne fit qu'exacerber.

Stratège hors pair et redoutable meneur d'armées, certains le considèrent encore aujourd'hui comme le plus grand guerrier Elfe de tous les temps. Il permit à son peuple de conserver sa souveraineté face aux ambitions humaines, au prix de sacrifices terrible. Le pacte de l'[[Écorce Sanglante]] censé sceller une paix durable, s'avéra être le prélude à une période noire.

Rongé par la paranoïa et replié sur lui même, Heraën sombra dans la folie. Son règne s'acheva dans la douleur : les [[Elfes]] mourraient de faim et de maladie, la forêt elle-même semblait dépérisse sous son règne.

C'est à la mort du Sanglant que son fils, [[Dínendal IV]], prit le trône et ramena enfin la paix et la prospérité au peuple Elfique. Nathura Mevidis, surnommée Mère Nature, est la divinité primordiale des [[Elfes]]. Elle est considérée comme la mère de toute chose vivante, l'essence même du monde organique

Selon la croyance elfique, rien n'existe sans sa volonté. Qu'il s'agisse d'une pierre, d'un brin d'herbe ou d'un elfe, chaque élément du monde a été voulu et placé par elle.

Ainsi, si un elfe croise une pierre, ce n'est pas un hasard : c'est parce que Nathura Mevidis l'a décidé, et cette rencontre a un sens, aussi infime soit-il.

Elle est représentée comme une femme nue, vêtue uniquement de lierre. Ce symbole de pureté naturelle évoque l'union sacrée entre le corps et la nature, sans artifice, sans honte, sans séparation.

Pour les elfes, Nathura est la mère absolue. Leur vie entière lui est dédiée, et ils cherchent à respecter l'équilibre qu'elle a instauré. Offenser la nature, c'est blesser Nathura. La déforestation, le feu, ou les guerres inutiles sont des crimes impardonnable aux yeux des plus dévots. Fondée environ quinze ans avant le déclenchement de [[La Guerre des Frondes d'Argent]], la Confrérie des Frondes d'Argent émergea dans un climat d'essor économique et de tensions croissantes aux frontières de la forêt d'[[Alfur]].

À l'origine, elle réunissait des seigneurs [[humains]] des régions frontalières, des marchands influents et plusieurs banquiers de la haute couronne. Officiellement, leur but était clair :

- sécuriser les zones boisées,
- protéger les colons,
- et rétablir l'ordre dans les terres troublées.

Mais derrière cette façade rassurante, la Confrérie poursuivait une ambition plus insidieuse : étendre son pouvoir par la richesse, contrôler les ressources rares des forêts elfiques, et imposer une domination économique sur tout le continent.

Selon ses membres les plus influents, l'or devait gouverner là où les rois échouaient.

La fronde représentait la symbolique végétale de leurs blasons (rameaux, feuilles, arcs...), tandis que l'argent évoquait leur richesse, leur influence bancaire... et leur pouvoir occulte. Plusieurs opérations clandestines (raids déguisés, destruction de totems elfiques, rumeurs orchestrées) furent menées sous couvert de défense territoriale.

La Confrérie fut à l'origine directe de l'assassinat d'un diplomate elfe lors d'une entrevue truquée, provoquant l'effondrement des négociations et la déclaration de guerre du roi [[Melthor]].>[!tip] Voir [[Guerre entre Humains et Elfes]]

Le nom de *Guerre des Frondes d'Argent* provient d'une **coalition secrète de plusieurs seigneurs [[Humeains]]**, formée une dizaine d'années avant l'éclatement officiel du conflit contre les [[Elfes]].

Cette alliance, connue sous le nom de **[[Confrérie des Frondes d'Argent]]**, réunissait des nobles influents de la région frontalière d'[[Alfur]]. Officiellement, ils militaient pour « la sécurisation des zones boisées » et « la protection des colons » installés près des forêts. En réalité, ils convoitaient les **ressources rares des forêts elfes**.

La Confrérie mena plusieurs **expéditions clandestines** dans la forêt d'[[Alfur]], prétendant répondre à des « attaques [[elfes]] » contre des villages [[humains]]. Ces opérations étaient en réalité des **provocations déguisées** : incendies de clairières, capture d'elfes isolés, destruction de totems sacrés...

C'est l'**assassinat d'un diplomate elfe**, lors d'une entrevue organisée par la Confrérie, qui mit le feu aux poudres. Le roi [[Melthor]], jusque-là hésitant, fut contraint de choisir un camp. Sous pression de l'opinion publique manipulée par la Confrérie, il déclara l'état de guerre.— Type de ville: Très grosse Ville Localisation: Sud-Ouest Population: Plus de 100.000 Appartenance: Libre —

Bienvenue en la majestueuse cité de Baupor, un joyau sur les bords du vaste continent d'[[Ivakar]]. Cette cité imposante se dresse tel un titan parmi les contrées, concentrant la plus grande population de tout le continent. Elle est un mélange vivant de rêves et de réalités, un lieu où la magie, la noblesse, la misère et le commerce s'entrelacent dans une danse perpétuelle.

Baupor se divise en plusieurs quartiers, chacun ayant son propre caractère distinct. D'un côté, la Haute Bourgeoisie se prélassant dans l'opulence de ses demeures luxueuses, dont les toits brillent comme des étoiles. C'est un royaume de richesse et d'influence, où les puissants font leurs jeux politiques et planifient les destins de milliers.

À l'opposé, se trouve le sinistre Taudis, où l'ombre étouffe la lumière, et où les moins fortunés luttent chaque jour pour leur survie. Les ruelles étroites et tortueuses abritent les âmes démunies, tandis que les tavernes lugubres résonnent de chuchotements de conspirations et d'histoires tristes.

Le cœur vibrant de la cité, c'est son gigantesque marché, un carrefour bruyant où les denrées exotiques affluent de tout le continent. Ici, on peut trouver des épices rares des terres lointaines, des trésors magiques des forêts mystiques et des marchandises inimaginables venues des contrées inexplorées.

Baupor est également le siège des grandes guildes d'[[Ivakar]]. Les maîtres magiciens se réunissent dans l'[[académie des Arts Arcaniques]] pour percer les secrets des arcanes. Les guerriers intrépides s'entraînent dans l'[[Arène des Braves]], où se jouent des tournois épiques. Les marchands rusés rassemblent leurs richesses dans la [[Gilde du Commerce]], tandis que les chasseurs redoutables se regroupent dans la [[Confrérie des Traqueurs]] pour affronter les monstres des contrées sauvages. Enfin, les chasseurs de primes sans scrupules opèrent depuis les recoins sombres de la ville, traquant les âmes les plus recherchées.

Baupor est un kaléidoscope vivant d'intrigues, de magie, de courage et de désespoir. Dans ses ruelles animées et ses recoins mystérieux, les destinées se tissent et se dénouent, et son histoire se poursuit, s'entremêlant à jamais avec les légendes du continent d'[[Ivakar]]. Cette forêt, qui est la plus grande zone boisée du monde (Des centaines de Km !) Se situe au nord-ouest du continent d'[[Ivakar]]. Elle y abrite un grand nombre de créatures et plusieurs peuples dont les plus nombreux : les [[Elfes]].

Ces derniers vivent en parfaite osmose avec la nature et il ne jurent que par leur déesse (Mère Nature. Eux la nomme [[Nathura Mevidis]] : abrégé par Nathura). Les [[Elfes]] n'ont presque aucun contact avec les [[humains]]. Et quand c'est le cas, il sont soumis à n'être que des employés de services (souvent en tant que servante/servant ou employé de chambre).

[!tip] A VERIFIER : *Un autre peuple moins clément habite dans cette immense forêt : Les trolls verts. Se sont d'abominable créatures haute d'au moins 3 mètres, qui engloutissent tous ce qui bouge et qui paraît vivant. Très agressifs, ils n'aime aucune compagnie et sont souvent en conflit avec les elfes des bois.*

[!tip] A VERIFIER : Des tribus d'orc viennent parfois monter des camps de fortune au abords de la forêt. Ils viennent chasser quelques gibier et en profitent pour attaquer les caravanes de

marchands itinérant.

[!fix] Révision En des contrées lointaines, au nord-ouest du continent d'[[Ivakar]], s'étend une forêt vaste et majestueuse, la plus étendue de toutes, s'étirant sur des centaines de lieues. Au sein de cet écrin de verdure, une myriade de créatures légendaires trouve refuge, parmi lesquelles les [[Elfes]], peuple noble et mystérieux en communion avec les forces ancestrales. Les [[Elfes]], ces êtres gracieux et envoûtants, mènent une existence en harmonie profonde avec la nature qui les entoure. Sous le regard bienveillant de leur déesse vénérée, Nathura Mevidis, la Mère Nature elle-même, ils vivent avec une sagesse millénaire, guidés par les murmures des vents et les chuchotements des arbres. Malheureusement, les Elfes, bien que rares à oser s'aventurer en ces terres humaines, n'y sont que de modestes visiteurs, réduits à des rôles subalternes lorsqu'ils croisent la route des humains. L'humilité est leur compagnon obligé, servant en tant que serviteurs ou domestiques au sein des nobles demeures humaines. Cependant, cette forêt n'abrite pas que des elfes. Les trolls verts, d'effroyables géants d'une taille prodigieuse, hantent les ombres impénétrables. D'appétits insatiables, ils dévorent tout être vivant qui croise leur chemin. Féroces et solitaires, leur présence réveille des tensions ancestrales avec les Elfes, nourrissant une rivalité amère entre les deux races. De plus, les lisières de cette vaste forêt voient parfois s'ériger de modestes campements, abritant les tribus d'orcs. Telles des ombres se glissant dans la nuit, ces fiers guerriers montent des expéditions pour chasser le gibier de la forêt enchantée, et parfois même, en profitant perfidement pour attaquer les caravanes des voyageurs téméraires. Ainsi se déploie la toile de cette contrée, où créatures mythiques et peuples oubliés se mêlent dans une danse perpétuelle d'harmonie et de conflits, laissant leurs récits tisser les légendes qui se chuchotent sous la lueur des étoiles. Vaste monde essentiellement composé de plaines avec une très grande chaîne de montagnes au sud-est : [[Nargia]]. Le plus grand des monts culmine par delà les nuages. On y trouve aucun signe de vie (d'après les habitants autour). Des bois sont disposés un peu partout dans le monde, notamment le plus grand qui est au nord-ouest et qui s'étend sur plusieurs centaines de Km : [[Alfur]]. Un désert ardent, [[Asfar]], se trouve au centre du monde et abrite un très grand nombre de peuples [[nomades]].

La plus grande cité du monde, [[Baupor]], n'est pas la capitale. Elle est située sur la côte ouest. Elle abrite essentiellement des gens de la haute société. Son port en fait aussi la ville la plus riche. Mais beaucoup de gens pauvres peuplent les rues de la basse-ville. La plupart sont exploités sur le port ou sont employés en tant que servant des plus riches. ![[f48fdbb3-7259-49ab-94df-4635786017e6.png]] La plus grande cité jamais construite des mains de nains se trouve dans la montagne [[Nargia]] au Sud-Est d'[[Ivakar]]. Elle est appelée Ulfarin et fut nommée ainsi par son créateur : [[Brogen le grand]]. C'est l'une des plus grandes villes du monde et la plus vaste du peuple nain. Il n'existe qu'un seul porte pour y entrer et est très grosse (signe de puissance pour la cité). Plusieurs quartiers y sont présents et forme la société de la ville. Le plus grand c'est le quartier des citoyens moyens. Ainsi, l'endroit où se trouvent les plus pauvres se nomme "Le Taudis" et se trouve dans un endroit reculé de la ville, près des mines les plus anciennes.

L'entrée de la cité

Un quartier entier fut érigé pour accueillir les visiteurs : Le quartier de la grande porte. C'est là où l'on trouve la plus grande partie des marchands, forgerons et aubergistes de premiers prix. En face de la porte de la cité, on peut voir un monument à l'effigie de [[Brogen le grand]] (On y voit le nain brandir sa hache d'acier avec rage). Les rues de ce quartier sont animées de jour comme de nuit, avec un grand nombre de tavernes et d'auberges. Les forgerons qui fabriquent armes et armures ne sont pas les meilleurs de la cité mais sont tout de même réputés pour la qualité de leurs marchandises (ils sont nains...).

Le quartier des sages

A droite du quartier de la grande porte se trouve Le quartier des sages. C'est là où l'on peut venir consulter les documents historiques de la cité naine ainsi que toute l'histoire du peuple nain. On peut trouver une bibliothèque mais aussi le sanctuaire, lieu de recueillement et de prières envers la divinité des nains : Thorin (Premier nain du monde et forgeron de légende).

Le quartier supérieur

A gauche du quartier de la grande porte se trouve le quartier supérieur. C'est l'endroit le plus chic de la cité, et aussi là où se trouvent les familles les plus influentes et les plus riches de la ville (probablement les plus vieilles aussi). Cet endroit est restreint et seul des nains peuvent y accéder, du moins s'ils sont nobles. La plupart des membres du conseil royal vivent dans ce quartier. Les maisons construites ici sont ornées d'or et de pierres précieuses.— Type de ville: Village rural humain Localisation: “[[Agasur]]” Population: entre 70 et 100 habitants Appartenance: à déterminer — ##### Description générale Précalm est un petit village humain isolé, connu pour sa tranquillité et sa simplicité. Considéré comme un havre de paix, entouré de champs fertiles et d'une nature généreuse. La communauté y vit en harmonie, sans muraille, ni garde armée — preuve de sa paix intérieure et de son isolement relatif.

Le village s'articule autour d'une place centrale, où se tient un marché mensuel lors de la pleine lune. Une caravane marchande très structurée passe chaque mois par Précalm lors de son circuit entre [[Baupor]] et [[Picnoir]].

Vie quotidienne Les habitants de Précalm sont principalement des paysans, artisans modestes ou éleveurs, vivant dans des chaumières de pierre et de bois. Leur vie est rythmée par le cycle des saisons, les récoltes et les foires. Très peu quittent le village, et la majorité des familles y vivent depuis plusieurs générations.

L'ambiance y est familiale, les liens communautaires très forts. Les enfants y grandissent libres, souvent livrés aux jeux en plein air, dans un environnement sans danger.

Événement Notable Précalm est le lieu de naissance et d'enfance de Soleris Daural, personnage central de l'histoire *Les Racines Oubliées*. Le village devient un symbole de son innocence perdue, du lien à la terre, et des premiers élans du destin qui le mèneront bien plus loin.— type: Autre Prénom: Shavonne Nom: Inconnu Race: Humain âge: 73 Genre: Femme Lieu de naissance: “[[Haut-Château]]” Lieu de résidence: “[[Agasur]]” Caste: Paysan — type: Principal Prénom: Soleris Nom: Daural Race: Humain âge: 14 Genre: Masculin Lieu de naissance: Inconnu Lieu de résidence: “[[Précalm]]” Caste: Paysan aliases: - Sol — ##### Arc Narratif

- Statut actuel : En fuite
- Relation avec... : [[Ubrelle]], [[Jamath]], [[Namisse]], [[Valaën]]
- Rôle dans l'intrigue : Héros et Héritier caché ?
- Traits de caractère :
- Talents : Empathie, mémoire visuelle
- Secrets : Adopté, (lié à un ancien artefact)
- Première apparition : Préface

Intrigues

Évolution

- Chapitre 1 : [[Vie paisible à Précalm]]
- Chapitre 4 : Apprend son adoption
- Chapitre 6 : Fugue dans la forêt
- Chapitre 10 : Rencontre avec un membre d'une guilde inconnue...

![[effc1296-f76a-4bb6-90fd-f30669a455c1.jpeg|300]]

![[d730a16a-36cd-4688-847a-f13ccde4eb7a.jpeg|300]]— type: Secondaire Prénom: Jamath Nom: Daural Race: Humain âge: 45 Genre: Masculin Lieu de naissance: “[[Baupor]]” Lieu de résidence: “[[Précalm]]” Caste: Paysan — ![[164df172-4a11-4doc-88bc-f4ba715002d6.jpeg|300]]— type: Autre Prénom: Leonas Nom: Race: Humain âge: 11 Genre: Masculin Lieu de naissance: “[[Précalm]]” Lieu de résidence: “[[Précalm]]” Caste: Paysan aliases: - Leo — — type: Secondaire Prénom: Namisse Nom: Race: Humain âge: 14 Genre: Femme Lieu de naissance: “[[Précalm]]” Lieu de résidence: “[[Précalm]]” Caste: Paysan — — type: Secondaire Prénom: Ubrelle Nom: Daural âge: 42 Race: Humain Genre: Femme Lieu de naissance:

“[[Baupor]]” Lieu de résidence: “[[Précalm]]” Caste: Paysan — Les elfes sont largement représentés par le peuple des elfes d’[[Alfur]]. C’est une gigantesque tribu d’Elfes vivant au cœur de la forêt d’[[Alfur]] et sont en osmose complète avec la nature. Guider par la déesse [[Nathura Mevidis]] (Mère nature) ils ne jurent que par elle.

Leur société est de type monarchique et ils sont gouvernés par le roi [[Eärendur]] Ier, fils de [[Dínendal IV]] grand patriarche qui mena un grand combat contre les orcs des marais. Le monarque actuel est droit et strict mais permet au peuple de vivre sereinement et sans soucis. Le pacte qu’il a lui-même signé avec les autres races lui permet de ne pas trop se soucier d’un quelconque problème militaire, même si il reste très méfiant envers les autres civilisations. Les elfes sortent de la forêt que très rarement.

Type d’habitation Les elfes d’[[Alfur]] vivent généralement dans les arbres avec des maisons en bois fixées sur les troncs. De grandes passerelles (genre de ponts) leurs permettent de se rendre d’un arbre à un autre sans avoir l’obligation de descendre de ce dernier.

Rangs sociaux Quand on naît chez les elfes d’[[Alfur]] on n’attribue pas automatiquement une classe sociale. Cette dernière est définie après l’âge de 12 ans quand l’elfe devient “Mature”. Généralement, c’est en fonction des qualités qu’on attribue un rang social. Quand un elfe est plus habile avec sa tête qu’avec ses bras on le définit en tant que “Elfe de science”. Ce dernier s’occupe de la connaissance et du savoir du peuple et permet de garder leurs héritages intact et de les faire perdurer à travers les générations. Plus vieux il devient sage (ou grand sage) et s’occupe de l’apprentissage des jeunes elfes. Si il est plus tôt habile avec un arc, il est nommé archer. Si c’est avec une (ou deux) épées, c’est un guerrier. Les enfants de la famille royale ne sont pas assurés de devenir rois à leur tour. En effet, quand un roi meurt ou est destitué de son rang, le peuple se réunit et nomme un nouveau roi (ou reine) par vote. Cette assemblée est rare et reste un très gros événement !

Caractéristique d’un Elfe d’[[Alfur]] Souvent blond aux yeux bleus, les elfes d’[[Alfur]] ne sont pas très grands et ont les oreilles pointues. En moyenne ils mesurent qu’1m60. Les rares elfes à dépasser cette taille atteignent très rarement 1m80. Plus tôt dociles mais méfiants, ils ne sortent pas souvent de leurs forêts et il n’est pas rare qu’un elfe n’ait jamais vu un humain ou un nain. La seule créature humanoïde qu’ils connaissent est le troll avec qui ils sont en conflit permanent. Les elfes d’[[Alfur]] forment de très grands archers. Se sont même les meilleurs dans ce domaine face à toutes les autres races.

[!tip] Le langage utilisé chez les elfes et le Elfique Le plus grand peuple du monde est celui des Humains. Même si ils ne sont pas toujours très pacifiques, depuis que le roi actuel : [[Ulrik]] est au pouvoir, la paix est maintenue et il exige la plus grande clémence envers les autres races alliées ([[Nomades]], [[Elfes]], [[Teks]] et [[Nains]]).

Habitation Les humains habitent dans des maisons soignées souvent faites en pierres. Ils prennent un soin particulier à l’apparence finale qu’aura leur demeure. Généralement la taille de la maison sert à montrer la richesse et/ou le rang social de la famille humaine qui y loge.

Rangs sociaux Les humains vivent sous un régime de type monarchique. Le roi est le décideur du peuple. Des fiefs sont gouvernés par des seigneurs eux-mêmes sous le contrôle du roi. Chaque seigneur à un village ou hameau qui lui appartient et en plus de devoir se plier aux règles émises par le roi, les villageois du fief doivent se soumettre à celles de son seigneur. C’est ainsi que chaque seigneur détient sa propre garde et son emblème. Ce dernier est choisi avec soin et fait office d’étendard. Si un seigneur ne se plie pas aux règles royales ou entre en conflit avec le roi, alors celui-ci est automatiquement nommé ennemi de la couronne et devient alors la cible n°1 de tous les seigneurs du peuple.

Caractéristiques Les humains ont la peau blanche et sont de taille moyenne (1.80 m). Leurs cheveux sont bruns, roux, blonds ou noirs. Ils sont vêtus d’habits de tissu, laine ou de cuir et forme de très bons guerriers ou chevaliers. Ils se battent bien à l’épée mais sont polyvalents dans leur choix d’armes et peuvent très bien se battre à l’aide de lances, de haches ou de marteaux. Le peuple des nains est pacifique et occupe exclusivement les

montagnes. La plus grande ville des Nains se situe dans la montagne de [[Nargia]] et se nomme [[Ulfarin]]. Se sont les meilleurs forgerons du monde mais aussi les plus avares.

Habitation Leur villes étant essentiellement creuser dans la montagne, leur maisons sont le plus souvent faites de roche. Les façades sont taillées et garnies de motifs tous plus beaux les uns que les autres. Seules les maisons de basse-ville sont sans motifs et pas soignées.

Rangs sociaux Un nain né avec une classe sociale attribué selon sa famille. Un forgeron aura des enfants forgeron, un historien aura des enfants historien, un tavernier aura des enfants taverniers etc... Si les deux parents n'ont pas le même rang social (ce qui est très rare) alors c'est le rang le plus élevé qui est attribué aux enfants. Un nain né dans une famille de mendiant sera donc mendiant lui aussi. Aucun nain peut prétendre élevé son rang social et seuls les enfants royaux pourront un jour être amenés à gouverner leur fief. Chaque ville possède son monarque et est indépendante des autres.

Liste des rangs sociaux par ordre d'importance croissante :

1. Pauvre/Mendant
2. Servant/Servante
3. Tavernier/Maître d'hôtel
4. Marchand
5. Forgeron
6. Historien
7. Sage/Bibliothécaire
8. Sang royal

Caractéristiques Les nains sont petits (1.20m en moyenne et atteignent très rarement les 1.50m). Leur nez est plutôt gros et ils portent le plus souvent une grosse barbe, signe de leur virilité. Se sont les meilleurs forgerons du monde mais aussi les plus avares. Ils gardent leur or ou leur trésor précieusement et vont jusqu'à tuer quiconque essaie de se l'attribuer. Il font aussi d'excellents mineurs et détiennent les meilleurs métaux et pierres précieuses au sein de leurs coffres royaux. Les habitants du désert [[Asfar]] est un peuple de nomades qui voyage en groupe de 100 à 200 personnes. Il forment de grands convois de caravanes et font du commerce au abords du désert avec d'autres races (le plus souvent des humains). Se sont aussi de puissants guerriers et [[chamanes]] (ces derniers contrôlent la magie du sable). Leur habitude à la chaleur ardente du soleil les rends très résistants.

Habitation Il vivent dans des tentes qu'il montent et démontent au fil des jours. Leurs camps leurs servent uniquement à passer la nuit puisque au lever du jour ils s'en vont.

Rangs sociaux Il n'existe aucun rang social chez les nomades et tout le monde à le même droit. Quand une décision importante doit être prise, ils lèvent une assemblée pour voter.

Caractéristiques Les Nomades d'[[Asfar]] sont de couleur mate voir même noir. Ils portent des turbans sur la tête pour se protéger du soleil mais sont très résistants naturellement. Leur taille est moyenne (environ 1.80 m). Se sont des bon combattant et ils se battent à l'aide de sabres. Mais leur particularité et le fait qu'il contrôle à la perfection la magie du sable. Ce dernier est contenu dans une jarre portée sur le dos des [[chamanes]]. Sans elles, leur magie n'existe pas.>[!fix] Race à définir correctement. Actuellement trop brouillon et/ou proche des Dwemers de TES

Les Teks est un peuple très avancé technologiquement. Ils manipulent les mécanismes avec une très grande précision et sont capables de créer des objets très avancés technologiquement. Ils sont à l'origine de la création d'une relique robotique appelée teknoka. Cette relique fait la taille d'une boule de ~20 cm de diamètre

en or massif. Mais d'un simple toucher d'un tissu vivant, elle se développe et se transforme en un robot haut de 2m et très puissant qui se bat à l'aide de grosses épées.

Le peuple des Teks vit par delà les mers de l'ouest sur l'archipel d'Octopolia. Pas très pacifique, ils ont signé le traité de paix sous une seule condition : que personne ne s'aventure sur leurs terres.

Type d'habitation Les habitations des Teks sont faites d'acier et d'or. Elles sont montées sur de très grandes hauteurs et généralement, les étages ont une seule utilisation (ex: étage 1 : salons et accueil des visiteurs, étage 2 : cuisines et salles de réceptions, salle 3 : chambres et salles de bains etc...)

Rangs sociaux Aucun rang social chez les Teks

Caractéristique d'un Tek d'une taille moyenne (1.80m ~ 2.20m) le Tek est de forme humanoïde. Sa peau est grise ou bleue et sa tête est allongée sur le haut du crâne. Il n'a pas d'oreilles, et seulement des trous lui permettent d'entendre les sons.