



Les Falaises de Jais



Fragment du passé

L'indépendance - 0 à 5000 de l'ère draconique

Jadis, la région s'appelait Aerandir, elle se situait dans la partie sud du continent. Parmi la population, on y retrouvait de nombreux hommes qui vivaient de façon primitive. Les premiers pèlerins provenant de la région de Bororos étaient des elfes. Ils ont colonisé à l'an 95. Ils ont implanté quelques petites maisons aux abords des champs pour cultiver principalement du blé. Ces pèlerins ont été les premiers influenceurs de la région pour la cultivation des champs.

Puis par la suite, ces agriculteurs forment des familles et aux fils des ans, il y avait davantage de maisons qui se sont construites. Trois siècles passèrent, cette partie de la région est devenue le bourg principal. La population était de fier cultivateur de champs, il les labourait pour nourrir leurs bétails ainsi que le reste de la civilisation. C'était une époque paisible ou qu'il faisait bon vivre.

Depuis l'arrivée des elfes dans la région, de nouvelles cultures s'établissaient. Les pratiques étaient centrées autour de la vénération de la terre et des dieux anciens qui sont liés à celle-ci.

À l'an 863, il y avait plusieurs petits villages qui s'ajoutaient à chaque décennie. Devenant de plus en plus autonome, la région de Bonoros se détache alors de ses obligations comme étant leurs champs d'agriculture, mais conservent tout de même leurs droits de gouvernance. Alors Aerandir est devenu officiellement une région indépendante. Bonoros a élu un jeune agriculteur comme dirigeant de la région. Ce dirigeant a comme mission de maintenir le rendement sur les récoltes, de maintenir les transactions commerciales et de maintenir une ambiance d'harmonie.

La région est pourvu d'une considérable indépendance financière comparativement aux autres régions de Calédor, l'or achète la paix,

On raconte selon les récits anciens que les hommes sont les premiers à introduire et à développer l'agriculture industrielle. Ils faisaient pousser des courges, du maïs, des pommes de terres et autres fruits et légumes pour en faire commerce.

De même, les premières routes commerciales qui relient les régions prospères au travers de Calédor. Rapidement, cela à permis à Aerandir de contribuer de florissants échanges avec ceux-ci. Personne ne voulait s'en prendre à eux, car sans eux ils n'auront aucune vivres pour subvenir à leur besoin primaire, se nourrir. Ce qui fait en soit, une région intouchable.

À l'an 2256 de l'ère draconique

Au milieu de l'an 2248, soit au moment de la récolte des champs, il y a eu la première apparition d'un brouillard qui était très épais et qui obstruait la vue des champs de la région. Ce brouillard était hautement corrosif pour la végétation, ce qui fait en sorte que la région a perdu la moitié de ses récoltes.

Un an plus tard, soit à l'an 2249, une nouvelle fois le brouillard revient sans crier gare et l'histoire se répète de nouveau. La deuxième année était davantage désastreuse, car tout ce qu'ils ont réussi à mettre en réserve à été vendu l'année dernière pour combler le manque de vivre. En conséquence, cela pourrait ruiner leurs commerces et compromettrait l'approvisionnement des consommateurs ce qui pourrait déclencher une guerre des vivres. Certains croyaient que c'était une malédiction des dieux par un manque de respect envers ceux-ci, ils recevaient alors un châtement divin. Selon les anciens, avoir un commerce de vivres était un péché, car la terre leurs offre gratuitement de la nourriture et des vivres ce qui est en quelque sorte une gracieuseté divine, car tous mortels dispose du même droit, le droit de se nourrir. Dorénavant au moment de la récolte des champs, la population sacrifie une partie de leur récolte en guise d'offrande aux dieux pour contrer la dite

malédiction. Ce qui a mis fin à ce fameux brouillard et le commerce à repris son cours normal.

À l'an 2456, le brouillard refait de nouveau surface et il provient de leur région voisine, Mortaryniel. Toutefois, c'est principalement en fin de journée que ce brouillard se manifeste. Ce brouillard semble être insignifiant envers la végétation des champs. Les cultivateurs prient jour et nuit pour ne pas que leurs récoltes soient anéanties. Au moment de la récolte des champs, les cultivateurs qui travaillent à la sueur de leur front finissent à la tombée de la nuit au moment où le brouillard se manifeste. Les gens qui ont été dans ce brouillard disparaissent et ne reviennent pas à leur domicile, c'est seulement au lendemain matin qu'ils reviennent à leur résidence. Ces gens subissent une perte soudaine de mémoire, n'ayant aucun souvenir de ce qu'il leur a passé la veille disant qu'ils étaient revenus pour le coucher. Ces mêmes gens sont devenus étranges, parfois même, ils étaient colériques pour aucune raison valable. Les jours passèrent et les gens se transformaient parfois en forme d'aberration et leurs corps se transformaient graduellement en plantes. La population dit que le brouillard est une signification obscure, qui signifiait le mal incarnée et qu'il manifeste son pouvoir au coucher du soleil. Malgré que la population soit sur leurs gardes, la brume revient sans cesse et fait toujours des nouvelles victimes. Le dirigeant de la région instaure alors un couvre feu du coucher au lever du soleil, pour ainsi protéger la civilisation de la région. Puis un jour venu, le brouillard a disparu et n'est jamais revenu.

Durant l'ère elfique

Peuple supérieur

Au commencement de l'ère elfique, les elfes se considéraient comme des êtres supérieurs comparativement au reste de la population mondiale.

Ils étendent alors leur juridiction sur de nombreuses régions de Calédor, dont Aerandir. Les elfes de les Falaises de Jais voyaient que la région avait une forte influence sur leur rivaux régionales de ceux-ci.

Ils décidèrent en premier lieu d'avoir un accord avec Aerandir de partager les profits monétaire, car les elfes considéraient que la région était dans leur circonscription et qu'il devait recevoir une contribution de leur part, une taxe en d'autres mots. C'est la première fois qu'une telle péripétie leur arrive, et ce, sur plusieurs milliers d'années d'exploitation des champs.

Il refusa alors la proposition des elfes car il était indépendant des autres régions ce qui leur plaisait grandement. Les elfes avec leur soif de dominance et leur soif de pouvoir, ils étaient très mécontent de ce refus de ces agriculteurs.

Ils ont démontré leur mécontentement de la pire façon, ils se sont mis à attaquer la région. Les agriculteurs étaient seulement munis de leurs fourches et de leurs outils d'agriculture, ils ne faisaient pas le poids face aux infanteries elfiques.

Tous ceux qui ont survécu sont devenus des esclaves des elfes, ils étaient dorénavant des pratiquants de la déesse Kurthnaga. À la suite de l'arrachement de la région aux mains des agriculteurs, le nom de la région devient alors une annexion de les Falaises de Jais et épouse dorénavant ce nom.

Durant l'ère de la Désespérance

Influence arcanique

Parmi les esclaves, il y en avait un qui pratiquait et manipulait l'énergie arcanique, il partagea alors ses connaissances avec ses confrères esclaves.

La magie arcanique commença à se propager dans tout la partie méridionale de la région et avec la fuite de certains esclaves, elle se répand dans tout Calédor.

C'est à l'an 800 que cette pratique est devenue très répandue, les dirigeants n'étaient plus capables de contenir cette pratique car elle était vu de bonne envergure par la populace des régions, parce qu'elle offrait une esprit de liberté et

une philosophie nouvelle. C'est la région de les Falaises de Jais qui a opté pour une réforme pour contrer cette pratique qui rivalise celle des dieux, car il éprouvait de plus en plus de difficulté à contraindre leurs esclaves.

Puis vint la chasse aux mages, on surnomme cette chasse, " la purification", elle consiste à éliminer tous les pratiquants arcanique, et ce, jusqu'au dernier.

À la suite de la purification, la partie septentrionale envoie régulièrement des gardes pour conserver leur autorité militaire sur la partie méridionale, par peur que les esclaves se retournent contre eux pour une seconde fois.

La partie septentrionale commence à être densément peuplée, ils envoient donc les familles et les gens qui sont moins fortunés pour les affecter des emplois de gestion d'inventaire et autres petits travaux qui nécessitent pas de brigade militaire.

Durant l'ère de la Renaissance

Régime carcérale

L'État de la région mit sur pied leur grande influence et créa leur propre empire à l'an 28 et se baptisa; " Territoire de Taskavala". Peu de temps après cela, la région s'allie avec l'empire de la Pierre-Rouge. Une annexion avantageuse pour les deux parties.

Les régions envoient régulièrement leurs condamnés en esclavages dans la région de les Falaises de Jais, car ils ont une forte emprise sur les esclaves.

La plupart des prisonniers ont été reconnus coupables de sorcellerie, qui depuis l'événement de la purification, tous pratiques est reconnu comme étant un crime et les détenus choisissent la mort ou être soumis à l'esclavage selon la gravité de leur acte. Les esclaves travaillent 16 heures par jour sans arrêt, ce qui leur laisse 8 heures pour dormir, pour manger, etc. Ils ont seulement une journée de répit et c'est le 8e jour de la semaine, c'est la journée idéale pour se repentir de ses péchés.

Pour garder un contrôle soutenu sur leurs esclaves, les gardes offrent en moyenne un litres d'eau par détenu ainsi qu'un repas qui est supposément être une portion normale, mais cette dite portion est séparée entre plusieurs détenus.

Durant la 8e journée, qui est la seule qui permet un infime repos, les esclaves profitent de ce moment pour créer leur propre pain de ménage.

En considérant cela, la région émet alors une interdiction d'utiliser les moulins et les fourneaux. C'est à ce moment qu'un culte à l'honneur de Casimir à vu le jour, un culte qui prône la paix, la seconde chance et protège les esclaves de la maltraitance et de la famine. Ce culte est caché à la vue des gardes de la partie méridionale, ils ne réussissent pas à le retrouver l'emplacement de ce culte, mais pourtant il y a une forte augmentation de pratiquants parmi les esclaves. La seule distinction que les gardes ont su débusquer, c'est que chaque pratiquants ont un tatouage sur l'avant démontrant leur fidélité à ce culte.

La guerre des eaux

Un conflit de territoire maritime s'installa progressivement entre la région de Les Falaises de Jais et la région de Port-Noir. Ce conflit commença par simple concurrence commerciale dans les alentours de l'an 32.

La région de Port-Noir touche à de nombreux commerces de divers marchandises de vivres, de commerces d'arts, de divers commerces de ressources, etc.

C'est une région qui à pris plusieurs années, voire même, plusieurs siècles pour s'établir dans ce type de commerces peu commun pour le reste de la population de Calédon. La région de Les Falaises de Jais tentait de rivaliser avec seulement quelques années d'expérience face à plusieurs centaines d'années d'expertise.

Alors une guerre de commerce débuta à l'an 35, la région desserve majoritairement l'ouest, tandis que Port-Noir desserve majoritairement l'est du continent.

Durant cette guerre de commerce, la région envoie une dizaine de navires pour l'exploration de la mer d'Abamehym et ces matelots découvrent un amas de petites îles à l'horizon, ces matelots baptisa alors ces îles; " les Îles de Tossny".

Les experts à l'exploration des eaux, le peuple de Port-Noir, cela leur mettait le feu aux poudres que ces novices ont réussi cet exploit, ils ont pourtant gardé leur sang froid en évitant d'avoir un second conflit sous les bras.

La civilisation de Port-Noir part pour la saison de pêche où que les hommes s'absente pour une durée de six mois. À l'an 146, l'État de Les Falaises de Jais envoie des navires pour émerger les côtes de la région Port-Noir pour monopoliser le territoire et tenter de conquérir celui-ci en étendant leur juridiction.

Au début de l'an 47, à l'arrivée des hommes à la suite de leur saison de pêche.

Ils constatèrent que les elfes avaient pris place dans la région et c'est la goutte qui à fait déborder le vase pour les hommes. Les elfes ne s'entendaient pas qu'il est un aussi gros attroupement de marins qui pratiquaient la pêche.

Les elfes furent facilement chassés de la région sans trop de dégât apparent.

La guerre des eaux fût officiellement ouverte.

Les deux régions s'affrontent dans les fleuves et la mer, les navires de Les Falaises de Jais sont bâti beaucoup plus solide et leurs taille est visiblement le double que les navires des pauvres hommes de Port-Noir, mais leurs navires sont plus rapides.

Les hommes de Port-Noir ont perdu d'avance face à l'ingénierie elfique et aux surnombre de ceux-ci. Toutefois, l'expérimentation dans les eaux leurs est un atout, le peuple de Port-Noir ont déjà plusieurs plans pour d'éventuelle guerre maritime, mais ils ne suffisent pas à la puissance des elfes. À un moment donné, une technologie encore inconnue voit le jour et rivalise celle des elfes.

Cette technologie permet d'anéantir une flotte de navires en un claquement de doigt. Selon les matelots, ils entendaient un son assourdissant comme un coup de tonnerre puis par la suite leur navire encaisse des obus, la grosseur de l'obus est

l'équivalent d'une citrouille et peut peser 25 lb. Ces obus détruisent les coques de navire et les font couler comme de vulgaires cailloux.

Ils perdaient de nombreuses cargaisons ainsi que de nombreux membres d'équipage. Cette guerre a duré pendant 6 ans. Aucune de ces deux régions ne fut gagnée, la guerre fût interrompue par l'Empire de la Pierre-Rouge sans quoi l'Empire mettait fin à leur entente mutuelle.

Bannière et alliances régionaux

Bannière affilié

La région de Les Falaises de Jais est sous la bannière du Territoire de Taskavala.

Alliances régionaux

- Beauval

L'entente entre ces deux régions est principalement pour unissemment des deux empires.

La région a plusieurs ententes commerciales avec plusieurs régions et la région est indépendante de leur commerce maritime.

Lois régionaux principaux

Justice

Tous les citoyens ont droit à un procès et un jugement par un arbitre ou autre instrument de justice.

La magie

La magie est proscrit et ceux qui ne choisissent pas le châtiment par mort, deviennent esclaves et voient leur langue être coupée.

Autorité

Tout manque de respect envers la haute autorité, le condamné reçoit 10 coups de fouet sur la place publique et est privé de vivre pendant 3 jours.

Cultures

Croyance

La population vénèrent principalement Ural, c'est cette divinité qui fertilise les champs pour les cultivateurs. Sinon les agriculteurs vénèrent également Aniel, la créatrice des saisons, sans saisons, il n'y aura pas de récolte. Toutefois, les dirigeants de la région font appelle à la déesse Casimir pour demander conseil pour faire régner la paix et conserver l'ordre public.

Fête des agriculteurs

Au début de la saison de la fécondation, les agriculteurs font une fête pour inaugurer Ural pour la fertilisation des champs au moment de la plantation des semences. À la fin de la saison de la récolte, les agriculteurs font une fête pour remercier Ural pour leur avoir donné une bonne récolte.

Distinction

Le peuple est généralement habillé de vêtements légers et les agriculteurs portent régulièrement des chapeaux de paille. Lorsqu'ils combattent, ils combattent avec leurs outils de jardinage.

Ravitaillement

Le peuple se nourrit de leurs récoltes. Le surplus le revendent aux régions adjacentes et parfois même par voie maritime.

Palais fin

Le peuple a des goûts culinaires raffinés. Ils adorent déguster tous, autant les différents alcools ou les mets populaires.