

Compendium des contrées, ethnies et villes

Pour apprécier la mise en page sur téléphone, consulter ce doc avec l'appli google doc puis cliquez sur les "... " en haut à droite puis sur "mise en page". Notez que ce document à un sommaire appelé "plan du document", pour naviguer plus facilement.

Ce document sera mis à jour régulièrement tout au long.

Dernière mise à jour : le 26/11/2024.



Compendium

des [contrées](#), [villes](#) et [ethnies](#).

Ce compendium est un condensé, qui a été rédigé pour permettre aux joueurs de tirer des informations de l'univers pour étoffer leur personnage ; mais aussi pour rebondir dessus, imaginer et proposer aux orga. Il sera difficile de créer un document complet car l'univers sera en constante évolution. Suivant l'écriture des jeux et les propositions des joueurs des nouvelles parties apparaîtront au fur à mesure du temps. C'est pour cela qu'il y a en titre une date de mise à jour, pour vous permettre d'être tenu au courant rapidement des nouvelles infos.

NB: il est possible que des erreurs et des coquilles, voire même des incohérences dans l'univers se soient glissées ici et là, si vous en voyez : nous ne serons pas vexés de vos retours, bien au contraire.

Introduction et explication

Avant toute présentation, et pour éviter toute confusion ainsi que beaucoup de quiproquos, il est évident que la notion d'ethnie dans notre univers doit être éclaircie. Nous parlerons donc d'ethnies et non de "races" dans tous nos documents d'explication de l'univers et de règles pour éviter tout sujet de racialisation.

Il est très difficile pour nous, organisateurs et créateurs d'univers, de satisfaire tout le monde et surtout d'être à cent pour cent bons dans un sujet aussi compliqué que celui-ci. Le racisme étant plus que présent de nos jours, nous nous sentons dans l'envie d'éviter de le nourrir d'une façon ou d'une autre (surtout par un héritage sociétal de la fantasy du 20^{ème} siècle). Nous essayons - et essayerons - plus que tout de mettre en place une sécurité émotionnelle la plus solide possible, et cela passe par de telles réflexions et prises de positions.

Il était donc clair et important pour nous de donner à toutes les espèces anthropomorphiques de notre univers, le titre d'ethnie et non de "race".

Voilà pour la partie réelle de notre organisation et notre prise de position. Cependant, il y a la partie imaginaire et imaginée de cet univers, surtout : sa logique... celle qui pour nous est évidente !

Il nous paraît donc exact qu'un tel univers peut être foncièrement secoué par un manichéisme petit ou grand, mettant au jour des groupuscules, petits ou grands, qui prennent position sur différents sujets ethniques (culture, religion, ascendance génétique, ...)

; et voir apparaître des conflits “de quartiers” jusqu’à de grandes guerres. Bref, un possible racisme, ici, ou là.

Il sera donc utilisé dans les récits imaginaires et irréels de notre univers, le mot “race” par certaines ethnies, peuplades, clans ou personnes, mais aussi par le narrateur ou la personne qui écrit tout simplement ces documents envers d’autres. Car cela nous paraît évident et logique en tant que créateur d’univers. C’est un sujet actuel et sociétal, qui impacte et impactera forcément - en bien nous l’espérons de tout coeur - nos récits et nos créations. Certains peuvent penser à des univers sans de telles oppositions et problématiques, nous non.

Nous voulions préciser ce point pour clairement dire qu’il n’y a, et n’aura, aucune prise de position raciste dans nos écrits, bien au contraire. Notez le bien, même si parfois nous sommes maladroits car peu experts dans le domaine.

Note :

L’univers du Cor de Lunaria est assez vaste, et il y aura toujours des choses à inventer. Des joueurs nous font des propositions, et après échanges leurs créations sont prises en compte et ajoutées à l’univers.

Si en tant que joueur ou possible écrivain vous avez envie de rajouter une roche à cette montagne, un arbre à cette forêt ou un poisson à cet océan n’hésitez pas, votre imaginaire est le bienvenu.

Apporter différentes couleurs à un univers le rend forcément plus beau et réaliste.

Certains noms et paragraphes ont : “...”, à la place d’un texte, c’est qu’il est en cours d’écriture ou de correction. La plupart du temps c’est qu’il a un signet (le petit bandeau bleu au tout début) pour un renvoi d’un lien hypertexte dans d’autres paragraphes ou documents. Beaucoup de noms ont des signets au début lors de leur explication, d’autres possèdent un lien hypertexte vers des signets, des docs ou des définitions sur le net ; ils sont en bleu souligné. Cliquer une fois dessus vous ouvre une info-bulle, vous montrant rapidement le lien lui correspondant un début de définition ou possiblement une image ; un clic sur cette info-bulle vous redirigera automatiquement vers ce lien.

1. Contrées, régions et lieux

Ahho :

Grand rivière provenant du [lac d’Ocre](#), se jetant dans l’[océan des Bordes](#).

Elle est connue par ses courants très puissants et sa dangerosité. Ce n’est aucunement une voie navigable, car elle se compose de multiples petites cascades, torrent et autres rassemblements de gros rochers.

Ambuin :

Grande rivière - et voie navigable - où circulent des bateaux marchands transportant du sel, partant du [lac d'Ocre](#) et se déversant dans l'[océan de Bordes](#). Elle traverse la région de [Draïj](#) et [Borth](#).

Anhya :

c'est un des plus grands ports de la côte Est du grand continent. De nombreux petits [caraques](#) et [coques](#) déchargent de la nourriture, des biens de luxe et embarquent les précieux sels en provenance de [Devolutès](#) et du [lac d'Ocre](#) .

Nb : ville née sous l'imaginaire de Didier.

Anthanéa :

Appelée plus familièrement "Anthanée", est une grande contrée au centre du continent. Territoire riche de divers paysages, principalement de la plaine et des forêts. Les habitants se font appeler : Anthanéen et Anthanéenne. ([carte](#))

Baneboche :

Ruisseau qui a donné le premier nom à la ville d'[Ilmiss](#). Lieu de culte des [Ormaniens](#). Ce cours d'eau passe en contrebas de la ville d'[Ilmiss](#) ([carte](#)).

(Île de) Béhémot :

grande île au sud-est du vieux continent... ([carte](#))

Borth :

est une région assez riche dont la capitale est [Anhya](#), citée portuaire d'où part des bateaux remplis du sel du [lac d'Ocre](#). Cette région est très verdoyante mais possède peu de forêts. Elle est coupée en deux par l'[Ambuin](#), grande rivière où circulent des bateaux marchands. La population est très variée surtout dans [Anhya](#) du fait du commerce par les voies navigables, des bateaux venant de l'[Océan des Bordes](#) et du [lac d'Ocre](#). Les habitants d'[Anhya](#) et surtout ceux qui ont des origines de ce littoral morcelé sont les [Ansyanniens](#). Le mot "ansyannien" aurait donné le nom à la cité d'[Anhya](#).

Caed Nua (volcan) :

Ancien volcan sur l'[Île de la Salamandre](#), c'est aussi la vieille cité des alchimistes qui se situe sur ce volcan, voir [Caed Nua \(ville\)](#).

Nb : lieu né sous l'imaginaire de Baptiste M.

Cinaed :

région au sud des [Terres vierges](#)... ([carte](#))

Daire (lac) :

lac dans la région de Cinaed... ([carte](#))

Devolutès - Les marais blancs :

appelé aussi les marais blancs, est une très grande étendue marécageuse où une grande [seille](#) au sud est et une petite au nord exploitent le sel blanc - très rarement et de moins en moins le sel rouge. Les eaux saumâtres et le temps peu changeant en font une région très axée sur la production. Une multitude de fourneaux y pointent leur nez, repoussant de plus en plus

chaque année les forêts. La cause : le déboisement pour la chauffe des fours. Les marais deviennent de plus en plus des étendues marécageuses.

Le sel provient de sources d'eau saline. La saumure est portée à saturation, puis chauffée. Le voile de sel obtenu est versé dans des moules, des pots en terre poreuse, chauffés à leur tour pour former des pains à sel. Ces pains sont ensuite transportés par les voies marchandes.

Doague :

région du Sud-Est du vieux continent, coupée de plusieurs façons :

- Géographiquement par les grandes collines venteuses et désertiques au nord, où la végétation épineuse et les grands [cyprès dupreziana](#) poussent tant bien que mal, et par le [désert d'Orme](#) au Sud Sud-Est ;
- Virtuellement par deux ethnies bien différentes : les [Doaniens](#) et [Doannes](#) au Nord Nord-Ouest et les [Albianns](#) et [Albiesses](#) au Sud Sud-Est.

Doaneveïa :

Daone-dolve-veïa - appelée plus familièrement "Doaneveïa" – est aussi le nom de la route du sel, celle qui part des rives est du lac d'[Ocre](#) et de [Dévolutès](#). Elle dessert la région d'[Anthanéa](#) par le nord, Sincère en passant par [Gamwish](#) et [Anhya](#) la plupart du temps par bateau.

Mais c'est avant tout un vieux conte [ormanien](#) : [Daone-dolve-veïa](#).

Draijj :

(habitant : draillien ou draillenne) est une région pauvre au Nord-Est du vieux continent. Il faut s'imaginer des lieux sauvages sur les deux tiers Nord du pays, seul le commerce de sel fait que le Sud est un peu plus vivant, commercialement parlant. Pas très avancés au niveau technologique, ce sont surtout des villages de trappeurs qui la dessinent de chemin en chemin.

Le commerce du sel, font de [Ilmisse](#) la citée la plus florissante et vivante de Draijj, carrefour de nombreuses caravanes de marchands.

Les Habitants s'appellent des Draïens et Draïennes. Ce sont pour la majorité des peuples de trappeurs, à l'allure de rôdeurs ou de païens du Haut Moyen Âge. Certains clans varient les costumes suivant leur culture et leur religion, mais on reste sur des habits sombres faits de tissus ([fil d'ortie](#), [de lin et de chanvre](#)) et de cuir.

Eluin:

amas de montagnes à la frontière sud d'[Anthanéa](#) et celle du nord de [Doague](#) ... ([carte](#))

Erfangh :

Dernière bourgade avant les hauts plateaux couverts de forêt de [l'île de la Salamandre](#). La route du bout du monde mène jusqu'à [Caed Nua](#), la citadelle en ruine, berceau de l'alchimie et désormais domaine de l'[Ordre de la Transmutation Alchimique](#).

Nb : lieu né sous l'imaginaire de Baptiste M.

Etary:

Très grande rivière traversant Draijj, [Anthanéa](#) et les [Hautes terres](#) ([carte](#))

Fisigarde :

... ([carte](#))

Forêt d'Illis :

Forêt dense et sombre. Le Nord est plus aride et le Sud un peu plus dense en végétation - on pourrait la comparer aux [forêts norvégiennes](#). On peut trouver quelques habitats dans la forêt (arborigène/indigène) et de très vieilles ruines d'anciennes civilisations. On ne peut trouver qu'une seule ville à ses abords : [Elosme](#).

Gamwish :

est une zone neutre, qui n'appartient à aucune région et aucun règne. De par son sol escarpé composé essentiellement de ravines, montagnes, falaises et autres gouffres, il est impossible d'y établir ne serait-ce qu'une cité. La route du sel, [Doane Dolve Veïa](#), qui y serpente pour la traverser du Sud-Est au Nord-Ouest, est la seule partie vraisemblablement conquise par l'homme.

Pourtant plusieurs régions et peuplades se sont déchirées dans des batailles sanglantes pour s'octroyer la possession de ce point stratégique. Réguler la route du sel par Gamwish donnerait un grand pouvoir économique, et une forte ascendance sur les régions dépendantes de l'Ouest, tel que [Ouroutane](#) et [Sintcère](#) qui ont longtemps été en guerre. Leurs frontières en dessinent encore les traces.

Grand lac :

Lac situé en plein centre de la région de [Sintcère](#). On l'appelle aussi la petite mer de par sa taille ... ([Carte](#))

(Les) Hautes-Terres :

... ([carte](#))

Herèns:

région à l'est du vieux continent, avec [Port Lunaire](#) pour capitale ... ([carte](#))

Helourie :

Désert au nord-est de [Phistenia](#) ... ([Carte](#))

Hentenn :

Région au sud du vieux continent, entièrement recouverte de forêt ... ([Carte](#))

(L'île d') Isleen :

C'est une île rocheuse située à presque deux jours de navigation de la côte ouest de [Iorm](#). Son peuple est composé uniquement de femme. On ne sait pas grand-chose du paysage qui la compose ni de son peuple : "[Les Isleenites](#)".

Cette île est difficilement accessible de par ses falaises rocheuses mais aussi de par les défenses Isleenites. Son peuple composé de grandes guerrières, ne souhaite visiblement pas que des intrus posent ne serait-ce qu'un pied sur leur île.

Inières - Les Rocheuses :

Inières est une grande [chaîne de montagnes enneigées](#). Aucun lieu habité, aucune ville. Tout y est sauvage et propice à différentes créatures.

Iorm :

... ([carte](#))

Lampra :

appelée aussi la forêt morte ... [\(carte\)](#)

Léaysse :

canal creusé du lac de [Gamwish](#) vers la cité d'[Eliès](#) pour favoriser le commerce du sel. Ce chantier en cours, de grande envergure, prendra plusieurs années. ... [\(carte\)](#)

Les Vals:

est un ensemble de 8 clans et 5 petites seigneuries dirigé par le seigneur Gilraeth Brannus, appelé Gilraeth des Vals ; il a su fédérer tout cet ensemble sous compagnonnage d'armes, leur promettant la sécurité des frontières grâce à son armée, mais aussi grâce à la force que cet ensemble promet. Ils deviennent ainsi ses üassos, lui promettant allégeance. Il octroie ainsi des rentes financières régulières et le titre de chef des Vals.

Il lui fallut plusieurs années pour en arriver là, jouant des coudes. Il y eut des réticents qui voulurent garder leur liberté mais devant l'insécurité de cette dernière décennie au sud du [lac d'Ocre](#) et de la force montante de [Anhya](#), ils ne tardèrent pas à rejoindre les rangs.

La force des Vals est presque équivalente à celle d'[Anhya](#), [Elvélo](#) ou Molvané, tant pour sa richesse que pour son armée.

(Île de) Liodenum : île située au sud-ouest de la carte.

... [\(carte\)](#)

Lunaria :

grande vallée située au Nord-est de [Sombres-Rochers](#). Lieu où se déroula la légendaire bataille du Cor de Lunaria - voir le document "[La bataille de Lunaria par Leonel Aecone](#)".

On l'appelle ainsi car en cet endroit pousse en abondance la [lunaire](#), cette plante dont le fruit sec ressemble à une pièce d'argent. Elle tapisse le sol à perte de vue, formant une étendue brillante comme un lac au soleil ; une nappe argentée ondulant en fin d'été entre de gros blocs de rochers gris clair veinés de noir.

Miniès:

très grande contrée montagneuse au nord de [Iorm](#) ... [\(carte\)](#)

(Les) Monts d'Anaé :

... [\(carte\)](#)

Océan des Bordes :

Grand océan à l'Est du [vieux continent](#).

(Lac d') Ocre :

Grand lac exploité en partie pour son sel blanc et et plus rarement son sel rouge, mais aussi pour la pêche. Des créatures y vivent dans ses profondeurs. [\(carte\)](#)

Oliien :

... [\(carte\)](#)

Ocre :

Grande rivière provenant de Dévolutès, se jetant dans le lac d'Ocre ([carte](#)).

(Lac d') Opale :

lac situé à l'est de [Phistièna](#) et à l'ouest d'[Hélourie](#) ... ([carte](#))

Orme (désert d'Orme) :

Grande région au Sud de [Doague](#), où s'alterne régulièrement oasis de végétation et toundra. Les sols étant capricieux, certains lieux sont plus propices à la flore de la région. On l'appelle un peu à tort "le Désert d'Orme" de par ses étendues stériles où seuls poussent quelques espèces de plantes herbacées et de buissons épineux.

Ouroutane :

Grand désert entre [Sintcère](#), [Anthanéa](#) et [les Hautes-Terres](#). Il y a peu de choses dans cette immensité désertique, entre sable grossier et massifs rocaillieux. Des monts rocheux usés par le temps cisailent l'horizon ici ou là. Il est très aride, il y fait très chaud les après-midis et il est presque impossible de sortir dehors. Les peuples ne sortent que le matin très tôt, le soir ou la nuit.

Les principales ethnies et villes dans cette région sont situées aux abords de [Sombres-Rochers](#) et des [Monts d'Anaé](#).

Phistenia - les Terres vierges :

continent en petite partie exploré à l'ouest ... ([carte](#))

Port Lunaire :

grande cité portuaire, capitale de [Herèns](#) ... ([carte](#))

(Île de la) Salamandre :

L'île de la Salamandre se situe au Sud-est du continent. Elle est adjacente à la région d'[Oliien](#) à l'Est et s'enfonce dans la mer de [Fisigarde](#) à l'Ouest. C'est une longue langue de terre couverte de forêts et de hauts plateaux. Elle présente des falaises sur quasiment tous les versants de ses côtes. Quelques édifices s'avancent dans la mer et les falaises sont creusées de grottes et de passages souterrains.

Les forêts sont de type primaire et par certains endroits sur quelques kilomètres carrés une végétation presque tropicale et abondante pousse. La chaleur et l'humidité dans ces zones est plus importante. Les locaux appellent cela le souffle de la salamandre. Souvent on y trouve une grotte s'enfonçant sous terre. La plus haute montagne s'élève au-dessus du niveau de la mer, elle plonge dans l'océan au bout de la presqu'île. Les abords de l'île par la mer sont dangereux car les côtes regorgent de récifs aiguisés.

La plus grande et seule ville de l'île de la Salamandre est une bourgade du nom de "[Erfangh](#)". Elle se situe avant les hauts plateaux. Une seule route venant d'[Oliien](#) mène à cette petite ville. Elle est un relais entre le territoire des anciennes académies d'alchimistes et le reste de la civilisation. On nomme cette route : "la route du bout du monde". Elle passe au travers d'[Erfangh](#) pour s'enfoncer jusqu'à l'ancienne citadelle de [Caed Nua](#) au bout de la péninsule.

Il réside sur l'île de la Salamandre près d'un millier d'habitants. La plupart habitent [Erfangh](#). Ce sont avant tout des paysans et des gens du peuple. C'est une ville simple, sans fortification, une sorte de relais avant le territoire des alchimistes.

Les alchimistes représentent 10% de cette population, on estime à une centaine leur nombre sur l'île. Autrefois bien plus nombreux, depuis des centaines d'années leur nombre diminue - voir le document : "[L'histoire de l'alchimie](#)".

Nb : lieu né sous l'imaginaire de Baptiste M.

Sincère :

... [\(carte\)](#)

Sombres-Rochers :

Chaîne montagneuse située à l'Ouest d'[Ouroutane](#).

Ces montagnes sont trouées de mines d'où sont extraits de nombreux minerais et pierres précieuses. Cette chaîne de montagnes est presque une région à part entière. Elle est dirigée par Ovudaïss l'obscur, souverain d'[Ouroutane](#). Il est à la tête de plusieurs territoires qui morcellent ces rocheuses, et les dirige d'une main de fer depuis [Port Vézuy](#), cité portuaire à l'Ouest. Les différents territoires sont : [Kyïn](#), une mine de pierres précieuses dirigée par trois sœurs (Broubaec, Orhia, Kamann) ; les cités minières de [Veratane](#) et [Nidōlb](#) ; et [Podnéa](#) une mine abandonnée, surnommée "*la langue de sable*". [\(carte\)](#)

Terrier de la Salamandre :

Lieu situé sur [l'île de la Salamandre](#). "*Le gouffre en flamme*", "*Le trou chaud*", autant de lieux dit menant à des grottes et cavernes. On raconte que tous sont reliés par des tunnels. Seuls [les Précurseurs](#) en connaissent le secret. Il s'agit de leur repaire. Au centre, une ancienne cité troglodyte, vestige d'un passé plus que lointain, que l'on nomme "*Le cœur*", leur sert de villégiature. C'est un lieu hautement sacré. [\(carte\)](#)

2. Villes, villages et cités

Aïtenrie :

Ville située au sud-est du [lac D'ocre](#). Elle est le chef lieu des Vals

Anhya :

est un des plus grands ports de la côte est du vieux continent. De nombreux petits [caraques](#) et [cogues](#) déchargent de la nourriture, des biens de luxe et embarquent les précieux sels en provenance de [Devolutès](#) et du [lac d'Ocre](#) .

Caed Nua (ville) :

Ancien volcan sur [l'île de la Salamandre](#) - voir [Caed Nua \(volcan\)](#), c'est aussi la grande cité, la citadelle en ruine, la vieille ville des alchimistes. Cet édifice porte plusieurs noms.

Il s'agit aujourd'hui d'un magnifique bâtiment tout en pierres noires volcaniques en partie en ruine. Une immense faille coupe le bâtiment - voir [L'histoire de l'alchimie](#). Des ponts de fortune relient les deux pans du bâtiment et traversent une fosse de plusieurs centaines de mètres de haut. Il paraît que lorsqu'on regarde en bas, on peut voir passer de temps en temps

la queue de la salamandre. On y trouve quelques vieux maîtres et leurs élèves gardant jalousement les trésors de la bibliothèque. Malheureusement, durant la fracture de nombreux ouvrages furent perdus, tombés dans les abysses. Désormais, bon nombre de compagnons ont pour objectif de récupérer ces ouvrages.

Nb : lieu né sous l'imaginaire de Baptiste M.

Eliès :

Grande cité d'[Anthanéa](#), elle en est même la capitale. C'est la ville où se déroule toutes les quatre années le tournoi du Cor de Lunaria.

Elle est dirigée par un conseil de sage, [le Conseil Holistaire](#). Il n'y a aucun gouvernant direct. Ce conseil est élu par lui-même à la mort d'un des leurs. Il est composé de sept sages, actuellement quatre femmes : Olde Renaï, Annia de Myrdinne, Marire Lamlonne et Milla Odh Viya ; et trois hommes : Gallion Mistrine, Todsoss Silurne, Virak de Myrdine.

Ils et elles sont les gardiens du savoir des créatures légendaires et de la bibliothèque [Belli Lemine](#).

Le visuel est plutôt bas Moyen-Age et Renaissance. La ville est très riche. Les bâtiments sont faits de pierre recouverts de ciment blanc, de bois sculpté, d'ardoises ou de tuiles.

Le commerce est très florissant. La cité est très peuplée.

On peut trouver des marchés, des commerces, des tavernes, des lieux de cultes, [des ostels](#) et [des maisons garnies](#) à chaque coin de rue.

La cité possède aussi une grande et forte armée, appelée : "La lame", cela vient du fait que chaque guerrier porte une armure. Ces guerriers sont appelés des Lamiers, ça ne s'invente pas.

Elosme :

Cité située au milieu de [Draiji](#), dernier bastion habité avant les grandes étendues sauvages de la [forêt d'Ilis](#). La ville n'est pas très grande mais très éparse, on peut quand même y trouver une [maïor](#), une taverne et sa tavernière au fort caractère, un forgeron, un [apothicaire](#), parfois des [myresses](#) et [myres](#) de passage, et [une siemme](#) pour ne citer qu'eux.

La ville est assez pauvre et digne d'un lieu de dark fantasy. L'ambiance et le visuel sont plutôt orienté antiquité/haut Moyen-Âge. Les habits sont faits de lin, de chanvre ou de fibres d'ortie, et de cuir de basse qualité pour la plupart ; les habitations : de pierre, de bois et de chaume. Une pure ambiance médiévale y règne : des feux sous des marmites, des tentes de multiples couleurs, des chevaux et moutons dans des paddocks, des hommes, des faunes - et bien d'autres créatures anthropomorphes - cuvant leur vin, des étals de marchands, des boucliers ornant les entrées de bâtiments, des sacs en toiles de jute remplis de céréales, tissus, ou légumes rangés sur des charrettes ou en tas non loin d'une entrée, ... Bref, un vrai village qu'on pourrait décrire de façon un peu maladroite viking/celte/normand pour les plus puristes.

(la ville a été décrite, pour la 1ère édition, dans un document ici : [Elosme](#))

Elvélo :

[\(carte\)](#) bourgade située à l'extrême ouest d'[Anthanéa](#), à la frontière d'[Ouroutane](#), gérée par un Grand Scripteur : Herbert Dionès Birnéale. Elle possède une milice et une délégation de [lamiers](#), en alliance avec la cité d'[Eliès](#). Cette bourgade reste largement rurale, les maisons sont parfois faites de pierres, parfois de torchis ou de bois. Les fortifications sont relativement maigres, formées d'une enceinte de palissades et de tours en bois. Ses abords se

composent de petits champs et d'un ensemble de bois et de forêts ; repère de brigands et de créatures sauvages.

Cette configuration a entraîné [Eliès](#) à accepter la demande du Grand Scribeur d'Elvélo de mobiliser quelques [lamiers](#) en renfort de la milice, largement composée de paysans et d'artisans. Cette force composée formant la garde d'Elvélo, porte le fameux tabard vert à la différence de l'armée d'[Eliès](#) portant un tabard bleu. Ce corps armé a pour but de conduire des excursions pour protéger les exploitations agricoles et forestières ainsi que les routes, les chemins entre les deux villes étant la principale source de revenus de brigands itinérants, appelés les [routiers](#), et une source d'alimentation non négligeable pour les Otyugs. Leur devise: "*Nous sommes la Lame du glaive et du soc (de charrue) et nous tranchons devant*". Il n'y a pas de maïor, mais un conseil de notables nommé le conseil des Braves, dont certains membres sont proches du conseil [Holistaire](#) d'[Elies](#). Deux scribeurs sont désignés parmi les notables chaque année, chaque membre du conseil étant amené à devenir scribeur au moins une fois pour assister le grand scribeur dans l'administration de la bourgade. Elvélo a la particularité de s'organiser autour de communs, lieux accessibles et exploitables par tous, tels que pâturages, bois, moulin, fours et puits.

Nb : citée étoffée par Adrien D..

Ilmisse :

Grande cité marchande. Les habitants sont des Ilmissiennes ou Ilmissiens.

Des seilles (des marais de Dévolutès et du lac d'Ocre) partent des chemins qui se rejoignent en un seul point plusieurs kilomètres plus loin. Ce lieu est **Ilmiss** ou plus familièrement appelé Baneboche. C'est une cité où les caravanes et les voyageurs s'arrêtent, et se croisent pour laisser reposer leurs chevaux ; une bonne excuse pour se ravitailler, dormir, se saouler, copuler voire jouer et perdre son argent aux jeux de taverne.

[\(carte\)](#)

Kyïn :

une mine de pierres précieuses située dans [Sombres-Rochers](#), et dirigée par trois sœurs (Broubaec, Orhia au Lis et Kamann la Grande).

Molvané : grande ville qui fut située de part et d'autre et sur le fleuve Etary. Le cour de celui-ci fut redirigé un peu plus haut au nord pour éviter les grandes crues en hiver. Depuis Molvané n'est plus traversée par [Etary](#) mais porte encore son surnom commun de "Grand-fleuve".

Nidôlb :

cité minière située dans [Sombres-Rochers](#).

Podnéa :

mine abandonnée située au sud de [Sombres-Rochers](#), surnommée "la langue de sable".

Port Vézuy :

cité portuaire à l'ouest. [\(carte\)](#)

Port Lunaire :

cité portuaire à l'est. [\(carte\)](#)

Veratane :

cité minière située dans [Sombres-Rochers](#).

3. Ethnies, peuples et clans

Aesnir :

(les Aesnirs) : Les Aesnirs sont connus dans les histoires, les contes ou les chansons populaires. Peu d'hommes peuvent se vanter d'en avoir vu en vrai, et personne ne sait d'où ils viennent, certains même ne parlent pas de « *peuple* » mais de créatures vivant entre les dieux et des entités célestes, et les humains. Il n'y a aucun Aesnir qui foule cette terre habituellement, sauf quand des groupes débarquent de leurs bateaux pour venir vénérer [des Somniacales](#).

D'apparence humaine, ils ont toujours quelque chose qui leur cache le visage. Ils sont souvent vêtus de grandes capes ou de grands manteaux qui leur cachent une grande partie du corps. Ils ont beaucoup de grigris accrochés ici ou là, et ils ont toujours une attitude calme et sérieuse.

Ils sont respectés de beaucoup, et le si peu de personne qui ont essayé de leur porter atteinte, l'ont amèrement regretté.

Ils communiquent avec peu de personne. Ce sont des êtres proches de la terre, elle est leur mère. Ils viennent récupérer ce qui semble être vital et important pour eux et repartent comme ils sont venus, sur les flots des océans pour revenir plusieurs décennies plus tard.

**Albiann :**

(*Un Albiann et une Albiesse*) Les Albianns (prononcé *albiane*) est un très vieux peuple - sûrement l'un des premiers du vieux continent - à la peau ocre.

D'apparence humaine "commune", ils se différencient d'eux par une suite de petites défenses ou "cornes" (au nombre de 3 à 5) sur les côtés de leur mâchoire inférieure. Les cornes font environ 3 cm de long pour les plus grandes et deviennent plus petites vers la bouche.

Ils en ont aussi deux sur le dessus de leurs mains, juste à la base de leur index et de leur majeur. Ils ont pour la plupart des yeux marrons très foncés.

Les Albianns habitent en grande majorité [l'île de Béhémoth](#) et le Sud, Sud-Est de la région de [Doague](#). On peut en croiser de temps à autre sur le continent mais cela reste plutôt rare. Des délégations peuvent être amenées à se déplacer pour des affaires politiques ou des échanges commerciaux mais cela reste très rare aussi. [Doague](#) est ainsi virtuellement coupée en deux, entre les [Albianns](#) sur la moitié Sud Sud-Est et les [Doaniens](#) sur la moitié Nord Nord-Ouest. Ils possèdent aussi une monnaie qu'il est difficile d'évaluer et échanger avec des Lunaires. Cette monnaie s'appelle : le [Tōrqp](#), prononcé Torkpe en langue commune.

Alchimiste :

l'alchimie est avant tout un savoir-faire mais aussi une culture et donc une ethnie à part entière, et ce même si leur activité sur l'île de la Salamandre n'existe presque plus. N'importe quelle ethnie ou n'importe quel peuple peut avoir des alchimistes dans ses rangs, car c'est un choix de vie. Mais généralement ils n'ont pas de port d'attache et encore moins d'ascendance alchimique issus d'une ethnie, d'un territoire, d'une culture, d'une croyance.

Leur histoire remonte à celle de [l'île de la Salamandre](#) et ses racines. Vous pouvez la trouver ici : [L'histoire des alchimistes](#).

Angipan :

(un *Agipan* et une *Agipianne*) Peuple nomade, multilingue, très intelligent et cultivé, il vit en communauté et il a su acquérir différents savoir faire dû à sa vie de voyage.

On peut en croiser un peu partout sur les continents, mais en grande majorité dans les régions comme [Keltie](#), [Sintcère](#), [Draijj](#) et à l'ouest de [Oliien](#). Ce sont des faunes avec une apparence très proche des "humains", ou des humains avec des traits très légers de faune.

Angipan vient du vieux [Hankrieste](#) : *Angi* -> *Petit* ; *Pans* -> *Faune*.

A ne pas confondre avec les [Satyres](#) et les [Faunes](#).

Annti :

(un/une *Annti*) Béoss Anntiir a été le premier notable connu à s'insurger contre les chasses aux créatures. Il fut grand scripteur de la ville d'[Elvélo](#) de 718 à 726, sous le grand Maïor Grisse de Cénoam, et c'est en 722 que son combat fut public : criant haut et fort que ces faits sanguinaires n'étaient pas dans l'ordre des choses. Il s'affaira à changer les idées, à faire bouger les positions, essayant de rallier à sa cause des clans et de hauts notables et dirigeants. A partir de cette date, il réussit à unir des groupes de fervents défenseurs de plusieurs régions.

Dès lors des conflits éclatèrent dans tout [Anthanéa](#), mais aussi à [Gamwish](#) et dans le nord d'Herèns. Béoss Anntiir dû fuir Elvélo sous la pression du conseil d'[Eliès](#) et rejoint [Port Lunaire](#) en 726. Son mouvement put grandir et atteint son apogée en 727-728 recevant l'appui d'[Anhya](#) et des [Doaniens](#).

Malheureusement, Béoss Anntiir fut tué le 26 celtis de l'an 728 par une fine lame, de nos jours toujours inconnue. On retrouva son corps vidé de son sang sur le sol de sa chambre. Personne ne revendiqua ce crime, aucun mouvement [Minns](#), aucune région ni cité.

Son mouvement prit dès lors le nom de *Annti*. Les Anntis continuèrent le combat, mais celui-ci s'essouffla sur les trois années qui suivirent, victime de ses ennemis. Les petites guerres et attentats qui éclataient ici et là ne firent que confirmer la lente agonie anntine. Les extrémistes [Minns](#) ayant de nombreux soutiens militaires, comme la ville d'[Eliès](#) et le pays [Oliien](#), prirent vite le dessus.

De nos jours, les Anntis n'existent presque plus. On entend parler de temps en temps, ici et là, d'attentats, de personnes voulant faire bouger les lignes, d'histoires relatant des exploits, mais ces faits sont vite arrêtés, car cette cause ne semble pas rallier beaucoup de personnes.

Il n'est pas impossible de croiser des Anntis, mais généralement ceux-ci se cachent.

Ansyannien :

(une Ansyannienne, un Ansyannien) Très ancien peuple à la peau foncée, légèrement grisâtre, aux yeux entièrement noirs. Il se dit que leurs origines viendraient de l'[Océan des Bordes](#). Des créatures venant des abysses des Bordes auraient conquis le littoral pour le peupler pendant des centaines d'années. Le mot Ansyannien aurait donné le nom à la cité d'[Anhya](#). De nos jours, les habitants d'[Anhya](#), et surtout ceux qui ont des origines de ce littoral morcelé, sont des Ansyanniens. On trouve peu de purs Ansyanniens de nos jours, c'est-à-dire avec la peau foncée grise et ayant les yeux entièrement noirs ; les mélanges ethniques ont fait que leur peau s'est éclaircie et les yeux sont pour la plupart seulement très foncés.

Faune :

(une Faunesse, un Faune) Ce sont des créatures anthropomorphiques civilisées et cultivées. Une ethnie à part entière surtout sur le vieux continent (à ne pas confondre avec les [Satyres](#) et les [Angipans](#)). Elles ont des bois de cerf ou des cornes de bouc sur la tête, et des sabots. On peut les voir ici et là dans différentes régions. Ils ne sont pas originaires d'un lieu bien précis, et quelques régions ne les acceptent pas vraiment. Ils tiennent cependant certains postes importants dans des villes comme à [Anhya](#), [Elvélo](#) et [Molvané](#). Le [maïor](#) de la ville de [Sainte-Cristille](#) est un faune par exemple.

Humain :

Les grandes villes sont riches de différentes ethnies. Il faut regarder les différentes descriptions des cités et villages, lieux, clans, et contrées pour les connaître.

Les humains des cités ou grandes villes sont habillés dans un style Moyen-Âge, voire bas Moyen-Âge et Renaissance, ce sont généralement les personnes riches, de haut rang comme des notables, des [maïors](#), des rois et autres gouvernants.

Les humains des campagnes, villages et clans sont habillés dans un style Antiquité et haut Moyen-Âge. Ils ne sont pas pour autant dans un style "moins civilisé", mais dans un style médiéval fantasy.

Il est difficile d'expliquer tous les styles car certains clans, ethnies sont bien sûr de cultures différentes et peuvent avoir des habits complètement dissemblables ; mais aussi de façons de penser et de vivre aux opposés les unes des autres : des peuples de trappeurs "païens" peuvent très bien rivaliser avec des peuples de faunes notables.

La question de la définition de l'être humain - physiquement parlant, voire culturellement parlant - n'est pas encore tranchée, vous vous en doutez bien. Certains parlent de "race" suivant des critères qui leur sont propres, à tort ou à raison... et ne veulent pas inclure certaines ethnies dans le genre humain. Nous n'en parlerons pas plus ici car ce n'est pas le paragraphe pour ça.

Isleenite :

(Une Isleenite) Peuple vivant sur l'[Île d'Isleen](#), composé uniquement de femmes.

On ne sait comment les générations se perpétuent. Elles accueillent même des femmes d'autres ethnies ou d'autres "races" au sein de leurs cités.

Elles sont dirigées par une souveraine du nom de Nyphéo Ajiia, certains pensent que c'est une créature légendaire.

Grandes guerrières, pour certains les côtoyer est synonyme de malheur.

Elles possèdent toutes une cicatrice à la base du cou sur le devant (au niveau de la fourchette sternale, entre les 2 clavicules). [Exemple de cicatrice](#).

La forme de cette cicatrice est comme des veines, ou des racines, légèrement noires, partant toutes d'un point plus ou moins central pour s'étaler sur un rayon d'une dizaine de centimètre. De même aspect pour chacune d'entre elles, les ramifications de ces racines sont pourtant toutes différentes.

Leurs yeux et leurs visages ont un aspect félin, et toutes celles qui les rejoignent acquièrent cet aspect au fil du temps.

Personne ne sait pourquoi ce processus existe, comment il se fait, et ce à quoi il sert. Une plante, un minéral, une substance, de l'alchimie ? Certains parlent de magie, même si celle-ci n'existe pas.

Izabaris :

(une/un Izbaris) Est un peuple de nomades se déplaçant au sud du continent, entre les confluent de l'[Artomn](#) et les plaines sans fins du [Doague](#). Il vit d'élevage, de chasse et de mendicité. Composé de familles, le nom est donné aux différentes tribus de quelques centaines de personnes. Ils voyagent en caravane de pâturages en pâturages, et à porter des villes pour commercer. Après quelques mois, ils reprennent la route jusqu'à leur prochain arrêt.

Il est de coutume que les hommes et les femmes travaillent de manière équivalente aux besoins du foyer, mais certaines tâches restent cantonnées à l'un ou l'autre. L'art de la divination est l'un de ces domaines réservés aux femmes, elles seules sont dites capables et sont autorisées à traiter ce sujet.

Nb : Peuple né sous l'imaginaire de Maxime G.

Knabus ou Méprisé :

(Un et une Knabus) Un knabu est un adorateur, ou fanatique, d'une créature - souvent légendaire - ou d'une substance qui lui donnent des capacités positives ou négatives, physiques ou psychiques. Ils sont généralement mal vus par les autres car leur dépendance, ou leur fanatisme, ne sont pas bien appréciés ; par jalousie ou crainte peut-être. Les gens en ont peur la plupart du temps, et les considèrent comme des personnes méprisables.

Il faut être honnête, leur dépendance ou leur fanatisme cachent la plupart du temps une addiction, voire une soumission, et non un échange équilibré entre eux et l'autre partie. Cependant, une symbiose peut s'opérer quelques fois, et quelque chose de très positif peut en ressortir.

Souvent un méprisé cache, tant qu'il le peut, son statut aux yeux de tous, sauf s'il n'a plus rien à perdre ou s'il veut faire passer un message ; aussi s'il a des changements physiques révélateurs de son addiction ou de sa soumission.

Ces transformations peuvent être de nature différentes : ils peuvent ressembler à [des Siméas](#) ou confondus avec des [Isleenites](#) ; des tâches, des cicatrices ; une dépigmentation de la peau ; des changements de couleurs des yeux ; un accent ou une façon de parler peu commune ; ...

Minns :

(Un/ne Minns) Les Minns sont de grands défenseurs de la chasse aux créatures légendaires. Ce ne sont pas des membres d'une peuplade ou d'une ethnie à part entière, mais plutôt des partisans d'un mouvement, d'un groupe qui prônent cette tradition ouvertement. Être un minns, c'est être un fervent défenseur de la chasse aux créatures légendaires et tout ce qui va avec. Ils sont en grande position de force dans [Anthanéa](#) et [Ouroutane](#), et plus particulièrement dans la cité d'[Eliès](#), où certains membres du [conseil Holistaire](#) sont des minns. Conseil qui considère que l'homme est un tout et doit être pris dans sa globalité et en priorité.

Ils ont parfois un tatouage sous l'œil gauche, mais surtout un sur la poitrine à l'emplacement du cœur et un sur le dessus de leur main d'épée. Ce tatouage est le même : une épée sertie d'un œil en son centre barrant un coup de griffe : [Tatouage](#).

C'est l'emblème de la victoire sur ces créatures.

Tout le monde ne devient pas aussi facilement un minns. Il faut passer devant un conseil pour ça.

Ormanien :

Les Ormaniens étaient un vieux peuple composé de plusieurs clans éparés ayant vécu à partir du cycle du Soilvine (vers 200) jusqu'à la moitié du cycle du Magoth (vers 398). Il n'existe plus aucun clan maintenant, ni ethnies.

Satyre :

(Un/une Satyre) Les satyres sont un peuple de faunes sauvages, plutôt ermites, avec la peau tannée, une fourrure bien fournie, une bonne musculature et une grande endurance, lui permettant de bouger facilement sur les reliefs escarpés. Peu sociables, ils ont un dialecte restreint. Certains disent qu'ils tiennent leurs origines des faunes de [l'histoire du Cor de Lunaria](#), venant de la [Lampra](#), même si rien n'atteste ça. A ne pas confondre avec les [Faunes](#) et les [Angipans](#).

**Savyris :**

(Un Savyris et une Savyrinne) Humains avec les yeux plutôt sombres. Ils possèdent de grandes tâches assez claires, mais distinctives sur leur corps et visage.

Ces tâches seraient un cadeau d'un ancien dieu : [Tiamnon](#), pour distinguer ses fidèles des autres créatures. Elles peuvent recouvrir plus de la moitié de leur corps, de façon éparse. Aucune apparence culturelle. Historiquement, les Savyris tiennent leurs origines de [Helourie](#) sur le continent de [Phistiena](#), aux abords du [lac Opale](#). De vieilles citées en ruines gardent encore des écrits sous formes de symboles gravés dans les pierres.

Siméas :

(Un Siméa et une Siméate) Femme/Homme androgyne, yeux clairs, sensible à la lumière. Peuple généralement soumis de part leur faiblesse due à la lumière.

Ils sont nyctalopes. On peut trouver des Siméas un peu partout sur le continent, mais généralement dans les régions avec un faible niveau d'ensoleillement. Ils sont souvent esclaves, employés aux sales besognes. Mais quelques-uns ont su se sortir de ces situations

injustes, poussant les portes des lieux philosophiques ou politiques malheureusement en restant dans l'ombre loin des fureurs de certains détracteurs.
Les Siméas sont souvent vu comme une race inférieure, et ils ont peu de gloire dans ce monde.

Anna, Isa et Julien 2021-2024

Relecture et correction Ingrid 2022

Faérie