



Le Monde (Slanoya)

EPIC GN
Pour des GN épiques!

Sommaire

Avant propos	1
Un peu d'Histoire	2
Naissance de l'empire de Slanoya	2
Jokhan Le Libérateur (an 0 - 57)	2
Toregeir, Sreya, Vernan et Leithor les pacificateurs (an 57 - 69)	3
La Reconstruction (an 70 - 115)	4
Les guerres fratricides (an 116 – 128)	6
La grande purge magique (an 132 - 152)	8
Le royaume de Luzzara	9
Premier contact avec l'empire (an 265)	9
Les origines du royaume	10
Les accords entre l'Empire et le Royaume	11
Découverte des terres d'Eksil (425)	12
Évolution de Slanoya et Luzzara jusqu'à nos jours (426 - 816)	12
Évènements récents	13
Les Peuples	14
Les Aonachds	14
Les Stolts	15
Ventadur	16
Les éfyés	17
Le Royaume de Luzzara	18
Les territoires d'Eksil	19
La magie en Slanoya	20
Croyances	21
Culture animiste	21
L'Église Jokhanique	22
Ofir, le dieu salvateur	23

Avant propos

Ce livret décrit le monde dans lequel le GN auquel vous allez participer prend place. Il évoluera d'un opus à l'autre en fonction des découvertes des joueurs.

Ainsi, il reflète ce qui doit être connu de tous pour permettre à chacun de suivre les trames principales du jeu.

Certains joueurs pourront, au cours des épisodes, avoir fait des découvertes qu'ils seront peu nombreux à connaître. Ces informations n'apparaîtront pas dans ce livret et font partie des secrets du monde à découvrir.

Un peu d'Histoire

NAISSANCE DE L'EMPIRE DE SLANOYA

Jokhan Le Libérateur (an 0 - 57)

L'histoire de Slanoya commence avec la légende de **Jokhan Le Libérateur**.

Aucun document datant d'avant sa naissance ne nous est parvenu, et seules quelques histoires racontées au coin du feu font allusion à ce qu'il y avait avant la naissance de Jokhan.

Jokhan vit le jour dans ce qui était à l'époque le petit village de Rugadh, au sein du peuple des Aonachds. À l'époque les Aonachds étaient sous la domination d'une puissante nation dont le nom a été perdu avec le temps. Régulièrement, les Aonachds étaient victimes de rafles et voyaient les leurs emportés loin d'eux sans jamais les revoir.

Jokhan, connu au sein de sa tribu pour ses capacités physiques et intellectuelles, fut protégé des rafles par les siens. Au fil des ans, il s'adonna à l'art du combat et su convaincre d'autres Aonachds de se joindre à lui afin de libérer les terres qui les avaient vu grandir, au sein de cette nation ennemie.

Leur combat fut long. Chaque petite victoire encourageait d'autres Aonachds à se joindre à eux et peu à peu Jokhan se retrouva à la tête d'une véritable armée. Les victoires s'enchaînèrent. Les troupes de Jokhan prenaient peu à peu possession des forteresses et des armes de leurs ennemis pour les retourner contre eux.

C'est ainsi que ces premières 30 années de guerre que menèrent les Aonachds contre leurs ennemis permit de libérer le territoire Aonachd et fit connaître à jamais Jokhan comme "Jokhan le libérateur". Les neufs années qui suivirent, les Aonachds défendirent leur territoire contre les attaques incessantes de ceux dont on a oublié le nom. Jokhan perdit la vie lors d'une bataille pour défendre Phort Dheas. On raconte que les ennemis des

Aonachds crurent ce soir là voir en cette mort tragique la fin de la rébellion. Mais les Aonachds sont un peuple fier et firent ce jour là preuve de détermination et de courage. Il est dit qu'aucun ennemi n'a survécu à cette bataille.

Si ce jour là marqua la fin de la vie de Jokhan, elle ne marqua en aucun cas la fin de la liberté du peuple Aonachd.

Pour que tous puissent se souvenir à jamais de celui qui avait permis la liberté des Aonachds et le début du mouvement qui allait libérer la totalité de Slanoya, Il fut choisi l'année de naissance de Jokhan comme l'an 0 du calendrier.

Toregeir, Sreya, Vernan et Leithor les pacificateurs (an 57 - 69)

Toregeir était déjà reconnu comme un grand chef de guerre Aonachd à la mort de Jokhan et quand il fut question de choisir un nouveau chef pour mener cette guerre qui paraissait sans fin, le nom de Toregeir fut une évidence.

Toregeir, inquiet de ne pas voir de fin possible à court terme à la grande guerre était persuadé que les Aonachds devaient trouver de nouveaux alliés auprès des autres peuples encore sous le joug de leurs ennemis. Il envoya pour cela des émissaires auprès des Stolts au nord de la forêt de Lityrgarill et des Ventadur au sud de la forêt de Galdur. Ils avaient pour mission de trouver ceux qui seraient capables de mener une rébellion sur leur propre territoire contre leur ennemi commun.

Au nord, une femme répondant au nom de **Sreya** se leva. Elle avait depuis quelques temps entendu parlé de la rébellion des Aonachds et avait déjà commencé à organiser la résistance en territoire Stolt.

Au sud, un homme nommé **Vernan** répondit à l'appel de Toregeir et sut rassembler autour de lui des hommes et des femmes ayant soif de liberté.

Aidés par les anoachds, les stolts et les ventaduriens commencèrent leur rébellion contre ceux dont le nom a été oublié. Harcelés sur plusieurs fronts, l'ennemi commun arrêta ses attaques contre les Aonachds, mais l'avancée de la rébellion sur les territoires Stolts et Ventadur était lente.

Les grandes forêts de Lityrgarill et de Galdur ayant été de tout temps infranchissables et les montages et marais rendant difficile l'accès aux territoires voisins, les anoachds ne pouvaient envoyer de petits renforts que par la mer.

La situation ne semblait pouvoir que s'enliser, les victoires faisant place aux défaites qui faisaient place à d'autres victoires sans avancée importante d'un côté comme de l'autre. Seul le nombre de victimes semblait progresser.

C'est alors qu'apparut **Leithor** en l'an 61.

Leithor fut trouvé inconscient à la lisière de la grande forêt de Galdur, son corps marqué par de nombreuses blessures et brûlures. Ses traits physiques particuliers attirèrent l'attention de nombreux anoachds. Leithor, une fois remis de ses blessures fut demandé par Toregeir, intrigué par cet étranger aux oreilles pointues sorti de la forêt.

Leithor se présenta en tant qu'éfye de la forêt de Galdur. Il parla des siens prisonniers de ceux dont on a oublié le nom, utilisés par eux comme source de puissance. Toregeir, lui demanda alors quelle sorte de puissance pouvait fournir de simples êtres vivants. La légende raconte qu'à ce moment là Leithor fit une démonstration qui était au delà de la compréhension de l'esprit humain. C'était la première fois que des humains voyaient de la magie de leurs propres yeux. Peu d'entre eux arrivaient à décrire ce qu'ils avaient vu, même partiellement.

Toregeir vit là une chance unique de se débarrasser de ceux dont on a oublié le nom. Si les humains et les éfyés s'alliaient, la victoire était assurée.

Leithor mena alors une troupe de guerriers à travers la forêt. L'ennemi l'avait piégé mais Leithor sut les déjouer et la troupe arriva entière à la prison des éfyés. Les ennemis étaient peu nombreux et le combat fut rapide. On dit que ce que les hommes découvrirent ce jour-là dépassait leur imagination en terme d'horreur sur le traitement des éfyés. Ce qui est sûr c'est que ce jour marqua le début de la liberté des éfyés.

Les éfyés s'allièrent naturellement aux humains pour chasser leur ennemi commun.

Certains rejoignirent Sreya au nord et les victoires s'enchaînèrent. Les dons surnaturels des éfyés alliés à l'intelligence tactique de Sreya et la force des guerriers stolts firent des ravages et en quelques années seulement, plus aucun ennemi n'était debout au nord de Slanoya.

D'autres rejoignirent Vernan au sud. En fin stratège et aidé des éfyés, il prit rapidement l'avantage militaire sur la région. Les forces armées ennemies vite mises en déroute, il n'y en eu bientôt plus de traces non plus au sud de la forêt de Galdur.

En l'an 69 après Jokhan (A.J.), l'ennemi avait disparu. Cette année marqua la fin de la grande guerre de Slanoya.

La Reconstruction (an 70 - 115)

Au bout de 40 années de guerre, les combats prirent fin. La liberté et la paix revinrent. Le peuple de Slanoya n'avait jamais connue cela. Jusqu'à présent, beaucoup de structures ne fonctionnaient que grâce à ceux dont on a oublié le nom. Et si pendant la

guerre, chacun s'était débrouillé au mieux, les hommes libres étaient devant une situation qu'ils n'avaient jamais connu.

Le premier problème vint de la production de nourriture. Durant toutes ces années de guerre les hommes n'avaient pas fait de culture ni d'agriculture. Ils avaient pris l'habitude de piller les réserves de l'ennemi et une fois celui-ci disparu, elles ne faisaient que fondre.

Nul ne savait d'où elles venaient et les hommes les plus sages et les plus ingénieux furent mis à contribution pour trouver de nouveaux moyens de subsistance.

Au nord, les stolts utilisèrent les techniques guerrières apprises ces dernières années pour chasser et ils purent s'alimenter de viande de baleines pêchées sous la glace. Ils découvrirent le moyen de la sécher pour la conserver et appliquèrent le même principe aux poissons.

En Aonachd, des moutons et des brebis sauvages furent capturés. Les anonachd prirent l'habitude d'utiliser le lait de brebis pour s'alimenter. Le fromage fut découvert après qu'un jeune fermier ai laissé tourner un pot de lait plusieurs jours. Une année, une jeune femme découvrit qu'il était possible de faire pousser de nouvelles plantes. Elle avait fait tomber un pot de grains pris dans les réserves et d'étranges pousses étaient apparues quelques mois plus tard. Ces pousses donnaient elles aussi des graines.

En Ventadur, des hommes cherchèrent à améliorer les outils en bois et en pierre et découvrirent le moyen de transformer les roches qu'ils exploitaient depuis longtemps déjà en métal. Ainsi les ventaduriens développèrent des forges à proximité des mines dans lesquelles ils descendaient depuis toujours.

Les éfyas aidèrent les humains en accélérant les processus de la nature, en séparant les mauvais minerais des bons en un clin d'oeil. Ils étaient aussi excellents dans les soins aux hommes et femmes blessés.

Ces découvertes firent rapidement le tour des trois peuples et en quelques années les hommes purent de nouveau remplir leurs réserves de nourriture, mettant fin à quelques années de privation et de rationnement. Ils avaient de peu échappé à la famine. La terre la plus fertile se révéla être celle d'Aonachd et rapidement celle-ci devint le "grenier à blé" de Slanoya.

Le ventre plein, un second défi attendait les hommes. Depuis toujours ils avaient vécu avec une seule règle : "seuls ceux dont on a oublié le nom décident" et avec la peur d'être raflés. Ils étaient désormais libres de leur propres choix et de nombreux problèmes éclatèrent. Avec la liberté était venue la possession, les vengeances, les meurtres, etc.

Souvent les grand héros des quatre territoires étaient sollicités pour donner leur avis. Devant la demande croissante de requêtes, ils se réunirent et proclamèrent une liste de règles que tous devaient respecter sous peine de devoir répondre devant un représentant choisi parmi chaque village et ville pour s'assurer de l'application de ces règles.

Une fois par année, les quatre héros se réunissaient et apportaient des améliorations à cette liste de règles. Avec le temps, elle fut appelée Codex Regulus.

C'est ainsi que la justice apparut en Slanoya.

Avec la création de grandes villes, notamment en Ventadur, les hommes affrontèrent une nouvelle menace : les épidémies. Et avec les épidémies, la médecine et l'herboristerie se développèrent. Les hommes apprirent à reconnaître les symptômes et à trouver les plantes pour les soigner. Des écoles de médecine furent créées dans toutes les grandes villes de Slanoya afin de partager au mieux les savoirs.

Les épidémies devinrent moins virulentes avec le temps, faisant plus ou moins de morts selon l'efficacité du corps médical.

Les hommes durent relever un autre défi quand les échanges de nourriture, fourrures et métaux commencèrent à prendre de l'ampleur. Si le troc fut pendant quelques années la seule forme de commerce, des difficultés se firent sentir quand les besoins des uns et des autres n'étaient pas accordés. Le conseil des quatre héros choisit alors de mettre en place un système de valeur indépendant des marchandises; c'est ainsi que les premières pièces de monnaies de Slanoya apparurent.

Il est aussi un phénomène qui apparut autour de l'an 80 : les premiers sorciers. Les archives n'en gardent que peu de traces et il est difficile de clairement déterminer ce qui a pu se passer à ce moment là. Il arrive parfois de tomber sur un cas reporté d'enfant montrant des dons similaires à ceux des éfyés sans tout de même en avoir la puissance. Ces humains affectés par la magie semblaient mourir jeune d'après le peu d'informations trouvées à ce jour sur ce sujet.

La fin de la période de reconstruction de Slanoya fut marquée par la mort des héros de la grande guerre. Après une vie bien remplie, s'éteignirent Vernan en 111 A.J., Toreigeir en 114 A.J. et Sreya en 115 A.J.

Les guerres fratricides (an 116 – 128)

Après la mort des grands héros de la guerre, les hommes se retrouvèrent dépourvus de figures emblématiques. Sans guide, les peuples démunis tentèrent de gérer les enjeux de leur environnement.

Des tensions apparurent entre Ventadur et Aonachd. Les aonachds souhaitaient mettre en place un gouvernement commun, et, au vu de leur rôle dans la Grande Guerre

trouvaient légitime d'en prendre la tête. Les ventaduriens et les stolts, en désaccord avec ce principe, voulurent prendre leur indépendance vis à vis des aonachds.

Les éfyes, interdirent l'accès des grandes forêts de Galdur et Lityrgarill aux armées humaines afin de limiter les transferts d'hommes, obligés de passer par la mer, les montagnes ou les marais.

La guerre se faisant difficilement en envoyant des hommes uniquement par la mer, elle prit donc une nouvelle forme. Les aonachds décidèrent de ne plus livrer les autres peuples en nourriture. Les ventadurs ne livrèrent plus les aonachds en métal, les stolts entreprirent de harceler les aonachds via des raids sur les côtes, tuant et pillant à chaque fois.

En quelques années, la situation se dégrada pour les trois peuples. Les ventaduriens se retrouvèrent en famine, ne se nourrissant quasiment plus que des champignons des mines. Les aonachds virent leurs outils et leurs armes s'abîmer, mais ne pouvant les remplacer et n'ayant pas le savoir faire des ventaduriens en terme de réparation, les récoltes s'en furent désastreuses et les combats lors des raids des stolts se firent de plus en plus difficiles à gagner.

Les stolts quant à eux, habitués à se nourrir de la chasse ne souffraient pas du blocus aonachd. Les échanges avec les ventaduriens, bien que difficiles vu les distances par la mer à franchir, continuaient et leur armement ne faiblissait pas. Seule la forêt de Lityrgarill faisait barrage à leur victoire et, devant l'attitude des éfyes à leur refuser le passage, ils décidèrent de la détruire.

Profitant d'une période sèche, les stolts mirent le feu à de nombreux endroits aux frontières de la forêt le même jour. Surpris par cette attaque, beaucoup d'éfyes perdirent la vie ce jour là et la forêt subit de très gros dommages encore visibles de nos jours. Les restes de la forêt de Lityrgarill furent défendus fortement par les éfyes restants et on raconte que des troupes entières furent décimées en quelques instants.

Quand les éfyes de Galdur apprirent ce qui étaient arrivés à leurs frères et sœurs du nord, ils entrèrent en guerre contre les humains et firent eux aussi de gros ravages dans leurs armées.

Face à ce terrible ennemi, les humains entamèrent de longues négociations entre Ventadur, Aonachd et Stolt et trouvèrent un terrain d'entente face aux éfyes. C'est ainsi qu'ils décidèrent de la création de l'Empire et de son Conseil constitués de représentants élus parmi les peuples. L'année 128 vit les premières élections de rioch, représentant chaque grande région de chaque peuple. C'est ainsi que 9 hommes se réunirent et élirent le premier empereur de Slanoya : **Archibald Beacan**, un ventadurien ayant su montrer de grandes qualités de négociations et à l'origine du système de représentants lors des

négociations entre les peuples humains. Ce fut lui qui alla à la rencontre des éfyés pour négocier la paix avec eux et arrêter les massacres, que ce soit d'un camp ou dans l'autre.

La paix fut signée au dernier mois de l'année 128 A.J. Depuis, les éfyés ont rompu tout contact avec les humains, s'étant retranchés dans leurs forêts. Les humains n'ont en échange plus le droit de traverser ces forêts et tout humain qui aurait la bêtise de s'y aventurer en sort rarement entier.

La grande purge magique (an 132 - 152)

Peu après la fin des guerres fratricides, Archibald Beacan décida de fermer les écoles de sorciers. De nombreuses plaintes avaient été formulées contre elles suite à des cas de sorciers violents ayant provoqués de gros dégâts.

Cette décision engendra une forte protestation des sorciers à travers l'Empire et de nombreux cas d'utilisations inappropriées de la magie furent reportés causant des blessés et dans certains cas, la mort de plusieurs citoyens de l'Empire.

C'est aussi à cette époque qu'apparut l'**Église Jokhanique**. Autour du culte de Jokhan le libérateur, elle prônait un retour aux valeurs saines de la société et fustigeait l'utilisation de la magie.

Après les temps troublés qu'avaient connu les humains, elle reçut un bon accueil, particulièrement dans la sphère politique de Slanoya. L'Église Jokhanique réclamait l'interdiction pure et simple de la magie et elle eut des échos en haut lieu.

Devant cette situation, l'Empereur et le Conseil impérial prirent la décision d'interdire toute utilisation de la magie. Toute personne l'utilisant s'exposait à des poursuites par la justice menant à la prison ou à la peine capitale.

Les années qui suivirent, les prises de position de l'Église Jokhanique sur la magie se firent de plus en plus dures. Chacune d'entre elles reçut un écho favorable des autorités et les lois anti-magies se firent de plus en plus nombreuses.

À cette époque de nombreux documents et archives furent revus par l'Église et de nombreuses informations, notamment sur les éfyés, disparurent.

En 152 A.J., plus aucune activité magique n'était recensée dans l'Empire.

Le siècle qui suivit fut un siècle de paix pour le peuple de l'Empire.

LE ROYAUME DE LUZZARA

Premier contact avec l'empire (an 265)

Lors de l'été 265, des petits villages de la côte aonachd se retrouvèrent d'un jour à l'autre dépourvus de leurs habitants. Ces villages étaient retrouvés vides, sans aucune trace de leurs habitants à part quelques signes de violence et des affaires manquantes. Devant ce phénomène étrange et répétitif, l'Empire chargea un groupe armé de découvrir la raison de ces disparitions.

Ce n'est qu'à l'automne que les slanoyens découvrirent un étrange bateau venant de la Grande Mer. Celui-ci mouilla l'ancre non loin de la côte et des hommes étrangement vêtus en descendirent.

Ils étaient venus en nombre, au moins une cinquantaine d'après les témoins de l'époque, et se dirigeaient vers le village devenu aujourd'hui la ville de Phort Dhéas.

Alors que les étranges hommes pénétraient dans la ville, ils tombèrent pour la première fois sur une véritable opposition armée. Les étrangers venus capturer les villageois subirent de nombreuses pertes et certains furent emprisonnés alors que le bateau reprenait le large.

À la surprise des slanoyens, les prisonniers parlèrent dans un langage commun, même si leur accent et leurs étranges tournures de phrase les laissaient parfois perplexes. Ils leur parlèrent de leur royaume puissant qui reviendrait en force pour les sauver...

Quelques semaines plus tard, une flotte d'une trentaine de navires apparut sur les côtes au même endroit que précédemment.

En comité d'accueil, un groupe de volontaires Stolts attendit le débarquement des étrangers sur la plage de Phort Dhéas. Voyant là la totalité de ses opposants, la flotte débarqua en force, sûre de sa victoire. C'était sans compter les 2500 hommes armés qui les encerclèrent rapidement une fois le pied posé sur la plage.

Devant la supériorité numérique évidente de Slanoya, les étrangers déposèrent leurs armes. Un homme vint à eux et se présenta comme **Stéphano Di Guastalli**, bochior de Guastalli. Il alla avec assurance vers celui qui lui semblait être le chef de la force armée et déclara : "Bonjourno, je suis le représentato di Royaume de Luzzara et je viens pour faire du commerce. Pouvons nous discuter de ce que nous avons chacun à offrir?".

C'est ainsi que le Royaume de Luzzara entra en contact avec l'empire de Slanoya.

Les origines du royaume

L'histoire de Luzzara commença il y a environ 200 ans, par un grand incendie dont les survivants se réveillèrent sans aucun souvenir, au milieu des ruines. Ils trouvèrent des objets ayant échappé à la destruction par le feu mais ne se rappelaient plus comment s'en servir. Il ne se rappelaient de rien de ce qui avait pu se passer avant.

Il fallut quelques années aux luzzariens pour s'organiser et remettre en marche la production de nourriture et certaines installations. Jusqu'alors, ils ne devaient leur survie qu'à des arbres fruitiers, des réserves de nourriture miraculeusement épargnées par l'incendie et pas mal de chance.

La nouvelle vie des luzzariens s'organisa autour des bâtiments encore debout après le grand incendie qui avait ravagé l'ensemble de l'île. Des familles s'y établirent et des villages se développèrent par la suite.

Les luzzariens découvrirent peu à peu l'usage des objets trouvés dans les décombres même si certains, encore intacts à ce jour, restent une énigme. Chaque famille, selon ses découvertes, développa une spécialité dans la production ou l'artisanat. Rapidement, un système commercial apparut pour faciliter les échanges entre les familles. Certaines, de part leur contribution, devinrent plus puissantes que les autres, et une hiérarchie sociale se développa. Ainsi, le chef d'une famille dominant un village ou un grand quartier d'une cité se vit appelé **sainior**, et avec le développement économique des cités, le statut de **bochior** fut choisi pour diriger un ensemble de sainiors. Ces titres, bien que héréditaires puisque attribués à une famille, furent tout au long de l'histoire raison de conflits entre les différentes familles luzzariennes.

Après environ un siècle pendant lequel les grandes familles luzzariennes furent victimes ou responsables de complots, et autres meurtres en séries, les bochiors de cette époque, décidèrent de se réunir et de choisir le meilleur d'entre eux pour trancher lors d'un conflit entre eux.

Ce fut **Damaro Di Pomederi** qui a été choisi comme premier Roi du royaume de Luzzara. Dans les cinq années qui suivirent, sept rois différents se succédèrent sur le trône. Finalement, une reine s'imposa : **Augustina Di Guastalli**. Si les rumeurs lui prêtent bon nombre d'amants, elle reste aujourd'hui connue comme la première régente de Luzzara à être restée sur le trône jusqu'à sa mort naturelle, 27 ans plus tard, ce qui fit de son règne un des plus longs que les luzzariens connaissent à ce jour.

C'est ainsi que **Guastalli** devint la capitale du royaume et le siège de la monarchie luzzarienne, quelle que soit la famille régnante.

Le fils d'Augustina, **Paolo Di Guastalli**, monta sur le trône à la mort de sa mère à l'âge de 47 ans. De part sa passion pour la mer et la navigation, il prit à coeur pendant son

règne de développer la marine Luzzarienne. Ainsi pendant les 16 années suivant sa prise de pouvoir, les luzzariens améliorèrent leurs navires de transport et développèrent des routes commerciales maritimes autour de l'île, permettant aux marchandises d'être transportées dans tout le royaume à une vitesse inégalée jusqu'à présent. Quand la mort soudaine de Paolo Di Guastalli survint, c'est son beau frère, **Tarcisio Di Amaretto**, qui lui succéda sur le trône, le fils de Paolo, **Stéphano**, n'étant à l'époque âgé que de 8 ans.

C'est ce dernier qui des années plus tard décida d'aller vers l'Est, persuadé que d'autres terres étaient à découvrir. Si certains le traitèrent de fou, il reste celui qui a découvert Slanoya.

Les accords entre l'Empire et le Royaume

A la suite de l'épisode de Phort Dhéas, le royaume de Luzzara, par l'intermédiaire de Stéphano Di Guastalli, entama des négociations afin de définir de "bonnes" relations entre les deux états.

Il en ressortit quelques règles afin que plus aucune vie ne soit prise inutilement.

Ainsi, les navires de Luzzara auraient le droit d'accoster sur les côtes de Slanoya seulement si un guerrier stolt était à bord (vivant).

Les Luzzariens devaient relâcher les slanoyens capturés lors des précédents raids et ne plus jamais lancer d'attaque envers Slanoya.

Les sorciers éventuels pris à fuir l'Empire devaient être ramenés au port Slanoyen le plus proche et confiés aux autorités compétentes.

En échange du respect de ces conditions, les luzzariens auraient le droit d'aller et venir commercer sur tout l'Empire de Slanoya.

Les Luzzariens respectèrent leurs engagements et relâchèrent les Slanoyens capturés. Ils retournèrent très vite sur leur terre d'origine, sauf quelques uns qui choisirent de s'installer librement dans le Royaume.

De part leurs contacts avec l'Empire, les Luzzariens choisirent d'adopter le système d'écriture Slayonen en abandonnant le leur (que peu de Luzzariens maîtrisaient, de par sa complexité). Cela leur permettait aussi une meilleure communication avec leurs clients principaux.

Afin de gagner un peu plus la confiance de l'Empire, le Royaume autorisa même l'installation de l'Église Jokhanique sur leur terre. Malgré tout, ce culte est très peu suivi sur Luzzara en dehors des familles les plus influentes du Royaume, qui s'amusent à parader à l'Église afin de s'attirer les faveurs des impériaux.

DÉCOUVERTE DES TERRES D'EKXIL (425)

En 425, un navire luzzarien nommé "le Fougueux chevauteur" qui assurait la liaison entre Phort Tuath et Bhaile Fuar fut pris dans une tempête. Les marins à son bord racontèrent que leurs instruments de navigation s'étaient dérégés et qu'ils passèrent plusieurs jours à errer sans repère dans le brouillard.

Un matin, ils furent réveillés par des grondements inhumains, et alors que le brouillard se levait enfin, ils découvrirent une terre en feu ou la glace et un feu liquide se rencontraient de façon explosive.

Beaucoup de membres de l'équipage pensèrent que leur dernier jour était arrivé, que la terre avait de nouveau brûlé comme aux premiers jours de Luzzara.

Mais, avec la disparition du brouillard, les hommes purent de nouveau se repérer grâce aux étoiles et découvrir qu'ils étaient au nord-est de leur destination et purent retrouver leur chemin.

Le récit de leur aventure fit grand bruit et plusieurs expéditions se montèrent dans les années qui suivirent. Chacune put relever la perturbation des outils de navigation à l'approche de ces terres mystérieuses. Si la plupart des expéditions n'ayant pas touché terre sont revenues vers le monde civilisé, celles ayant eu pour but de découvrir l'intérieur de cette nouvelle terre n'en sont jamais revenues.

Les adeptes d'Ofir disent que c'est sur ces terres que les morts se rendent pour expier leurs crimes et qu'Ofir les y attend afin de les purifier par le feu. Cette terre est pour eux réservée aux morts et nul vivant ne peut donc en revenir.

ÉVOLUTION DE SLANOYA ET LUZZARA JUSQU'À NOS JOURS (426 - 816)

Les siècles qui suivirent furent des siècles sans grande guerre. Si parfois des conflits devaient apparaître dans l'Empire, les forces impériales venaient à le résoudre.

Certains empereurs et impératrices brillèrent par leur sagesse et leurs actions qui permirent des progrès technologiques et sociaux.

Ainsi, en 528, l'empereur **Dowin De Montarsis**, pour mettre fin à la grogne des mineurs ventaduriens, fit mettre en place des lois pour limiter le travail des enfants dans les mines et la durée du temps de travail des adultes.

En 634, l'impératrice **Lagertha Sveinsdóttir** imposa une éducation obligatoire des enfants de 7 à 12 ans (le type d'éducation étant laissé à la discrétion du chef local).

D'autres empereurs gouvernèrent de manière moins glorieuse.

C'est ainsi que l'empereur **Alexis 1er** resta dans l'histoire en tant qu'"Alexis le bref" avec un règne de seulement huit jours se terminant par une asphyxie par quignon de pain.

En Luzzara, le jeu du trône continua. L'année 714 resta dans les mémoires avec 57 changements de rois successifs au cours de l'année. Cette période difficile pour le Royaume se termina avec l'accession d'**Elisabetha Di Anglino** et son règne record de 87 ans qui prit fin lorsque cette grande dame s'éteignit à l'âge mémorable de 103 ans (record de longévité encore inégalé à ce jour parmi les humains)

Les relations entre l'Empire et le Royaume eurent des hauts et des bas selon le tempérament de ses dirigeants. On nota l'année 603 comme une année particulièrement difficile lorsque l'Empire interdit l'importation de vins Luzzariens suite à la recommandation de l'Église Jokhanique. Celle-ci trouvait que cette boisson était anti-religieuse et nuisait à la piété des citoyens de l'Empire. Le blocus fut levé après plusieurs mois de pression d'une grosse partie des représentants du peuple.

Mais dans l'ensemble les relations – surtout commerciales – entre les deux états furent plutôt profitables et la vie et le confort de leurs habitants s'améliora nettement au cours de cette période.

ÉVÈNEMENTS RÉCENTS

Cela fait trois ans que la nouvelle impératrice de Slanoya, **Geillis Ni Seann**, a été élue à la tête de l'Empire. Cette jeune femme Aonachd d'à peine 27 printemps ne fait clairement pas l'unanimité. Beaucoup la trouvent trop jeune et inexpérimentée et ne comprennent pas le choix du Conseil impérial. Pour l'instant l'impératrice Geillis n'a pas pris de mesure impopulaire mais certains attendent son premier faux pas pour agir.

Depuis quelques mois des rumeurs courent sur des éfyés visibles à la lisières des forêts alors qu'ils n'avaient pas donné signe de vie depuis plusieurs siècles. Certains racontent même qu'ils auraient vu voyager des éfyés qui auraient traversé Aonachd pour aller d'une grande forêt à une autre.

Mais la grande nouvelle fut l'ouverture officielle d'une route entre Ventadur et Aonachd à travers la forêt de Galdur. D'après ce qui se dit, c'est l'Impératrice elle-même qui a négocié cette route avec les éfyés, ceci sans même consulter le Conseil impérial.

Le malaise est palpable dans les plus hautes sphères politiques de Slanoya car personne ne sait ce qui a été donné en échange de cette route qui fait gagner bien des jours, voire des semaines aux échanges entre Ventadur et Aonachd.

Les Peuples

LES AONACHDS

Les Aonachds vivent au Nord de la forêt de Galdur. Leur territoire est essentiellement constitué de prairies, de landes et de forêts. Le climat des terres aonachd est tempéré et pluvieux.

Ils vivent essentiellement dans de petits villages répartis sur tout le territoire. Il est rare qu'il faille plus de quelques heures de marche pour aller d'un village à un autre. Les Aonachds vivent essentiellement de l'agriculture et de l'élevage ovin. Ils utilisent essentiellement la laine, le cuir et le lin pour se vêtir. Ils troquent aussi leur lainages contre quelques chaudes fourrures stols pour passer la saison froide dans de bonnes conditions. L'artisanat aonachd s'est développé dans la production de poteries, la ferronnerie et le tissage de lainages colorés. Ainsi il n'est pas rare pour une tribu d'afficher un motif de tissage particulier, le motif pouvant varier légèrement au sein de la tribu afin de marquer une marque de richesse ou un statut particulier.

Les Aonachds sont occupés l'été aux champs et aux pâtures. Pendant la saison froide, les travaux agricoles demandant beaucoup moins de temps, les journées sont consacrées à l'entraînement à l'art de la guerre et à l'artisanat.

Chaque village est dirigé par un **rig** qui a la responsabilité de prendre les grandes décisions du village ainsi que de faire appliquer les lois impériales et régionales. Il peut être aidé d'un **mestre** qui, de par ses connaissances approfondies dans les lois, prodigue ses conseils dans un ou plusieurs villages. Le rig est élu par les habitants du village. Pour chaque grande région l'ensemble des rigs se réunissent et élisent un **rioch** qui les représente au Conseil impérial. Ces élections peuvent durer plusieurs jours et sont souvent le théâtre de joutes et défis afin de juger des capacités au combat des candidats au poste de rioch. Dans la société aonachd, les femmes sont les égales des hommes et peuvent occuper n'importe quel poste hiérarchique. Plusieurs impératrices aonachd ont notamment été élues au cours de l'histoire de Slanoya.

De part leur héritage historique, les aonachds sont très fidèles à l'Empire et soutiennent les décisions qui sont prises au Conseil impérial. Ils suivent aussi assez fidèlement l'Église Jokhanique même si les croyances polythéistes sont fortement ancrées dans les traditions aonachds.

Les Aonachds suivent la position officielle de l'empire sur la magie. Il se trouve par ailleurs que le peuple aonachd est béni par la toute puissance de Jockhan car les familles suspectées de sorcellerie disparaissent dès la moindre suspicion.

LES STOLTS

Ils vivent au nord de Slanoya. Les terres stolts sont couvertes de neige une grande partie de l'année. Les terres les plus au nord ne dégèlent que pendant les deux mois les plus chauds de l'année .

Les Stolts pratiquent essentiellement la chasse et la pêche pour se nourrir. Dans les régions les plus tempérées, ils récoltent aussi quelques céréales et fruits qu'ils font sécher pour la saison froide. Les Stolts possèdent des bateaux à rames composant une marine rudimentaire mais puissante si bien utilisée.

Les Stolts s'habillent essentiellement de fourrure. Ils utilisent aussi des étoffes de laine achetées à leur voisins aonachds. Leurs tenues de laine sont très souvent ornées de broderies qu'hommes et femmes réalisent lors des longues journées d'hiver où les éléments se déchaînent. Ils portent également des bijoux faits de perles taillées dans des os ou faits de métal.

Depuis la grande guerre, les Stolts ont gardé une culture du combat assez développée et les enfants sont éduqués dès leur plus jeune âge à cet art. Les chefs Stolts sont choisis parmi les meilleurs guerriers pour leurs aptitudes au combat et leur attitude fédératrice.

Si un chef vient à être contesté, un duel est organisé entre les deux participants et le vainqueur du combat garde ou prend la place contestée. Les femmes Stolt sont reconnues comme l'égal des hommes et les femmes chef de tribu ou de clan ne sont pas rares.

Les Stolt se regroupent en tribus, menées par un chef, et plusieurs tribus sont regroupées au sein d'un clan, dont l'appartenance est définie géographiquement et politiquement.

Les chefs de tribu sont appelés **konunger** et dirigent un groupe qui peut aller de quelques dizaines à plusieurs centaines de personnes.

Les chefs de clan sont appelés **godi** et ont autorité sur une dizaine de tribus. Ils sont généralement aidés dans leur tâche par des **prudom**, des sages connaissant les lois de l'Empire et étant reconnus pour leur clairvoyance. Ces prudom n'ont pas autorité mais leurs conseils avisés sont plus que suivis. Ils portent souvent un lourd marteau de forgeron qui appuie de manière certaine les décisions proposées...

Les godi élisent parmi eux un **rioch** pour chaque grande région qui les représente au Conseil impérial. Le rioch choisi laisse alors sa place à un nouveau godi. Cet événement donne lieu à un tournoi où les meilleurs konungers s'affrontent en combat amical pour choisir le meilleur d'entre eux.

Les riochs sont reconnus et respectés par les stolts et remplissent leur rôle généralement jusqu'à leur mort, à laquelle une nouvelle élection de rioch a lieu.

Les Stolts reconnaissent l'autorité de l'Empire et les décisions prises au Conseil impérial. Ils peuvent cependant être amenés à contester l'autorité de l'Empereur s'ils jugent celui-ci incompetent ou trop faible pour les représenter.

Les Stolts suivent la position de l'Empire sur la magie et toute personne soupçonnée de sorcellerie est jugée par le konunger local et mis à mort en cas de culpabilité reconnue.

VENTADUR

Les Ventaduriens vivent au sud de la forêt de Galdur sous un climat assez sec. Ventadur est une terre présentant plusieurs massifs montagneux et de grandes plaines non habitées. Il pleut assez rarement sur ces plaines, les pluies venant de la mer étant arrêtées par les montagnes, et celles venant du nord s'arrêtant au-dessus de la grande forêt de Galdur. Les seules sources d'eau présentes dans les montagnes sont celles issues des glaciers.

Les Ventaduriens vivent dans les grandes cités qui se sont développées autour des mines desquelles ils extraient des minerais. Il peut y avoir plusieurs journées de marche entre deux cités ventaduriennes, et rares sont les ventaduriens à choisir une vie en dehors des murs protecteurs des grandes villes.

Quelques Ventaduriens, souvent parmi les plus aisés, s'adonnent à l'art de la chasse pour leur bon plaisir. Afin de préserver le plaisir de ces derniers, le braconnage est formellement interdit et tuer un animal sauvage en dehors des chasses organisées est puni par la loi ventadurienne.

Dans les cités ventaduriennes, il n'y a que très peu de place. Le rang social est déterminé au mérite et au besoin familial. Celui qui travaille dur et qui a une grande famille pourra obtenir un logement spacieux. S'il n'a pas de famille, mais qu'il travaille dur, il aura un beau logement pour une personne (9m²). Du fait de ce système social très enclavé, il existe en Ventadur toute une échelle sociale assez longue. Maître de logis, veilleur de rue, patron de quartier, maire de village, chef de mine, régent de commune, vindicte populaire. Au dessus, seul le rioch ou l'Empereur a autorité.

La justice en Ventadur est dispensée de manière simple. Le **bouquinier** connaît la Loi. Son jugement est dispensé par l'application simple de la Loi. Les sentences sont exercées à coup d'assommoir. Pour les crimes les plus mineurs, trois coups sur le crâne pour faire réfléchir l'individu. Pour les crimes les plus graves, comme l'occupation de logement

inadapté ou le refus de travailler, la sentence peut aller jusqu'à l'"*infinite capita*" (cette sentence est considérée par les stolts comme particulièrement brutale...).

Les Rioch sont élus par l'assemblée des Bouquiniers pour une période d'un an. A la fin de chaque année, un bilan est du par les riochs ventadurien devant les Bouquiniers. Si le Rioch est jugé incompetent, il sera répudié et banni de Ventadur. Dans le cas contraire, il peut être réélu jusqu'à cinq fois de suite.

Ventadur est une des civilisation les plus fidèle de l'église Jokhanique. La densité de population faisant, ce culte s'est propagé comme une traînée de poudre. En Ventadur, la magie et les autres cultes y sont totalement proscrits et tellement surveillés que des escouades d'inquisiteurs sillonnent les rues des villes à la recherche de toute trace d'hérésie. Chaque semaine, la place centrale de chaque ville est le théâtre d'au moins une exécution. Ces agissements donnent souvent lieu à des désagrément diplomatiques avec leurs voisins aonachds.

LES ÉFYES

Les éfyés sont vus par les autres peuples de Slanoya comme des êtres emplis de magie. Pendant la grande purge menée par l'Empire de Slanoya envers la magie, de nombreux éfyés perdirent la vie, mais les dégâts infligés par les éfyés aux armées de l'Empire furent tels qu'un accord de non-agression fut signé entre les humains et les éfyés afin d'arrêter l'hécatombe dont était victime les deux camps (l'Empire, dépourvu de magie, n'était pas sûr de gagner...)

Depuis, les contacts entre humains et éfyés sont extrêmement rares et peu cordiaux. L'annonce de l'ouverture d'une petite route reliant Ventadur à Anoachd passant par la grande forêt de Galdur a été accueillie avec beaucoup de scepticisme par la population humaine. Tous se demandent ce qui a été donné en échange.

Les éfyés sont reconnaissables des humains par leurs oreilles pointues et sont généralement plutôt fins et portent très rarement la barbe. On dit qu'ils sont capables de changer l'humeur des êtres vivants, d'infliger de grandes douleurs, de changer l'apparence des objets, de choses toutes plus incroyables les unes que les autres. On dit aussi qu'ils vivent longtemps, trop longtemps... Certains pensent même que le légendaire Leithor est toujours vivant quelque part en Galdur.

LE ROYAUME DE LUZZARA

Le Royaume de Luzzara est une grande île d'un dixième de la taille de Slanoya au sud-ouest de l'Empire de Slanoya. Son climat est doux au nord et plutôt chaud au sud.

Les Luzzariens cultivent leurs terres (production de fruits et légumes principalement) mais font très peu d'élevage. Ils développent aussi de nombreux artisanats : bijouterie, verrerie, tissage de tissus fins (soieries, cotonnades, etc.) et pratiquent le commerce avec l'Empire de Slanoya. On retrouve sur Luzzara des produits de tout l'Empire.

Pour leur habillement, les Luzzariens utilisent des tissus fins adaptés au climat du Royaume. Quand ils se déplacent sur le continent, ils n'hésitent pas à utiliser des habits plus chauds confectionnés à partir des lainages anachds ou des fourrures stolts. Les Luzzariens affectionnent les tenues colorées et aiment à afficher des signes de richesses en exhibant bijoux, accessoires et breloques diverses.

Les Luzzariens sont avant tout des marins et nul dans l'Empire n'égale leur expertise de la mer et leur habileté à utiliser les courants pour éviter les récifs (on parle également de "*chance luzzarienne*"). Ainsi ils n'hésitent pas à s'aventurer loin des côtes et utilisent courants et vents pour rendre leurs voyages plus rapides. Les bateaux luzzariens sont réputés comme étant les plus fiables et les plus rapides et aucun ingénieur de Slanoya n'a jamais réussi à en construire d'aussi performants.

Les Luzzariens ne sont pas portés sur l'art de la guerre mais plutôt sur l'art de la négociation. Leur supériorité maritime et leur particularité géographique leur donne un avantage non négligeable dans la protection de leurs terres.

Le Royaume de Luzzara comporte de nombreuses petites villes dirigées par un **sainior** (ce titre est héréditaire), généralement issu de la famille la plus riche de la ville. Ce sainior rend la justice selon son bon sens dans sa ville et rend des comptes seulement au **bochior** (ce titre est héréditaire) qui a la maîtrise d'une région entière. Ces bochiors répondent aux ordres du Roi.

Il n'est pas rare dans l'histoire de Luzzara qu'un ou plusieurs assassinats aient marqué la fin d'une lignée de rois, bochiors ou sainiors. Dans ces cas, la famille la plus puissante (économiquement) et ayant le plus de titres remplace la famille précédente à ce titre.

Le royaume de Luzzara a promulgué un ensemble de lois permettant de bien gérer les différents aspects du Royaume. Les Luzzariens les respectent plus ou moins selon le sens du vent ou la bourse la plus garnie.

Les Luzzariens sont intéressés par les sciences et n'hésitent pas à voyager pour améliorer leur savoir.

Les accords entre le Royaume et l'Empire sur la magie font que les luzzariens voient les sorciers comme une nuisance à leurs échanges commerciaux avec l'Empire. Ils n'ont pour autant pas une position aussi tranchée que les impériaux sur le sujet et n'exécutent pas les sorciers sur leurs terres. Pour autant, personne ne souhaitant être associé à leur image, les sorciers sont traités en paria et personne ne les embauche ou commerce avec eux. Les sorciers connaissent généralement une vie misérable dans le royaume.

LES TERRITOIRES D'EKSIL

Les îles formant les territoires d'Eksil sont recouvertes de glace et de volcans. Les rares aventuriers ayant eu la folie de mettre le pied sur ces îles n'en sont jamais revenus vivants pour en parler.

Très peu d'informations sont avérées sur ces terres. Seuls quelques marins ont pu voir ces terres de loin et la seule vision du feu et de la glace cohabitant de façon explosive les a fait s'éloigner de ces terres inhospitalières.

La magie en Slanoya

Toute pratique de la magie est aujourd'hui formellement interdite dans l'Empire de Slanoya et toute personne reconnue coupable de sorcellerie est punie par la peine de mort. Aujourd'hui les personnes qui naissent avec un don magique sont très rares et sont contraintes de le réprimer et de se cacher ou de quitter l'Empire de Slanoya dans la plus grande discrétion.

Le départ vers le Royaume de Luzzara est risqué du fait des accords entre le royaume et l'Empire visant à reconduire vers Slanoya toute personne originaire de l'Empire soupçonnée de sorcellerie.

Les naissances de personnes présentant un don magique dans le royaume sont extrêmement rares et ces enfants sont généralement traités en paria par le reste de la société. Bien que la magie n'y soit pas interdite, la vie des sorciers n'est guère enviable et beaucoup d'entre eux finissent leur vie dans la rue à mendier.

Il est dit que certains sorciers ont tenté leur chance dans les terres d'Eksil. Personne n'en étant revenu vivant pour l'affirmer il est peu probable que les exilés aient survécu aux glaces et volcans d'Eksil.

D'autres auraient tenté leur chance dans la forêt de Galdur. On aurait retrouvé leur corps en morceaux à l'orée de la grande forêt.

Croyances

CULTURE ANIMISTE

Quel que soit le peuple, les habitants de ce monde croient en l'existence des esprits. Chaque chose en ce monde arrive par dessein des esprits : la foudre, la crue d'une rivière, une récolte généreuse ou catastrophique, la naissance d'un enfant malade, etc.

Pour satisfaire les esprits et apporter un regard bienveillant sur soi et ses proches, les habitants ont l'habitude de faire de petits sacrifices à l'esprit visé (la taille du sacrifice est généralement fonction de la demande).

Ainsi il est courant de trouver un petit autel à l'entrée de chaque habitation afin d'attirer le bon œil et repousser les esprits malfaisants.

Chaque région a ses propres esprits (exemple : le nom d'une rivière porte le nom de l'esprit qui la commande) mais certains esprits sont connus dans l'ensemble de ce monde.

Muir (F)	Esprit de la mer et des grandes étendues d'eau. Protectrice des marins. Elle est généralement représentée sous la forme d'une belle femme dont le bas du corps est celui d'un poisson.
Stoirm (M)	Esprit de la foudre et de la guerre. Protecteur des guerriers. Il est généralement représenté comme un homme trapu et râblé, d'âge mûr, équipé d'un grand marteau de guerre.
Airde (F)	Esprit de la pluie et du vent. Protectrice des chasseurs. Elle est généralement représentée sous les traits d'une jeune fille tenant un arc et une amphore d'eau.
Grian (M)	Esprit du soleil, des étoiles et de la beauté. Protecteur des astrologues et géographes. Il est généralement représenté par un beau jeune homme blond tenant un cristal.
Talahm (F)	Esprit de la terre, des forêts et des récoltes Protectrice des herboristes et des fermiers. Elle est généralement représentée par une femme d'âge mûr tenant une gerbe de blé.

Teiner (M)	Esprit du feu, des forges et des volcans. Protecteur des artisans. Il est généralement représenté comme un homme musclé tenant un marteau et une enclume dans les mains.
Kotom (M)	Esprit de la chance. Protecteur des voleurs, et autres roublards. Il est généralement représenté par un jeune homme androgyne tenant une bourse pleine d'or.
Faïness (F)	Esprit de l'intelligence, des raisonnements et de la poésie. Protectrice des juristes, conteurs et historiens. Elle est généralement représentée sous les traits d'une femme portant des livres.
Dotara (F)	Esprit de la santé et de la médecine. Protectrice des soigneurs. Elle est généralement représentée sous les traits d'une femme une main sur le coeur et l'autre tendue devant elle.
Baas (M)	Esprit des morts, passeur des esprits des vivants vers l'au-delà. Protecteur des sorciers. Il est généralement représenté sous les traits d'un vieil homme portant un bandeau sur les yeux.

L'ÉGLISE JOKHANIQUE

“Jokhan fut le premier humain à se lever et conduire les siens vers la liberté. À sa mort l'esprit de Jokhan se répandit à travers Slanoya pour protéger les hommes libres.”

Telle est la maxime de l'Église Jokhanique.

Ainsi, selon l'Église Jokhanique, chaque habitant se doit de respecter l'esprit et la mémoire de Jokhan et plusieurs fêtes et cérémonies ponctuent l'année pour célébrer Jokhan le libérateur ainsi que les autres grand héros de Slanoya : Toregeir, Vernan et Sreya.

Après la grande purge, l'Empire a encouragé l'abandon des croyances animistes et a promu le Culte de Jokhan. Il est ainsi enseigné de façon obligatoire aux enfants dès leur plus jeune âge par les prêcheurs Jokhaniques qui parcourent l'Empire afin d'y apporter la bonne parole.

L'Église n'apprécie pas les croyances envers les esprits, mais tolère leur pratique, à condition que le culte de Jokhan soit pratiqué de façon fervente en plus des croyances animistes .

Dans l'Empire, chaque village a sa statue de Jokhan (aussi petite soit elle) et chaque grande ville a son lieu de culte qui lui est dédié. Chacun y vient se recueillir et avouer ses pêchés. Les prêtres et prêtresses Jokhaniques aident les fidèles dans leur pénitence et recueillent leurs confessions.

Les membres de l'Église sont particulièrement vigilants et sont formés à détecter le moindre signe de sorcellerie. Au moindre doute, ils préviennent les forces inquisitrices de l'Église pour mener une enquête. Si l'inquisition trouve les preuves de sorcellerie, le prévenu et toutes les personnes ayant contribué à cacher sa présence sont transmis, après interrogatoire, à la Justice impériale pour être jugés.

L'Église Jokhanique est reconnue comme religion officielle de l'Empire. Elle tente de s'implanter dans le royaume de Luzzara.

OFIR, LE DIEU SALVATEUR

Le royaume de Luzzara est traditionnellement polythéiste et les croyances dans les dieux est fortement pratiquée.

Cependant depuis un siècle environ, une nouvelle croyance a fait son apparition. Héritée de légendes Luzzariennes, elle prône le retour d'un dieu salvateur, Ofir, qui purifiera la terre par le feu et détruira tous les infidèles qui ne croient pas en Ofir.

Le culte d'Ofir a pris le parti de recueillir les sans-le-sou, et toute personne souhaitant une aide matérielle peut venir frapper à leur porte. Il n'est pas rare de voir les fidèles d'Ofir distribuer des repas dans les rues des villes luzzariennes tout en prêchant le retour d'Ofir.

Certains voient dans cette religion la réminiscence du traumatisme du peuple de Luzzara subit lors du grand réveil. Cependant, ses fidèles sont de plus en plus nombreux et son existence ne peut plus être niée.

Ce culte a été déclaré hérétique par l'Église Jokhanique et est formellement interdit dans l'Empire de Slanoya. Au sein du Royaume de Luzzara, son existence est acceptée et quelques lieux de cultes dédiés à Ofir sont apparus ces dernières années.