

Méridiona

2^e millénaire



Livret univers

Avant-propos

Ce livret a pour objectif de vous présenter l'univers de Méridiona. Il contient une présentation du monde, des peuples qui l'habitent et des éléments d'ambiance. Il retrace aussi les grandes lignes de l'histoire du monde afin de mieux comprendre le contexte du jeu. J'espère que vous y trouverez les éléments dont vous avez besoin pour vous appropriez au mieux votre personnage.

Ce livret est composé en plusieurs parties descriptives : les peuples et la géographie du monde, la société et l'histoire de Méridiona. Le grandeur nature Méridiona - 2e millénaire se déroule sur l'île-continent de Méridiona. Cette dernière est un melting-pot de différentes cultures que nous connaissons aujourd'hui comme l'Europe du Moyen-Âge, l'Angleterre victorienne, la Grèce antique, le monde arabo-persique antique et les univers médiévaux fantastique. Ce mélange des genre s'explique par la présence de magie pendant plus de 2 000 ans au sein de l'univers, permettant de s'affranchir des évolutions technologiques historiques.

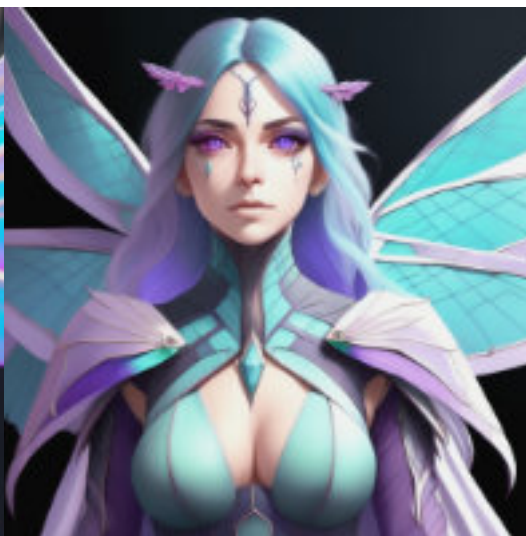
Certaines informations concernant le monde sont volontairement absentes de ce livret. Méridiona se veut un jeu où vous découvrirez des secrets de l'univers imaginés par l'autrice pendant le jeu. De plus, tous les peuples ne seront pas forcément jouables à chaque opus. L'objectif est de vous faire découvrir l'univers au travers d'histoire de vies appartenant à un lieu propre par session de jeu. Chaque personnage a son importance car il incarne un citoyen de Méridiona qui doit faire face à la totale reconstruction de son mode de vie.

Pour en savoir plus, je vous souhaite une bonne lecture.

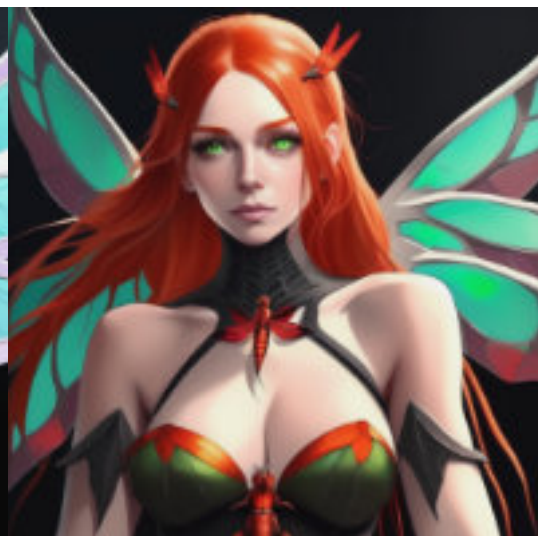
Amélie, la créatrice de Méridiona.



Méridiona



Eleanen



Îa

Une brève introduction à l'histoire du monde

Il y a 2 239 ans, les terres de Méridiona naquirent de la volonté de la déesse éponyme de créer la Vie. Après avoir créé ses deux sœurs, Eleanen et Îa, elle donna naissance aux Humains et aux Faeries pour peupler son monde.

Plusieurs centaines d'années plus tard, **il y a de cela 550 ans**, Eleanen et Îa voulurent elles aussi leurs propres peuples. Eleanen donna naissance aux peuples issus des lueurs élémentaires : Aeros, Hydros, Pyros et Tellos. Îa créa les peuples des lueurs nocturnes : Hématos et Necros. Elles leur offrirent alors la maîtrise des Arts (la magie) pour les rendre plus puissants que les deux peuples créés par Méridiona. Les deux îles formant les terres de Méridiona furent alors divisées en royaumes, distribués à chaque peuple.

L'histoire des différents peuples est remplie de guerres motivées par les territoires, les Arts ou encore l'ennui d'Îa. Ces conflits étaient généralement sanctionnés par une intervention divine lorsque les déesses, aussi nommées les Étoiles, en avaient assez de la situation. **Il y a 136 ans**, une grande guerre éclata en Méridiona, faisant s'affronter les enfants d'Eleanen et les enfants d'Îa. Ce conflit dura plus de 100 ans et engendra de nombreux conflits. Il est connu sous le nom de la Guerre de l'Eau et du Sang. Il prit fin **il y a seulement 30 ans**, avec la mort de Siria Amastacia, l'Usurpatrice, donnant la victoire aux enfants d'Eleanen. Cependant, les dégâts causés étaient si graves que Méridiona décida de priver tous les peuples de l'usage des Arts, les forçant à vivre comme les premiers

humains. Cette punition visait à punir les Méridionniens ainsi que ses deux sœurs divines pour avoir poussé le jeu trop loin. Cela bouleversa radicalement le mode de vie de Méridiona, car les peuples avaient l'habitude d'utiliser la magie pour des tâches quotidiennes depuis plus de 500 ans.

Les 30 années suivantes furent difficiles pour tous les peuples. **Il y a 14 ans**, afin de surmonter ensemble ce changement, les différents royaumes s'unirent et décidèrent de supprimer les frontières. Ce regroupement de royaumes sous une seule bannière donna naissance à un empire unique organisé en provinces. Afin d'éviter de répéter les erreurs du passé, notamment celles de la Guerre de l'Eau et du Sang, chaque peuple, à l'exception des Hématomanciens qui avaient perdu la guerre, élut un Représentant. Ces représentants forment le Haut Conseil de Méridiona qui dirige tout l'empire. Les membres du Haut Conseil choisissent l'un d'entre eux pour devenir l'Empereur de Méridiona, dont le rôle est d'assurer la préservation de l'histoire et de la religion. Il s'assure aussi que tous les Représentants du Haut Conseil respectent la volonté d'un empire unique. Si les décisions collégiales sont respectées, le titre est uniquement honorifique. L'Empereur siège à la capitale impériale, qui était autrefois la capitale du royaume humain.

En ce jour de **l'An 30 de l'ère du Silence**, le deuxième Empereur, Veland Malenason, issu du peuple pyromancien, entame sa quatrième année de règne. L'empire souffre. Ses habitants sont encore perdus face à la disparition des Arts. Les Méridionniens réapprennent à effectuer les tâches quotidiennes en

se basant sur les anciens écrits humains. Après tout, les premiers humains ont vécu plus de 1 000 ans sans utiliser la magie. On assiste à l'émergence des débuts de la technologie à base de vapeur chez les Pyromanciens et les Humains, signe d'une adaptation progressive à cette nouvelle réalité. Aujourd'hui, l'Empire de Méridiona est un mélange hétéroclite de technologies issues du Moyen-âge et de l'exploitation de la vapeur. Les premières avancées se furent dans le domaine des transports maritimes et de l'agriculture assistée par la vapeur. Ainsi, il est possible de croisées dans les plaines tellomanciennes des machines agricoles à vapeur pour labourer les champs, faciliter la récolte et améliorer la production alimentaire. L'utilisation de la vapeur rappelle à beaucoup les anciennes pratiques magiques mélangeant les Arts du feu, de l'eau et de l'air. De ce fait, elle est souvent mal vue par les plus radicaux des anti-arts. En parallèle, il est courant de trouver en Méridiona des éléments médiévaux, tels que les châteaux, les guildes d'artisans, l'usage de monture, les constructions en pierre ou en bois...

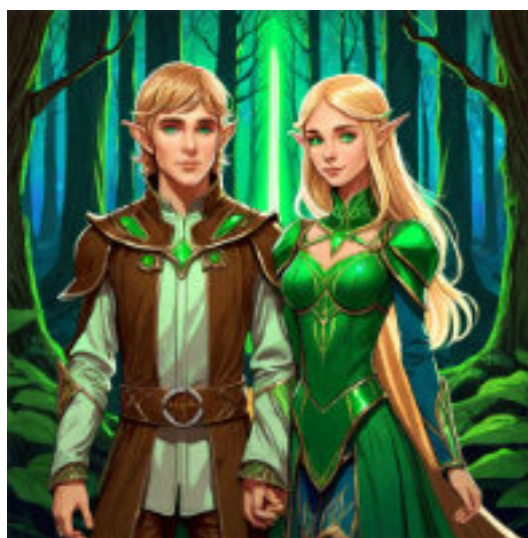
Les peuples de Méridiona

Les différents peuples de Méridiona ont vu le jour grâce aux trois entités créatrices du monde. Les peuples issus de Méridiona sont les Faeries et les Humains. Les peuples issus de Eleannen sont les Pyromanciens, les Hydromanciens, les Tellomanciens et les Aeromanciens. Les peuples issus de Îa sont les Nécromanciens et les Hématomanciens.

Aeros, le peuple de l'air

Les Aeromanciens étaient les gardiens de l'Art d'Aeros d'où ils

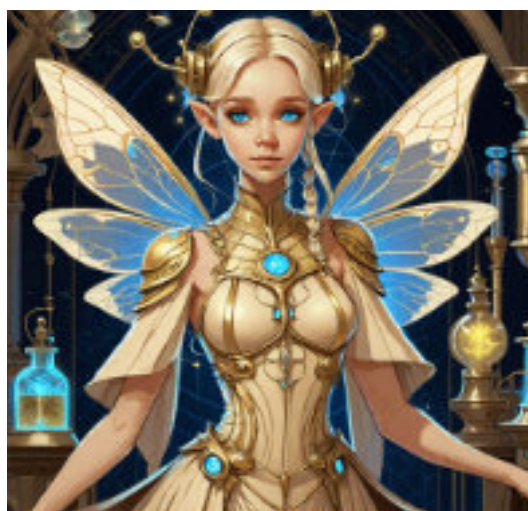
tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient tous la magie de l'air.



Il s'agit d'un peuple elfique qui vit dorénavant en ostracisme dans la Forêt du Zéphyr. C'est sans doute l'un des peuples qui a le plus mal vécu la privation de son Art alors qu'ils ont perdu des capacités comme celles de planer ou de parler avec le vent. Ce sont des personnes qui aiment connaître les histoires, ragots... Ils prônent la tradition orale.

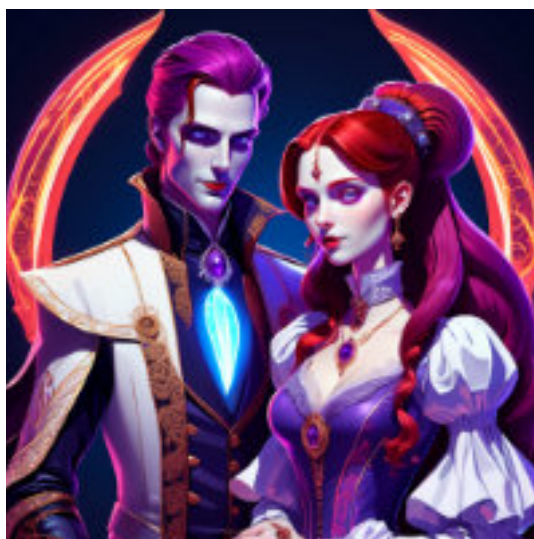
Ils sont vêtus de costumes généralement très simples rappelant les couleurs de la forêt (vert, marron, jaune, rouge...).

Faeri, le peuple de la renaissance



Les Faeris sont l'un des deux premiers peuples créés par Méridiona, bien avant les peuples des Arts. À l'image des Étoiles, ce peuple est uniquement composé de femmes. Elles sont les gardiennes du Passage de l'âme. Elles sont dotées d'ailes qui leur permettent de se rendre plus vite d'un endroit à un autre pour assurer le Passage de l'âme en temps et en heure. Elles ont le pouvoir de faire disparaître ces ailes, semblables à celles des libellules, lorsqu'elles n'en ont pas besoin. Elles ont les oreilles pointues et la spécificité d'avoir des volutes dorées qui courent sur leurs corps.

Hématos, le peuple du sang



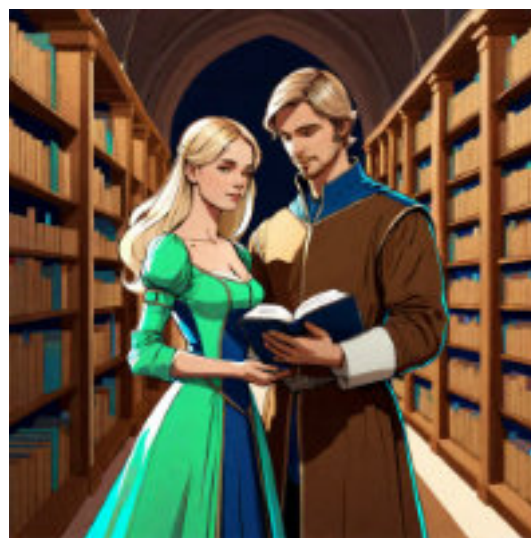
Les Hématomanciens étaient les gardiens de l'Art de Hématos d'où ils tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient toute la magie du sang.

Avant l'Âge du Silence, les Hématomanciens vivaient sur toute l'île de Méridiona, mais essentiellement dans les grandes cités. Ils étaient membres de la noblesse ou encore de la haute bourgeoisie. S'ils arrivaient à obtenir de si haut poste, c'est en partie dû à leur immortalité. En effet, grâce à la pratique du vampirisme, les Hématomanciens ne vieillissent pas

et ne souffraient pas de maladie. Ils sont aujourd'hui tous regroupés dans une ville-prison, à l'exception de quelques-uns trop utiles au Haut Conseil. Suite à la disparition de Hématos, ils ont commencé à vieillir très lentement et à tomber malade. Ils doivent cependant toujours se nourrir de sang, sous peine de mourir de faim.

Leur style vestimentaire s'inspire de la Renaissance et de l'ère Victorienne.

Humanité, le peuple du savoir



Les Humains sont l'un des deux premiers peuples créés par Méridiona, bien avant les peuples des Arts. Ils sont les plus nombreux en Méridiona. Avant l'Âge du Silence, ils pouvaient utiliser tous les Arts, mais à un moindre niveau. Ils ont développé de nombreux savoir et savoir-faire pour le compenser. Avant l'apparition des Arts, il avait le niveau technologique de la fin du Moyen-Âge. Niveau qu'ils ont rapidement retrouvé ces 30 dernières années.

Leur mode se rapproche de celle de la fin du Moyen-Âge et du début de la Renaissance.

Hydros, le peuple de l'eau



Les Hydromanciens étaient les gardiens de l'Art d'Hydros d'où ils tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient toute la magie de l'eau. Il existe autant d'Hydromanciens qu'il existe d'étendue d'eau : lac, marais, océan...

Chaque provenance a ses propres caractéristiques physiques. Cependant, ils possèdent tous des oreilles pointues et au moins un attribut physique de couleur bleu (cheveux, peau, volutes...).

Leur style vestimentaire s'apparente à celui de la Rome et de la Grèce Antique.

Nécros, le peuple de la mort



Les Nécromanciens étaient les gardiens de l'Art de Nécros d'où ils tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient toute la magie de la mort. Parmi les nécromanciens, il existe deux courants de pensée : ceux qui accompagnent les autres peuples jusqu'à la mort, pour aider à la régulation des âmes, et ceux qui étudient la "non-vie". La première catégorie est très respectée parmi Méridiona, parce qu'elle œuvre pour le bien de tous en assistant les Faeries. La seconde est quant à elle crainte et détestée, car elle est la responsable des "Sans Âmes". Les Nécromanciens n'aiment pas beaucoup le soleil à cause des fortes chaleurs du désert et préfèrent vivre de nuit.

Ils se vêtissent uniquement de blanc, la couleur de la mort en Méridiona. Leur style vestimentaire s'apparente à celui du Japon traditionnel.

Pyros, le peuple du feu



Les Pyromanciens étaient les gardiens de l'Art de Pyros d'où ils tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient toute la magie du feu. C'est un peuple avide de savoir. Ils ne supportent pas de rester très longtemps sans chercher à inventer de nouvelles choses, qu'elles soient

utiles ou tout simplement ludiques.

Ils portent des vêtements ressemblant aux costumes scandinaves du Moyen-Âge.

Tellos, le peuple de la terre



Les Tellomanciens étaient les gardiens de l'Art de Tellos d'où ils tirent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient tous la magie de la terre. Ils représentent la curiosité de Eleanen. L'Étoile désirait posséder un peuple à mi-chemin entre les Humains et les chats, animaux qu'elle adore. C'est un peuple naturellement curieux, envahissant et très joueur.

Ils possèdent tous des oreilles et une queue de chat. Leurs costumes sont inspirés du monde arabo-persique antique.

La géographie

Le monde de Méridiona est composé d'un continent, de la Grande Île, ainsi que de nombreuses petites îles. Le continent porte le nom de la créatrice : l'Étoile Méridiona. Il est séparé en six provinces.

Au nord-ouest, se dressent les **Tours de la Pureté**. Il s'agit de la terre sainte du culte des Trois Sœurs. La région

tient son nom des cinq tours blanches qui entourent le **Temple de la Trinité**. Ce dernier a été érigé à l'endroit même de la naissance du monde. Les cinq tours composaient la Sainte École qui enseignait aux Humains les bases des magies élémentaires. Aujourd'hui, elles sont occupées par la grande bibliothèque et l'École des Érudits, un centre de recherche et d'innovations sur la vie sans Art. Ce sont leurs archives et leurs enseignements qui ont permis de fonder l'école de l'Empire, aujourd'hui obligatoire. L'une des tours est réservée aux Faeries.

À l'ouest, se dressent les **Montagnes du Soufre**. Il s'agit de la province des Pyromanciens. C'est une terre assez inhospitalière, perdue entre les montagnes. On ne s'y aventure jamais sans un guide. Il faut parcourir un réseau complexe de galeries pour y accéder. La **Plaine Ombrageuse** s'étend au centre du massif montagneux. Entourée de six montagnes, elle plaine n'est éclairée qu'une heure, lorsque le soleil est à son zénith. On y retrouve une tour haute de plus de 500 m qui renfermait les enseignements de la pyromancie. Aujourd'hui, les Pyromanciens explorent les anciennes technologies humaines et commencent à réaliser des expériences à partir de la vapeur présente dans leurs mines.

Au sud, se trouve la **Forêt du Zéphyr**. Il s'agit de bois habités par le peuple des Aeromanciens. Les habitats sont situés dans les hauteurs des arbres et sont reliés entre eux par des ponts de cordes. Au sein de la forêt, se trouve une clairière sacrée avec en son centre un unique chêne millénaire. C'est entre les branches de celui-ci qu'avait été construite l'école d'Aéromancie. Même si tous



les peuples sont officiellement autorisés dans la forêt, les Aeromanciens se sont aujourd'hui repliés sur eux-mêmes. Ils ne quittent que très rarement la forêt et se dirigent vers un mode de vie plus primitif sans technologie, uniquement à base des dons de la nature.

Au sud-est de Méridiona, se creusent les **Gorges de la Souffrance**. Elles sont composées de terre sèche et aride. Aucune vie ne peut s'y développer. Elles sont entourées par un long désert dans lequel il est très simple de se perdre. Lors de la création du monde, la creusa la plus profonde gorge pour y fonder l'école de Nécromancie. La déesse était curieuse de voir comment son peuple allait survivre entouré seulement par la mort. L'ancienne école n'est accessible que par le

sud. Les Nécromanciens y vivent toujours aujourd'hui. Leurs anciens serviteurs, les Sans-Âmes, ne leur obéissent plus depuis la disparition des Art.

À l'est, s'étendent les **Plaines de la Valériane**. Ce sont de vastes terres fertiles que se partagent les Humains et les Tellomanciens. À l'ouest des plaines, se trouvent les tours de l'ancienne école de Tellomancie. Après la disparition des Arts, elles ont été abandonnées par les Tellomanciens qui se rapprochèrent des champs et des vergers pour y travailler. À l'est des Plainnes, se trouvent les **Marais de Thénéros**. Il s'agit du premier terrain de jeu de la et Eleanen. Les légendes racontent qu'ils sont habités par des créatures dangereuses qui seraient les premières créations des deux

déesse. Personne n'a mis les pieds dans ces terres depuis des centaines d'années, ces dernières étant protégées par une barrière magique.

Au nord-est de Méridiona, se trouve la **Grande Île**. C'était la province historique des Hydromanciens. Malgré son nom, il ne s'agit pas réellement d'une île, mais d'une mer intérieure entourée d'une barrière de terre de 10 km de large. Des petits îlots se trouvent au sein de cette mer, appelée le Lac d'Eleanen. Chacun de ces îlots abritait une partie du peuple hydromancien. Après les différentes guerres qui menèrent à la quasi-disparition de ce peuple, la plupart des îlots furent abandonnés. La poignée d'habitants qui peuplent l'île sont rassemblés dans la plus grande ville, **Eaux Profondes**, en face du **port d'Eleanen**. Méridiona et la Grande Île sont séparées par la **Mer Maudite**. Cette dernière tient son nom des nombreux naufrages dus à une mer qui ne pouvait être apaisée que par les meilleurs hydromanciens. Depuis la disparition des Arts, très peu de bateaux ont osé faire la traversée.

Les Humains, en tant que premier peuple de Méridiona avaient créé trois grandes cités en l'honneur des Trois Étoiles. Ces villes leur permirent de vivre en harmonie avec les différents peuples pendant des centaines d'années.

La **cité de Méridiona** porte le nom du continent, mais surtout celui de la déesse originelle. Elle est située au nord de l'île. Il s'agit de l'actuelle capitale de l'empire.

La **cité d'Îa** se trouve à l'est des Gorges de la Souffrance. Elle est considérée aujourd'hui comme la capitale du vice. Protégé par la déesse éponyme, un clan composé d'humains y fait la loi : le clan

Kamon.

La **cité d'Eleanen** est le plus grand port de Méridiona. Il avait été fondé pour relier le continent à la Grande Île. Elle est majoritairement aujourd'hui habitée d'Humains qui vivent de la pêche.

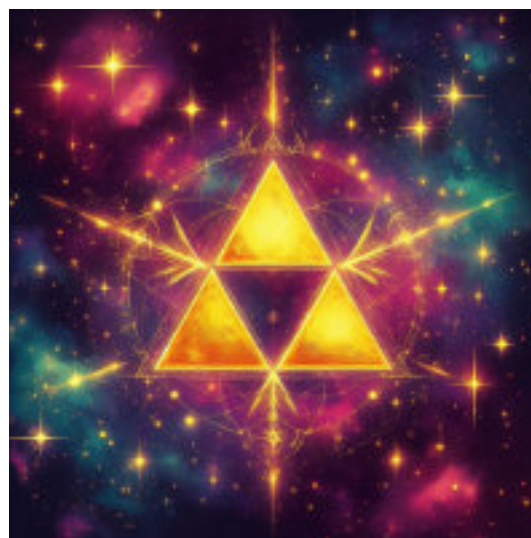
Deux autres grandes villes sont connues de tous : Nortanen et Cathair Fola.

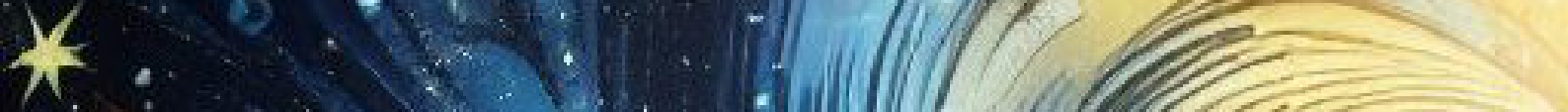
La **cité de Nortanen** est située au nord-ouest de Méridiona, près des Terres Sacrées. Il s'agit d'une ville paisible. La moyenne d'âge y est plutôt élevée vu que c'est ici que viennent vieillir et mourir les nobles de Méridiona. On l'appelle aussi la Cité des Anciens.

La **cité de Cathair Fola** a été construite tout au nord de Méridiona, il y a 28 ans, afin d'accueillir tous les Hématomanciens qui furent déportés. Elle est sous constante surveillance de l'Ordre de la Lumière. Malgré son apparence pauvre, elle renferme le goût pour le luxe des Hématomanciens. Ses tavernes et ses maisons de jeux sont connues pour rivaliser avec celles de la cité d'Îa.

La société méridionnienne

Le culte des trois sœurs





Il s'agit de la religion du Monde. Les Méridionniens vénèrent Méridiona, Îa et Eleanen, aussi appelées les Étoiles. Tous les peuples de Méridiona sont pratiquant car les dieux existent réellement dans cet univers.

La vie : l'âme

L'âme est ce qui fait d'un corps, un être vivant. Elle est l'origine et la source de la vie. Lorsque Méridiona créa des êtres vivants doués de raison, elle fragmenta sa propre âme en des milliers de morceaux. Les deux morceaux les plus puissants lui permirent de créer Eleanen et Îa. Les plus petits servirent à créer les Humains et les Faeries. Un corps ne peut vivre sans âme, ce n'est qu'un réceptacle vide. Seuls les Sans mes en sont dépourvus, car il s'agit de corps ramenés à la vie grâce à la Nécromancie. Ils représentent une aberration aux yeux de tous les autres peuples. Lorsque que Eleanen et Îa créèrent les peuples des Arts, elles divisèrent ainsi leurs propres âmes. De ce fait, le nombre d'âmes n'évolue pas, tout comme la population.


Les Faeries sont les gardiennes des âmes. Leur rôle est de s'occuper des âmes lors de leur passage entre deux réceptacles. Ainsi, elles récupèrent l'âme à la fin de vie d'une personne. Elles procèdent ensuite au rituel du Passage de l'âme, nettoyant l'âme de tous ses souvenirs de sa vie antérieure, avant de l'offrir à un nouveau-né. Ce sont les seules à avoir ce pouvoir. En cela, elles sont très respectées de tous les peuples de Méridiona.

Le **rituel du passage de l'âme** est organisé en cinq phases : le Retour, la Purification, l'Attente, la Transmission et l'Acceptation. Après

leur mort, les Méridionniens sont amenés au temple le plus proche de chez eux pour qu'une Faeri prépare le défunt. Elle extrait l'âme du corps et rend l'enveloppe corporelle à sa famille qui peut procéder aux rites funéraires, propre à chaque province. Dans les lieux les plus reculés, il faut attendre le passage des Faeries itinérantes. Ensuite, l'âme est amenée dans un laboratoire faeri au sein des temples du culte. Ces laboratoires ressemblent à ceux des alchimistes. L'âme est lavée de tous ses souvenirs. Elle passe alors de la couleur noir, dû à l'accumulation de souvenirs et de sentiments, au blanc des âmes immaculée. Elle est alors conservée dans les laboratoires en attendant de trouver un nouvel hôte. Une fois le nouveau-né choisi, elle est insufflée dans celui-ci. Ce sont les Faeries qui se rendent chez les nouveau-nés dignes d'une âme. Le choix est dicté par Méridiona. Si un nouveau-né n'a pas d'âme au bout de deux semaines, il est considéré comme mort-né. La procédure prend rarement plus d'une semaine (sauf dans les campagnes très reculées). Enfin, après une journée complète passée dans son nouvel hôte, l'âme ne fait plus qu'un avec son porteur. Avant cette échéance, elle peut être aspirée hors de son hôte (par les Sans Âmes, par exemple).

Les Arts : la lueur

La lueur est la part d'Art contenu dans chaque corps. Chacun naît avec une lueur propre à son peuple. Ainsi, la lueur est liée au corps et héritée des parents. Dans le cas de parents ayant deux lueurs différentes, il existe plusieurs cas de figure. Si l'un des parents est humain, alors la lueur sera de la couleur de l'autre parent mais elle sera beaucoup plus faible. Si les deux parents viennent des



peuples manciens, les lueurs fusionnent pour donner une lumière blanche. L'enfant perd alors son Art et devient humain. Les Sans-Âmes n'ont pas de lueur comme ce sont des corps sans vie.

- Lueur bleu : Hydromancien
- Lueur rouge : Pyromancien
- Lueur verte : Tellomancien
- Lueur jaune : Aeromancien
- Lueur noire : Nécromancien
- Lueur violette : Hématomancien
- Lueur iridescente : Faeri
- Lueur blanche : Humain

Même si les Arts ne sont plus présents depuis 30 ans, il est important de comprendre ce que sont les arts. Après tout, seuls les personnages de moins de 35 ans ne les auront jamais vraiment connus. La magie étant omniprésente dans l'ancien monde de Meridiona, elle était utilisée pour absolument tout. Même des activités simples comme faire à manger, nettoyer, jardiner étaient réalisées en se servant des Arts. Seuls quelques petits villages reculés humains n'en faisaient pas usage. La perte de la magie a été un véritable traumatisme pour ceux qui sont assez vieux pour l'avoir vécu. Le peuple ne s'opposera jamais ouvertement aux Étoiles. Cela serait considéré comme de l'hérésie. Cependant, certains rêvent de retrouver la facilité de la vie avec les Arts, surtout chez ceux qui l'ont connu.

L'organisation des Méridioniens

La société meridionnienne est organisée en provinces qui représentent les peuples. Chaque province a un Prince et un Représentant à sa tête. L'organisation au sein d'une province est propre à chaque peuple.

Le Haut Conseil

Le Haut Conseil est composé des Représentants de tous les peuples. Ils élisent l'Empereur pour une durée de 10 ans. Une fois son règne terminé, il retrouve son rôle de Représentant. Son successeur est nommé parmi les membres du Haut Conseil. Les membres assurent collectivement les intérêts de l'Empire et des Trois Sœurs. Seul le représentant Hématomancien n'a pas le droit au vote, mais il peut exprimer son avis.

Le 2^e Empereur est en place depuis 4 ans. Il s'agit de Veland Malenason.

- La Représentante des peuples Humain et Hydromancien est Aerin Miré. C'est l'Impératrice sortante.
- La Représentante aeromancienne est Sû Poldoré.
- Le Représentant pyromancien est Veland du clan Vatgufa. C'est l'actuel Empereur.
- La place du Représentant tellomancien est actuellement vacante.
- La Représentante hématomancienne est Patima.
- Le Représentant nécromancien est Shiori Kamisaki.

Pour le peuple qu'il représente, l'Empereur en délègue la gestion au Prince, mais il reste tout de même le Représentant de celui-ci.

L'union des Humains et des Hydromanciens

À la fin de la guerre de l'Eau et du Sang, Elennen est nommée Reine des humains et des hydromanciens par Meridiona. Afin de respecter la volonté des Étoiles, les peuples humains et hydromanciens sont représentés par une seule et même personne au sein du Haut Conseil.

Les Hématomanciens

Les Hématomanciens ont perdu tous leurs droits et places de choix. Ils sont regroupés à Cathair Fola, la ville prison construite en l'an 2. Leurs possessions ont été saisies pour servir à la construction de Cathair Fola. Les maisons présentes dans les différentes villes ont été redistribuées sur une base de mérite, suite à la guerre. Suite à la disparition des Arts, les Hématomanciens ont perdu leur immortalité.

L'Ordre de la Lumière

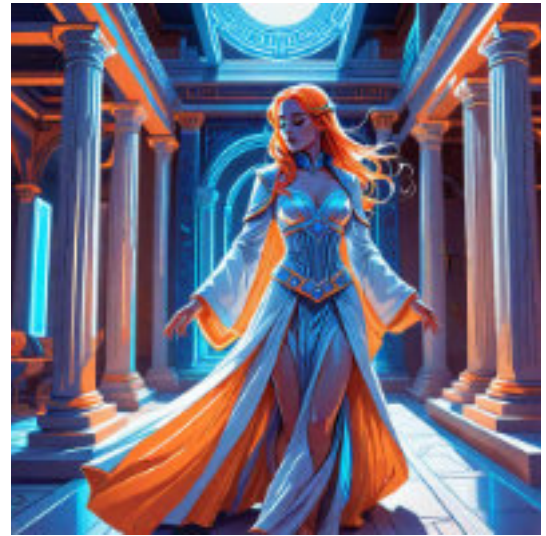


Son rôle est de s'assurer que les Arts ne réapparaissent pas tant que les Étoiles ne l'ont pas voulu. Ses membres se consacrent à la recherche d'artefacts et à la traque et au jugement des hérétiques. Bien que souvent décrits comme des fanatiques, ils jouent un rôle crucial dans la société en tant que gardiens de la parole sacrée des Étoiles.

L'Ordre de la Rose d'Albatre

La rose d'Albâtre représente les sept Artes et la volonté d'exceller en toute chose au sein de Méridiona. Il s'agit d'un regroupement d'artistes qui ont voué leur vie au rêve d'embellir la création afin de divertir

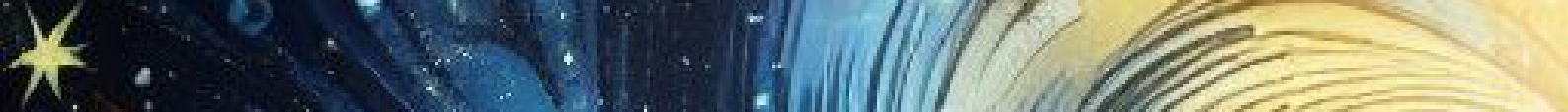
les Étoiles. Les œuvres de l'Ordre étant destinées avant tout aux déesses sont exposées au sein d'une chambre des Roses présente dans chacune des grandes villes de Méridiona. Présente partout, et apprécié tous, l'Ordre de la Rose d'Albâtre, bien que fondée par une Hématomancienne, compte parmi ses membres des représentants de tous les peuples.



L'Armée Unie



En l'an 16, l'un des premières décrets du Haut Conseil fut de regrouper toutes les armées en une seule : l'Armée Unie. Les royaumes n'existant plus, cette dernière fut donc dédiée au maintien de la paix. Leur première mission fut de pacifier



Hématomanciens et les Nécromanciens. Afin de calmer la jalousie des humains qui n'ont jamais eu accès à la magie et pour mettre fin aux différents conflits qui en découlèrent, Méridiona permit aux humains d'utiliser tous les Arts, mais de façon superficielle. C'est ainsi que furent fondés les Écoles d'Arts.

Malheureusement, cet âge fut marqué par deux grandes guerres. Tout d'abord le massacre des Hydromanciens par les Sans-Âmes. Eleanen fit alors s'abattre une vague de froid et de glace sur tous les royaumes. Elle ne laissa revenir la qu'à condition que plus aucun hydromancien ne soit tué. Le peuple devient alors protégé par les Étoiles.

150 ans plus tard, les royaumes sombrèrent dans l'une des guerres les plus meurtrières de leur histoire : la Guerre de l'Eau et du Sang. Elle opposa d'un côté les forces du Sang, celles de l'Usurpatrice Siria Amastacia et de l'autre côté les troupes de l'Eau, celles du Prince déchu Andréal et d'Elenen Amastacia, demi-sœur de Siria et héritière légitime des Hydromanciens. Après 6 ans de conflits, la guerre se termina lorsque l'Usurpatrice fut tuée par sa sœur. Cet événement marqua la fin de l'Âge des Arts qui dura 512 ans.

Le quatrième âge est celui du Silence, commencé il y a 30 ans.

Sa première année correspond à l'instant où Méridiona décida de mettre fin aux Arts, les différents peuples étant incapables de s'empêcher de les utiliser pour la guerre. En parallèle, elle nomma Elenen Amastacia, Reine des Hydromanciens et des Humains pour la remercier d'avoir mis fin à la guerre. Suite à la guerre, il y eut de nombreuses expéditions punitives

contre les Hématomanciens. En effet, l'accès aux journaux de l'Usurpatrice avait prouvé qu'elle avait été manipulée par le roi Hématomancien et que c'était lui le véritable responsable de la guerre.

Après la mort d'Elenen, la première Impératrice élue fut nommée pour 10 ans. Il s'agissait d'Aerin Miré, l'apprentie d'Elenen. Il y a 4 ans, ce fut au tour de Veland Malenason, représentant pyromancien de devenir Empereur.

Une année en Méridiona dure 12 mois. Elle est découpée en 4 saisons. L'année commence avec le printemps et se termine en hiver.

Printemps

- mois de Méridiona (grande fête de la Création (1er jour de l'année))
- mois de l'Âme
- mois de la l'Aéromancie

Été

- mois de Eleanen
- mois de la Pyromancie
- mois de l'Humanité

Automne

- mois de lâ
- mois de la Tellomancie (fête de la chasse)
- mois de l'Hématomancie (grande fête Samhein)

Hiver

- mois des Faeri
 - mois de l'Hydromancie
 - mois de la Necromancie
- 

L'origine du monde

À l'origine, le monde était terne et froid. Les terres étaient sans vie et le vide régnait en maître. Étrangement, une lumière naquit. D'abord faible, sans volonté pure, elle se nourrissait de tout ce vide. C'était une simple lumière vacillante. Elle gagna une conscience, une envie de créer ce qu'on appelle aujourd'hui la Vie. Plus elle absorbait de vide, plus elle grandissait, plus elle voulait remplacer ce dont elle se nourrissait par quelque chose d'autre. Quelque chose de beau, de coloré.

Le *Désir* était né.

Cette lumière adopta alors la forme d'une femme, telle que nous les connaissons aujourd'hui. Elle foula du pied la terre et celle-ci commença à se parer de couleurs. Ainsi, le vert des plaines, le rouge des montagnes, le bleu des mers apparut. Cette lumière décida alors de se parer d'un nom, d'une vie propre et de l'offrir à la terre.

Méridiona était née.

Alors qu'elle parcourait le monde, créant de nouvelles teintes, un nouveau sentiment naquit : la *Solitude*. *Méridiona* décida alors de donner vie à deux étoiles jumelles. Elle leur offrit un morceau de son âme et créa les deux sœurs Eleanen et Iâ.

L'*Amour* était né.

Elles formèrent de nouveaux reliefs sur la terre. Les volcans, les rivières et les bois que nous connaissons aujourd'hui furent créés. *Méridiona* se glissa derrière ses sœurs et posa ses mains sur leurs épaules. Les deux sœurs s'arrêtèrent alors et le monde se figea. Les trois sœurs regardèrent ce monde qu'elles avaient bâti.

La *Fierté* était née.

Posément, elles prirent une taille humaine pour pouvoir fouler du pied l'herbe de ce nouveau monde. Devant elles se tenait magistral un temple qu'elles avaient dédié à leur splendeur. Elles entrèrent alors et se dirigèrent vers un autel au fond de la pièce majeure. Elles l'entourèrent et se mirent à psalmodier. L'autel s'éclaira. Tout d'abord simple lueur, la lumière se divisa en trois. Elle devint trois triangles, chacun représentant une des sœurs. Celui de *Méridiona* représentait la *Vie*. Celui de Eleanen représentait le *Jour* qu'elle venait de créer. Enfin, celui de Iâ représentait la *Nuit* qu'elle adorait. Les trois triangles se rejoignirent alors pour ne former qu'une seule et même relique. Une fois leur création achevée, un nouveau sentiment naquit : l'*Ennui*.

Méridiona prit la parole : "au commencement seront les Faeris, les gardiennes des âmes, source de toute vie. Pour les accompagner et les servir seront les Humains."

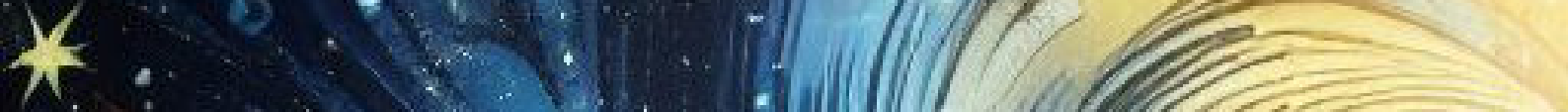
Se fut alors au tour d'Eleanen de s'exprimer : "par la suite, viendront les peuples du *Jour* qui nous vénéreront".

Iâ, espiègle, termina : "enfin, les peuples de la *Nuit*, nous amuserons avec leurs peurs et leurs plaisirs".

Sur ces paroles, les trois sœurs retournèrent dans les étoiles pour regarder ce qu'allait devenir leurs créations.

Les *Peuples* étaient nés.

La création du monde tel qu'elle est enseignée par le culte des Sœurs.



Crédits

Les textes et l'univers ont été créés par Amélie Vincent

Le GN est porté par l'association *Epic GN*

Les illustrations (sauf la carte) ont été réalisées avec *Hotpot.ai* et *Image Creator from Microsoft Designer*

