

Méridiona

2^e millénaire



Livret Tellomanciens



Les Tellomanciens étaient les gardiens de l'Art de Tellos d'où ils firent 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.

Société

Historiquement, les tellomanciens étaient un peuple de nomades. Ils se déplaçaient sans cesse au sein du continent sans forcément créer d'attache. Ils évitaient cependant

les villes, dont le sol recouvert de pavé les empêchait d'avoir un accès direct à la terre. Depuis le début de l'âge du Silence, la grande majorité des tellomanciens sont retournés vivre dans les Plaines de la Valériane afin de s'occuper des champs et des vergers.

Dès que plusieurs tellomanciens décident de vivre au même endroit, il faut déterminer qui sont les alphas mâles et femelles. Pour cela, des jeux sont organisés. Ils peuvent durer de quelques heures à plusieurs jours suivant la taille du groupe. Les épreuves sont toujours bon enfant.

Les Plaines de la Valériane

Situées à l'est de Méridiona, il s'agit 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 préférèrent construire des fermes pour s'occuper de la terre. À l'est des Plaines, 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 déesses. Personne n'a mis les pieds dans ces terres depuis des centaines d'années, ces dernières étant protégées par une barrière magique.

Ressources

Aujourd'hui, les tellomanciens sont devenus les plus grands fermiers et éleveurs de Méridiona. Ils ont la charge d'approvisionner tout le continent en nourriture mais aussi en plantes et céréales nécessaires à la confection de vêtements. Même si la majorité des exploitations se trouvent dans les Plaines, il n'est pas rare de croiser des fermes tellomanciennes dans toutes les terres fertiles. Ils se chargent eux-mêmes d'approvisionner et de troquer leurs ressources dans les villes.

Justice

Il est assez fréquent que la justice soit plus clémentine envers eux. Les autres peuples considèrent qu'ils sont simple d'esprit à cause de leurs origines félines. Ils ne sont pas pour autant exemptés de suivre les règles.

Religion

Eleanen, la bâtisseuse



L'Étoile majeure des tellomanciens est Eleanen. Elle représente le développement de toute chose. On lui attribue les notions de famille, de travail, de sagesse.

Le culte des Trois Sœurs

Les Tellomanciens sont très proches des étoiles. Même s'ils ont une préférence pour Eleanen, ils célèbrent aussi les deux autres étoiles pour les remercier de participer au rythme de la nature.

Ils prient très peu, mais font beaucoup d'offrandes aux étoiles : le premier fruit de l'été, une belle fleur, le résultat d'une bonne chasse... Ils adorent faire des cadeaux.

Us et coutume

Caractère

De part leurs origines mi-félines, les tellomanciens sont un peuple à la fois curieux, joueur et indépendant. Ils sont dénués de toute malveillance mais leur curiosité peut vite les pousser à devenir très envahissant s'ils portent de l'intérêt pour



quelqu'un ou quelque chose. Malgré leur indépendance, c'est un peuple très affectueux qui a besoin de contacts avec les autres.

Cependant, ils ne sont pas connus pour être loyaux et iront là où ils en ont envie. C'est un peuple impulsif qui ne prend jamais le temps de peser le pour et le contre.

Structure familiale

Les Tellomanciens vivent généralement en petits groupes familiaux. Ceux-ci se regroupent pour former des clans. Chaque clan est dirigé par un mâle et une femelle alpha. Leur autorité est généralement exercée de manière souple et non coercitive.

Ils valorisent aussi l'indépendance individuelle. Chaque membre du clan est capable de chasser, de s'occuper des champs et de contribuer aux tâches domestiques. Bien qu'ils puissent être indépendants, ils se soutiennent mutuellement. Ainsi, la responsabilité de l'éducation et de la protection des jeunes est partagée entre tous, qu'ils soient parents biologiques ou non.

Folklore

Lors du 8^e mois de l'année, le mois de Tellos, ils organisent le Rituel de la Chasse en l'honneur de la déesse Eleanen. Avant le début de la chasse, ils se rassemblent dans un temple afin que les participants soient bénis par l'Étoile. Ils se dispersent ensuite dans la nature. Ils traquent leurs proies en évitant toute souffrance inutile. Ainsi, ils expriment leur gratitude envers les animaux pour leur sacrifice.

Une fois la chasse terminée, ils retournent au temple avec leurs

prises, qu'ils offrent à Eleanen. La nuit venue, le rituel se termine par un repas festif préparé à partir des fruits de leur chasse.

Divertissement

Un bon Tellomancien est un Tellomancien qui s'amuse. Ainsi, ils ont développé plusieurs activités qui sont essentielles à leur quotidien comme la chasse simulée, l'exploration de nouveaux territoires, les jeux d'adresse et le jeu de « cache-cache ». En plus des jeux physiques, ils apprécient de se raconter des histoires, de chanter ou encore d'inventer des jeux de devinettes et d'énigmes pour divertir la communauté.

Apparence

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

L'Art du passé

Avant l'Âge du Silence, les Tellomanciens maîtrisaient la magie de la Terre. La Tellomancie pouvait être utilisée à des fins nourricières, de construction et d'artisanat, ou guerrières.

Cette magie était divisée en trois écoles :

- l'école de la Terre ;
- l'école des Plantes ;
- l'école du Métal.

Les adeptes de l'école de la Terre avaient pour rôle de gérer tout ce qui touchait au domaine de la construction, qu'il s'agisse d'une ville, d'une maison, d'un pont ou encore d'un puit...





Les adeptes de l'école des Plantes s'occupaient de nourrir les populations de Méridiona mais aussi de les soigner grâce aux particularités médicales de certaines plantes.

Les adeptes de l'école du Métal pouvaient utiliser les différents métaux à leur guise. Cela leur permettant de réaliser des objets d'ornements mais aussi de créer des armes.

Univers d'inspiration

Pour la confection de vos costumes et de vos camps, vous trouverez un tableau Pinterest dédiés aux Tellomanciens ici :

<https://urlz.fr/q5pU>





Crédits

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

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

Les images ont été réalisées avec *Hotpot.ai* et *Image Creator from Microsoft Designer*

