

MÉRIDIONA

2^e millénaire



Livret Hématomanciens



Les Hématomanciens étaient les gardiens de l'Art de Hématos d'où ils firent leur nom. Ainsi, ils maîtrisaient tous 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 vieillissaient 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.

Société

Lors de la Guerre de l'Eau et du Sang, les Hématomanciens, guidés par la, suivirent le commandement de leur ancien Roi Kariar Dearg et de l'Usurpatrice Siria Amastacia. Malheureusement pour eux, ce sont les protégés de l'étoile Eleanen qui remportèrent la guerre. S'en suivi alors leur déchéance.



Les fondements de la Méridiona de l'Âge du Silence se firent sans eux. La vaste majorité des Hématomanciens perdirent leurs titres et leurs places. Les deux premières années furent même accablées par une véritable chasse aux sorcières contre ce peuple. Ils furent alors exilés des grandes villes et rassemblés dans une ville naissante modeste, proche de la Capitale, Cathair Fola.

Seuls quelques Hématomanciens ont conservé leurs places de l'Administration. Uniquement, parce qu'ils en savaient trop et étaient devenus indispensables.

Cathair Fola

Après la guerre, la seule citadelle Hématomancienne, Chathair Mhór, fut détruite. Il était important pour le Haut Conseil de Méridiona de frapper de manière dure les Hématomanciens pour les punir de leurs crimes. Sans la Guerre du Sang et de l'Eau, les Arts seraient toujours présents. Dans l'esprit de tous, les Hématomanciens étaient les uniques responsables de la privation de magie et du chaos qui en découle.

Une nouvelle ville fut alors construite pour accueillir les Hématomanciens. Elle ne possède le titre de ville que parce qu'elle comporte plus de 1 000 habitants. Elle est composée de maisons modestes de bois et de pierres. Elle comporte en son centre un temple à Méridiona. Le temple est là pour rappeler aux Hématomanciens l'erreur qu'ils ont commise de suivre leur Roi. Les constructions sont certes petites et modestes, mais chaque maison est décorée avec goût, reflétant l'amour du luxe de ce peuple exilé.

La ville est dirigée par la plus vieille

famille d'Hématomancien, les Bathory. C'est elle qui a pour responsabilités de gérer la répartition des ressources et des calices (les Méridionniens volontaires pour nourrir la soif de sang des Hématomanciens).

Ressources

Avant l'exil, lorsqu'ils ne faisaient pas partie de la noblesse, les Hématomanciens détenaient des postes importants. La plupart d'entre eux étaient médecins, juristes, banquiers...

En seulement six ans, Cathair Fola s'est transformée en un centre d'érudition. Les Hématomanciens vendent leurs connaissances des anciens réseaux de Méridiona au plus offrants. La ville a aussi beaucoup développé les Maisons des Vices comme les maisons de passe, les casinos ou encore les clubs de combats.

Justice

Vivant en exil, c'est la famille Bathory, de par sa vieille sagesse, qui s'occupe de faire régner la Loi de Méridiona dans la ville. Une garnison de l'Armée Unie est constamment présente à Cathair Fola pour s'assurer que les Hématomanciens restent dans le droit chemin, ainsi que pour assurer leur protection.

Garde d'Onyx

Avant la Chute, la Garde d'Onyx, également connue sous le nom de Main Noire, était une organisation originellement dédiée à la protection des Hématomanciens. Ses soldats d'élite maniaient aussi bien la magie que les armes et bénéficiaient, pour certains, d'une expérience centenaire. Afin de pouvoir protéger les hématomanciens de tout type de





menaces, à travers tout Méridiona dans les sphères économiques, diplomatiques et religieuses. La garde usait plutôt de la diplomatie que de la force pour faire respecter les volontés du Roi Kariar Dearg mais n'hésitait jamais à prendre les armes lorsque la situation l'exigeait. Seules quelques régions du continent échappaient à son influence. Entourée d'une aura de mystère et de secret, la Garde était à la fois crainte et admirée. Bien que disposant d'effectifs réduits pendant la guerre de l'Eau et du Sang, la Garde fut l'une des plus efficaces forces Hématomancienne. Toutefois, le dévouement, les hautes compétences et la bravoure de ses membres ne put empêcher leur défaite. Dès le début de l'Ere du Silence, la Garde fut dissoute. À l'exception de celle de Méridiona, toutes ses commanderies furent saisies, ses biens confisqués et ses membres arrêtés pour être jugés. Tout ce que représentait la Garde fut méticuleusement détruit et, sa mission première, protéger le peuple Hématomancien fut confiée à des étrangers. Trente années plus tard, il ne demeure de la Garde qu'un souvenir glorieux avivé par l'amertume et la rancœur de l'humiliation subie.

Ordre de la Rose d'Albâtre

La rose d'Albâtre représente le beau, les sept Arts et la volonté d'exceller en toute chose au sein de Méridiona. Comme sa créatrice Amélia, chaque membre de l'organisation voue son existence à se perfectionner dans la pratique des sept Arts avec pour objectif avoué celui d'embellir la Création. Les Roses pensent qu'ainsi elles poursuivent la vision des déesses et les divertissent de la meilleure des manières qui soit.

Les œuvres de l'Ordre sont destinées avant tout aux déesses et ne sont ainsi pas à vendre. Afin de financer ses activités grâce au mécénat, il existe une Roseraie au sein de chacune des cours de Méridiona. Elles y dictent les carcans de la mode, travaillent à l'embellissement des palais, des jardins, des villes et glorifient les hauts dignitaires qui les accueillent. Les Roses jouent aussi le rôle de préceptrices offrant leur savoir à tous les niveaux de la société. Elles en profitent pour rechercher chez leurs élèves l'étincelle de talent qui sommeille dans de nombreux êtres et qui ne demande qu'à s'embraser.

L'Ordre de la Rose d'Albâtre, bien que fondée par une Hématomancienne, compte parmi ses membres des représentants de tous les peuples de Méridiona. Durant la guerre de l'Eau et du Sang, l'Ordre s'eventua à protéger de la folie de la guerre les œuvres d'arts et monuments de Méridiona, mais également les artistes contemporains de cette époque. Ainsi l'Ordre, sans prendre le parti d'une ou de l'autre des factions, resta fidèle à ses principes et à sa mission. Quelques Roses moururent durant cette guerre car elles se trouvaient entre des combattants et les œuvres ou artistes qu'elles avaient juré de protéger. Cependant, à force de diplomatie et grâce à leurs nombreuses connexions, elles parvinrent globalement à résoudre les choses sans qu'il y ait besoin de verser trop de sang.

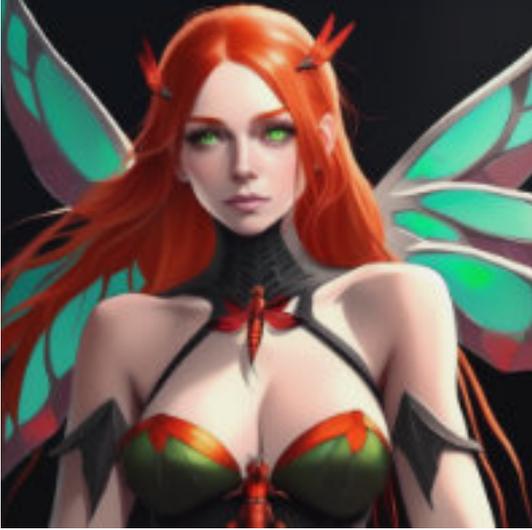
Suite à la destruction de Chathair Mhór, l'ancienne capitale hématomancienne, le Haut Conseil imposa à l'Ordre de transférer leur siège à Méridiona.



Religion

Îa, l'espïegle

L'Étoile majeure des Hématomanciens est Îa. Elle représente la fin de toute chose et les plaisirs. Elle a créé la notion de jeu



et de plaisir pour profiter davantage des humains. Ses domaines de prédilections sont la guerre et la mort. Îa est connu pour aimer se mêler des histoires de Méridiona. Elle descend souvent sur terre pour semer la zizanie. Les rumeurs racontent même que la Guerre de l'Eau et du Sang serait de son fait. Les Hématomanciens sont très croyants. Chacun possède chez lui un autel à Îa.

Le culte des Trois soeurs

Les Hématomanciens ne s'intéressent pas aux deux autres étoiles. Ils ne doivent leur existence qu'à Îa. Ils ne rejettent pas et respectent Méridiona et Eleanen. Cependant, ils ne les prient jamais ni ne leur font d'offrandes. Ils vivent comme une provocation, l'établissement d'un temple de Méridiona au sein de Cathair Fola.

L'ordre de la Lumière

Afin de s'assurer que les Hématomanciens ne chercheraient pas à faire revenir les Arts, le Temple de la Trinité a affecté un petit groupe de templiers à Cathair Fola. Les relations avec ces derniers sont très tendues.

Us et coutume

Caractère

Généralement assez silencieux et distants, ils sont centrés sur leur peuple et se mélangent très peu. Cependant, ils sont intrigués par le côté malléable des humains. Ils ont une éducation excellente et sont passionnés par l'histoire de Méridiona. Ce qui fait d'eux de très bons notables.

Îa, détestant s'ennuyer, décida d'offrir aux Hématomanciens des Vices et des Vertues. Ces derniers façonnent la manière dont le fragment de son âme influencent la personnalité des êtres possédant l'étincelle d'Hématos. Là, où les autres peuples étaient libre de se développer en fonction de leur environnement, les hématomanciens quant à eux sont influencés par ces cadeaux empoisonnés de leur déesse.

Structure familiale

Pour les Hématomanciens, l'amour représente le "lien de l'âme". Ainsi, ils ne se marient uniquement qu'avec leur âme-sœur. Pour ce faire, ils vont consulter les Faeri pour être sûrs que les deux âmes soient bien liées ensemble. Cependant, l'obsession eugénique des Hématomanciens, les poussent à accepter le mariage que s'il ne s'agit d'un autre Hématomancien. Il vaut mieux



respecter la pureté du sang que risquer le mélange. Comme ils sont immortels, ils peuvent attendre que leur âme-sœur soit incarnée dans le corps d'un des leurs. Si l'âme-sœur naît dans le corps d'un membre d'un autre peuple, il n'est pas rare que l'Hématomancien associé devienne le mécène de l'enfant pour lui assurer une vie de plaisir.

Il n'y a en général qu'un enfant par couple. Toutefois, il est courant que les Hématomanciens aient des enfants avec leurs amants. Il est né à peu près autant d'enfants Hématomanciens de cette façon qu'au sein des couples officiels, assurant ainsi la survie du peuple. Qu'ils soient nés au sein du couple, où hors couple, les enfants sont vus comme des êtres précieux qu'il faut façonner et tailler tel le diamant. Les parents Hématomanciens consacrent donc beaucoup de temps à leur progéniture.

Folklore

Leur fête préférée est celle dédiée à la : Samhain. À l'occasion, ils lui offrent un sacrifice (souvent un calice en fin de vie) pour la remercier de plonger le monde dans la période sombre.

Diversissement

Les Hématomanciens sont très portés sur la luxure, le combat et les jeux. Chaque Hématomancien n'a qu'un seul époux avec qui il partage son quotidien, sa demeure et son enfant. Cependant, il est communément admis qu'un Hématomancien entretienne plusieurs amants.

Apparence

Les Hématomanciens sont reconnaissables à leurs longues

canines qui leur servent à boire le sang plus facilement. Leur style vestimentaire s'inspire de la mode de la mode anglaise du 18^e au 20^e siècle. Ils adorent porter des bijoux ouvragés et leurs vêtements sont confectionnés dans des tissus luxueux.

L'Art du passé

Avant l'Âge du Silence, les Hématomanciens maîtrisaient la magie du Sang. L'Hématomancie pouvait être utilisée à des fins de guérison ou guerrières.

Cette magie était divisée en trois écoles :

- l'école du Sacrifice ;
- l'école de l'Asservissement ;
- l'école du Vampirisme.

Les adeptes de l'école du Sacrifice se mutilaient pour utiliser leur propre sang comme ressource. À contrario, les adeptes de l'école de l'Asservissement utilisaient le sang de leurs calices ou de leurs victimes.

L'école du Vampirisme était obligatoire pour tous pour assurer leur survie. Les jeunes Hématomanciens y apprenaient à se nourrir du sang des autres peuples et à y puiser les ressources nécessaires à leur excellente santé.

Cette pratique, bien que mal vue par les autres peuples, était tolérée dans tout Mériodiona. En effet, la Loi de la Survie interdit aux Hématomanciens de se nourrir jusqu'à tuer la personne. Ils prélèvent des quantités raisonnables de sang sur des volontaires d'autres peuples nommés calices. Pour beaucoup, être un calice représentait une place de choix. En effet, les calices composaient la cour des





Hématomanciens et pouvaient ainsi profiter de leurs influences dans Méridiona. Aujourd'hui, ce sont l'ensemble des serviteurs d'une maison hématomancienne.

Univers d'inspiration

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

<https://urlz.fr/q1WX>

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*

