

Méridiona

2^e millénaire



Livret Univers - v.1.2

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, les Étoiles, 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.

Sommaire

Une brève introduction à l'histoire du monde	3
Le culte des trois sœurs	4
La géographie.....	8
Les peuples de Méridiona.....	11
La société méridionnienne	14
Crédits	20

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

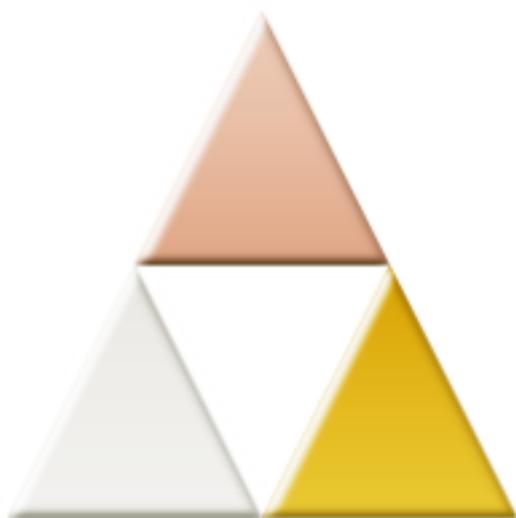
humains. Cette punition visait à punir les Méridionniens ainsi que ses deux sœurs divines pour avoir poussé le jeu trop loin. Cela bouleversa radicalement le mode de vie de Méridiona, car les peuples avaient l'habitude d'utiliser la magie pour des tâches quotidiennes depuis plus de 500 ans.

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...

Le culte des trois sœurs



Le Culte des Trois Sœur, ou Culte des Étoiles est la religion unique en Méridiona. Elle est pratiquée par tous et n'est jamais remise en cause, comme les déesses se mêlent aux méridionniens au gré de leurs envies.

Les Trois Sœurs

Au commencement, naquit **Méridiona**. Se sentant seule, elle donna vie à ses deux sœurs. Ensemble, elles battirent le monde de Méridiona et donnèrent naissance aux différents peuples. Depuis des milliers d'années, elles sont les témoins et les juges de



Méridiona



Eleanen



Îa

l'Histoire. Lorsqu'elles ne sont pas sur terre, elles vivent dans le ciel et sont visibles la nuit. C'est pour cela qu'elles sont surnommées les Étoiles. Par ennui, **Eleanen** et **Îa** créèrent des nouveaux peuples pour pouvoir jouer avec ceux de leur sœur Méridiona : les **Humains** et les **Faeris**. Par orgueil, elles créèrent les Arts pour rendre ces peuples plus puissants que les humains. Les Arts sont l'incarnation de la magie. Ils ne sont pas un peuple à proprement parler, mais ont donné naissance à six peuples distincts. Les Arts d'Eleanen sont **Hydros**, **Pyros**, **Tellos** et **Aeros**. Les Arts d'Îa sont **Necros** et **Hematos**.

Les trois déesses sont symbolisées par la **Sainte Trinité**, composée de trois triangles en or jaune. Le triangle supérieur représente Méridiona, les deux inférieurs, Eleanen et Îa.

Méridiona, la nourricière

Méridiona est l'aînée des trois sœurs. Elle représente le commencement, la vie et l'âme.

Elle est considérée comme une déesse joyeuse et aimante. Elle descend souvent sur Méridiona pour passer du temps avec ses peuples, sans pour autant révéler sa véritable nature.

Ses domaines de prédilection sont l'amour, la famille et la justice. Elle est symbolisée par un triangle en or rose. On lui associe les couleurs rose et jaune.



Eleanen, la bâtisseuse

Eleanen est la jumelle de Îa. Elle représente le développement, les Arts élémentaires et l'Étincelle. Elle réfléchit toujours avant d'agir, ce qui peut lui donner un air distant. C'est une grande bavarde qui adore

débattre avec passion. Cependant, elle n'aime pas être au premier plan et laissera ses peuples se débrouiller par eux-mêmes.

Ses domaines de prédilection sont le savoir, les Arts, l'artisanat et les arts.



Elle est symbolisée par une étoile à six branches (deux triangles inversés) en or blanc. On lui associe les couleurs vert, bleu et violet.

Îa, l'espiègle

Îa est la jumelle d'Eleanen. Elle représente la fin de toute chose et l'amusement. Elle a créé la notion de jeu et de plaisir pour profiter encore plus des humains. Elle peut être douce et rassurante, mais cache souvent une envie de jouer avec les humains et les peuples de sa jumelle, tel un chat avec une souris. Elle aime se mêler des histoires de Méridiona. Elle descend souvent sur Méridiona pour semer la zizanie.

Ses domaines de prédilection sont la mort, la guerre et les plaisirs. Elle est symbolisée par une étoile à six branches (deux triangles inversés) en vieil or. On lui associe les couleurs vert, rouge et orange.



L'origine du Monde

Il s'agit de l'histoire la plus contée et la plus sacrée du Culte, même si tout bon Historien argumentera qu'elle n'a pas de valeur historique. En effet, ce conte décrit la création du Monde et des différents Arts. Or, les archives historiques démontrent que les Arts apparurent 1 100 ans après les Humains et les Faeris. Les personnes les plus croyantes réfutent la vérité historique pour la parole des Étoiles.

Les relations entre les Étoiles et leurs peuples

Les Étoiles foulent régulièrement le sol de Méridiona, et il n'est pas rare qu'un habitant les ait croisées au moins une fois dans sa vie. Parmi elles, là est celle qui affectionne le plus la proximité avec ses créations.

Pourtant, les trois sœurs restent distantes des affaires des mortels. Ni guides, ni sauveuses, elles laissent les peuples libres de leurs choix et de leurs épreuves, sans jamais répondre aux prières ni accorder de faveurs, à l'exception de leurs **Émissaires**. Cependant, leur présence n'est jamais due au hasard : elles n'interviennent que lorsque l'équilibre du monde est menacé ou lorsqu'elles y trouvent un intérêt qui dépasse les simples préoccupations humaines.

L'organisation du culte

Le culte des Trois Sœurs est organisé en deux branches principales : celle au service des Étoiles et celle au service des Faeris.

L'**Ordre des Étoiles** reflète la fascination et la dévotion des méridionniens pour les Trois Sœurs. Il est dirigé par les Émissaires des étoiles. Chaque peuple compte un Émissaire. Ce sont des personnes qui ont été bénies à la naissance du pouvoir de s'entretenir avec les Étoiles. Elles sont capables de parler instinctivement l'Astral, la langue divine. Elles représentent la parole des Étoiles auprès des prêtres et prêtresses. De ce fait, il n'existe pas de textes sacrés à proprement parler en Méridiona. Cependant, il existe des contes considérés comme sacrés. Le plus connu est celui de la création du monde.

Chaque temple est dirigé par une

Haute Prêtresse qui dirige les rituels. Tous ceux qui ont dédié leur vie aux Étoiles sont considérés comme des prêtres. Leur rôle est de dispenser la sagesse des étoiles aux adeptes.

L'**Ordre des Faeris** est composé de femmes et d'hommes qui dédient leur vie à aider les Faeris dans leurs tâches. Ainsi, ils entretiennent les laboratoires où se déroule le passage de l'âme et font aussi office de lien entre les Faeris et les membres des autres peuples. On les appelle les sœurs et frères des étoiles.

Les temples

Le lieu principal du culte est le **Temple de la Trinité**. Il a été érigé par les Trois Sœurs au moment de la création du monde. Ce temple a pour but de rappeler l'Histoire du monde à tous, ainsi que de protéger la **Sainte Trinité**. Comme beaucoup d'édifices sur Méridiona, le temple est sous la forme d'une haute tour. Les quatre étages supérieurs sont uniquement accessibles aux chefs des différents peuples, ainsi qu'aux Émissaires. Aux trois premiers étages se trouve la Grande Bibliothèque où sont instruits les Historiens (la plupart du temps des Hématomanciens) et où reposent les récits de Méridiona. Le quatrième étage est consacré à la formation des frères et sœurs, prêtres et prêtresses, et Hautes prêtresses. Les étages suivants sont dédiés au Culte en lui-même. Chaque étage est dédié à une Étoile avec dans l'ordre là, Eleanen et Méridiona. Enfin, le dernier étage est la salle où repose la Sainte Trinité, la relique des Étoiles.

Les différentes villes de Méridiona contiennent des temples dédiés aux Étoiles. Au sein de chaque temple, il existe de plus petits autels pour les autres Étoiles. Les villages

contiennent un plus petit lieu de culte adapté aux besoins des habitants. Il est courant de retrouver des motifs d'étoiles ou les symboles des triangles divins incorporés dans l'art et dans l'architecture des temples.

Les rituels

Une fois par semaine, de grands rassemblements sont organisés afin de transmettre la Parole des Étoiles aux méridionniens. Chaque Haute Prêtresse aura ses rites propres, en fonction des croyances de son peuple. Par exemple, les hématomanciens organisent de grands banquets pour célébrer les déesses. Les tellomanciens quant à eux se retrouvent pour offrir aux déesses le fruit de leur chasse... Toutes les célébrations n'ont plus lieu en même temps depuis la disparition des Arts. En effet, il est dorénavant nécessaire de passer par des prêtres colporteurs qui vont transmettre la Parole de temple en temple.

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

Les Arts étant omniprésents dans l'ancien monde de Meridiona, ils étaient utilisés pour absolument tout. Même des activités simples comme faire à manger, nettoyer, jardiner étaient réalisées en s'en servant.

Le Silence

Le Silence a commencé il y a 30 ans, lorsque Méridiona a mis fin aux Arts après des siècles de guerres où ils avaient été utilisés comme des armes. Cette décision a bouleversé les sociétés méridioniennes,

transformant en profondeur les relations entre les peuples et forçant une réorganisation du monde autrefois fondé sur les Arts.

Pour ceux qui les maîtrisaient, la disparition des Arts a été un choc comparable à une perte sensorielle et émotionnelle. Ce traumatisme est encore vif chez les plus anciens. Les Hématomanciens, dont l'Art garantissait l'immortalité, ont été les plus durement touchés. Après la Guerre de l'Eau et du Sang, ils sont devenus les boucs émissaires de l'abolition des Arts et font toujours face à une hostilité généralisée. Leur retour dans l'Empire est une source de tensions, en particulier pour ceux qui les considèrent comme responsables du Silence. De façon plus discrète, une certaine méfiance persiste aussi envers les Hydromanciens, second peuple responsable de la guerre.

Aujourd'hui, personne ne conteste ouvertement la décision de Méridiona, ce qui serait perçu comme une hérésie. Pourtant, chez ceux qui ont connu l'âge des Arts, le regret d'une vie plus simple demeure, nourrissant en secret le rêve de voir les Arts un jour revenir.

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, Îa 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 Plaines, se trouvent les **Marais de Thénéros**. Il s'agit du premier terrain de jeu de Îa 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.

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, plus aucun navire n'ose s'y aventurer. La Grande Île est désormais un vestige inatteignable d'un peuple disparu, figée dans une tempête éternelle.

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 **cit  d'Eleanen** est le plus grand port de M ridiona. Il avait  t  fond  pour relier le continent   la Grande  le. Elle est majoritairement aujourd'hui habit e d'Humains qui vivent de la p che.

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

La **cit  de Nortanen** est situ e au nord-ouest de M ridiona, pr s des Terres Sacr es. Il s'agit d'une ville paisible. La moyenne d' ge y est plut t  lev e vu que c'est ici que viennent vieillir et mourir les nobles de M ridiona. On l'appelle aussi la Cit  des Anciens.

La **cit  de Cathair Fola** a  t  construite tout au nord de M ridiona, il y a 28 ans, afin d'accueillir tous les H matomanciens qui furent d port s. Elle est sous constante surveillance de l'Ordre de la Lumiere. Malgr  son apparence pauvre, elle renferme le go t pour le luxe des H matomanciens. Ses tavernes et ses maisons de plaisir sont connues pour rivaliser avec celles de la cit  d' a.

Les peuples de M ridiona

Les diff rents peuples de M ridiona ont vu le jour gr ce aux trois entit s cr atrices du monde. Les peuples issus de M ridiona sont les Faeries et les Humains. Les peuples issus de Eleanen sont les Pyromanciens, les Hydromanciens, les Tellomanciens et les Aeromanciens. Les peuples issus de  a sont les N cromanciens et les H matomanciens.

Aeros, le peuple de l'air

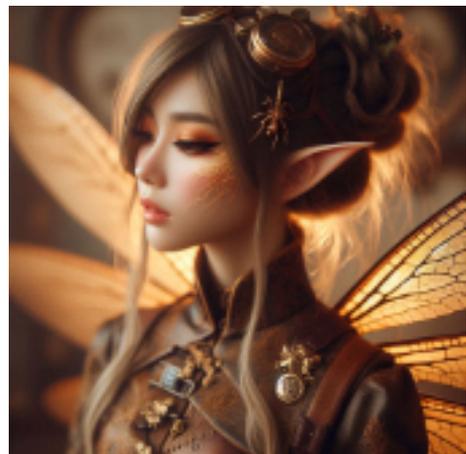


Les Aeromanciens  taient les gardiens de l'Art d'Aeros d'o  ils firent leur nom. Ainsi, ils ma trisaient tous la magie de l'air.

Il s'agit d'un peuple elfique qui vit dor navant en ostracisme dans la For t du Z phyr. C'est sans doute l'un des peuples qui a le plus mal v cu la privation de son Art alors qu'ils ont perdu des capacit s comme celles de planer ou de parler avec le vent. Ce sont des personnes qui aiment conna tre les histoires, ragots... Ils pr nent la tradition orale.

Ils sont v tus de costumes g n ralement tr s simples rappelant les couleurs de la for t (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 veines dorées qui parcourent leurs corps.

Hématos, le peuple du sang



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.

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 tous 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...).

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

tous 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 Sans-Âmes sont des cadavres réanimés par les Nécromanciens de l'école de la Non-Vie. Dépourvus de faim, de soif et de maladie, ils conservent l'apparence et la personnalité qu'ils avaient de leur vivant, obéissant aveuglément à leur maître. Tant qu'ils restent sous contrôle, ils ne présentent aucun danger, se contentant de servir comme domestiques ou exécutants. Mais lorsqu'ils échappent à cette emprise, un vide insatiable les consume : le besoin de retrouver une âme grandit en eux, les rendant de plus en plus agressifs jusqu'à tuer pour en voler une. Si les Nécromanciens les considèrent comme de simples outils, les autres peuples les voient comme une abomination, une insulte à l'ordre naturel de la réincarnation.

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 tous 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



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 société méridionienne

L'organisation des Méridioniens

La société méridionienne est organisée en provinces qui représentent les peuples. Chaque province a un Prince et un Haut Représentant à sa tête. Le Prince a pour rôle de faire appliquer les décisions de l'Empire au sein de sa principauté. L'organisation au sein d'une province est propre à chaque peuple.

Le Haut Représentant quant à lui est la voix de son peuple auprès du Haut Conseil.

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 Haut Représentant. Son successeur est nommé parmi les membres du Haut Conseil. Les membres assurent collectivement les intérêts de l'Empire et des Trois Sœurs. Aujourd'hui, 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

Aérin 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.**

L'union des Humains et des Hydromanciens

À la fin de la guerre de l'Eau et du Sang, Elennen fut nommée Reine des Humains et des Hydromanciens par l'Étoile Méridionale elle-même. **Afin de respecter la volonté de la déesse, les peuples humains et hydromanciens sont représentés par une seule et même personne au sein du Haut Conseil.**

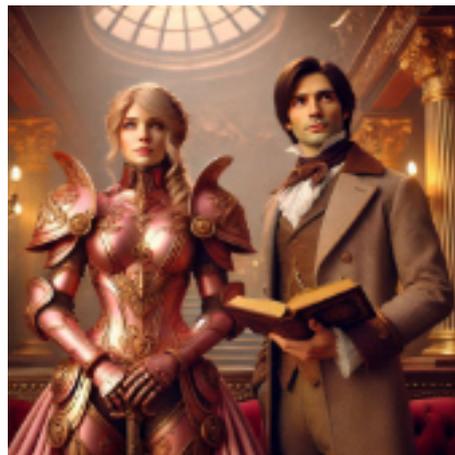
La situation des Hématomanciens

Les Hématomanciens ont perdu tous leurs droits et places de choix.

Ils sont aujourd'hui enfermés à Cathair Fola, la ville prison construite en l'an 2. Leurs possessions ont été saisies pour servir à la construction de la ville. Leurs anciennes maisons, présentes dans les différentes villes de Méridiona, ont été redistribuées sur une base de mérite, suite à la guerre. L'ancienne capitale hématomancienne, Cathair Mhor est aujourd'hui en ruines.

Suite à la disparition des Arts, les Hématomanciens ont perdu leur immortalité.

L'Ordre de la Lumière



Suite à la disparition des Arts, le Culte des Trois Sœurs créa un nouvel organisme : 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, 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.

Leur affiliation directe au Temple de la Trinité leur confère une légitimité incontestable et une autorité indiscutable, garantissant ainsi une confiance absolue dans leurs actions. Ils sont prêts à affronter toutes les menaces qui pourraient courroucer les Étoiles. Leur détermination est inébranlable et leur engagement envers leur devoir est inégalé. Ils agissent avec fermeté pour ne pas subir une nouvelle punition divine. Les membres de l'Ordre sont issus de tous les peuples de Méridiona, à l'exception des Hématomanciens. On y retrouve majoritairement des Humains et des Hydromanciens. L'Ordre ayant été créé par le Culte, ses membres sont toujours les bienvenus parmi les temples.

L'Ordre opère selon une structure hiérarchique précise. Il est dirigé par le Gardien du Silence, une figure vénérée dont l'autorité est équivalente à celle des Émissaires eux-mêmes. Viennent ensuite, les deux branches qui le composent : les Gardiens des Arts et les Protecteurs du Silence. Enfin, le Tribunal Stellaire, composé du Gardien du Silence et des Émissaires, représente la justice divine. Il a pour rôle de juger les hérétiques et d'appliquer la sentence des Étoiles.

L'Ordre de la Rose d'Albâtre



La rose d'Albâtre représente les sept arts 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 premiers 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 les expéditions punitives contre les Hématomanciens.

L'administration et la justice

La chute des Hématomanciens a entraîné un véritable problème au niveau de l'administration dont ils avaient la charge. Il a fallu former en urgence des membres d'autres peuples à leurs postes.

L'administration méridionienne et la justice commencent tout juste à s'en relever. Il a aussi fallu mettre par écrit tous les textes de lois qui avant été juste "remémoré" par les Historiens, l'écriture n'existant pas du temps des Arts.

L'école de l'Empire

Pour être sûr que les futures générations puissent s'en sortir, le Haut Conseil a rendu l'école méridionienne obligatoire pour tous, en plus de l'apprentissage inhérent à chaque peuple. Elle se concentre sur l'enseignement de l'écriture et de la lecture ; de l'Histoire ; du Culte et de

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'Elennen 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 Elennen 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'Elennen, la première Impératrice élue fut nommée pour 10 ans. Il s'agissait d'Aerin Miré, l'apprentie d'Elennen. 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 (1^{er} 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 Trois 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 *Image Creator from Microsoft Designer*

