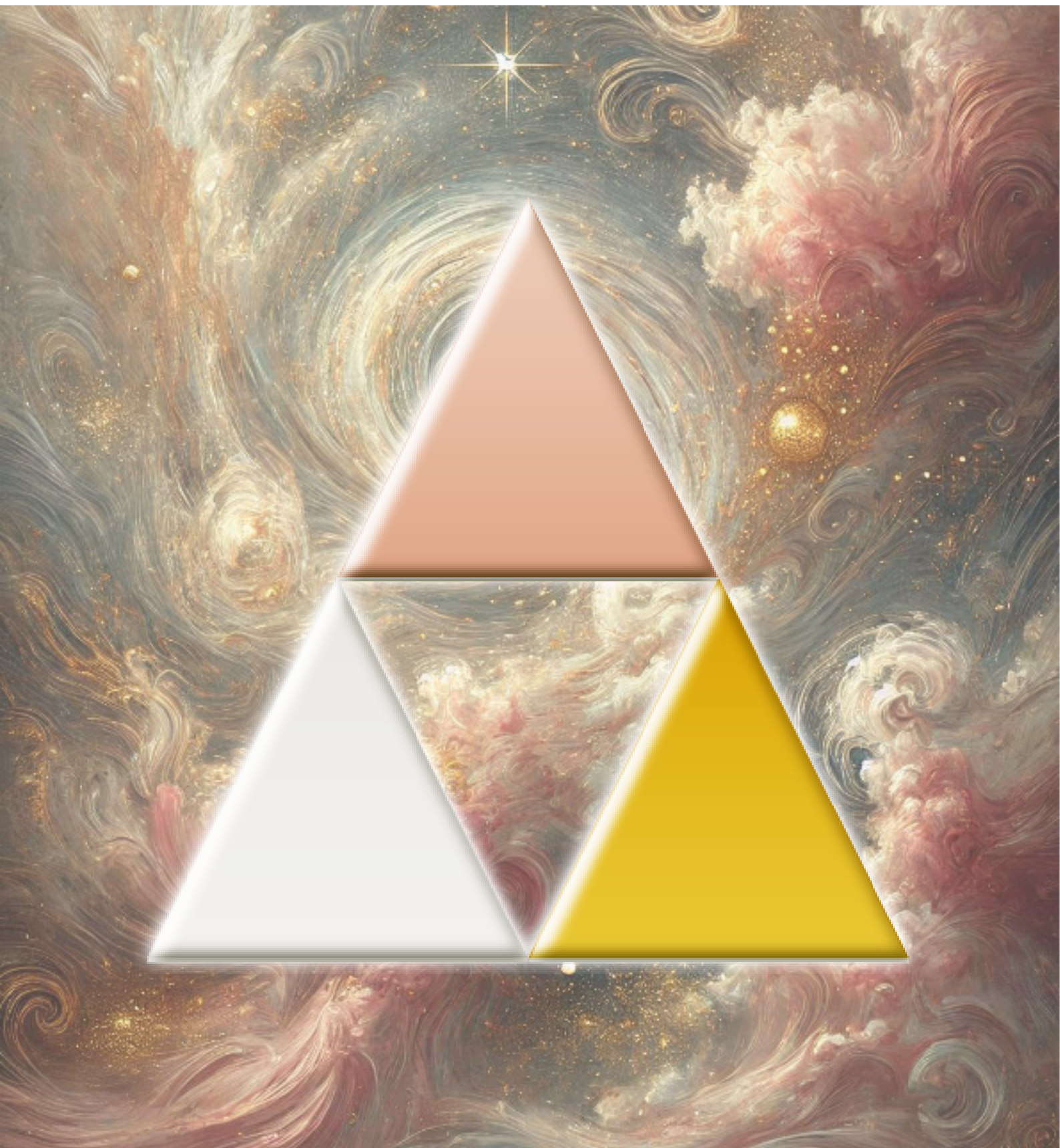


Méridiona

2^e millénaire



Livret Pyromanciens



Les Pyromanciens étaient les gardiens de l'Art de Pyros d'où ils firent 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. .

Société

Depuis toujours la société pyromancienne est organisée de manière pyramidale. A la base se trouvent les clans. Chaque clan est dirigé par un Chef, élu pour 10 ans, par les sages du clan. Le

regroupement des différents chefs est appelé le conseil des Clans. Ce dernier a notamment pour rôle d'élire pour une durée de 10 ans, le Prince pyromancien.

Le Prince, en collaboration avec le Conseil des Clans, établit les grandes lignes directrices de la gouvernance, assurant ainsi la cohésion et la prospérité de la communauté. Il joue également un rôle crucial dans les relations diplomatiques et commerciales avec les autres peuples, voyageant fréquemment pour représenter Pyros et négocier des accords. Il n'y a pas de limite au nombre de mandats d'un prince.



Ainsi, un prince peut rester au pouvoir pour une durée indéfinie, tant que le conseil continue de le considérer comme légitime. Les princes exercent souvent leur autorité pendant deux à trois décennies. Le conseil des Clans joue un rôle consultatif essentiel auprès du prince. Ils participent à la prise de décisions stratégiques et à la gestion des affaires communes. Le Chef de clan possède l'autorité sur son clan et a pour rôle d'y faire appliquer la politique du conseil. Il peut à tout moment être remis en question par les sages, des pyromanciens jugés les plus savants du clan.

Il existe cinq clans dans les Montagnes du Soufre. Chacun d'entre eux représentent une spécialité et des responsabilités spécifiques au sein de la société. Ils contribuent ainsi à l'équilibre et à la diversité des compétences nécessaires à la survie et à la prospérité du peuple.

Le clan **Logabrotur** est réputé pour ses compétences en forge et en création d'armes. Leurs membres sont des perfectionnistes passionnés. Ils sont vus comme sérieux et dévoués.

Le clan **Vatgufa** excelle dans les machines à vapeur et les mécanismes complexes. Ils ont pris, ces dernières années, beaucoup d'importance, suite à la disparition de l'Art. Leurs membres sont inventifs et curieux, toujours à la recherche de nouvelles idées et technologies. Ils sont souvent perçus comme excentriques mais brillants.

Le clan **Steinaska** est responsable du génie civil. Ils participent activement à la construction des forteresses, des tunnels et des grandes structures... Leurs membres sont méthodiques et fiables. Ils ont une grande patience et un profond sens de la responsabilité.

Le clan **Draumalogi** est composé des artisans les plus créatifs, spécialisés dans la fabrication d'œuvres. Ce clan est assez proche de l'Ordre de la Rose d'Albâtre, l'ordre regroupant les plus grandes artistes de Méridiona. Leurs membres sont imaginatifs et inspirés, toujours à la recherche de nouvelles façons d'expression. Ils sont souvent perçus comme rêveurs mais ingénieux.

Le clan **Eldifandi** excelle dans l'étude des matières organiques. Il s'agit à la fois des botanistes, des médecins, mais aussi des cuisiniers... Leurs membres sont curieux et patients. Ils sont vus comme des pyromanciens atypiques au vu de leur attrait pour le "vivant" en opposition à l'inorganique.

Avant la dissolution des armées de peuple par le Haut Conseil de Méridiona, il existait un sixième clan. Le clan **Blooberg** avait pour rôle de protéger le peuple des menaces extérieures mais aussi intérieures. Leurs guerriers avaient une maîtrise du combat et de la stratégie connus de tous. Leurs membres étaient braves et honorables, toujours prêts à défendre leur peuple. Ils étaient souvent vus comme austères mais profondément loyaux. Aujourd'hui, beaucoup des membres de cet ancien clan ont rejoint l'Armée Unie.

En parallèle des clans, il existe chez les pyromanciens des organisations qui regroupent les membres des différents clans selon leurs métiers. Il s'agit des guildes, comme par exemple celle des commerçants ou des ingénieurs.

Les Montagnes du Soufre

Situées à l'ouest de Méridiona, il s'agit d'une région assez inhospitalière. Pour accéder au domaine des pyromanciens, il faut parcourir un réseau complexe de





galeries pour y accéder. Seuls les pyromanciens connaissent assez bien les galeries pour pouvoir s'y orienter dans guide. Au centre du massif montagneux s'étend la Plaine Ombrageuse. Entourée de six montagnes, elle 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.

Le climat des Montagnes du Soufre est extrêmement variable. Dans la Plaine Ombrageuse et au sommet des montagnes, les températures sont glaciales, rendant ces zones difficiles à traverser sans une préparation adéquate. Mais à l'intérieur des galeries, la chaleur est intense, car alimentée par la proximité des rivières de magma visibles à travers certaines crevasses. Ces rivières de magma créent un environnement unique et hostile.

Les Pyromanciens ne sont pas particulièrement attachés à des structures permanentes. Pour eux, ce ne sont pas les murs qui constituent un foyer, mais plutôt la communauté et les liens familiaux. Ainsi, les habitations des Pyromanciens sont pragmatiques et fonctionnelles, adaptées aux conditions de vie souterraines. Les maisons sont intégrées aux parois des galeries, utilisant l'espace disponible de manière ingénieuse. Elles sont construites avec des pierres souvent irrégulières, enduites de plâtre jaune. Ce plâtre, dont la couleur provient de la présence de soufre dans la roche, offre une isolation thermique essentielle, protégeant les habitants des variations de température.

Ressources

Malgré la disparition des Arts, les Pyromanciens entretiennent toujours une relation symbiotique avec le feu, imprégnant tous les aspects de leur vie et de leur culture. Ainsi, ils peuvent contrôler la température du feu avec une finesse inégalée, leur permettant d'exceller dans divers métiers et arts nécessitant une flamme. Grâce à leur capacité à ajuster la chaleur avec précision, ils créent des armes, des outils, et des bijoux de qualité supérieure. Ils sont également reconnus pour leur talent dans les arts culinaires, où le contrôle de la température est crucial.

Les Pyromanciens excellent en ingénierie, particulièrement dans les domaines nécessitant l'utilisation du feu et de la vapeur. Pour cela, ils sont respectés et souvent enviés par les autres peuples. Suite à la disparition des Arts, les pyromanciens se sont plongés dans l'étude des très anciennes technologies humaines à base de vapeurs. Grâce à leur travaux, ces dernières ont connu une évolution spectaculaire au cours de la dernière génération. Cette technologie a révolutionné de nombreux aspects de la vie méridionienne notamment dans les domaines des armes, du génie civil et de l'agriculture.

De par les conditions hostiles des Montagnes du Soufre, les pyromanciens ont toujours été de bons commerçants. Avant l'apparition de la monnaie unique, ils échangeaient leur savoir et les ressources minières qu'ils avaient à disposition contre la nourriture issues des plaines de la Valériane. De ce fait, ce fut l'un des premiers peuples à adhérer à l'apparition de la monnaie et des comptoirs commerciaux impériaux.



Justice

Les pyromanciens ont historiquement un système proche de celui de l'Empire, composé de tribunaux et de juges. Ainsi, ils se sont très rapidement adaptés au système juridique impérial en adoptant l'usage des avocats.

De par la difficulté de trouver des volontaires pour travailler aux mines, les peines appliquées aux pyromanciens ayant commis des crimes mineurs sont souvent des travaux d'intérêt généraux dans ces dernières.

Religion

Eleanen, la bâtisseuse



L'Étoile majeure des pyromanciens est Eleanen. Elle occupe une place particulièrement importante dans le cœur des Pyromanciens. Elle est priée quotidiennement lors des activités impliquant le feu, que ce soit pour forger des objets, préparer des repas ou créer des œuvres d'art.

Le culte des Trois Sœurs

Bien que vénérant les Étoiles, peu de Pyromanciens décident de rejoindre les frères et sœurs du Culte.

En effet, leur pratique de la religion est essentiellement au sein du foyer et peu dans les temples. Elle est profondément intégrée dans leurs actions, leurs créations et leur mode de vie. Pour des événements ou des actions particulières, ils peuvent être amenés à prier Méridiona ou Îa. Ainsi, chaque geste et chaque activité peuvent devenir une prière dédiée à leurs étoiles.

Us et coutume

Caractère

Les Pyromanciens sont connus pour leur joie de vivre et leur générosité. Cependant, ils ne se lient pas facilement, et leurs relations peuvent parfois manquer de clarté en termes de limites personnelles. Ils sont susceptibles d'être jaloux, profondément déçus, et parfois revanchards, ce qui peut les rendre excessifs aux yeux des autres.

Structure familiale

Chez les Pyromanciens, le clan passe toujours avant les liens de sang. Tant que l'apprentissage d'un métier n'est pas terminé, les pyromanciens ne sont associés à aucun clan et vivent avec leurs parents. Les mariages sont faits quasi essentiellement entre membres d'un même clan. Il ne s'agit pas d'une règle établie mais plutôt d'un fait social, les pyromanciens se dédiant corps et âme à leur métier.

Folklore

Lors du 4e mois de l'année, le mois de Eleanen, les Pyromanciens célèbrent la déesse lors du festival du Feu Sacré. Pendant trois jours, ils ouvrent leurs portes aux autres peuples. Ainsi, tous peuvent profiter des spécialités de la culture



pyromancienne grâce aux banquets, aux marchés et aux jeux organisés pour célébrer la déesse. Les tunnels de la Montagne du soufre s'animent alors de couleurs, de musiques et de danses, favorisant la cohésion sociale et le divertissement. Cet événement est si renommé et apprécié qu'on dit que Eleanen elle-même y participe chaque année.

Divertissement

Après une journée de labeur, ils se retrouvent tous ensemble à la taverne pour des moments de partage et de convivialité.

Les divertissements du peuple pyromancien sont variés et empreints de leur amour pour le feu. Ainsi, des concours d'ingénierie sont souvent organisés entre les différents clans. Les compétitions de lutte et de tir aux armes à vapeur sont courantes, mettant en valeur leur force et leur adresse. Les pyromanciens apprécient aussi les jeux de stratégie et les énigmes complexes.

Apparence

Habitant un réseau de grottes, les Pyromanciens ont souvent la peau très claire. Leurs cheveux peuvent être noirs, châains, roux ou même rouges. Ils privilégient le confort dans leurs vêtements, nécessaire pour leurs nombreux déplacements et travaux physiques. Leurs tenues sont souvent renforcées par des pièces de cuir. Ils portent généralement la barbe tressée et les cheveux courts pour ne pas être gênés dans leurs travaux.

Les Pyromanciens apprécient les bijoux en cuivre ou en bronze, rappelant la couleur du feu. Leurs vêtements ressemblent aux costumes scandinaves du Moyen Âge, pratiques et robustes, reflétant leur

culture et leur environnement difficile.

L'Art du passé

Avant l'âge du Silence, les Pyromanciens maîtrisaient la magie du Feu. La Pyromancie pouvait être utilisée à des fins de construction et d'artisanat, gastronomiques ou guerrières.

Cette magie était divisée en 4 écoles :

- l'école de la Forge
- l'école de l'Incandescence
- l'école de l'Étincelle
- l'école du Brasier

Les adeptes de l'école de la Forge étaient les plus nombreux. Ils étaient issus des clans Logabrotur, Vatgufa, Steinaska. Ils avaient pour rôle de gérer toutes les créations utiles au peuple, que ce soit les armes, les outils, les maisons...

Les adeptes de l'école de l'Incandescence étaient issus du clan Draumalogi. Ils avaient pour rôle d'embellir le monde grâce au Feu. Les adeptes de l'école de l'Étincelle étaient issus du clan Eldifandi. Ils s'occupaient de nourrir les pyromanciens mais aussi de les soigner grâce aux particularités médicales du feu.

Les adeptes de l'école du Brasier étaient issus du clan disparu Bloomberg. Ils étaient chargés de la protection des Montagnes et des autres clans.

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/qWIK>





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 *Image Creator from Microsoft Designer*

