



# Akerlor

**Livret de fiction**

Azehils

# INTRODUCTION

Ce manuel a pour vocation de vous permettre de mieux appréhender la faction dans laquelle vous allez incarner votre personnage mais aussi de vous aider à comprendre ce qu'est un Azehil en Akenlor et pouvoir ainsi mieux l'interpréter.

Au fil de ces pages, vous trouverez un grand nombre d'informations qui vous permettront de mieux vous immerger dans l'univers d'Akenlor et de la grande civilisation Azehil.

Dans ce manuel vous trouverez donc une partie détaillant les grandes composantes de la faction comme les divers institutions, le fonctionnement, la culture mais aussi le rapport à la magie, la foi et divers autres chapitres qui permettent une vue plus détaillée sur la société Elfique.

Il est à noter que les comportements, mais aussi la psychologie et la structure des Azehils, des mages ainsi que de l'armée ou de toute autre forme de structure ou d'échange sont exactement ce qui est attendu en jeu et seront l'unique point de vue des organisateurs concernant les trames et aventures au sein de cette faction.

Vous trouverez également des visuels et un guide de création de costume pour vous permettre de vous rapprocher au mieux de ce qui est attendu.

La cohérence visuelle d'une faction est un élément important qu'il faut vraiment prendre en compte.

Un costume qui ne s'adapterait pas à l'ambiance de la faction pourrait se voir refusé par les organisateurs afin de ne pas briser la cohérence visuelle.

Ne prenez donc pas ces inspirations pour une option dispensable.

# HISTORIQUE GÉNÉRAL

*“Figée au centre d’une gigantesque plaine, elle semble comme sortir du sol pour s’étendre vers le ciel, telle une immense flèche d’un blanc immaculé, ornée d’or et de bijoux. Construite avec une précision qui ferait rêver les plus grands architectes, quartier après quartier, rue après rue, elle n’est qu’une succession de beautés.*

*Mais le véritable trésor est l’immense tour centrale. Dans cet édifice d’un faste absolu, on y enseigne les savoirs les plus complexes, les plus improbables, les plus merveilleux mais aussi les plus dangereux.*

*Absolument tout en ces lieux inspire la grâce et la beauté et même la mort portée dans les fourreaux des nobles gardes de cette cité enchanteresse semble être un trésor unique de raffinement et de qualité.*

*J’ignore même si l’immortalité serait suffisante pour en découvrir toutes les merveilles.*

*À n’en point douter, la supériorité des Azehils n’est pas à prouver et je crains pour le sort du malheureux qui oserait porter la guerre sur leurs terres.”*

*Oscar de Trominos, Explorateur et philosophe  
Visite d’Imlawen*

## INTRODUCTION

Les Azehils sont une race aux traits humanoïdes, généralement très grands et fins. Ils n’ont pas de musculature apparente développée ni de pilosité faciale et ressemblent presque en tous points aux Humains sauf qu’ils possèdent de longues oreilles pointues.

Ils sont immortels et ne connaissent ni la vieillesse ni la mort naturelle. Ainsi les Azehils perdurent dans le temps et accumulent un savoir toujours de plus en plus grand.

Ils sont de plus très agiles et affichent en permanence un air hautain indépendamment de leur volonté. Les Azehils sont un peuple qui se considère comme largement au-dessus des autres, que ce soit tant au niveau militaire que civilisationnel ou artistique. Azehil signifiant “Haut Elfe” dans leur langue, ils ont un mépris naturel et assumé pour les autres races qu’ils considèrent inférieures en tout point.

Les Azehils considèrent les Humains comme des animaux doués d’une légère lueur d’intelligence plutôt que comme une civilisation en devenir. Les Peaux-Vertes quant à eux, ne sont même pas considérés comme des êtres intelligents, mais comme le cancer du monde qu’il faut éradiquer.

## **LES PREMIERS ELFES**

Les Elfes sont un des plus anciens peuples que soit. Il fallut peu de temps aux premiers d'entre eux pour commencer à s'organiser en groupes, puis en petite société, se tournant ainsi vers l'avenir.

Les premiers Elfes vivaient dans de petites maisons de bois et de pierre aux abords des grandes forêts et chassaient avec des arcs ou des lances.

C'est à cette époque qu'ils découvrirent le don, ce qui allait changer à jamais leur société. Cependant, ces découvertes ne furent pas au goût des représentants du panthéon elfique qui voyaient dans celles-ci une remise en question de leur propre pouvoir et une insulte aux Dieux.

Ils affirmèrent alors que ceux qui utilisaient ces pouvoirs voulaient se hisser au niveau des Dieux et les détrôner pour détruire à jamais leur civilisation.

S'ensuivit de longues années de troubles où la société Elfique se mit, sous l'autorité du culte, à chasser ceux possédant le don. Cette chasse aux sorcières n'épargnait personne et même les plus hautes instances de la société elfique devaient prouver leur pureté.

Ce fût un âge de ténèbres pour les Elfes qui durent exécuter des milliers d'entre eux chaque année, sur le simple motif d'être né avec des aptitudes particulières.

Rares furent ceux qui parvinrent à se cacher et à survivre mais au fil du temps, des voix de plus en plus nombreuses se mirent à comploter contre les représentants du panthéon elfique.

Ces derniers tentèrent de freiner la révolte qui grossissait de semaines en semaines et utilisèrent pour cela une réponse de plus en plus violente, ce qui loin d'essouffler la colère grandissante ne la fit qu'exploser. L'escalade de la violence était enclenchée et ce qui devait arriver arriva, ce fut la guerre civile.

Les affrontements furent terribles et l'église mobilisa l'ensemble de ses ressources pour mettre à mort tous ceux qui possédaient le don ainsi que leurs partisans. Les manipulateurs de magie quant à eux l'utilisèrent alors pour la première fois à grande échelle et aux yeux de tous.

Beaucoup crurent que la fin des Elfes était venue, conclusion d'une guerre fratricide qui les déchira tous sans laisser personne de côté. Mais de ces combats d'une rare violence sortit un vainqueur qui fit alors ce que tous les vainqueurs font : ils récrivirent l'Histoire.

Ainsi débuta l'âge des Azehils.

## **L'ÂGE DES AZEHILS**

Ceux qui possédaient le don avaient remporté la guerre, mais avaient pour cela tué par centaines les partisans et les croyants du panthéon elfique.

Après ces massacres, les Elfes ne furent littéralement plus que quelques centaines et ceux qui possédaient le don prirent le pouvoir en annonçant le début d'une nouvelle ère.

Ils se détachèrent entièrement de ce que leur peuple fût autrefois en abandonnant l'appellation d'Elfes et en se baptisant "Azehils", qui signifie "Haut Elfe" dans leur langue.

Par ce changement, ils souhaitaient deux choses : montrer à tous qu'ils n'étaient plus ce qu'ils étaient autrefois et afficher de manière ostentatoire qu'ils étaient supérieurs à leurs prédécesseurs. Ils créèrent ensuite l'académie des savoirs arcaniques, la première école de magie du monde. Dans cette nouvelle civilisation, les Azehils pourraient désormais apprendre à utiliser et contrôler leur don. Leur culture n'étant désormais plus freinée par la croyance aveugle en des entités invisibles, mais portée par l'érudition et la sagesse, les Azehils prospéraient. Ils se mirent à compenser l'absence de spiritualité par l'étude et développèrent de nombreuses technologies. Leurs industries étaient au pinacle de leurs capacités.

C'était un âge d'or dans lequel ils ne faisaient que repousser les limites de la science et de la magie.

## **LA COURSE AU SAVOIR**

Autour de l'académie, une gigantesque cité prit forme pour devenir le centre névralgique de leur nation.

La cité fut baptisée "Imlawen", qui signifie "cœur du savoir" et c'est ici que vit le Grand Maître de l'académie qui est également le régent des Azehils.

Les études sur le don furent encouragées et ses secrets furent percés les uns après les autres. Les Azehils explorèrent sans cesse de nouvelles méthodes d'application de la magie et finirent par théoriser la notion des vents magiques qu'ils catégorisèrent afin de pouvoir en comprendre son fonctionnement et sa nature.

C'est ainsi que naquit la notion de domaine de magie, chacun correspondant à un vent magique particulier et unique. L'étude de ces vents de magie se perfectionna au fil du temps, tout comme leur manipulation. De nombreux arcanistes s'étaient même spécialisés dans la recherche afin d'en découvrir de nouveaux.

## **L'OSHALDI**

Cela faisait maintenant presque 600 ans que l'Azalwen prospérait dans une paix relative. Cependant, une nuit tout fut remis en question. Dans l'obscurité d'une salle de recherche, un conclave d'arcanistes s'évertuait à manipuler des vents magiques en particulier, dans le but d'en découvrir un sombre potentiel.

Les expériences sur la mort n'étaient guère appréciées et le régent avait déjà désapprouvé les recherches sur ce sujet.

Les arcanistes préparèrent un rituel sombre basé sur des théories considérées comme l'œuvre de fous et le résultat fut à la fois terrible et enivrant. Dans un puissant torrent d'énergie magique, ils tentèrent de faire fusionner des vents du domaine de la vie et du domaine de l'ombre afin d'inverser le cours du cycle et ainsi s'octroyer le pouvoir de choisir dans quel sens la vie ou la mort ira.

Ce fut cette nuit-là que l'art de la nécromancie fut créée. Cette funeste nuit fut nommée l'Oshaldi, "la nuit des morts" en Elfique. La plupart de ceux présents dans le rituel périrent d'un vieillissement soudain et finirent par tomber en poussière.

Le corps utilisé pour l'expérience quant à lui se mit à bouger comme agité de soubresauts avant d'attaquer les arcanistes présents pour les dévorer vivants.

Les rares qui avaient survécu aux puissants vents magiques qui tournoyaient dans la pièce tel un maelström de mort et de vie subissaient des états effroyables à chaque seconde passée, défiant leur nature d'immortel.

Ils rajeunissaient, puis vieillissaient de plusieurs siècles en quelques secondes et ce de façon totalement aléatoire et incontrôlable. Ils tentaient de toutes leurs forces de résister à ces influences bien trop puissantes et luttèrent pour contenir cet afflux magique, pris d'une terreur sans nom face aux conséquences atroces de leur expérience.

Puis dans un vacarme semblable à une explosion, le nouveau mana créé s'échappa, faisant exploser les vitres des bâtiments alentour et trembler les édifices de la ville. Le domaine de la mort était né.

Le mana néoromantique se dispersa dans la nature et des centaines d'Azehils périrent instantanément, l'âme arrachée par cette puissance contre-nature.

Cependant, il ne s'agissait là que des prémices de la tempête qui approchait. Dans tous les cimetières d'Imlawen, les morts se relevèrent et s'attaquèrent aux vivants. Sur tout le territoire des Azehils, le scénario était le même et il fallut des jours à l'armée d'Azalwen pour endiguer cette vague de morts affamés.

## **LE PRIX DU SAVOIR**

Une fois les vents nécrotiques répandus en Azalwen, le désastre à l'intérieur de la pièce qui avait vu la naissance du domaine de la mort était immense. Sur les plus de trente arcanistes présents, seuls six survécurent. Dans leur yeux se trouvaient une peur indicible comme ils n'en avaient jamais ressenti auparavant, conscients de l'horrible puissance qu'ils venaient de créer.

Mais cette peur fit rapidement place à un autre sentiment, l'avidité. Ils avaient baigné dans l'énergie nécromantique pure et celle-ci faisait désormais partie d'eux.

Ils estimaient de plus avoir, par leur survie, vaincu la mort et se considéraient désormais tel des Dieux parmi les vivants.

Cependant, ces projets furent vite interrompus lorsque la garde de l'académie fit éruption dans la pièce. Celle-ci se rendit immédiatement compte que la plus grande partie des responsables avaient

déjà été punis, mais qu'il restait des coupables à juger. Ils mirent alors les six ex-arcanistes et désormais nécromanciens aux fers, enchaînés par un métal les empêchant d'user de leur don.

Le procès fut houleux, non pas parce que les juges furent en désaccord sur l'effroyable situation, mais sur la peine à mettre en application. Cette situation extrême n'avait jamais été rencontrée depuis la fondation des Azehils et il n'y avait aucun cas de jurisprudence à mettre en application.

Le régent jugea qu'il était hors de question de les mettre à mort. Azelwen s'était construit suite à un génocide, il refusait d'imiter les anciens monstres du clergé en condamnant à mort plusieurs des leurs.

Cependant, la sanction devrait être si forte et exemplaire que nul ne se risquerait jamais plus à tenter de braver à nouveau un tel interdit. Ils furent ainsi condamnés à vivre éternellement seuls, coupés de tout et de tout le monde.

Cependant, aucune cellule ne pouvait contenir des mages indéfiniment. Leur maîtrise de la magie leur offrirait bien trop de facilités pour s'échapper d'une prison conventionnelle.

Alors le concile des arcanes ordonna la création d'une prison dans laquelle les mages dissidents seraient enfermés à tout jamais, sans possibilité de s'échapper. Ils choisirent donc une île sur laquelle personne ne vivait, suffisamment loin de tout et y bâtirent des barrières et des sceaux d'enchantement pour que ce lieu devienne à jamais la demeure des premiers nécromanciens.

Azelwen effaça toute trace de leur existence, supprima leur nom du moindre registre ou écrit dans lequel ils étaient cités. Ils détruisirent chaque portrait les montrant, allant même jusqu'à effacer leur souvenir de la mémoire de leurs proches, afin que jamais ces six mages ne puissent exister en dehors de leur prison.

Depuis, la nécromancie est devenue illégale, la pratique du domaine de la mort étant classée dangereuse et interdite. Nul n'ose braver cet interdit, conscient que le châtement qui en découle est pire que la mort.

## **LE ROYAUME DE DEREMIS**

De l'autre côté de la mer, le Royaume de Deremis était en plein développement et bien qu'évoluant bien moins vite que les Azehils, les Humains étaient en expansion permanente.

Ces derniers ne vivant pas avec la nature, mais la pliant à leur volonté, ils attirèrent la curiosité et parfois même la méfiance des Azehils. Cependant, pour ces derniers, les Humains ne sont pas éternels et vivent tout au plus une poignée d'années, l'équivalent d'un battement de cil pour un Azehil.

De plus, ils ne furent pas agressifs ou belliqueux à l'encontre d'Azelwen, mais plutôt curieux d'en apprendre plus sur une civilisation qu'ils comprirent bien plus ancienne qu'eux.

Les Azehils apprécièrent cette curiosité naïve bien qu'ils n'autorisèrent qu'en de rares occasions à un Humain de poser un pied en Azelwen.

Néanmoins, au fil du temps et des générations, les Humains devinrent de plus en plus religieux et bientôt leur Église occupa une place de première importance dans leur société.

Les Azehils virent cela d'un très mauvais œil et cela les renvoya à leur passé tumultueux.

Le souvenir du culte des Dieux Elfiques était en effet encore vif malgré les siècles passés.

Ils s'éloignèrent donc petit à petit des Humains, qui virent cela au mieux comme un abandon, au pire pour une marque d'hostilité.

Néanmoins, aux yeux des Azehils ils étaient devenus une bombe à retardement et il fallait s'en tenir éloigné.

Quelques années après cet éloignement, des pêcheurs Azehils croisèrent une flotte de bateaux de guerre Humains qui les coulèrent sans aucune raison apparente, ce qui déclencha une guerre dont les échos résonnent encore aujourd'hui.

Les Humains voyaient en effet les Azehils comme des couards qui les avaient abandonnés, leur tournant le dos par arrogance.

La flotte d'Azelen se mit alors en chasse, retrouva les navires responsables et les envoya par le fond lors d'un combat tout aussi inégal.

Les Azehils n'ont pas de volonté de conquête ni d'extension de territoire. Ils ne prirent donc jamais pied ferme sur Akenlor pour s'y installer de façon durable. Néanmoins l'armée se tient toujours prête au cas où les Hommes ou n'importe quelle autre nation souhaiterait ouvrir les hostilités.

## **L'ARRIVÉE DES PEAUX-VERTES**

Lorsque les Peaux-Vertes arrivèrent sur le continent, ils furent stoppés dans leur avancée par les Humains, au prix de pertes effroyables.

Bien que le ressentiment soit encore vif vis à vis des multiples escarmouches entre les deux peuples, les Azehils comprirent rapidement que les Peaux-Vertes devaient être repoussés et ce de façon définitive.

Néanmoins, peu sont enclins à s'allier avec le Royaume de Deremis, au vu des conflits qui ont émaillé leurs relations et de la place désormais prépondérante de l'Église dans leur société.

Les terres de l'ancienne baronnie de Malzerik sont désormais contestées et font l'objet d'une convoitise de la part de tous les peuples, au vu de leur position centrale dans la géographie d'Akenlor.

De plus, de par ses côtes, si jamais ce territoire tombe entre les mains d'un autre peuple que les Azehils, ceux-ci auront un accès direct à Azelen, ce qui est inenvisageable.



## LA MARCHE VERS LA GUERRE

Le régent et le conseil arcanique refusèrent deux plaidoiries de Jikylad, le Haut général, qui demanda l'autorisation de mobiliser l'armée pour partir en guerre. Ses arguments étaient simples : les Peaux-Vertes sont un danger réel et puissant qui a le potentiel d'écraser les Humains. Une fois fait, ces derniers continueraient de dévaster le continent, puis, lorsqu'ils n'auraient plus personne à massacrer, alors ils traverseraient le bras de mer qui les séparait d'Azelwen, en quête d'une nouvelle guerre.

S'ils atteignent les côtes d'Azelwen, Jikylad disait qu'il ne savait pas si l'armée serait en mesure de repousser cet ennemi et de défendre leur peuple. Il y aurait des pertes colossales, voire même une défaite presque assurée face à un ennemi qui aura vécu et grandi durant des décennies de guerre.

Si les Humains parvenaient à remporter cette guerre, le problème resterait inchangé à ses yeux. Galvanisés par cette victoire, abrutis par leur fanatisme religieux et leur volonté expansionniste, ils finiraient par venir porter leur tentative de domination de la même manière en traversant la mer et en apportant la guerre dans leur foyer.

Dans tous les cas, le survivant sera un ennemi futur. Alors autant réduire cette menace à néant immédiatement pour préserver les pertes et leur terre d'une guerre plus terrible qui les amènerait sans doute à l'annihilation. Il proposait donc de rassembler l'armée et d'effectuer une percée décisive et mettre à mal les deux armées affaiblies par le conflit en cours. Son but était de conquérir la baronnie de Malzerick pour en faire un territoire Elfique supplémentaire, militarisé comme aucun autre territoire, afin de servir de super garnison de défense à l'Azelwen et empêcher ainsi toute future menace d'atteindre les côtes.

Face aux rejets de ses demandes, Jikylad était effondré, consterné de voir que son propre frère, le régent, ne parvenait pas à voir le danger pour leur peuple et la nécessité de la guerre. Rapidement, la nouvelle se répandait, le régent refusait la guerre, Jikylad tentait de sauver leur nation et tous couraient à leur perte. Mais cette information ne fut pas reçue de manière uniforme. Chez la plupart des Azehils, le régent eut raison de refuser ce conflit qui aurait amené des centaines, voire des milliers d'entre eux à la mort dans une guerre qui n'était pas la leur. Pour les autres, le régent était devenu faible, le conseil arcanique aveugle. Si rien n'était tenté alors c'était la fin de leur espèce de façon inéluctable à cause de la future invasion supposée.

Le débat s'envenima rapidement dans la société, déchirant amitiés et familles. Ceux qui soutenaient Jikylad furent nommés les faiseurs de guerre, les belliqueux ou Drazehils, en langue elfique, décrits comme des fous furieux sanguinaires qui n'aspiraient qu'à la violence et à la mort pour une théorie improbable relevant presque du fantasme. Pour les Drazehils, les autres n'étaient que des fous aveugles, faibles, peureux de devoir affronter la difficulté pour pouvoir préserver leur civilisation, leur famille et leur héritage.

La mise à l'écart et la diabolisation des drazehils eu l'effet pervers de leur donner la volonté d'assumer ces pensées bellicistes, devenant une sorte de groupuscule qui, pour échapper à l'exclusion ouverte, aux insultes et aux dénigrements constants, se rassemblaient en secret pour tenter de s'entraider et de s'organiser pour résister et faire avancer leur cause.

Pour la première fois depuis la grande guerre civile qui ravagea leur race, le peuple était de nouveau divisé en deux extrêmes et la violence des propos mais aussi parfois des gestes allait en s'empirant.

Hasard ou complot, nul ne le sait, mais le cœur de l'Azewen, un cristal manatique gigantesque qui servait de diffuseur des vents magiques sur tout l'Azewen, se brisa. Les Azevils accusèrent les Drazehils de cet horrible attentat, les Drazehils accusèrent en retour les Azevils d'un complot pour se donner le prétexte de les tuer tous.

Le mal était pourtant là, quelle qu'en soit la cause et le conseil arcanique devait trouver une solution. Le régent et les plus hautes instances, les plus éminents scientifiques de la magie se rassemblèrent et tous en vinrent au seul constat. Il fallait transférer les énergies de la clé la plus proche, vers l'Azewen pour pouvoir faire bénéficier de nouveau de la magie à tout leur peuple. Car tout était réalisé par la magie et désormais leur sources clé avait disparu. L'instabilité des vents obligea les mages à cesser la pratique, les nombreux artefacts et mécanismes alimentés par magie cessèrent de fonctionner, voire se brisèrent sous les perturbations des vents non contrôlés par le cœur. Le peuple d'Azewen faisait face à une régression technologique sans précédent.

La clé la plus proche. Où se trouve t-elle ? En Malzerick. Jikylad fut convoqué et l'ordre de rassembler l'armée pour prendre Malzerick fut donné. La guerre allait se faire. L'endroit devait être sécurisé et le territoire devait être un lieu d'une sûreté absolue pour permettre la construction d'un manaduc par l'académie, visant à transférer les énergies harmonisées de la clé de Malzerick jusqu'en Azewen.

Jikylad avait sa guerre, mais les Drazehils n'avaient pas gagné leur combat politique pour autant. Bien que les événements tournèrent en leur faveur, ils subirent toujours plus de vagues de répression et d'ostracisation. Le plus grand nombre étant contre cette guerre, c'est bien à contre cœur que tous furent obligés de partir sur le chemin des Drazehils.

## L'ORGANISATION DE LA CIVILISATION AZEHIL

L'Azewelwen n'est pas un royaume ou un empire. C'est une régence. A sa tête se trouve le régent qui à la charge de représenter l'accord commun des grandes familles, aidé par les conseils du conclave arcanique et des demandes des grandes familles. Il n'a pas tous les pouvoirs donc, le pouvoir, l'armée, le peuple, tout cela est aux mains des grandes familles. Lui à un rôle fédérateur, d'arbitre, d'unification. Il est très respecté et lorsqu'une décision est prise, elle est toujours respectée par les grandes familles, car personne ne souhaite être celui qui amènera le clivage et la désunion au sein de l'Azewelwen. Les manigances de cours et autre jeu d'influence sont donc très présent comme personne ne veut ostensiblement se montrer en désaccord avec le collectif, incarné par le régent.

Le territoire est donc découpé en plusieurs principautés, partagé par les grandes familles qui les sous découpent également pour en offrir une partie aux petites familles de leur descendance.

Chaque Azehil vit sur le territoire d'une grande ou d'une petite famille et est donc sous son autorité.

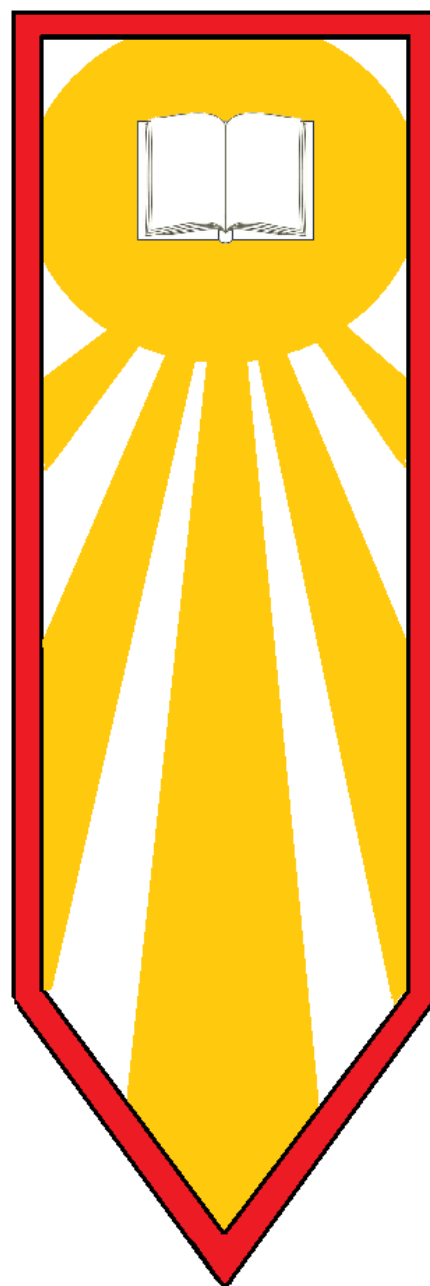
Les grandes familles sont les lignées qui remontent à l'âge où les Azehils se nommaient encore Elfes. Elles sont la noblesse héroïque qui libéra leur race de l'emprise de la religion pour l'amener dans la lumière de la science et de l'érudition. Elles sont dirigées par un prince héritier ou une princesse héritière. Ils possèdent le plus haut statut de noblesse de tout l'Azewelwen et sont des seigneurs parmi les seigneurs.

Les petites familles quant à elles descendent directement des grandes familles et constituent la majeure partie de la population de l'Azewelwen. Les dirigeants des petites familles sont appelés les princes ou les princesses.

Bien que les grandes familles possèdent une haute renommée et sont très respectées, elles n'écrasent ni ne dominent les petites familles, qu'elles tentent au contraire de soutenir et d'aider lorsque des difficultés se font sentir.

Les grandes familles possèdent de nombreuses terres, des villes et même une armée. Mais les princes héritiers n'ont aucun statut de dirigeant politique.

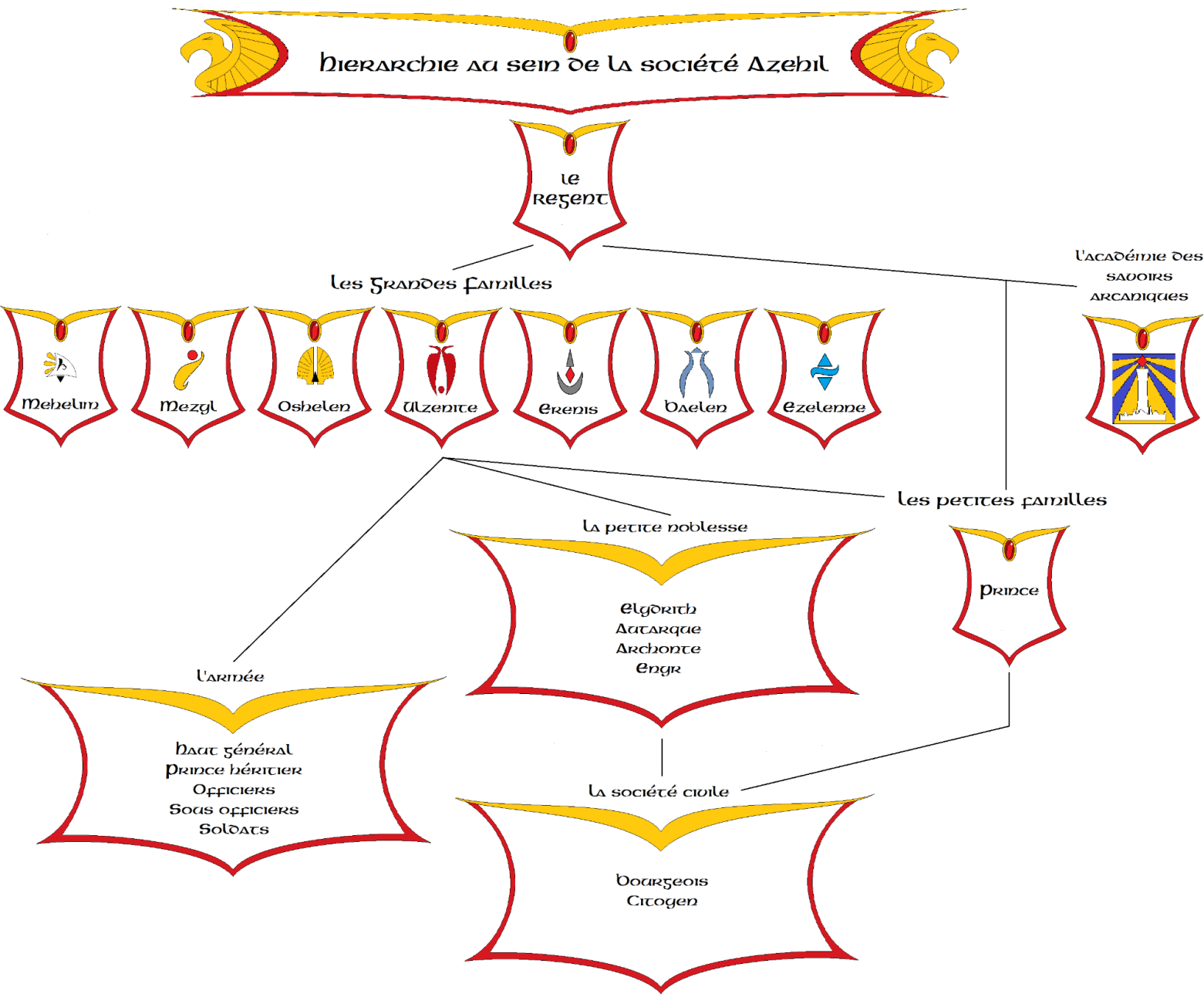
Tous suivent et se conforment au commandement du régent afin d'œuvrer au développement et à la protection de leur civilisation.



Aucune des grandes familles n'est en concurrence ou en litige avec une autre, car chacune possède une mission exclusive au sein de la société des Azehils.

De même, si chacune possède sa propre force militaire afin de participer à la défense de l'Azewen, une mobilisation générale ordonnée par le régent les réunit toutes dans une seule armée, dirigée par les princes héritiers.

Ces troupes restent sous l'autorité de leur prince héritier qui, en cas de guerre, intègre l'état-major sous le commandement de Jikylad, le général des armées d'Azewen.



## **RELATION ET ÉTIQUETTE**

Au sein de l'Azewen, la culture de la haute civilisation impose bien des rites et coutumes dans les relations entre les individus. Ainsi, deux Azehils qui se rencontrent ne se comportent pas comme des Humains le feraient, dans leur façon de se saluer comme dans les codes gestuels ou verbaux qu'ils useront dans leurs interactions.

### **LES SALUTATIONS ET POLITESSES**

De manière générale, toutes les interactions entre Azehils se font de manière polie. Une sorte de couche de politesse parfois un peu surjoués qui se pose sur tout. Ainsi leur comportement peut souvent paraître humble et respectueux, ce qui contraste souvent avec le fond ferme et trop assuré de leurs mots.

Les salutations traditionnelles en Azewen se font de la manière suivante : la main droite sur le cœur, le bras gauche tendu vers l'extérieur, pas trop éloigné du corps, puis suivi d'une légère révérence de quelques centimètres, suffisamment pour être perceptible. C'est l'équivalent de la poignée de main Humaine, les Azehils sont très pudiques et ne se touchent que très rarement, surtout en situation publique.

Il n'y a pas de phrase de prise de contact dans les salutations comme les Humains le font avec leur "bonjour" ou "comment vas-tu ?". Les salutations se font donc de façon silencieuse, c'est une marque de respect que de ne pas imposer une question rituelle auquel on devrait mentir potentiellement par rituel également.

Les Azehil se vouvoient toujours en public. La pudeur culturelle fait que le tutoiement est réservé à l'intimité la plus grande, au sein des couples et des familles, et toujours dans le milieu privé.

### **LES STRATES DE LA SOCIÉTÉ**

Les Azehils sont un peuple extrêmement fier et compétent. Le plus médiocre d'entre eux est bien plus capable que le très bon d'une autre race. Ainsi, bien que les strates hiérarchiques soient intransigeantes et fermes comme avec la noblesse par exemple, il n'y a pas forcément de fioriture, si ce n'est le respect dû au statut, qui soit attendu lorsqu'un Azehil discute avec un membre de la noblesse par exemple.

Face à un noble, il est d'usage et attendu que le statut du noble soit utilisé pour le nommer et pour finir les phrases quand on s'adresse à lui. Par exemple, si on s'adresse à un Autarque, on terminera le plus souvent possible chacune de nos phrases par "Autarque" : "Bien sûr, il sera fait comme vous le demandez Autarque", "Naturellement Autarque", etc...

La noblesse quant à elle s'exprime souvent de manière haute, un peu pompeuse, factuelle et toujours fermement, de façon très directe. L'avis d'un noble est rarement débattu et leur autorité n'est pas soumise à discussion au sein de l'Azewen. Cette position de langage met souvent les nobles sur une position d'être cruel, sans émotion ou distant de ces interlocuteurs.

## **LE COMPORTEMENT ET LA TENUE**

Les Azehil s'estiment être le pinacle de la civilisation et de l'élévation sociale. Pour cette raison, il serait insoutenable de sortir en public sans avoir une tenue parfaite et irréprochable. Des vêtements froissés, déchirés, sales ou peu raffinés sont une véritable honte qui porte atteinte à l'image de leur race selon eux. Ils sont donc tous très pointilleux sur le fait d'être particulièrement présentables en tout temps et en tout lieu.

Au-delà de leur tenue vestimentaire, se trouve également leur hygiène qui se veut irréprochable. Leurs longs cheveux sont entretenus presque quotidiennement, les femmes portent souvent un maquillage discret mais mettent en valeur leur regard et leurs lèvres et tous aiment les bijoux, comme les colliers, bracelets ou bagues de métaux précieux, sertis de pierres tout aussi précieuses.

Les Azehils sont par nature presque tous imberbes et possèdent très peu de pilosité faciale. Les rares d'entre eux qui en possèdent prennent grand soin de la tailler et de la réduire à la plus petite surface possible pour ne pas paraître sale, rustre, sauvage et incivilisé aux yeux de leurs congénères. Un Azehil barbu est souvent mal considéré, voire méprisé, ainsi, même ceux qui possèdent une grande pilosité faciale prennent souvent le choix de se raser tous les jours de très près.

Le comportement d'un Azehil se remarque et se distingue de celui de toutes les autres races. Leur tenue est raffinée, toujours droite, les épaules en arrière, le menton haut, le regard sérieux, le visage grave et inexpressif. Leur comportement est si travaillé qu'il est presque impossible de faire la différence entre un noble et un agriculteur s'il était dans la même tenue au cours d'une soirée.

La haute éducation que reçoivent tous les Azehils font qu'aucun d'entre eux ne se comporte comme des barbares ou des brutes au comportement sanguin et impulsif. Un Azehil pensent à tous, réfléchi et considère tous, planifie scrupuleusement pour tous, et cela se remarque dans leur façon d'observer les autres, les choses, les événements.

## **LE LANGAGE**

Les Azehils considèrent la réflexion et la logique comme le plus important. Leur émotions ne sont que secondaires, passagères et ils sont prompts à les ignorer presque toutes pour rester concentrés sur le factuel et le vrai froid et mathématique de la vie. A cause de cela, les Azehils ne tournent jamais autour du pot comme on dit. Ils aiment être francs et directs, considérant que si quelqu'un s'offusque d'une vérité directe c'est qu'il n'est pas assez intelligent pour la comprendre.

Bien entendu, cela ne veut pas dire qu'ils ne savent pas mentir ou qu'ils ne sont pas capables de complot ou de manipulation, bien au contraire.

Les Azehils aiment prendre le temps d'écouter pour comprendre. Il est très mal vu de couper la parole et imposer son avis ne peut se faire que si son rang dans la société le permet. C'est un signe de haute politesse que de laisser finir son interlocuteur.

## PSYCHOLOGIE

La psychologie Azehil est très différente de celle des Humains par exemple. Là où l'Humanité perçoit la vie et donc fait ses choix via le prisme de sa personne, de ses émotions et de ses compétences, l'Azehil possède un angle de vue plus large, plus froid, ne prenant en compte que rarement les diverses émotions qu'il ressent dans ses décisions ou les mots qu'il choisit. Cela ne veut pas dire qu'ils ne sont pas capables de romantisme ou de fureur par exemple, au contraire. Lorsqu'un Azehil témoigne ouvertement d'une émotion, c'est que celle-ci le submerge et qu'il considère qu'elle devient un argument tout aussi viable que la raison.

L'immortalité naturelle des Azehils leur offre le temps de la réflexion, de l'apprentissage et donc d'une certaine forme de sagesse. Bien sûr, la sagesse n'exclut pas l'égoïsme et les Azehils ont appris à particulièrement profiter de ce temps de vie infini pour leur propre personne. La communauté, le groupe, la civilisation sont des notions très forte, supérieures, d'une importance capitale, mais n'est pas évoqué en permanence et ils ont conscience que d'autre qu'eux, comme les soldats de l'armée sont là pour défendre ces causes auquel ils croient sincèrement, et donc qu'ils ont le luxe de s'accorder du temps pour eux.

A contrario, les soldats sont par conséquent d'une dévotion extrême, inaccessible à la plupart des autres civilisations, tant l'implication dans leur service est grande.

Connaître l'immortalité, c'est aussi connaître l'ennui, finir par considérer les choses comme fades, finir par rester impassible devant les choses qui émerveillaient autrefois. Ainsi, les Azehils sont généralement tournés vers des choses extrêmes. Un parfum léger ne leur suffit plus, il leur faut un parfum unique, un parfum d'une force et d'une intensité comme ils n'en ont jamais eu pour être considérés comme de valeur.

C'est pour ça que les Azehils aiment autant l'or, les bijoux, le faste, les œuvres d'art incroyablement ouvragées à la maîtrise parfaite, en bref toutes les choses qui finissent par leur faire ressentir quelques émotions. Car plus le temps passe et moins les merveilles du monde ne les éblouissent, devenant banales, habituelles, sans intérêt.

Les Azehils apprennent donc très vite à ne jamais se laisser aller à leur inconscient, qui finirait par les faire tomber de plus en plus vers une vie blasée, dépressive et morne. Tel un muscle en permanence en contraction, les Azehil ont conscience de leur inconscient, leur permettant de sélectionner la plupart de leurs ressentis et de ne jamais succomber au fardeau de l'immortalité. Chacun d'entre eux choisit alors un ou plusieurs domaines dans lequel il va y mettre toutes ses valeurs et convictions, de façon exacerbée et extrême afin de toujours trouver quelque chose à faire, plus à apprendre, ou mieux à pratiquer encore.

Les pensées d'un Azehil sont un enchevêtrement complexe de milliers d'idées et de calculs qui tentent indéfiniment de peser le pour et le contre de chaque décision, chaque mot, chaque idée, de ses implications futures et de toutes les possibilités de conséquences.

## L'HOMMAGE FUNÉRAIRE

Lorsqu'un Azehil meurt, cela est vécu comme une perte effroyable, autant par ses proches, que par l'ensemble de ceux qui l'apprendront. La vie d'un Azehil est si importante et précieuse qu'il est particulièrement terrible de la perdre. Tant de siècles, de savoir, de sagesse perdu. C'est donc naturellement que les Azehils vouent un hommage aux morts particulièrement poignant.

La grande famille des Oshelens s'est fait la spécialité d'honorer ceux passés au trépas lors de grandes cérémonies d'hommage aussi bien localement, dans les divers cités que dans l'Azewen entier lors d'hommages gigantesques rassemblant des centaines de milliers d'Azehils pour célébrer leurs morts et raviver leur souvenir.

Chez les Azehils, sur les stèles mortuaires, fixées sur les monuments aux morts, se voient gravés les noms des défunts, afin qu'ils ne soient jamais oubliés.

Régulièrement, une cérémonie est faite, elle peut être annuelle, ou bi annuel. Cette cérémonie de commémoration des défunts est faite de façon collective. Tous se positionnent face au monument mortuaire pour rendre hommage aux ancêtres perdus. Le maître de cérémonie se trouve seul face à la stèle et prononce un discours de mémoire, citant un par un tous les noms gravés sur celle-ci pour conclure avec cette phrase : "vous ne serez jamais oubliés tant qu'un de nous vivra". Puis un silence d'une minute se fait avant que la foule ne reparte sans un bruit.

Les monuments aux morts sont entretenus, honorés, chaque jour certains viennent y déposer des fleurs, des cadeaux ou nettoyer l'endroit pour qu'il reste parfaitement immaculé comme à ses premiers jours. C'est généralement des membres ou des citoyens de la grande famille des Oshelens qui arpentent les terres pour cette tâche, mais chaque Azehil se sent concerné et tous viennent à passer parfois un moment seul pour rendre hommage aux morts de façon personnelle au monument local.

Lors d'un voyage, il est coutume de s'arrêter à chaque stèle pour rendre hommage, et lire, un à un tous les noms inscrits dessus. C'est un rite personnel et culturel qui permet à chaque Azehil de prendre conscience de la valeur de leur vie et de l'importance de leur être. Jamais un Azehil n'oserait passer devant une stèle sans s'y arrêter, ne serait-ce qu'une minute pour prendre le temps de lire les noms et de réciter en lui-même une ode aux disparus. Il est considéré comme une chance de pouvoir le faire, comme un honneur de pouvoir lire ces noms, une chance de pouvoir les connaître par ce seul moyen.



## LA JUSTICE

Lorsqu'un litige survient entre deux personnes, ou lorsqu'une personne se plaint aux autorités d'un méfait à son encontre, les Azehils rassemblent les parties concernées pour réaliser un procès.

Lors d'un procès, comme tout ce qu'il se passe en Azelwen, tout est codifié et réglé de façon stricte. Ainsi on ne fait pas ce que l'on veut et certains comportements peuvent vite se retourner contre soi si on ne fait pas attention.

Les Azehils disposent d'un système de justice institutionnalisé avec des notables qui sont nommés juges par les princes héritiers ou les princes pour rendre la justice dans une ville. En fonction de la taille de la ville, plusieurs juges peuvent être nommés. Il est rare que les princes ou princes héritiers rendent eux-mêmes la justice, et lorsque cela arrive, c'est pour les cas les plus graves et les plus complexes.

Lors d'un procès les différentes étapes de déroulé sont les suivantes :

Une phase de préparation de l'audience : les parties opposées préparent leurs documents et leurs pièces à conviction. Des témoins pouvant être appelés à la barre, il est nécessaire de s'assurer de leur présence le jour du procès, afin qu'ils puissent être entendus.

La phase de l'audience elle-même, où un juge et des jurés écouteront les témoins, inspecteront les documents et pièces à conviction qui leur sont présentées, avant de rendre leur jugement et le verdict final.

Le juge et les jurés seront désignés par l'autorité la plus élevée en place, dans la mesure où elle est garante de la bonne conduite et gardienne du sens moral des Azehils.

Dès le début du procès, les charges retenues contre l'accusé seront exposées, du point de vue du procureur d'abord, puis du point de vue de l'avocat de la défense ensuite.

L'avocat de la défense pourra être nommé d'office par l'autorité la plus élevée en place. Il aura pour charge d'user de tous les moyens légaux possibles pour obtenir l'acquittement de sa partie devant la justice.

Le procureur pourra être nommé d'office par l'autorité la plus élevée en place. Il s'assurera de présenter les preuves à charge et de démontrer, hors de tout doute raisonnable, que l'accusé est coupable.

Un maximum de trois témoins pourront être entendus. Le premier sera appelé par l'avocat de la défense, et sera interrogé par les deux parties, pour une durée maximale de dix minutes au total. Le second sera appelé par le procureur, et sera interrogé par les deux parties, pour une durée maximale de dix minutes au total. Le dernier enfin sera appelé par le juge, et sera interrogé par les deux parties, pour une durée maximale de dix minutes au total.

L'on ne saurait tolérer que le procureur ou que l'avocat de la défense ne se fasse obstruction l'un à l'autre lors du tour de parole de son opposant. Toute objection serait considérée comme un cruel manque de respect et d'éducation intolérable à la glorieuse civilisation Azehil.

Les documents et les pièces à conviction pourront être présentés ou confrontés en bonne et dûe forme aux témoins, ainsi qu'au juge et aux jurés, dans le respect de l'administration de la glorieuse civilisation Azehil.

Une fois la phase d'audience terminée, les documents et pièces à conviction présentées, et les témoins entendus : le juge et les jurés pourront se retirer pour discuter du verdict. Ce dernier sera ensuite annoncé publiquement, et il ne saurait être remis en question.

# L'ARMÉE

L'armée Azehil est unique en son genre sur Akenlor. En effet, celle-ci est composée de l'ensemble des armées des grandes familles qui s'unissent pour répondre à l'appel du régent pour défendre l'Azewen et ses intérêts. Chaque Prince héritier devient alors le général de son armée qui répond aux ordres du Haut général Jikylad qui a la charge de coordonner tous les efforts de guerre de chaque armée pour qu'elles agissent toutes comme un seul corps et un seul esprit.

## ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARMÉE AZEHIL

Le mot d'ordre dans les armées d'Azewen est la loyauté avant tout. Loyauté à ses supérieurs, mais surtout à l'Azewen. Ainsi, les soldats ne chercheront jamais à discuter les ordres de leur officier.

Chaque armée des grandes familles constitue ce qu'on appelle un ost. La Flotte d'Azewen, elle, est dirigée par le prince héritier Olisel de la grande famille Nehelim.

Chaque ost est ensuite ainsi organisé :

- Un ost comporte plusieurs régiments, le prince héritier à sa tête pouvant être identifié par une écharpe rouge décorée d'or et un casque haut et souvent ailé. Son armure est souvent faite d'or et est très finement ouvragée.
- Un régiment comporte plusieurs bataillons. Il est dirigé par un prince, identifié par une écharpe rouge décorée d'or.
- Un bataillon comporte des unités qui peuvent être spécialisées ou polyvalentes en fonction de leur provenance. Il est dirigé par un capitaine identifié par une écharpe rouge décorée d'argent.
- Chaque unité qui compose le bataillon est dirigée par un sergent, identifiable par son écharpe rouge. Ces unités peuvent être des unités d'infanterie de ligne, d'archers, d'infiltration et de reconnaissance, de sapeurs ou même mixtes. L'organisation exacte dépendant de leur capitaine.

Chaque ost est autonome et possède ainsi toute sa propre logistique comme les médecins de guerre qui sont déployés un peu partout ou rassemblés en unités médicales. Tous sont identifiés par un brassard rouge décoré d'un caducée blanc.

Chaque unité médicale est dirigée par un officier médecin dont le caducée est d'or. Celui-ci gère les stocks de bandages et potions médicinales, assigne un médecin aux unités partant en mission et organise les soins des soldats lors d'une bataille ainsi que l'hôpital du camp.

Finalement, le rôle et la structure de chaque unité au sein d'un bataillon sont définis par l'ost, qui lui-même dépend de la famille à laquelle il appartient.

## HIÉRARCHIE

Les Azehils sont très à cheval sur l'ordre et la discipline. Ils savent combien l'armement personnel peut mettre en péril tout le groupe, ainsi ils vivent selon une rigueur de principes et de règles élevée. La hiérarchie est donc stricte et strictement tenue par tous. Voici l'ensemble des grades au sein de l'armée de l'Azewen.

On peut trouver deux branches au sein d'un régiment. La branche du combat et la branche de l'appui. La branche du combat regroupe toutes les personnes tournées vers l'application de la guerre, tandis que la branche de l'appui concerne les troupes n'étant pas guerrières mais dont la présence est indispensable pour faire vivre le régiment comme les médecins, les armuriers, etc...

**Les Princes héritiers** : Commandants suprêmes de l'armée, les Princes héritiers sont les généraux d'Azewen. Ils décident des stratégies générales, des organisations et des règles, des lois martiales ainsi que des axes majeurs de la guerre à mener.

**Les Princes** : Fils et fille de la haute noblesse des grandes maisons, les Princes sont les officiers supérieurs. Ils organisent et gèrent pour les Princes héritiers l'armée. Ils ont la charge de faire mettre en application les consignes des Princes héritiers ainsi que de gérer la haute administration quotidienne de l'armée. Ils dirigent les régiments.

**Les Commandants** : Ils sont chargés de commander directement les régiments en mettant en place les consignes des Princes. Ils administrent les affaires courantes des échelons les plus élevés et rendent compte au Prince de toutes les informations qu'il a besoin pour commander son régiment.

**Les Haut-capitaines** : Officiers de haut rang, les Haut-capitaines sont des maîtres de la stratégie et de la planification. Ils sont chargés de l'application du règlement et des ordres de leur Prince, transmis par les Commandants et de faire respecter la discipline en étant en charge des peines et sanctions infligées à ceux qui contreviennent aux ordres. Les Haut capitaines commandent un cadre, qui est composé de 2 à 4 bataillons.

**Les Capitaines** : Commandant d'un bataillon. Les Capitaines sont des officiers de terrain proches de leurs troupes. Ils sont le lien entre la sphère des sous-officiers, celle du rang et le reste de la hiérarchie. Ils organisent les tactiques spécifiques et les stratégies locales sur leur champ d'action.

**Les Princesps** : Ils sont les officiers de commandement équivalents aux Haut capitaines pour la branche de l'appui. Généralement ceux qui sont en possession de ce grade sont des administrateurs spécialisés dans la logistique, le matériel et tout autre élément qui permet à l'ost de ne manquer de rien.

**Les Herelim** : Ils sont les officiers équivalents des capitaines pour la branche de l'appui. Ils sont l'échelon du lien entre le bas et le haut de la hiérarchie. Ils commandent directement les sous-officiers sur le terrain.

**Les Aseris** : Les Aseris sont les sous-officiers les plus hauts de la hiérarchie. Chaque Aseris commande un carré. Un carré est un rassemblement de 2 à 4 unités.

**Les Sergents** : Les sergents dirigent les unités, ils sont l'un des plus petits grade de commandement. Leur expérience et leur proximité avec le rang en font des tacticiens hors pairs.

**Les Lamargents, Marchombres et Ezelifs** : L'élite des combattants de l'armée. Ils représentent le cœur battant de l'expertise martiale d'un Ost. Les Lamargents sont les experts du combat d'infanterie. Les Marchombres sont passés maîtres dans l'art de la reconnaissance et de l'embuscade et les Ezelif sont la cavalerie lourde d'Azelwen, véritable chevaliers aux charges implacables et fatales.

**Les Telerites** : Les télérites sont les troupes de la branche d'appui. Elle regroupe les armuriers, infirmiers militaires et autres spécialistes du monde civil venus intégrer l'ost.

**Les Soldats** : Les soldats sont des Lamargents, des Marchombres ou des Ezelifs en devenir. Cependant avant d'intégrer une de ces prestigieuses unités, il faut prouver sa valeur. C'est donc au sein d'une unité d'infanterie classique que le soldat va pouvoir tenter de se distinguer pour accéder aux épreuves qui lui permettront de peut-être entrer parmi les meilleurs.

**Les Recrues** : Les recrues sont le plus bas niveau hiérarchique de la chaîne. Ce sont de jeunes arrivants en cours de formation.

**Attention !** Vous ne pouvez avoir un grade au sein de l'armée s'il ne vous est pas donné en jeu.

# Les grades et l'ordre hiérarchique

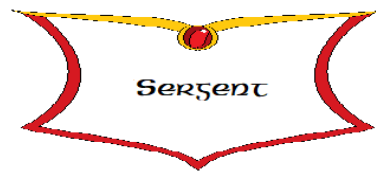
Les généraux



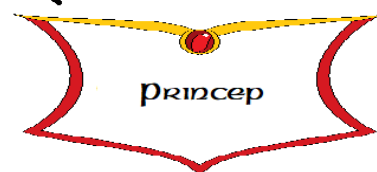
Les officiers supérieurs



Les officiers de combat



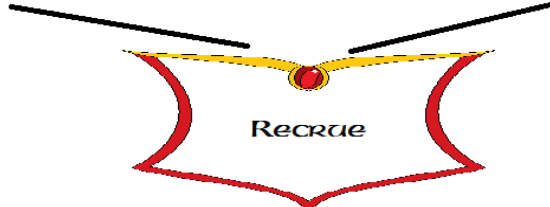
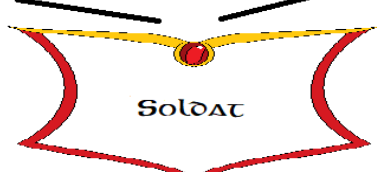
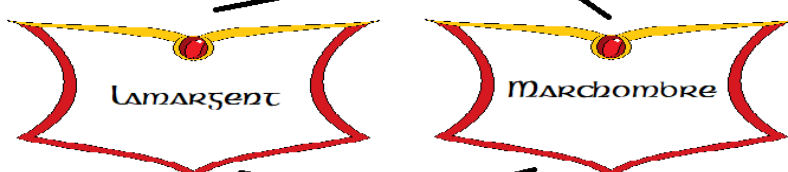
Les officiers d'appui



Les sous officiers



Le corps du rang



## FONCTIONS

Au sein de chaque bataillon, indépendamment du grade hiérarchique, on trouve des rôles spécifiques qui remplissent certaines fonctions. Ces fonctions diffèrent d'un type d'unité à l'autre mais tous les bataillons de tous les régiments en possèdent.

### FONCTION GÉNÉRALE

**Le Praetarel** : Le praetarel est un soldat accompli à qui on confie la charge de veiller à ce que son unité soit toujours prête. Il est en lien permanent avec son sergent qui lui donne ses ordres, afin que le praetarel puisse aller les faire appliquer à ses camarades. Praetarel est presque considéré comme un grade intermédiaire. Il fait autorité sur ses pairs mais sans être officiellement un chef dans la hiérarchie.

**Le Porte-étendard** : Membre honoré, le porte-étendard est un statut très révérend au sein de l'armée. Pendant les batailles, il transporte l'immense étendard du bataillon, inspirant les troupes à redoubler d'ardeur et de courage.

**Le Mahéris** : Statut provisoire traditionnel donné à un seul membre du bataillon pour réaliser la "traque".

### FONCTION AU SEIN DES LAMARGENTS

**Les Veilleurs** : Les veilleurs sont une unité de vétérans rassemblés pour servir de garde rapprochée aux officiers et officiers supérieurs. Devenir un veilleur, c'est endosser la responsabilité de la veille éternelle, pour protéger les chefs de l'armée.

**Les Champions** : Chaque bataillon possède un guerrier de talent qu'il nomme champion. Les champions sont des vétérans Lamargents qui sont les plus redoutables duellistes qui soient. Ils servent souvent d'intermédiaires entre le capitaine et les sous-officiers. Ils accompagnent les capitaines partout et sont envoyés dans des missions de traque d'individus importants. C'est également eux qui sont chargés des exécutions de prisonniers.

### FONCTION AU SEIN DES MARCHOMBRES

**Le Saedathil** : Le Saedathil est une unité de marchombres vétérans spécialisés dans les actions derrière les lignes ennemies sur de longues durées. Ils sont des spécialistes de la survie et des actions de guérilla isolées. Seuls les plus renommés des marchombres se voient invités à rejoindre les Saedathils, après une série d'épreuves difficiles et dangereuses. Les Saedathils sont souvent plus en mission qu'au sein de leur régiment, vivant presque toujours dans des zones à risque, faisant d'eux des êtres à la réputation sombre et distante.

**Les Spectres** : La vie d'un marchombre est une vie périlleuse, la plupart de leurs actions de combat les isolent des renforts et les mettent toujours dans les pires situations qui soit. Parfois, une unité de marchombres se fait entièrement détruire par l'ennemi et juste un seul d'entre eux survit. Meurtri dans l'âme et dans sa chair si profondément par la perte de ses frères et sœurs de bataille, il ne devient plus que l'ombre de lui-même, un prédateur avide de vengeance, aveugle à la lumière et sourd à la raison. Les spectres sont des tueurs solitaires qui n'ont de raison d'être que de hanter les vivants pour leurs crimes. Ainsi, ils traquent sans repos ni relâche quiconque est désigné comme ennemi, espérant leur funeste fin dans ces combats improbables et suicidaires.

**Les Traqueurs** : Un marchombre particulièrement talentueux peut être nommé traqueur. Spécialiste du pistage, il peut trouver sa proie où qu'elle se cache, guidant ainsi son unité vers leur cible rapidement.

**L'Irichar** : L'Irichar est un rôle presque informel, une sorte de garant des traditions. C'est lui qui fait passer les initiations ainsi que les épreuves et qui officie les quelques cérémonies traditionnelles des marchombres au sein de son unité.

## **LES DIFFÉRENTES UNITÉS**

Les régiments de l'Azalwen possèdent tout un panel de bataillons généralement polyvalents et autonomes car composés de différentes unités spécialisées qui évoluent dans une symbiose parfaite, chacune compensant les faiblesses d'une autre.

Chaque bataillon est composé d'un socle universel :

- Une unité de soldats d'infanterie : infanterie classique ou Lamargents
- Une unité d'éclairage et de reconnaissance : les Marchombres
- Une unité de soutien qui comporte médecins, armuriers et autres militaires spécialisés dans des tâches civiles essentielles à la vie du bataillon

On peut souvent y trouver des unités d'archers, capables d'obscurcir le soleil avec une pluie de flèches, des unités de cavalerie lourde appelées les Ezelifs qui regroupent la chevalerie des grandes familles. des unités de combat maritime et d'autres unités spécialisées propres à l'organisation militaire de chaque grande famille.

## **LES LAMARGENTS**

Aucune armée dans tout Akenlor ne peut se vanter d'avoir une infanterie aussi efficace que les Azehils. Les lamargents sont un corps de soldats professionnels possédant plusieurs siècles d'entraînement au combat.

Leurs qualités martiales, leur discipline et leur réactivité en font un outil capable d'affronter presque toutes les épreuves sans difficulté.

Véritable élite guerrière dans les armées, les lamargent imposent un profond respect à leurs pairs. Bien qu'ils ne côtoient que rarement le reste de leurs homologues de l'infanterie, croiser un lamargent est un événement notable dans la journée d'un soldat, discuter avec lui, une chance improbable et combattre à ses côtés un honneur inouï.



## **LES MARCHOMBRES**

Les meilleurs chefs commandent et ordonnent de bons ordres grâce à une anticipation juste. Et la plus juste des anticipations ne peut se faire sans un renseignement efficace et exact sur la situation. C'est là que les marchombres entrent en scène.

Avant chaque combat, avant chaque opération, avant chaque décision, les unités de marchombres envoient leurs guerriers s'infiltrer au cœur des lignes adverses afin de rapporter les renseignements les plus détaillés possible.

Employés pour la reconnaissance mais aussi pour des opérations de combat d'embuscade et de guérilla, les marchombres sont une pièce maîtresse dans les mains d'un officier qui sait s'en servir.

## **QUOTIDIEN ET RYTHME DE VIE**

Le quotidien d'un soldat de l'armée est rythmé par diverses activités. Tout d'abord il y a un rassemblement des troupes. Les praetarel rassemble alors de façon ordonnée leurs camarades pour que leur sergent puisse vérifier que tout le monde est bien présent. Puis le sergent les rejoint dans les rangs.

Lorsque tout le monde est rassemblé, alors le capitaine se présente au bataillon pour vérifier que tout le monde est présent. Il annonce ensuite à ses troupes les ordres du jour. Puis il confie le commandement à chaque Aseris présent avant de quitter les lieux pour retourner à ses affaires.

Les Aseris se présentent devant leurs unités respectives, précisent les ordres majeurs qui viennent d'être donnés et donnent les spécifications et déroulement de la journée avant de confier le commandement aux sergents des unités, puis quittent les lieux. Les sergents reprennent ensuite en main leur unité pour faire appliquer les ordres donnés.

Durant ce rassemblement, les troupes se tiennent droit, le regard impassible, fixant devant eux sans bouger, jusqu'à ce que les sergents leur ordonnent de rompre les rangs.

Rapidement les praetarel prennent leurs camarades en main pour orchestrer les efforts et veillent à ce que tout soit conforme aux consignes reçues précédemment.

Traditionnellement, la première activité de la journée est une séance d'entraînement où les lamargents révisent les katas et peaufinent leur habileté au combat durant quelques joutes amicales sous la supervision des sergents.

En parallèle, les tours de garde commencent. Des équipes, en binômes, seront sélectionnées, pour patrouiller dans le camp et ses abords.

Les officiers planifient les stratégies et tactiques du jour, anticipent les actions de combat ennemies et commencent à organiser les efforts de la journée, pour désigner qui fera quoi dans l'effort de guerre.

Les sergents, eux, veillent à ce que leur unité soit toujours prête à partir à n'importe quel moment.

A la fin de chaque journée, les capitaines donnent leurs ordres pour la nuit et le lendemain à leurs aseris puis ces derniers transmettent leurs ordres aux sergents qui vont trouver leurs unités, au préalable mis en rang par les praetarels pour les leur transmettre. On notera que les capitaines ne donnent jamais leurs ordres directement aux troupes du rang. Toutes les communications passent par les divers échelons intermédiaires.

## **TRADITIONS**

**La Traque** : Durant chaque rotation de patrouille, un lamargent ou un marchombre est désigné comme étant le Mahéris. Au centre de la caserne, se trouve un objet appelé le Galnaroun. Le Mahéris a toute la durée de la rotation de la patrouille en cours pour tenter depuis l'extérieur du camp, de s'y infiltrer et de voler le Galnaroun avant de s'enfuir du camp avec. S'il y parvient, le Mahéris devient alors un vainqueur de la Traque. C'est un grand honneur de porter ce titre traditionnel.

Durant la Traque, il n'y a pas d'affrontement. Si la garde parvient à coincer le Mahéris, alors il perd la partie. Le Mahéris n'a qu'un seul essai pour tenter de voler le Galnaroun. Si une patrouille parvient à se faire dérober le Galnaroun, alors c'est en revanche une honte amicale. Elle devra prendre une nouvelle rotation de patrouille et affronter un nouveau Mahéris.

Cette tradition permet de parfaire la vigilance des patrouilles et maintient leur attention et enseigne aux Mahéris l'art de tromper l'ennemi.

**Cérémonie d'intégration** : Une fois que la recrue est formée, alors il devient soldat au cours d'une cérémonie appelée cérémonie d'intégration.

Durant cette cérémonie, une place rectangulaire est prévue. Sur le fond de cette place se tient le porte-étendard, entouré d'une garde d'honneur.

Devant eux, à quelques mètres, se tient le capitaine du bataillon qui les accueillera. Face au capitaine, à l'opposé de la place, se trouvent les recrues en rang. Sur les côtés de la place se tiennent les unités du bataillon, en rang.

Au départ de la cérémonie, le capitaine annonce que les recrues présentes ont terminé leur instruction, que ceux qui se tiennent ici sont ceux qui ont passé le calsheir avec succès et qu'ils vont désormais, être présentés à l'étendard.

Le capitaine reste alors sur place tandis que la garde d'honneur et le porte-étendard se déplacent le long de la place, pour en faire le tour jusqu'à arriver devant les recrues. Une fois face à eux, les recrues posent un genou à terre, en signe d'humilité et de respect devant l'âme du bataillon, jurant d'un seul cœur allégeance au bataillon et à l'Azalwen.

Une fois fait, ils se redressent en rang, puis l'étendard reprend sa route pour continuer le tour de la place jusqu'à retrouver son emplacement initial. Le capitaine leur annonce alors : "Vous vous êtes

prosterné devant notre étendard, vous avez juré allégeance, puisse votre honneur ne jamais faillir dans votre devoir”. Puis il quitte la cérémonie, suivi de l’étendard et de sa garde.

Une fois parti, un Aseris s’avance et annonce aux recrues dans quelle unité ils sont intégrés. A l’énonciation de leur nom et de leur unité de destination, la recrue quitte les rangs et part rejoindre sa nouvelle unité. Lorsque toutes les recrues sont dispatchées, chaque unité quitte la cérémonie.

## **L'INTÉGRATION**

L’intégration au sein de l’armée en tant que recrue est un processus ritualisé et cérémonial. Les recrues sont tout d’abord mises en rang, on leur apprend à se tenir droit, à ne pas bouger et à fixer continuellement devant eux tant qu’ils sont dans les rangs. Puis on leur apprend à marcher en rang, comme s’ils étaient un seul corps.

Lorsqu’ils savent se comporter en soldats, on leur donne une arme pour leur enseigner les fondamentaux du combat. Mais pas encore les katas, qui sont des techniques avancées des lamargents.

L’instruction de base a pour objectif d’apprendre à la recrue comment il doit se comporter en soldat, quelle est la chaîne hiérarchique et comment interagir avec elle. Pour terminer leur formation, ils doivent réussir une épreuve appelée le calsheir. Durant cette épreuve, les recrues sont éprouvées au combat, en endurance, mais aussi dans les connaissances qu’elles ont apprises.

Une fois cette instruction faite, une cérémonie est réalisée pour officialiser la fin de leur formation et leur passage au rang de soldat de l’armée.

## **RÉCOMPENSE ET HONNEUR**

Lors de leur carrière, les guerriers de l’armée peuvent être distingués par différentes récompenses ou honneurs.

### **LES RÉCOMPENSES**

Les récompenses sont des objets d’une grande valeur symbolique offerts pour signifier un acte ou un fait, que le lamargent peut arborer.

**L’héraldique personnelle** : Posé comme un petit écu sur une des spallières, il est inscrit sur cette écu l’héraldique personnelle du guerrier comme l’emblème de sa famille par exemple. Cette distinction est offerte à ceux qui ont prouvé dans leur commandement qu’ils étaient particulièrement efficaces. On leur offre donc l’honneur d’afficher leur famille pour se distinguer des autres, comme pour marquer aux yeux de tous, l’importance de leur nom.

**Le manteau écarlate** : Symbole de l'uniforme des officiers, le manteau écarlate est une cape dont un des bord est fixé par devant le poitrail, recouvrant ainsi un bras jusqu'au poignet. Il est offert à tous ceux qui entrent dans les rangs des officiers en signe de distinction de leur grade.

**L'étoile d'or** : C'est un pendentif en forme d'étoile à branche longue de couleur dorée. Elle est portée autour du cou par tous ceux qui ont fait un acte de bravoure particulièrement notable au combat.

**L'étoile d'argent** : Elle se présente comme l'étoile d'or, mais de couleur argentée. Elle est donnée à ceux qui parviennent à remporter un combat inégal dans lequel ils étaient en sous-nombre ou en sous-moyen par rapport à leur ennemi.

**Le ruban écarlate** : Un ruban peu large, enroulé autour du brassard qui tient l'arme et de couleur écarlate, sur lequel est inscrit une litanie personnelle. Le ruban est une récompense offerte à ceux qui parviennent à venger un de leur camarade tombé au combat.

**L'anneau éternel** : C'est une bague d'or, sertie d'un rubis conséquent. Il est offert en récompense à ceux qui survivent durant plus de dix batailles.

**L'étriss** : C'est un long ruban blanc accroché à l'intérieur de la spallière, sur le devant et qui tombe jusque sous la ceinture. Cette récompense est donnée à ceux qui parviennent à survivre à leur première bataille. Si le soldat parvient à survivre à 5 batailles, alors il se voit remettre un second étriss, à fixer sur son autre spallière.

**Le ceintrael** : Le ceintrael est une écharpe accrochée sur la ceinture, tombant sur la cuisse gauche jusqu'en dessous du genou. Elle de couleur rouge d'un côté et blanche de l'autre. Le ceintrael est une récompense donnée à ceux qui, dans la fureur du combat, viennent à remplacer un rôle supérieur au leur en fonction ou en grade : celui qui va prendre le commandement de son unité à la mort de son sergent par exemple et permettre de réussir le combat, ou celui qui viendra empêcher que l'étendard du bataillon ne tombe en remplaçant le porte-étendard tombé au combat.

**L'écho** : C'est une petite corde accrochée à la ceinture et sur laquelle se trouvent des petites billes dorées. Chaque bille dorée sur un écho représente une cicatrice de bataille guérie. Cette récompense est offerte dès qu'un soldat subit une cicatrice de bataille et en guérit.

## **LES HONNEURS**

**Cérémonie de l'honneur** : Lorsqu'un ou plusieurs soldats doivent recevoir un honneur, une cérémonie est alors réalisée pour cela. Durant cette cérémonie, l'honoré est sorti des rangs pour que son officier lui fasse la distinction devant tous.

**La félicitation** : Un guerrier particulièrement exemplaire peut être honoré devant son bataillon, un matin lors du rassemblement quotidien. Le capitaine lit alors une lettre de félicitation officielle qui est ensuite remise au félicité.

**Garde d'honneur** : C'est un statut particulier, temporaire et offert à ceux qui sont les plus exemplaires. La garde d'honneur est celle qui accompagne le porte-étendard pour veiller sur l'emblème du bataillon.

**Le vainqueur de la Traque** : Titre honorifique donnée à celui qui parvient à dérober le Galnaroun.

## **L'AVANCEMENT**

Un guerrier de l'armée avance dans sa carrière en accumulant récompenses et honneurs, ce qui peut lui permettre d'être promu et de grimper dans la hiérarchie en fonction de son mérite et de ses compétences.

Avant de monter un rang ou un grade, le guerrier doit réussir une épreuve thématique au grade ou au rang à passer. Si l'épreuve est réussie, alors le rang ou le grade est donné.

## **TENUE DU SOLDAT ET DU CAMP**

Les Azehils sont fiers d'être le peuple le plus avancé et sage. Et ce n'est pas parce qu'ils se trouvent en terrain étranger que les soldats doivent faire preuve de relâchement dans leur tenue personnelle ou la tenue de leur camp. C'est d'ailleurs par cela, en plus de la victoire sur le champ de bataille, que les Azehils pourront faire comprendre aux autres peuples sous-développés qu'ils leur sont de loin supérieurs et doivent s'incliner devant eux.

Le soldat se doit ainsi d'avoir une tenue appropriée, bien en ordre et aussi propre que les conditions du terrain le permettent. Il doit avoir une hygiène irréprochable. Ses cheveux ne doivent pas le déranger pour le combat tandis que sa barbe, pour les rares qui en possèdent une, doit être impeccablement taillée et brossée. Pour ceux ne portant pas la barbe, la peau se doit d'être évidemment bien rasée.

La tenue du camp est de l'affaire de chaque unité. En effet, les membres d'une unité sont tous rassemblés dans des tentes voisines afin d'entretenir une cohésion de groupe même en dehors des missions.

Le sergent de chaque unité est ainsi responsable de la bonne tenue de son secteur du camp et des sanctions à son encontre peuvent être décidées si leur secteur n'est pas digne de l'ordre et de la propreté exigés pour des membres des armées d'Azalwen. Bien sûr, il est du ressort d'un capitaine de s'assurer que l'ensemble de son bataillon est en ordre.

Le camp est organisé en 3 zones principales, qu'il n'accueille qu'un bataillon, tout un régiment ou même un ost au complet :

- La zone des soldats, qui est la première par laquelle l'on passe lorsqu'on rentre dans un camp. En se trouvant ainsi proche de l'entrée du camp, les soldats peuvent rapidement en sortir en cas d'attaque ennemie. Quand bien même certains parviendraient à s'y introduire, il leur faudrait d'abord affronter tous les soldats en faction avant de pouvoir espérer atteindre les ressources stratégiques du camp.

- La zone civile se trouve tout au fond du camp, suffisamment éloignée de l'entrée pour ne pas être inquiétée par d'éventuels projectiles ennemis. Elle rassemble tous les civils, artisans, mages et érudits pouvant être nécessaires pour la mission des unités du camp. On y retrouve également l'entrepôt du camp. Il va sans dire qu'il est également attendu des personnes présentes dans cette zone de faire en sorte de tenir leur zone la plus propre et présentable possible.
- La zone de commandement, où se trouvent la tente de commandement ainsi que les tentes personnelles des officiers supérieurs et l'hôpital de campagne, est, elle, située entre les 2 précédentes zones, la mettant à l'abri d'attaques directes, tout en permettant de transmettre les ordres rapidement aux unités et transférer les blessés pour des soins d'urgence.

## **L'UNIFORME**

En tant que membre de l'armée, vous DEVEZ impérativement porter l'uniforme de l'armée. Les couleurs de l'armée sont le blanc bordé de rouge.

Les soldats comme les lamargents portent l'armure lourde, couleur acier poli. Le casque en obus fait partie de l'uniforme également, forme caractéristique des phalanges d'infanteries de l'armée.

Les marchombres quant à eux portent des couleurs plus sombres, liées à l'environnement naturel comme le marron, le vert. Ils portent des pièces d'armures sombres et légères en cuir ou en petites pièces d'acier sombre.

## LE MONDE CIVIL

Les Azehils sont une société complexe et organisée avec une grande rigueur. Chacun sait que sa place est importante et bien que les ponts entre les strates de la société sont très rares à cause de l'immortalité, tous s'en accommodent volontairement dans une grande harmonie.

La noblesse Azehil est très respectée par tous bien que les titres ont rarement une grande influence ou une importance réelle dans la société. Les nobles étant sans cesse sous l'autorité des princes héritiers, leur influence donne souvent lieu à des jeux de cour et des intrigues politiques entre eux, comme dans une caste fermée qui ne peut pas vraiment influencer le reste de la société.

La société est composée de trois grandes catégories, la haute noblesse, la petite noblesse et les civils. Dans la haute noblesse on retrouve dans l'ordre hiérarchique :

- Le Régent
- Le Haut Général des armées
- Les princes et princesses héritiers des grandes familles
- Les princes et princesses des petites familles
- Les membres du Concile de l'Académie des Savoirs Arcaniques, conseillers du régent

Dans la petite noblesse on retrouve dans l'ordre hiérarchique :

- Elydrith
- Autarque
- Archonte
- Enyr

Pour une raison de RP et de cohérence, les joueurs peuvent uniquement accéder à des rangs de la petite noblesse.

Dans les civils nous pouvons également trouver des catégories sociales qui désignent plus une position sociale en tant qu'expert d'un domaine que comme un rang à l'image de la noblesse. Bien que ces rangs sociaux soient très respectés, il n'y a pas de rapport hiérarchique propre à ces strates.

- Les maîtres de domaines, comme par exemple les archimages ou les maîtres artisans
- Les mages
- Les bourgeois
- Les citoyens

## LA PLACE DES CIVILS SUR LE FRONT

Les civils sur le front sont soumis à l'autorité militaire. Aucun civil ne peut réclamer quelconque forme d'autorité sur les troupes des Osts des grandes familles. Les armées possèdent leurs propres médecins militaires, leurs forgerons, enchanteurs ou même apothicaires pour subvenir à leurs

besoins. Ces métiers-là sur le front se font de manière désolidarisée des efforts de l'armée, au profit des autres civils généralement.

De la même manière qu'un civil n'a aucune autorité sur un militaire, les autorités militaires ne commandent pas aux civils, bien qu'ils puissent leur imposer des restrictions de liberté par exemple pour raison de sécurité dans ce contexte de guerre.

Beaucoup de raisons peuvent pousser un civil à rejoindre le front alors qu'il n'appartient pas à l'armée. L'académie en est généralement la source. Peu d'institutions sont assez puissantes pour permettre d'autoriser des civils à arpenter de tel endroit réservé aux osts. Ainsi, pour subvenir aux besoins de ses mages partis sur le front pour veiller à ses intérêts, l'académie mandate et envoie des artisans, des médecins et tout autre type d'employés qu'elle juge nécessaire pour permettre l'accomplissement des objectifs qu'elle fixe.

On trouve aussi beaucoup de civils venus profiter de cette occasion pour quitter l'Azewen et explorer ces contrées inconnues, pleines de mystère. La recherche d'une vie d'aventure, de richesses et souvent même de gloire sont d'excellents motivateurs au départ vers le front. On trouve aussi beaucoup d'artisans et de médecins, venus offrir leurs services en soutien à l'armée, souhaitant participer à leur manière à l'effort de guerre.

Le continent représente une grande source de connaissances et de mystères que l'académie souhaite obtenir au-delà de la construction du manaduc qui est la raison principale de la présence Azehil sur place.

## **LES RELATIONS ENTRE LE MONDE MILITAIRE ET CIVIL**

Ces complexes couches de rangs hiérarchiques et de catégories sociales différentes fonctionnent en harmonie avec une relation fluide.

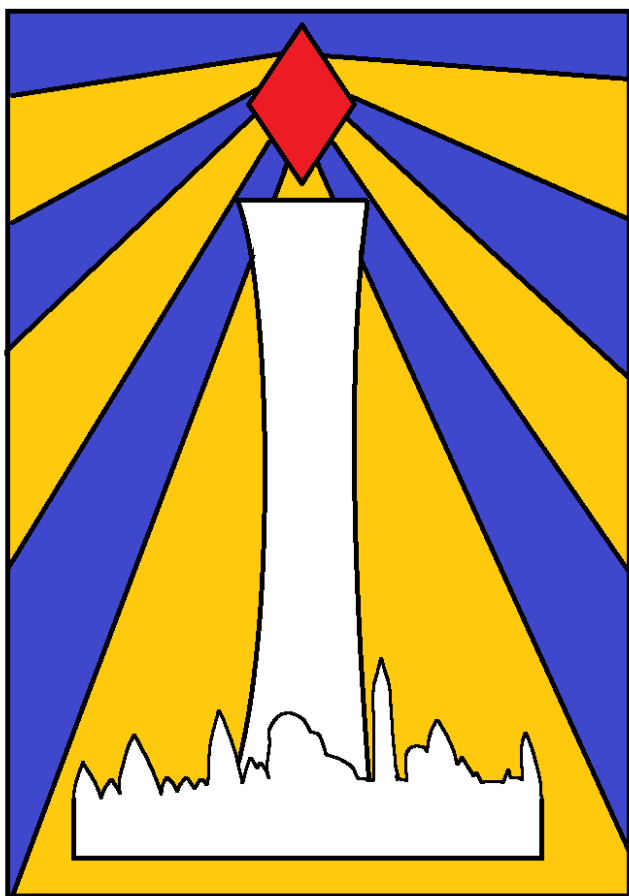
Il y a tout d'abord une séparation du monde militaire et civil. Ainsi, aucun membre du monde civil ne peut avoir quelconque autorité sur le monde militaire. Seul le régent, par l'intermédiaire des princes héritiers qui dirigent la structure militaire lorsque la mobilisation est déclarée, sont en position de donner des ordres aux soldats.

Ainsi le monde militaire œuvre en totale autonomie et en parallèle du monde civil. L'autorité militaire n'est pas remise en question, surtout en temps de guerre. Sur le front ce sont donc les officiers qui dirigent les camps.

D'un autre côté, les affaires civiles ne concernent pas les militaires et ils ne s'en préoccupent guère. Jamais un officier d'armée n'imposera à un civil d'effectuer une tâche si celle-ci n'est pas une nécessité pour la guerre. De manière générale, les officiers demandent l'appui, il ne l'exigent pas. Seule la haute noblesse pourrait exiger à tous sans que personne ne puisse contredire ou s'y opposer. La liaison entre les deux mondes se fait donc par l'intermédiaire de la haute noblesse.



## L'ACADÉMIE DES SAVOIRS ARCANIQUES



Sans aucun doute l'institution la plus puissante et la plus influente de l'Azewen, l'académie est littéralement le cœur battant de la vie de tous les Azehils. Elle trône fièrement au centre d'Imlawen, la capitale, en une tour si colossale qu'on peut la distinguer de n'importe quel point de l'île.

En son sommet se trouve un cristal de mana qui permet de disperser la magie du cœur de l'Azewen de façon diffuse et globale à tous. Ce cristal, chargé de magie, brille sous l'intense chaleur de la puissance qui s'y accumule et son éclat illumine la nuit tel un phare.

Au-delà de la beauté de cet édifice, il est également le siège du gouvernement Azehil, appelé conseil des arcanes. Le régent, siégeant à sa tête, décide pour les siens et même les grandes familles se plient aux lois qui sont décidées dans la plus haute salle de la tour.

Pour autant, ce pouvoir n'efface pas celui des grandes familles, c'est une subtile cohabitation respectueuse où chacun fait en sorte de ne pas empiéter sur l'autre.

## LA HIÉRARCHIE DE L'ACADÉMIE

Au sein de l'académie, la hiérarchie est très présente également comme partout dans la société. On trouve donc les statuts suivants :

Les étudiants, composé des aphones, ceux qui n'ont pas encore appris la moindre ode de magie.

Les ascendés, ceux qui ont parcouru une bonne avancée dans leur apprentissage, sans forcément maîtriser un domaine de magie.

Les mages, composés des harmonistes qui maîtrisent un domaine de magie, des transcendés qui maîtrisent les quatres domaines de magie et les archi-érudits qui commencent leur montée au rang d'archimage.

Les postulants, qui ont franchi le stade de transcendé, composés des symphonistes qui effectuent leur travaux de maîtrise pour continuer leur ascension au rang d'archimage.

Puis les archimages, parmi les plus hauts rangs de l'académie. L'Archimage est une spécialisation choisie par le mage, orientée vers une maîtrise plus fine et poussée des vents magiques, lui permettant d'être plus efficace dans leur utilisation. Cependant, elle ne représente pas l'intégralité des mages Azehils. Là où les mages s'orientant vers la voie de l'Archimage restent dans leurs laboratoires et leurs bibliothèques, adoptant ainsi un mode de vie très casanier, certains se lancent sur les routes et explorent la nature pour y étudier les éventuelles manifestations des vents magiques notamment avec les essences magiques.

L'Archmagos est un statut social extrêmement important au sein de la société des Azehils, accordé à très peu d'individus, parfois même à titre posthume. C'est une marque de reconnaissance et de prestige pour avoir effectué des travaux de recherche ayant fait avancer la compréhension du don et des vents magiques, ou ayant ouvert de nouvelles voies d'études. C'est également un poids politique très important, l'Archmagos faisant partie alors d'une élite extrêmement restreinte, décidant de l'orientation de tout son peuple au sein du concile dirigeant Azelwen tout entier. Sans parler du fait que le Grand Maître de l'Académie et Régent d'Azelwen est forcément un Archmagos.

Pour ce qui est du statut d'Archmagos, bien entendu celui-ci ne sera accessible qu'à de très rares élus ayant réussi des recherches significatives et que celles-ci auront été examinées, décortiquées par leurs pairs. Il s'entend également que ce genre d'individu n'a plus tout à fait sa place sur un champ de bataille, ayant, avec son nouveau statut, obtenu également la charge de transmettre son savoir et de participer à la direction d'Azelwen.

Enfin le régent, directeur de l'académie et dirigeant du royaume.

L'académie est devenue au fil du temps une institution si puissante qu'elle en est presque l'égal des grandes familles. Lorsqu'un Azehil entre à l'académie en tant qu'étudiant ou cerf de l'académie, son origine familiale n'importe alors plus, sa loyauté et son travail ne peuvent alors aller qu'à l'académie.

C'est pour cette raison que l'académie et ses membres disposent d'une aussi grande autonomie.

|   |
|---|
| <p style="text-align: center;"><u>Les étudiants</u></p> <p style="text-align: center;">Les aphones<br/>Les ascendés</p> |
|---|

|  |
|--|
| <p style="text-align: center;"><u>Les mages</u></p> <p style="text-align: center;">Harmonistes<br/>Transcendés<br/>Archi-érudits</p> |
|--|

|  |
|--|
| <p style="text-align: center;"><u>Les postulants</u></p> <p style="text-align: center;">Symphonistes</p> |
|--|

|  |
|--|
| <p style="text-align: center;"><u>Les archimages</u></p> |
|--|

## **LES MAGES SUR LE FRONTS**

Bien qu'il puisse paraître étrange voir même contre nature de voir des mages se déplacer sur le front, loin de l'académie, de ses bibliothèque et de ses amphithéâtres, on peut constater une forte présence des mages sur place.

Cela n'est pourtant pas une étrangeté, bien que les mages répugne l'idée d'aller au combat car bien trop dangereux, surtout pour eux, leur voyage jusqu'au front est toujours sous un mandat de l'académie. Un mage est donc, soit en mission officielle pour l'académie, soit autorisé à aller au front après avoir plaidé sa demande auprès des autorités.

La plupart de ceux qui réclament d'eux même de partir en Malzerick le font pour raison de recherche et de travaux de pratique de la magie. Lorsque la guerre sera gagnée, que les colossales énergies de la clé de Malzerick seront transférées en Azelwen, la pratique de la magie sera différente, et donc beaucoup de mages souhaite anticiper ce moment en partant ré apprendre la magie sur place avant cet événement.

D'autres encore participent à des travaux archéologiques et historiques pour augmenter les savoirs et connaissances de cette région qui n'a pas vu un Elfe depuis des milliers d'années.

Certains encore sont directement mandatés pour une mission précise par l'académie, généralement pour veiller à ses intérêts sur place et vérifier que les choses avancent dans le bon sens pour la construction du manaduc.

## LES LOGES DRAZEHILS

Depuis que le mouvement drazehil est né, avant la guerre, ils n'ont eu de cesse que de tenter de se rassembler pour acquérir des alliés et une influence dans les strates de la société où ils sont présents. Ces rassemblements sont souvent tenus secrets et sont appelés "loges drazehils". Au sein de ces loges, les Drazehils fomentent des complots, se plaignent de ceux qui ne prennent pas conscience de la nécessité de la guerre tout en élaborant stratagèmes et arguments pour convaincre le plus de monde de les rejoindre au sein de leur mouvement.

Depuis le début de la guerre, de nombreux délits et crimes non-prouvés laissent croire que les loges servent de base aux plus extrémistes d'entre eux, ceux qui n'hésitent pas à même assassiner leurs frères elfiques pour "faire avancer leur cause".

Aucun Drazehil connu n'avouera son appartenance à la loge locale, mais tous savent qu'ils en font partie et qu'ils représentent un potentiel danger intérieur qui doit être arrêté.

Beaucoup de princes ont exigé la dissolution et la traque des Drazehils au sein de leur régiments. Mais tant que ces mesures ne seront pas officielles et obligatoires partout, les Drazehils continueront de gagner en influence et en pouvoir depuis les ombres et le secret.

Il est à noter que chacun d'entre vous appartient au même peuple. Néanmoins, votre façon d'aborder la politique de votre nation vous place de facto soit dans la psychologie Azehil commune, soit dans celle des Drazehils. Il n'est pas possible d'être "neutre", **il vous faut forcément faire un choix.**

## LA FOI

### LES ANCIENS DIEUX

Il y a de nombreux sujets tabous dans la société Azehil, comme l'Oshaldi par exemple, mais le plus grand d'entre eux est celui appelé "les anciens dieux".

L'âge des Elfes, avant d'être Azehil est une histoire presque perdue, tant les traces de ces événements sont rares, mais surtout non divulguées. Les princes héritiers sont les survivants de cet époque et demeurent le seul témoignage de ce qu'il s'y est passé ou de ce qui fut avant.

Quoi qu'il en soit, les anciens Dieux elfiques sont totalement oubliés, au point de ne même plus avoir de noms, de représentation et surtout de considération. La haine viscérale de la foi est devenue plus que culturelle. Elle est utilisée pour élever chaque enfant Azehil. Relégués au rang d'antiquité barbare, les églises et les croyances divines sont considérées comme un signe manifeste d'infériorité intellectuelle et d'incapacité de sagesse ou de raisonnement.

Aucun Azehil, même le moins éduqué, ne pourrait considérer un croyant comme plus qu'un animal. Le statut d'être vivant intelligent, de peuple, de civilisation étant réservé uniquement à ceux qui savent faire la différence entre ces absurdes mensonges religieux et la science réelle et palpable.

## LES GRANDES FAMILLES



Les Nehelims sont de fiers marins ayant pour but de gérer la flotte militaire et civile de l'Azelwen.

Leurs bateaux sont réputés comme les plus agiles, les plus rapides et les plus efficaces de tous.



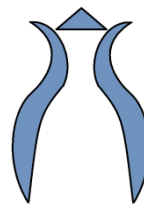
Les Ezelennes sont les garants et les dépositaires de toute recherche et connaissances liées à l'Histoire de leur race. Ce sont des sages émérites, des historiens reconnus et des archéologues de renom dont les savoirs sont la ressource principale de l'académie des savoirs arcaniques.



Les Oshelens, aussi appelés les gardiens du trépas, sont spécialisés dans les rites funéraires et officient partout en Azelwen afin d'honorer les morts, d'entretenir les sépultures et veiller à la mémoire des disparus.



Les Ulzenites sont les gardiens de l'Azelwen et possèdent la plus importante force militaire terrestre. Ils ont pour devoir de protéger les cités de leur peuple et sont les premiers à être mobilisés en cas de conflit. Leurs qualités martiales sont si reconnues que certains de leurs régiments sont désormais célèbres dans tout l'Azelwen, à l'image des phalanges d'or, des fantassins lourdement armés et recouverts d'une armure dorée.



Les Baelens sont de puissants mages ritualistes. Ils sont spécialisés dans la divination et certaines rumeurs laissent entendre que les Baelens possèdent des prophéties dans lesquelles il est clairement dit comment se terminera la vie du monde.



Les Mezils dirigent et réglementent l'économie de l'Azelwen. Ils sont dépositaires de la plus grande fortune existante dans le royaume et l'utilisent sur demande du gouvernement pour gérer les financements de ce dernier.

Néanmoins, ils ne sont pas que les trésoriers du royaume, ils sont aussi une grande famille marchande qui a pour but de veiller à ce que nul ne manque de rien en terme d'accès aux divers produits sur le marché.



Les Erenis sont des concepteurs, des architectes et des ingénieurs d'un talent inégalé.

Ce sont eux qui ont conçu les plans pour la construction de la plupart des bâtiments officiels et des édifices qui font la renommée de l'Azelwen. Leur premier chef d'œuvre a d'ailleurs été la construction de l'académie des savoirs arcaniques d'Imlawen. Leur créations sont à la fois des œuvres d'art mais aussi des objets dont l'ingéniosité n'est plus à prouver.

## **LES CLASSES AZEHILS**

En jeu vous pourrez avoir l'occasion d'entrer dans une classe de jeu. Les classes sont des chemins d'évolution spécialisés pour votre personnage. Chacune de ces classes vous offre un panel de compétences uniques et à découvrir en jeu afin de transformer votre personnage en un maître incontesté dans son domaine.

Certaines classes sont connues de tous tandis que d'autres peuvent être secrètes. Toutes sont à découvrir en jeu avec du RP.

Avoir une classe n'est pas obligatoire et tout le monde n'y aura pas forcément accès car toutes ont des prérequis qui peuvent être divers : race, archétype, équipement... De même, recevoir l'enseignement au sein d'une classe se méritera par des actions et un comportement en jeu qui devront être en adéquation avec ladite classe. Voici les classes Azehils connues.

Vous trouverez le contenu des bonus des classes dans le livret de création de personnage.

### **SOLDAT DE L'ARMÉE**

L'armée d'Azewen est composée des nombreux bataillons des divers grande famille qui composent le royaume. Chacun de ces bataillons possèdent leur héraldique, leur spécialité et leur traditions. Mais tous arborent les couleurs de leur grande famille avec fierté et courage.

### **VOIE DU TROUPIER**

Ils sont le cœur battant de l'armée, ceux sur qui tout repose. Les troupiers sont en permanence dans le cœur de l'action. Portant haut les couleurs de leur grande famille, fiers et solidaires, les troupiers sont des unités de combattants qui savent usé de la cohésion de leur instruction martiale pour vaincre tous leurs ennemis. Les sections sont diverses et variées, mais tous se battent féroceement.

### **VOIE DU SOLDAT D'APPUI**

La guerre n'est pas qu'une histoire de violence et de mort dans les mains des combattants. C'est aussi et surtout une histoire de logistique et d'appuis de nombreux aident de camps qui permettent aux combattants de réaliser leur mission dans les meilleures conditions. De médecins militaires, jusqu'à l'espion en passant par les armuriers, tous ont une place privilégiée dans la machine de la guerre.

### **VOIE DU COMMANDEMENT**

Les sous-officiers et officiers de l'armée sont triés sur le volet, majoritairement de descendance noble, ou au moins chevalier. Ces êtres sont des génies en tactique et en stratégie et sont passés maître dans l'art de l'organisation militaire et la mise en application de la discipline au sein des rangs.

## LES COMPÉTENCES

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque membre de votre classe respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

***S'il choisit la voie du troupier*** : avoir **uniquement** l'archétype *soldat* ou *tirailleur*

Avoir la race *Azehil*

A partir du rang 4 le troupier peut changer de voie et emprunter la voie du commandement.

S'il fait ce choix, il devra réussir une épreuve particulière et avoir l'approbation des chefs de sa faction RP en RP

S'il choisit cette voie, alors sa progression dans la voie du troupier ne peut plus se poursuivre, remplacée par la voie du commandement. Pour emprunter la voie du commandement, le soldat devra avoir la compétence port d'armure lourde.

Il doit porter les couleurs blanche et rouge de l'Azewen.

Avoir l'appréciation du référent en jeu

***S'il choisit la voie du soldat d'appui*** : avoir **uniquement** l'archétype *médecin, roublard ou artisan (avec la compétence forgeron)*.

Avoir la race *Azehil*

A partir du rang 4 le troupier peut changer de voie et emprunter la voie du commandement.

S'il fait ce choix il devra réussir une épreuve particulière et avoir l'approbation des chefs de sa faction RP en RP

S'il choisit cette voie, alors sa progression dans la voie du troupier ne peut plus se poursuivre, remplacée par la voie du commandement.

Il doit porter les couleurs blanche et rouge de l'Azewen.

Avoir l'appréciation du référent en jeu



## LES LAMARGENTS

Soldats aguerris, disciplinés et forgés par des siècles de vie martiale stricte, les lamargents sont le cœur battant des osts de guerre des grandes maisons Azehils.

Des plus grands officiers au plus humble mais redoutable soldat de première ligne, les lamargents sont des combattants à la supériorité martiale inégalée.

**Lamargents est une classe élite, son contenu est à découvrir en jeu !**

### VOIE FUNESTE

La voie funeste, aussi appelée la voie de la guerre, consacre le soldat à l'art de délivrer la mort sur le champ de bataille. Bien que les lamargents soient des soldats disciplinés et extrêmement réactifs aux ordres de leurs chaînes hiérarchiques, ils restent individuellement capables de défaire de nombreux ennemis avant de tomber.

L'agilité naturelle Azehil, le temps que leur offre leur vie immortelle leur confère la capacité de surclasser presque tous les ennemis qu'ils rencontreraient, faisant d'eux de redoutables adversaires.

## LES COMPÉTENCES

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque membre de votre classe respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

Avoir **uniquement** l'archétype *soldat*

Avoir la race *Azehil*

Doit avoir atteint le rang 4 de la classe soldat de l'armée

La classe Lamargent peut s'accumuler avec la classe de soldat de l'armée

On ne peut pas être lamargent et marchombre

Doit bénéficier du bonus d'armure lourde

Effectuer l'ensemble des quêtes d'accès de la classe

Avoir l'appréciation du référent en jeu

**LES KATAS** : Mécanique de combat propre aux Azehils, les katas sont un enchaînement théâtral de postures et de frappes de combat.

En terme de jeu, un kata est un ensemble de mouvements à réaliser durant un combat pour bénéficier d'un effet particulier. Le nombre de mouvements est spécifié dans le kata. Les katas et leur application se réalisent obligatoirement avec une arme de mêlée.

Pour être validé, le kata doit être réalisé de façon continue et ininterrompue. La moindre touche reçue brise le kata et l'annule.

## LES MARCHOMBRES

La guerre possède de nombreuses facettes et les marchombres on fait de la discrétion et des actions isolées leur spécialité.

Tout régiment de l'Azelwen possède un bataillon de marchombres qui effectue les missions d'éclaireurs et de reconnaissance pour leur régiment. Ils sont également envoyés dans des opérations d'embuscade et de combat guerrilla déstabilisantes.

Affronter des marchombres, c'est se battre contre de la fumée. Ils sont rapides, invisibles et manient l'art d'avoir l'initiative du combat comme personne.

**Marchombres est une classe élite, son contenu est à découvrir en jeu !**

### VOIE DE L'ECLAIREUR

La voie de l'éclaireur est celle de celui qui connaît chaque bosquet, chaque clairière, chaque ravin et chaque grotte de l'Azelwen. Un marchombre qui décide de s'orienter dans cette voie est habitué à survivre en milieu hostile et sait qu'il va devoir déployer des efforts considérables et faire appel à ses talents pour rapporter les renseignements nécessaires à l'établissement d'un plan de bataille victorieux.

### LES COMPÉTENCES

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque membre de votre classe respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

Avoir **uniquement** l'archétype *tirailleur*

Doit avoir atteint le rang 4 de la classe soldat de l'armée

La classe Marchombre peut s'accumuler avec la classe soldat de l'armée

On ne peut pas être marchombre et lamargent

Doit bénéficier du bonus d'armure intermédiaire

Effectuer l'ensemble des quêtes d'accès de la classe

Avoir l'appréciation du référent en jeu

## MAGE DE L'ACADÉMIE

Les étudiants et professeurs de l'académie des savoirs arcaniques sont parmi les plus puissants utilisateurs de magie qu'il soit. Connus et reconnus de tous même par delà les terres elfiques, les mages de l'académie sont envoyés au front pour assurer les intérêts de l'académie, découvrir des nouveaux savoirs et s'assurer que les projets de la plus puissante institution de l'Azalwen soient acquis.

## VOIE DE L'ARCANOMANCIE

Les pratiquants sont appelés les arcanistes et influent sur l'énergie magique elle-même pour l'utiliser de façon brute et défier les lois du monde afin de les manipuler selon leurs désirs. L'arcanomancie permet d'influer sur le temps, l'espace et la matière, dans une certaine mesure.

## VOIE DE LA GEOMANCIE

Les géomanciens sont les spécialistes qui ont dévoué leur existence à l'étude des effets de la magie sur la terre et ses composants. Ils sont capables de modeler ces énergies afin d'influer sur le terrestre, de fusionner avec ou d'en sortir les fruits.

## VOIE DE L'OMBROMANCIE

Subtile et sombre, l'ombromancie agit sur les sens et les émotions. C'est une pratique plutôt mal vue par le commun des mortels, bien que la plupart des lanceurs de sorts confirmés ne peuvent nier son utilité, même s'ils ne la pratiquent pas.

## VOIE DE L'ONDOMANCIE

Domaine dont la philosophie est associée au calme, à l'apaisement et à la pureté, l'ondomancie regroupe certains des utilisateurs de magie les plus sages. Comme l'eau, les adeptes de l'ondomancie tendent à rendre leur esprit fluide et malléable afin de s'harmoniser le plus parfaitement possible avec les différents vents magiques, et ce plus que n'importe quel autre domaine.

## LES COMPÉTENCES

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque aspirant respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

Avoir **uniquement** l'archétype *don*

Avoir la race *Azehil*

Ne doit pas avoir la compétence port d'armure lourde ou intermédiaire.

Effectuer l'ensemble des quêtes d'accès de la classe

Avoir l'appréciation du référent en jeu

## LES ARCHIMAGES

Experts du domaine magique, les archimages sont les plus talentueux lanceurs de sorts qui soient. Leur maîtrise de la magie est telle qu'elle répond à leur moindre désir comme si elle leur appartenait. Mais la réalité est tout autre et les archimages savent que seuls l'étude et l'entraînement permettent d'atteindre leur niveau et que cela leur prend des dizaines d'années d'efforts, ainsi que de nombreux sacrifices que seuls ceux qui arpentent la même voie qu'eux peuvent en mesurer la valeur.

**Archimage est une classe élite, son contenu est à découvrir en jeu !**

### VOIE DE LA MAÎTRISE

Les archimages s'emploient à travailler et parfaire leur maîtrise de la magie pour qu'elle soit utilisée de la manière la plus naturelle et instinctive possible. Leur expérience est si grande que lancer un sort est parfois aussi fatigant que simplement respirer pour eux.

### LES COMPÉTENCES

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque aspirant respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

Avoir **uniquement** l'archétype *don*

Avoir la race *Azehil*

Doit être de rang 5 dans l'une des voies de la classe mage de l'académie

La classe archimage ne compte pas dans le nombre maximum de classes qu'un personnage peut posséder

Ne doit pas avoir la compétence port d'armure lourde ou intermédiaire

Effectuer l'ensemble des quêtes d'accès de la classe

Avoir l'appréciation du référent en jeu

## **ARTISANS DU CONCLAVE**

Depuis toujours, les artisans Azehils excellent dans leur savoir-faire, accumulant des siècles d'expérience et de pratique. Au fil des millénaires, les artisans se regroupèrent pour partager savoir et méthodes afin de parfaire leurs créations respectives. Ce rassemblement, devenu au fil du temps une institution, fut appelé le conclave.

Aujourd'hui, le conclave est une institution puissante et aucun artisan ne peut réellement espérer évoluer sans en faire partie.

### **VOIE DU MAÎTRE APOTHICAIRE (uniquement pour les apothicaires)**

Cette voie est réservée aux apothicaires qui ont décidé de dédier leur existence à l'étude des concoctions, magiques ou non et qui ne comptent plus les fois où ils ont risqué leur vie dans le seul et unique but de vérifier leurs théories.

### **VOIE DU MAÎTRE CALLIGRAPHE (uniquement pour les calligraphes)**

Cette voie est réservée aux calligraphes qui ont dédié leur existence à explorer les mystères de la calligraphie. Ceux-ci n'ont comme limite que leur désir de parfaire leur art.

### **VOIE DU MAÎTRE ENCHANTEUR (uniquement pour les enchanteurs)**

Les maîtres enchanteurs sont des êtres qui ont décidé d'affiner leur art afin d'en extraire de quoi sublimer ce dernier.

### **VOIE DU MAÎTRE FORGERON (uniquement pour les forgerons)**

Les maîtres forgerons sont les individus grâce à qui les artefacts les plus puissants sont forgés. Leurs tarifs sont certes très souvent exorbitants, mais néanmoins toujours à la hauteur du résultat fourni.

## **LES COMPÉTENCES**

Pour accéder au rang 1, il faut réussir l'épreuve d'entrée, mais aussi correspondre aux exigences de la classe. Pour cela vous devrez veiller à ce que chaque membre de votre classe respecte ces restrictions, et ce tout au long de son cursus :

Avoir une seule de ces compétences : *Enchanteur*, *Forgeron*, *Apothicaire* ou *Calligraphe*  
Effectuer l'ensemble des quêtes d'accès de la classe  
Avoir l'appréciation du référent en jeu

## **CE QUE VOTRE PERSONNAGE SAIT EN TANT QU'AZEHL**

En tant qu'Azehil, votre personnage connaît des informations de base sur son environnement. Qu'il s'agisse de rumeurs, de légendes urbaines ou de savoirs, ceux-ci sont communément connus et sont considérés comme de la culture basique.

### **DE FAÇON GÉNÉRALE**

- Les Azehils sont la première grande race civilisée à avoir été créée après l'apparition des Premiers-Nés. Ce monde est donc votre propriété légitime.
- L'académie des savoirs arcaniques d'Imlawen est le plus haut lieu de connaissances du monde. Aucune autre institution ne possède autant de savoirs.
- Il y a des millénaires, les Azehils ont vécu une grande guerre civile qui les déchira, laissant leur race presque sur le déclin. Néanmoins, ils réussirent à se relever et à devenir la plus grande et la plus sage des nations que la création ait jamais porté
- La nation des Azehils est dirigée par Eldryan, à la fois régent et Grand Maître de l'académie des savoirs arcaniques. Entourés par le concile, ils forment le gouvernement de l'Azelen.
- Il y a des siècles, les premiers Humains étaient amis avec les Azehils. Certains pouvaient même fouler leur terre sacrée et quelques rares élus avaient reçu le privilège d'arpenter les couloirs de l'académie des savoirs arcaniques pour s'en voir dispenser les enseignements.
- Cela fait plusieurs années maintenant que l'Azelen est déchiré par un violent débat politique. Ce conflit idéologique déchire les amis, les familles et fait s'affronter le frère contre le frère, créant un véritable clivage entre les partisans de la guerre désignés sous le nom de "Drazehl" et le reste de la population qui considère que cette guerre n'est pas la leur.
- Les Azehils estiment que les envies guerrières des Drazehl plongeront leur race dans un conflit qui ne pourra à terme que mener à la destruction de toute leur civilisation. Ils ne sont pas pour autant des pacifistes idéalistes.
- Les Drazehl quant à eux estiment que le conflit est le moteur de l'évolution car cela permet une amélioration constante mais aussi la purge des éléments inutiles mais néanmoins existants dans toute société. De leur point de vue, ceux qui refusent la guerre sont des faibles et ne méritent pas le nom d'Azehils.

## **SUR LA MAGIE**

- La magie est omniprésente et bien que tout individu doté du don puisse la manier, seuls les Azehils l'ont maîtrisé au point de la considérer comme une science.
- L'Oshaldi est une catastrophe magique qui releva les morts partout en Alzenwen. Il fallut des jours pour pouvoir leur redonner le repos et des centaines d'Azehils périrent dévorés vivant pendant la première nuit de ce cataclysme.
- La magie est une énergie, et comme toutes les énergies elle doit être manipulée avec précaution, en respectant certaines règles ou sa puissance peut rapidement se retourner contre le pratiquant.
- La magie est une science complexe et fabuleuse, mais extrêmement dangereuse si elle n'est pas maîtrisée. Le cursus d'apprentissage est très long et difficile.
- Il existe différents vents magiques pouvant donner une panoplie de compétences spécifiques.
- L'accès à l'étude de la magie est ouvert à quiconque aura le don. L'étude sérieuse et la concentration sont la clé de la réussite pour utiliser son don. La magie n'a rien à voir avec la superstition, c'est une science concrète

## **SUR LA FOI**

- Autrefois les Azehils s'appelaient Elfes et leur civilisation était profondément religieuse, ce qui déclencha une guerre civile à cause de l'intolérance des représentants du Panthéon des anciens Dieux.
- La religion est le fléau de la civilisation et une terrible maladie qui ronge le cœur des sociétés ainsi que l'âme de leurs populations.
- La foi est une donnée intellectuelle pour les Azehils, ils ne parviennent que difficilement à la concevoir d'un point de vue du mysticisme ou de l'émotionnel et considèrent donc la foi comme un mensonge scientifique et une absurdité.

## **SUR LES AUTRES FACTIONS**

- Les Humains se sont perdus dans leur croyance aveugle envers les Dieux. Ils ne sont désormais guère plus que des fanatiques dangereux.
- Tous ne pensent pas que le fanatisme des Humains représente un véritable danger. Beaucoup pensent que cela restera confiné dans les limites de la société humaine. D'autres en revanche sont convaincus que cela amènera tôt ou tard les Humains à s'intéresser à l'Azelen pour tenter de mettre à bas la civilisation des Azehils.
- Les Peaux-Vertes sont une civilisation barbare inconnue peuplée exclusivement de brutes sanguinaires ne vivant que pour la violence et le conflit. Il semblerait qu'ils soient arrivés depuis l'océan à l'est d'Akenlor grâce à des navires de conception primitive.

## **S'IL EST MILITAIRE**

- L'ordre et le respect de la hiérarchie font partie des piliers de l'efficacité militaire. Les remettre en cause ne peut qu'avoir de graves conséquences.
- L'armée Azelwen est en faible nombre comparé aux marées peaux-vertes et à la surpopulation humaine, mais partout où elle passe, elle remporte de nombreuses victoires grâce à une organisation, un entraînement et une stratégie supérieures à leur adversaire.
- Désobéir à un ordre vaut la cour martiale qui peut même aller jusqu'à la peine de mort.

## **S'IL EST CIVIL**

- Le front est un endroit dangereux, quitter le camp est un gros risque et la mort peut surgir n'importe quand.
- La guerre n'est qu'une affaire de soldats, naturellement il n'est en aucun cas imaginable qu'un non militaire tente de s'imposer dans le camp face à l'autorité guerrière que sont les osts.



## LA CONCEPTION DE VOTRE COSTUME

Akenlor se veut être un jeu immersif et mettant en avant une haute exigence en termes de qualité visuelle. Dans cette optique, les orgas de chaque faction seront très attentifs aux costumes des joueurs et tout particulièrement en ce qui concerne leur pertinence dans l'univers d'Akenlor.

Vous trouverez dans les prochaines pages des photos et des guides pour réaliser les costumes appropriés

Aucun costume tiré d'une thématique différente ou d'un univers différent de ceux proposés ici ne seront acceptés lors du jeu, n'hésitez donc pas à communiquer en amont avec vos orgas et les autres joueurs de votre faction sur le Discord Akenlor.

*Vous pourrez retrouver tous vos besoins et plus encore dans la Boutique LARP Nation qui mettra en vente les costumes de la gamme Akenlor spécialement créés pour le GN.*

### SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT

En tant que soldat de l'Azelwen, vous êtes forcément sous le commandement d'une des grandes familles, au sein d'un bataillon.

En tant que soldat, vous **DEVEZ** porter l'uniforme : tunique ou tabard de couleur blanc bordé de rouge, ainsi qu'une armure intermédiaire ou lourde. Personne n'irait à la guerre sans protection.

Les parties d'équipement d'un soldat d'Azelwen partagent les mêmes caractéristiques d'élégance, de légèreté et de raffinement tant et si bien que leurs armes sont souvent prises par les profanes pour des objets d'art ou des bijoux.

L'équipement du soldat :

- Un heaume élégant en pointe, d'aspect acier, simple et lisse. Protéger sa tête est important, c'est en réalité la seule protection qu'un soldat doit porter, s'il n'en a le choix que d'une.



- Une armure d'acier efficace : Bien que l'armure des soldats soit de conception simple et paraisse humble, elle est vouée à l'optimisation du combattant et demeure un exemple d'artisanat que peu de peuples peuvent se vanter d'être en mesure de concevoir.



- Un panel d'armes de la plus haute qualité. Les soldats Azehils sont formés à l'utilisation d'un large panel d'armes, allant de l'épée simple à la lance ou encore le combat au pavoï ou même l'archerie. Voici un exemple d'armes typiquement Azehils dans leur apparence qui iraient à ravir sur votre personnage.



## SI VOUS INCARNEZ UN OFFICIER

Les officiers sont des seigneurs de guerre et leurs uniformes se distinguent bien de celui de leur troupes, généralement par de nombreux ajouts sur leurs armures comme des dorures, bijoux, voire même, le plus souvent, d'une armure entièrement faite d'or.

Ils portent généralement de long drapé blanc bordé de rouge et une cape d'épaule tombant sur le bras gauche appelé le manteau écarlate en plus de leur écharpe rouge d'officier.



## SI VOUS INCARNEZ UN LAMARGENT

Les lamargents sont l'élite de l'infanterie d'Azelwen. Ils sont d'une discipline exemplaire. Ils portent une longue tunique en pointe blanche bordée de rouge ainsi qu'une jupe de combat qui tombe en pointe également sur les côtés jusqu'aux genoux. La jupe est elle aussi aux couleurs de l'Azelwen, le blanc et le rouge.

Ce qui distingue les lamargents des soldats de l'armée n'est pas tant l'uniforme mais surtout les compétences. Les unités lamargents regroupent les meilleurs combattants de l'armée dans des unités d'élites capables d'écraser n'importe quel ennemi en combat rapproché.

## SI VOUS INCARNEZ UN MARCHOMBRE

Les marchombres sont une unité de l'armée spécifique dans son emploi et leur fonction impose qu'ils puissent être très discrets. Ainsi les marchombres ne sont que rarement vêtus du blanc et rouge caractéristiques des troupes de l'armée, mais optent pour des vêtements dans des tons plus sombres, plus neutres comme le vert, le marron ou le noir, bien que certains d'entre eux conservent les couleurs de l'Azelwen.

Les marchombres sont souvent vêtus d'une longue cape verte avec une capuche pour se masquer dans la végétation.



L'équipement du marchombre est un équipement léger et souple, lui permettant d'être mobile, rapide et de réaliser des gestes d'une grande agilité sans obstacle. On trouve donc très régulièrement des pièces de mailles directement cousues à certains endroits de leur tenue, ou des pièces d'armure de métal sombre comme des demi-plastrons, des canons d'avant bras ou des grêves. Dans tous les cas, jamais de plaques de métal trop proches pour s'entrechoquer et dévoiler leur position au bruit.

Majoritairement c'est le cuir qui se retrouve le plus dans les tenus des marchombres. On retrouve également le casque pour protéger le marchombre, souvent dissimulé sous la capuche, le même casque que les soldats d'infanterie.



## SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL

Le monde civil, contrairement au monde militaire, ne revêt pas d'habit particulier comme un uniforme. On peut cependant remarquer le penchant généralisé pour des bases de tissus blancs ornés de nombreux détails et dorures.

Les Azehils possèdent un style vestimentaire généralement fait de longues tuniques tombant en pointe ou de surcouches de tissus formant un ensemble complexe et très décoré.

Les civils aiment les bijoux et l'orfèvrerie d'Azewen est très réputée. Bagues, colliers et autres ornements sont donc monnaie courante sur presque chaque personne.

Les couleurs mariées au blanc sur les tenues sont nombreuses : rouge, bleu, vert, doré, etc.. Les Azehils aiment les couleurs claires et luxueuses ainsi que les tissus travaillés.



Une large ceinture de tissu rend toujours un excellent effet et permet de rehausser un costume dans le style Elfique.

Au-delà de sa tenue, l'Azehil pense aussi beaucoup à son apparence et s'entretient minutieusement. Ainsi les notions de saleté, de chevelure décoiffée ou de barbe ébouriffée sont insupportables à montrer en public. Oser se montrer ainsi sans circonstance qui le justifie est vécu comme une grande honte et les témoins n'auront aucune hésitation à faire toutes les moqueries et médisances possibles à votre rencontre si tel cas vous arrive.



Les cheveux, généralement très longs, sont donc souvent coiffés impeccablement et travaillés avec des mèches qui les maintiennent de façon durable lisses et tombantes. Les barbes, pour les rares qui en possèdent, sont coupées au plus court, modelées pour en faire un appareil de visage, comme on porterait un bijou.



QUELQUES EXEMPLES DE COSTUME EN JEU





