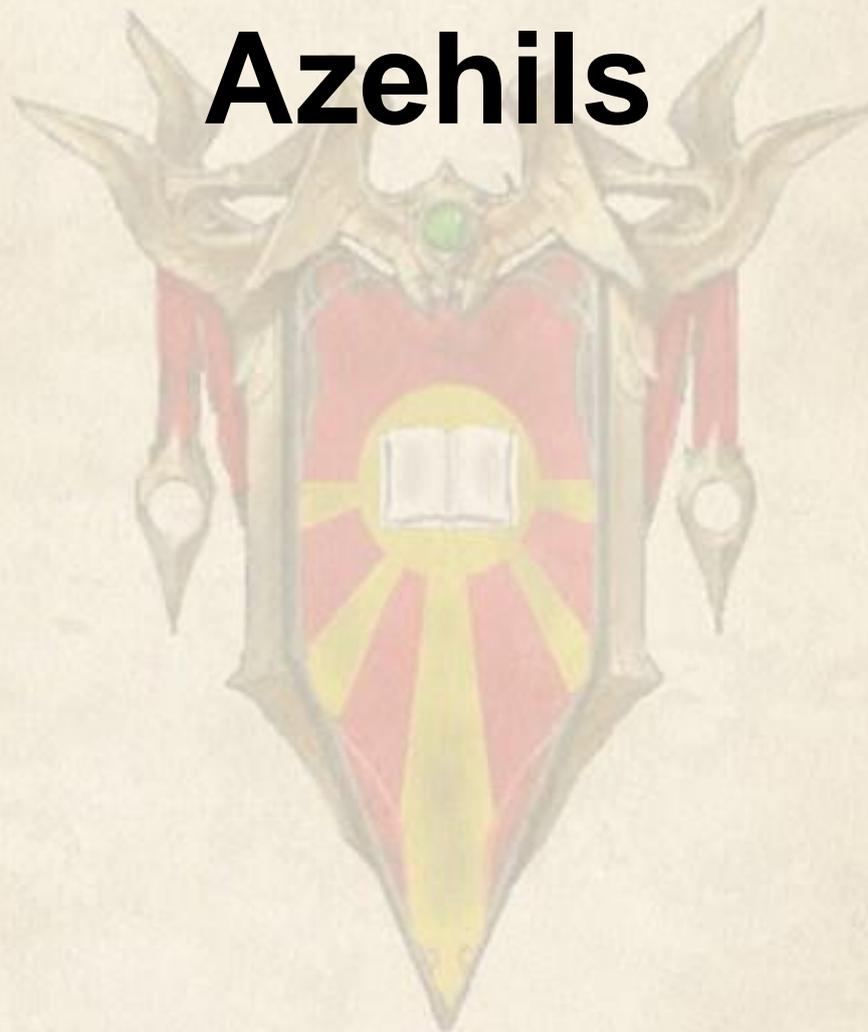




Livret de faction

Azehils



INTRODUCTION.....	5
INTRODUCTION	6
LES PREMIERS ELFES	7
L'ÂGE DES AZEHILS	7
LA COURSE AU SAVOIR	8
L'OSHALDI	8
LE PRIX DU SAVOIR	9
RELATIONS AVEC LES PEUPLES.....	10
LE ROYAUME DE DEREMIS	10
L'ARRIVÉE DES PEAUX-VERTES.....	10
L'APPARITION DE L'EMPIRE ETERNEL	11
LA MARCHÉ VERS LA GUERRE.....	12
L'ORGANISATION DE LA CIVILISATION AZEHIL.....	14
RELATIONS ET ÉTIQUETTE.....	16
LES SALUTATIONS ET POLITESSES	16
LES STRATES DE LA SOCIÉTÉ	16
LE COMPORTEMENT ET LA TENUE.....	17
LE LANGAGE.....	17
PSYCHOLOGIE.....	17
L'HOMMAGE FUNÉRAIRE	18
LA JUSTICE	19
L'ARMÉE	19
ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARMÉE.....	19
Hiérarchie	21
ROLES ET MISSIONS.....	23
ROLES GÉNÉRAUX.....	23
ROLES AU SEIN DES LAMARGENTS	23
ROLES AU SEIN DES MARCHOMBRES.....	23
LES DIFFÉRENTES UNITÉS.....	24
LES LAMARGENTS.....	24
LES MARCHOMBRES	24
QUOTIDIEN ET RYTHME DE VIE	24
TRADITIONS	25

L'INTÉGRATION	26
RÉCOMPENSE ET HONNEUR	26
LES RÉCOMPENSES	26
LES HONNEURS.....	27
L'AVANCEMENT	27
TENUE DU SOLDAT ET DU CAMP.....	27
L'UNIFORME.....	28
LE MONDE CIVIL	29
LA PLACE DES CIVILS SUR LE FRONT	29
LES RELATIONS ENTRE LE MONDE MILITAIRE ET CIVIL.....	30
L'ACADÉMIE DES SAVOIRS ARCANIQUES.....	30
LES MAGES SUR LE FRONTS	32
LES ARTISANS DU CONCLAVE D'ARANIS	32
LE CERCLE CELENISTE.....	32
LES LOGES DRAZEHILS	32
LA FOI	33
LES ANCIENS DIEUX.....	33
LES GRANDES FAMILLES.....	34
CE QUE VOTRE PERSONNAGE SAIT	35
GENERALITES	35
LA CORRUPTION ET LES DEMONS.....	35
LA MAGIE	36
LA FOI.....	36
LES AUTRES FACTIONS ET AUTRES RACES	36
LE BATAILLON PHENIX	36
SI VOUS ETES MILITAIRE	36
SI VOUS ETES CIVIL	37
LA CONCEPTION DE VOTRE COSTUME	38
SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT	38
SI VOUS INCARNEZ UN OFFICIER.....	40
SI VOUS INCARNEZ UN LAMARGENT.....	41
SI VOUS INCARNEZ UN MARCHOMBRE	41
SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL.....	43
Quelques exemples de costumes	45

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 ainsi mieux l'interpréter.

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

Ce manuel contient une partie détaillant les grandes composantes de la faction, telles que les diverses institutions, le fonctionnement, la culture, ainsi que le rapport à la magie, la foi et d'autres chapitres offrant une vue plus détaillée sur la société Elfique.

Il est à noter que les comportements, la psychologie et la structure des Azehils, des mages, 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 rapprocher au mieux de ce qui est attendu. La cohérence visuelle d'une faction est un élément important à prendre en compte.

Un costume qui ne s'adapterait pas à l'ambiance de la faction pourrait être 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 enchantée 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

De plus, ils sont très agiles et affichent en permanence un air hautain, indépendamment de leur volonté. Les Azehils se considèrent largement supérieurs aux autres, que ce soit au niveau militaire, 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. Quant aux Peaux-Vertes, ils ne sont même pas considérés comme des êtres intelligents, mais comme le cancer du monde qu’il faut éradiquer. Enfin, pour les Azéhils, l’Empire Eternel est une abomination, un rassemblement d’êtres méprisables et indignes de vivre. Leur usage de la magie, dangereux et contre nature, les condamne à l’éradication. Ces créatures ne méritent ni pitié ni rédemption, seulement l’extermination totale.

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.

LES PREMIERS ELFES

Les Elfes sont l'un des peuples les plus anciens qui soient. 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'ensuivirent 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 semaine en semaine et utilisèrent pour cela une réponse de plus en plus violente, ce qui, loin d'essouffler la colère grandissante, ne fit que l'exacerber. 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

Les détenteurs du don avaient triomphé dans la guerre, mais pour ce faire, ils avaient massacré par centaines les partisans et les fidèles 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 cité majestueuse émergea, devenant le cœur vibrant de leur nation.

Baptisée "Imlawen", signifiant "cœur du savoir", cette cité abrite le Grand Maître de l'académie, qui est également le régent des Azehils.

Les études sur le don furent encouragées, et ses mystères furent dévoilés, un par un, révélant des secrets fascinants et puissants.

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, cherchant à en découvrir un sombre potentiel.

Les expériences sur la mort étaient mal vues, 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 créé. 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'Azewen pour endiguer cette vague de morts affamés.

LE PRIX DU SAVOIR

Une fois les vents nécrotiques répandus en Azewen, 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 irruption 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 rencontré 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. Azewen s'était construit à la suite d'un génocide, il refusait d'imiter les anciens monstres du clergé en condamnant à mort plusieurs des leurs.

Cependant, la sanction devait être si sévère et exemplaire que personne n'oserait plus jamais braver un tel interdit. Ils furent ainsi condamnés à une éternité de solitude, coupés de tout et de tous.

Aucune cellule ne pouvait contenir des mages indéfiniment, car leur maîtrise de la magie leur offrirait 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. Il 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.

Azewen effaça toute trace de leur existence, supprimant leur nom du moindre registre ou écrit où ils étaient cités. Ils détruisirent chaque portrait les représentant, 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.

RELATIONS AVEC LES PEUPLES

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'Azalwen, 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 Azalwen.

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'Azalwen 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 PEUX- VERTES

Lorsque les Peux-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 Peux-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 Malzerick, autrefois paisibles, sont désormais le théâtre de luttes acharnées et de convoitises ardentes de la part de tous les peuples. Leur position centrale dans la géographie d'Akenlor en fait un joyau stratégique, désiré par tous.

De plus, ses côtes offrent un accès direct à Azelwen, un privilège que les Azehils ne peuvent se permettre de voir tomber entre des mains étrangères. L'idée même de cet accès est inconcevable et inacceptable.

L'APPARITION DE L'EMPIRE ÉTERNEL

Depuis les profondeurs de la mer, une structure immense et mystérieuse avait émergé près du rivage, scintillant comme un rubis colossal. Sa présence inquiétante et malfaisante était accentuée par les morts-vivants qui sortaient des abysses pour chasser quiconque s'approchait trop près.

Tandis que les zombies s'affairaient à construire les prémices d'une cité, des êtres plus intelligents et vivants semblaient régner sur ce chaos nécromantique, trouvant une étrange tranquillité et confort parmi les abominations. Obéissant à une volonté implacable, les fidèles de l'Empire Éternel travaillaient et combattaient sans relâche, galvanisés par la puissance des "Vrais Dieux", créatures cauchemardesques dont la contemplation pouvait mener à la folie. Manipulant la nécromancie et une magie inconnue, des créatures immortelles aux traits de vivants se mouvaient dans la nuit, vidant de leur sang les malheureux qui croisaient leur chemin. Gracieux, vifs et insaisissables, ces monstres terrifiaient les nuits de tous ceux vivant dans la région.

Les Azehils considèrent l'Empire Éternel comme une menace envers tous les peuples, car leur existence même et leurs pratiques nécromantiques mettent en péril la stabilité et la sécurité de toutes les civilisations.

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 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 Drazéhils, 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 fantôme. Pour les Drazéhils, 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 Drazéhils eurent un effet pervers, les poussant à embrasser leurs pensées bellicistes. Devenus un groupuscule clandestin, ils se rassemblaient en secret pour échapper à l'exclusion ouverte, aux insultes et aux dénigrements constants. Ensemble, ils tentaient de s'entraider et de s'organiser pour résister et faire avancer leur cause.

Pour la première fois depuis la grande guerre civile qui avait ravagé leur race, le peuple se retrouvait à nouveau déchiré entre deux extrêmes. La violence des propos, et parfois même des gestes, ne cessait de s'intensifier, plongeant la société dans une spirale de haine et de conflit.

Que ce soit par hasard ou par complot, nul ne le sait, mais le cœur de l'Azelwen, un gigantesque cristal de mana qui diffusait les vents magiques sur tout le territoire, se brisa. Les Azehils accusèrent les Drazéhils de cet attentat abominable, tandis que les Drazéhils rétorquèrent en accusant les Azehils d'avoir orchestré un complot pour justifier leur extermination.

Le mal était pourtant là, quelle qu'en soit la cause, et le conseil arcanique devait trouver une solution. Le régent, accompagné des plus hautes instances et des éminents scientifiques de la magie, se rassemblèrent pour délibérer. Tous en vinrent au même constat : il fallait transférer les énergies de la clé la plus proche vers l'Azelwen pour redonner à leur peuple l'accès à la magie.

Tout était réalisé par la magie, et désormais leur source clé avait disparu. L'instabilité des vents magiques obligea les mages à cesser leurs pratiques. 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'Azelwen faisait face à une régression technologique sans précédent, plongeant leur civilisation dans une ère de chaos et de désespoir.

La clé la plus proche se trouvait en Malzerick. Jikylad fut convoqué et l'ordre de rassembler l'armée pour conquérir Malzerick fut donné. La guerre était inévitable. Il fallait sécuriser cet endroit et en faire un bastion imprenable pour permettre à l'académie de construire un manaduc, destiné à transférer les énergies harmonisées de la clé de Malzerick jusqu'en Azelwen.

Jikylad avait obtenu sa guerre, mais les Drazéhils n'avaient pas encore remporté leur combat politique. Malgré le tournant favorable des événements, ils continuaient de subir des vagues incessantes de répression et d'ostracisation. La majorité étant opposée à cette guerre, c'est à contre cœur que tous furent contraints de suivre le chemin tracé par les Drazehils.

L'ORGANISATION DE LA CIVILISATION AZEHIL

L'Azelwen est une régence, dirigée par un régent qui représente l'accord des grandes familles. Aidé par le conclave arcanique, il joue un rôle fédérateur et d'unification. Le pouvoir, l'armée et le peuple sont aux mains des grandes familles. Le régent est très respecté, et ses décisions sont toujours suivies pour éviter la division. Les intrigues de cour et les jeux d'influence sont fréquents, car personne ne veut se montrer en désaccord avec le régent.

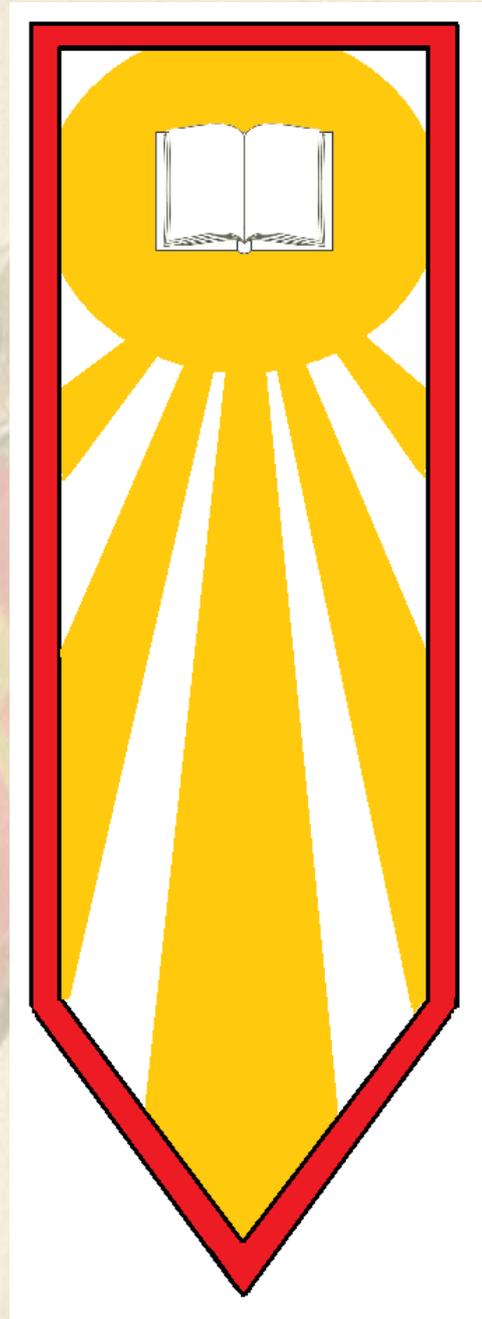
Le territoire est divisé en plusieurs principautés, réparties entre les grandes familles. Ces dernières les subdivisent ensuite pour en offrir une partie aux petites familles de leur descendance.

Chaque Azéhil réside sur le territoire d'une grande ou d'une petite famille, et est donc soumis à son autorité.

Les grandes familles sont des lignées ancestrales, remontant à l'époque où les Azehils étaient encore appelés Elfes. Elles représentent la noblesse héroïque qui a libéré leur race de l'emprise de la religion, les guidant vers la lumière de la science et de l'érudition.

Elles sont dirigées par un prince héritier ou une princesse héritière. Ces derniers possèdent le plus haut statut de noblesse de tout l'Azelwen et sont considérés comme 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'Azelwen. Les dirigeants des petites familles sont appelés les princes ou les princesses.



Bien que les grandes familles jouissent d'une haute renommée et d'un grand respect, elles n'écrasent ni ne dominent les petites familles. Au contraire, elles s'efforcent de les soutenir et de les aider en cas de difficultés.

Les grandes familles possèdent de nombreuses terres, des villes et même une

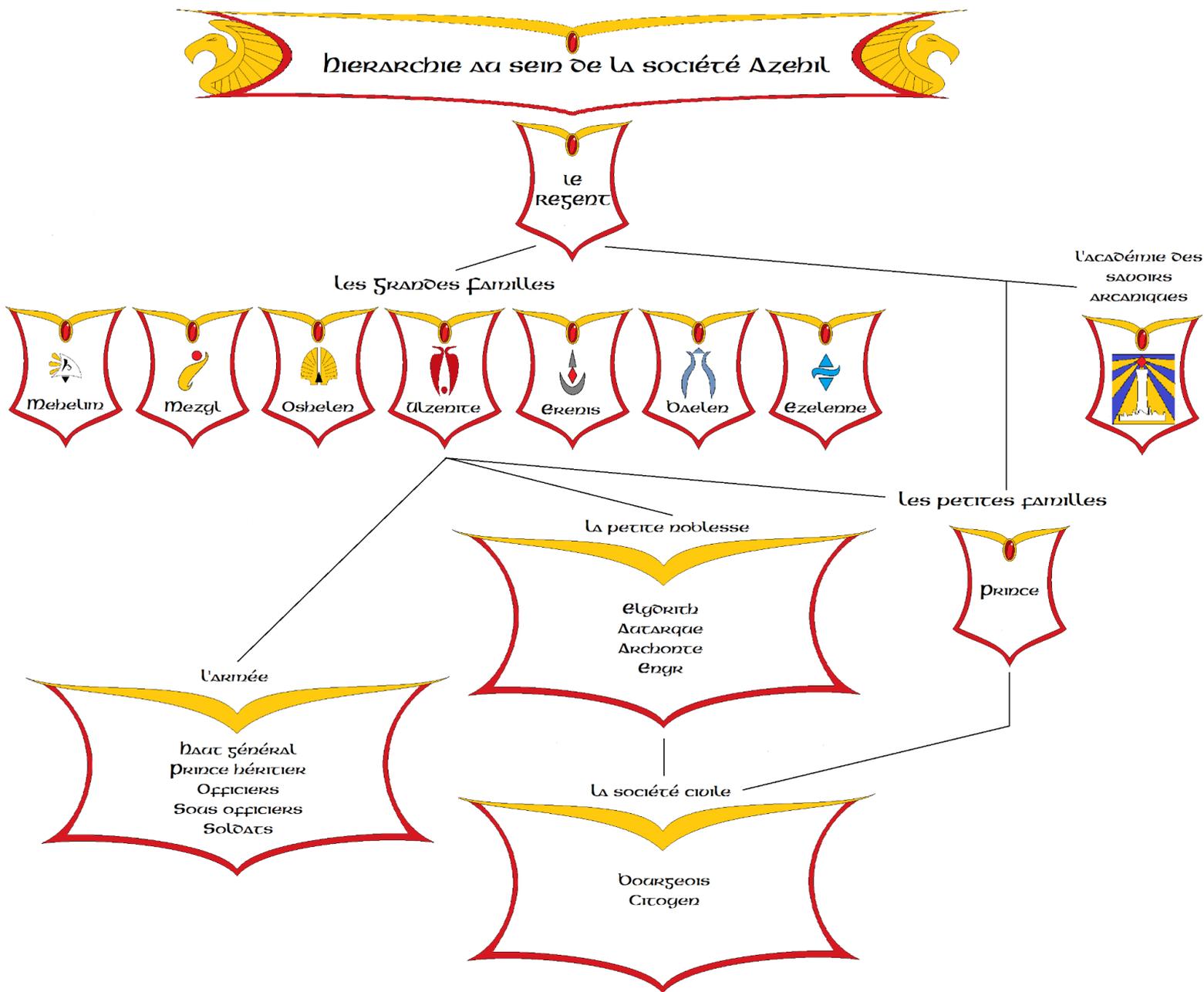
armée. Mais les princes héritiers n'ont aucun statut de dirigeant politique.

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'Azelenwen, 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'Azelenwen.



RELATIONS 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 forment un peuple fier et compétent. Même le plus médiocre d'entre eux est plus capable que le meilleur d'une autre race.

Bien que les strates hiérarchiques soient strictes, le respect dû au statut est attendu lorsqu'un Azehil discute avec un noble. Face à un noble, il est d'usage de terminer les phrases par le titre du noble. Par exemple, en s'adressant à un Autarque, on dira : "Bien sûr, il sera fait comme vous le demandez, Autarque", "Naturellement, Autarque", etc.

La noblesse, quant à elle, s'exprime souvent de manière élevée, un peu pompeuse, factuelle et toujours avec fermeté et de façon très directe. L'avis d'un noble est rarement débattu et leur autorité n'est pas sujette à discussion au sein de l'Azewen. Ce style de langage donne souvent l'impression que les nobles sont cruels, sans émotion ou distants de leurs interlocuteurs.

LE COMPORTEMENT ET LA TENUE

Les Azehil se considèrent comme le pinacle de la civilisation et de l'élévation sociale. Pour eux, il serait impensable de sortir en public sans une tenue parfaite et irréprochable. Des vêtements froissés, déchirés, sales ou peu raffinés sont une véritable honte, ternissant l'image de leur race. Ils sont donc extrêmement pointilleux sur leur apparence, veillant à être impeccables en tout temps et en tout lieu.

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

Les Azehils sont naturellement presque tous imberbes et possèdent très peu de pilosité faciale. Les rares d'entre eux qui en ont, prennent grand soin de la tailler et de la réduire à la plus petite surface possible pour ne pas paraître sales, rustres, sauvages et incivilisés aux yeux de leurs congénères. Ainsi, même ceux qui possèdent une grande pilosité faciale choisissent souvent de se raser de très près tous les jours. Cependant, les Azehils présents sur le front de guerre peuvent faire exception et porter des barbes, car l'hygiène est parfois compliquée en temps de guerre.

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 privilégient la réflexion et la logique, reléguant leurs émotions au second plan. Ils sont francs et directs, estimant que ceux qui s'offusquent de la vérité ne sont pas assez intelligents pour la comprendre. Cela ne signifie pas qu'ils ne savent pas mentir ou manipuler, bien au contraire. Ils prennent le temps d'écouter pour comprendre, et il est très mal vu de couper la parole. Imposer son avis n'est acceptable que si son rang le permet, et laisser finir son interlocuteur est un signe de haute politesse.

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.

PSYCHOLOGIE

La psychologie des Azehils diffère grandement de celle des Humains. Là où les Humains perçoivent la vie à travers le prisme de leurs émotions et de leurs compétences, les Azehils adoptent une perspective plus large et plus froide, prenant rarement en compte leurs émotions dans leurs décisions ou leurs paroles. Cela ne signifie pas qu'ils sont incapables de romantisme ou de fureur, mais lorsqu'un Azehil exprime une émotion, c'est qu'elle le submerge et qu'il la considère aussi valable 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. Cependant, cette sagesse n'exclut pas l'égoïsme, et les Azehils profitent de leur vie

infinie pour leur propre bénéfice. La communauté, le groupe et la civilisation sont des notions très importantes, mais ils savent que d'autres, comme les soldats, sont là pour défendre ces causes, leur permettant ainsi de s'accorder du temps pour eux-mêmes.

En revanche, les soldats Azehils font preuve d'une dévotion extrême, inaccessible à la plupart des autres civilisations, tant leur implication dans leur service est grande.

Connaître l'immortalité, c'est aussi connaître l'ennui, finir par trouver les choses fades et rester impassible devant ce qui émerveillait autrefois. Ainsi, les Azehils sont généralement attirés par des expériences extrêmes. Un parfum léger ne leur suffit plus ; il leur faut un parfum unique, d'une force et d'une intensité inégalées pour être considéré comme précieux.

C'est pourquoi les Azehils aiment tant l'or, les bijoux, le faste et les œuvres d'art d'une maîtrise parfaite. Toutes ces choses leur permettent de ressentir des émotions, car avec le temps, les merveilles du monde les éblouissent de moins en moins, devenant banales et sans intérêt.

Les Azehils apprennent rapidement à ne jamais se laisser dominer par leur inconscient, qui pourrait les entraîner vers une vie de lassitude, de dépression et de monotonie. Comme un muscle constamment en tension, les Azehils sont conscients de leur inconscient, ce qui leur permet 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 lesquels ils investissent toutes leurs valeurs et convictions, de manière exacerbée et extrême, afin de toujours trouver quelque chose à faire, à apprendre ou à perfectionner.

L'HOMMAGE FUNÉRAIRE

Lorsqu'un Azehil meurt, c'est vécu comme une perte immense par ses proches et par tous ceux qui l'apprennent. La vie d'un Azehil est si précieuse que sa perte est particulièrement terrible, représentant des siècles de savoir et de sagesse perdus. Les Azehils rendent donc un hommage poignant à leurs morts.

La grande famille des Oshelens s'est spécialisée dans l'honneur des défunts, organisant des cérémonies d'hommage aussi bien localement, dans les diverses cités, que dans l'Azalwen entier. Ces hommages gigantesques rassemblent des centaines de milliers d'Azehils pour célébrer leurs morts et raviver leur souvenir.

Chez les Azehils, les stèles mortuaires fixées sur les monuments aux morts portent les noms des défunts, afin qu'ils ne soient jamais oubliés. Régulièrement, une cérémonie de commémoration des défunts est organisée, qu'elle soit annuelle ou biannuelle. Tous se rassemblent face au monument pour rendre hommage aux ancêtres perdus. Le maître de cérémonie, seul face à la stèle, prononce un discours de mémoire, citant un par un les noms gravés, et conclut avec cette phrase : "Vous ne serez jamais oubliés tant qu'un de nous vivra". Puis, un silence d'une minute s'installe avant que la foule ne reparte sans un bruit.

Les monuments aux morts sont entretenus et honorés quotidiennement. Certains viennent y déposer des fleurs, des cadeaux ou nettoyer l'endroit pour qu'il reste parfaitement immaculé. Généralement, ce sont les membres ou les citoyens de la grande famille des Oshelens qui accomplissent cette tâche, mais chaque Azehil se sent concerné et prend parfois un moment seul pour rendre hommage aux morts de manière personnelle.

Lors d'un voyage, il est coutume de s'arrêter à chaque stèle pour rendre hommage et lire, un à un, les noms inscrits. 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 lire les noms et réciter en lui-même une ôde aux disparus. Il est considéré comme une chance et un honneur de pouvoir lire ces noms et de les connaître par ce seul moyen.

LA JUSTICE

Lorsqu'un litige survient, les Azehils rassemblent les parties concernées pour réaliser un procès.

Lors d'un procès en Azelwen, tout est codifié et réglé de manière stricte. Il est donc impératif de respecter les règles, car certains comportements peuvent rapidement se retourner contre soi.

Les Azehils disposent d'un système de justice institutionnalisé, où des notables 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, sauf pour les cas les plus graves et complexes.

Un procès se déroule généralement en plusieurs étapes.

Phase de préparation de l'audience :

Les parties opposées préparent leurs documents et pièces à conviction. Des témoins peuvent être appelés à la barre, et il est nécessaire de s'assurer de leur présence le jour du procès.

Phase de l'audience :

Un juge et des jurés écouteront les témoins, inspecteront les documents et pièces à conviction présentées, avant de rendre leur jugement et le verdict final.

Le juge et les jurés sont désignés par l'autorité la plus élevée en place, garante de la bonne conduite et du sens moral des Azehils. Dès le début du procès, les charges retenues contre l'accusé sont exposées, d'abord par le procureur, puis par l'avocat de la défense. L'avocat de la défense et le procureur peuvent être nommés d'office par la même autorité.

Un maximum de trois témoins peuvent être entendus, chacun interrogé par les deux parties pour une durée maximale de dix minutes. Toute obstruction entre le procureur et l'avocat de la défense est considérée comme un cruel manque de respect et d'éducation intolérable.

Les documents et pièces à conviction peuvent être présentés ou confrontés aux témoins, ainsi qu'au juge et aux jurés. Une fois la phase d'audience terminée, le juge et les jurés se retirent pour discuter du verdict, qui est ensuite annoncé publiquement et ne peut être remis en question.

L'ARMÉE

L'armée Azehil est véritablement unique. Elle est constituée des armées des grandes familles, qui s'unissent pour répondre à l'appel du régent afin de défendre l'Azalwen et ses intérêts. Chaque Prince héritier devient alors le général de son armée, obéissant aux ordres du Haut général Jikylad, chargé de coordonner tous les efforts de guerre pour que chaque armée agisse comme un seul corps et un seul esprit.

ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'ARMÉE

Dans les armées d'Azalwen, la loyauté est primordiale, tant envers ses supérieurs qu'envers l'Azalwen. Les soldats ne discutent jamais les ordres de leurs officiers. Chaque armée des grandes familles forme un ost, tandis que la Flotte d'Azalwen est dirigée par

le prince héritier Olisel de la grande famille Nehelim.

Chaque ost est organisé de la manière suivante :

- Il comporte plusieurs régiments, dirigés par un prince héritier identifiable par une écharpe rouge décorée d'or et un casque haut souvent ailé. Leur armure est souvent en or et finement ouvragée.
- Chaque régiment est composé de plusieurs bataillons, dirigés par un prince portant une écharpe rouge décorée d'or.
- Les bataillons sont constitués d'unités spécialisées ou polyvalentes, dirigées par un capitaine identifiable par une écharpe rouge décorée d'argent.
- Chaque unité est dirigée par un sergent, identifiable par son écharpe rouge. Ces unités peuvent être d'infanterie de ligne, d'archers, d'infiltration et de reconnaissance, de sapeurs ou mixtes, selon leur capitaine.

Chaque ost est autonome et possède sa propre logistique, y compris des médecins de guerre identifiés par un brassard rouge décoré d'un caducée blanc. Les unités médicales sont dirigées par un officier médecin dont le caducée est d'or. Cet officier gère les stocks de bandages et potions médicinales, assigne des médecins aux unités en mission et organise les soins des soldats ainsi que l'hôpital du camp.

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

HIERARCHIE

Les Azehils sont très attachés à l'ordre et à la discipline. Conscients que l'armement personnel peut mettre en péril tout le groupe, ils vivent selon des principes et des règles strictes. La hiérarchie est donc rigoureusement respectée par tous. Voici l'ensemble des grades au sein de l'armée de l'Azelwen.

On trouve 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 impliquées dans l'application de la guerre, tandis que la branche de l'appui concerne les troupes non guerrières, dont la présence est indispensable pour faire vivre le régiment, comme les médecins, les armuriers, etc.

Les Princes héritiers : Commandants suprêmes de l'armée, ils sont les généraux d'Azelwen. Ils décident des stratégies, des organisations, des règles, des lois martiales et des axes majeurs de la guerre.

Les Princes : Officiers supérieurs, fils et filles de la haute noblesse, ils organisent et gèrent l'armée pour les Princes héritiers. Ils mettent en application les consignes des Princes héritiers et gèrent la haute administration quotidienne de l'armée. Ils dirigent les régiments.

Les Commandants : Ils commandent directement les régiments en appliquant les consignes des Princes. Ils administrent les affaires courantes des échelons les plus élevés et rendent compte au Prince des informations nécessaires pour commander son régiment.

Les Haut-capitaines : Officiers de haut rang, maîtres de la stratégie et de la planification. Ils appliquent le règlement et les ordres des Princes, transmis par les Commandants, et font respecter la discipline. Ils commandent un cadre composé de 2 à 4 bataillons.

Les Capitaines : Commandants de bataillon, ils sont des officiers de terrain proches de leurs troupes. Ils sont le lien entre les sous-officiers, les soldats et le reste de la hiérarchie. Ils organisent les tactiques spécifiques et les stratégies locales sur leur champ d'action.

Les Princesps : Officiers de commandement équivalents aux Haut-capitaines pour la branche de l'appui. Ils sont généralement des administrateurs spécialisés dans la logistique, le matériel et tout autre élément nécessaire à l'ost.

Les Herelims : Officiers équivalents aux Capitaines pour la branche de l'appui. Ils sont le lien entre le bas et le haut de la hiérarchie et commandent directement les sous-officiers sur le terrain.

Les Aseris : Sous-officiers les plus hauts de la hiérarchie, chaque Aseris commande un carré, un rassemblement de 2 à 4 unités.

Les Sergents : Ils dirigent les unités et sont l'un des plus petits grades de commandement. Leur expérience et leur proximité avec les soldats en font des tacticiens hors pairs.

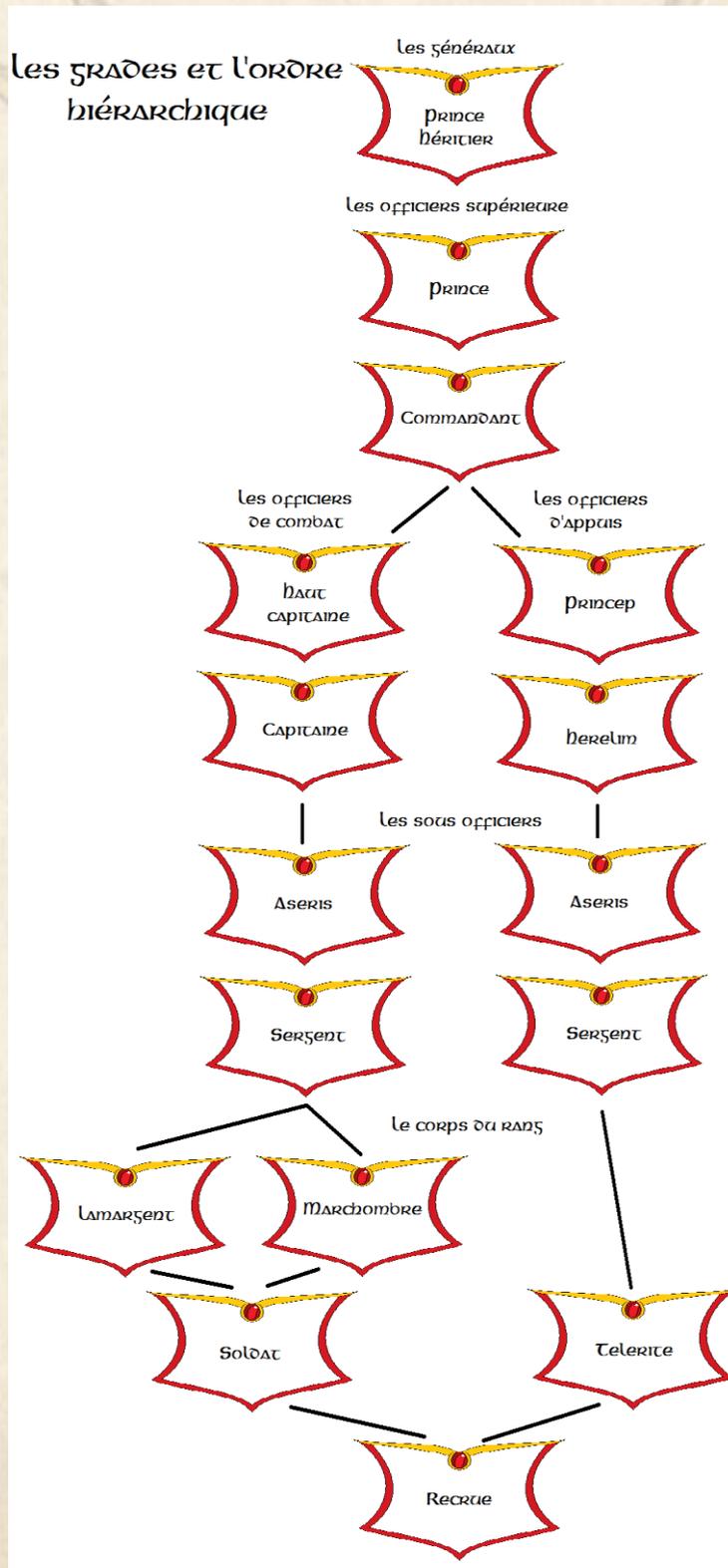
Les Lamargents, Marchombres et Ezelifs : L'élite des combattants de l'armée. Les Lamargents sont des experts du combat d'infanterie, les Marchombres maîtrisent l'art de la reconnaissance et de l'embuscade, et les Ezelifs sont la cavalerie lourde d'Azelwen, véritables chevaliers aux charges implacables et fatales.

Les Telerites : Les Telerites sont les troupes de la branche d'appui, regroupant les armuriers, infirmiers militaires et autres spécialistes du monde civil intégrés à l'ost.

Les Soldats : Les soldats sont des Lamargents, des Marchombres ou des Ezelifs en devenir. Avant d'intégrer une de ces prestigieuses unités, ils doivent prouver leur valeur au sein d'une unité d'infanterie classique.**Les Recrues** : Les recrues sont le

plus bas niveau hiérarchique de la chaîne, de jeunes arrivants en cours de formation3.

Attention ! Vous ne pouvez obtenir un grade au sein de l'armée que s'il vous est donné en jeu



ROLES ET MISSIONS

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

ROLES GÉNÉRAUX

Le Praetarel : Le Praetarel est un soldat accompli chargé de veiller à la préparation de son unité. En lien permanent avec son sergent, il applique les ordres à ses camarades. Bien qu'il fasse autorité sur ses pairs, il n'est pas officiellement un chef dans la hiérarchie.

Le Porte-étendard : Membre honoré, le porte-étendard transporte l'immense étendard du bataillon pendant les batailles, 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".

ROLES 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.

ROLES 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 détruite 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.

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 Lamargents 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 donnent des ordres précis grâce à une bonne anticipation, qui repose sur des renseignements exacts. C'est là que les Marchombres interviennent. Avant chaque combat, opération ou décision, les unités de Marchombres infiltrent leurs guerriers au cœur des lignes ennemies pour obtenir les renseignements les plus détaillés possibles.

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'Azelwen.

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 fixée sur le devant du torse, recouvrant un bras jusqu'au poignet. Il est offert à 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 et 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 forment une société complexe et rigoureusement organisée. Chacun connaît l'importance de sa place, et bien que les interactions entre les différentes strates sociales soient rares en raison de l'immortalité, tous vivent en harmonie.

La noblesse Azehil est très respectée, mais ses titres exercent rarement une grande influence réelle. Les nobles, toujours sous l'autorité des princes héritiers, se livrent souvent à des jeux de cour et des intrigues politiques, sans véritable impact sur le reste de la société.

La société est divisée en trois grandes catégories : la haute noblesse, la petite noblesse et les civils.

Dans la haute noblesse on retrouve :

1. Le Régent
2. Le Haut Général des armées
3. Les princes et princesses héritiers
4. Les princes et princesses des petites familles
5. Les membres du Concile de l'Académie des Savoirs Arcaniques, conseillers du régent

Dans la petite noblesse on retrouve :

1. Elydrith
2. Autarque
3. Archonte
4. Enyr

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

Parmi les civils, il existe des catégories sociales qui désignent une position d'expert

dans un domaine plutôt qu'un rang similaire à la noblesse. Bien que ces positions soient très respectées, elles ne suivent pas une hiérarchie stricte.

- Les maîtres de guildes, comme les archimages ou les maîtres artisans
- Les mages
- Les notables

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

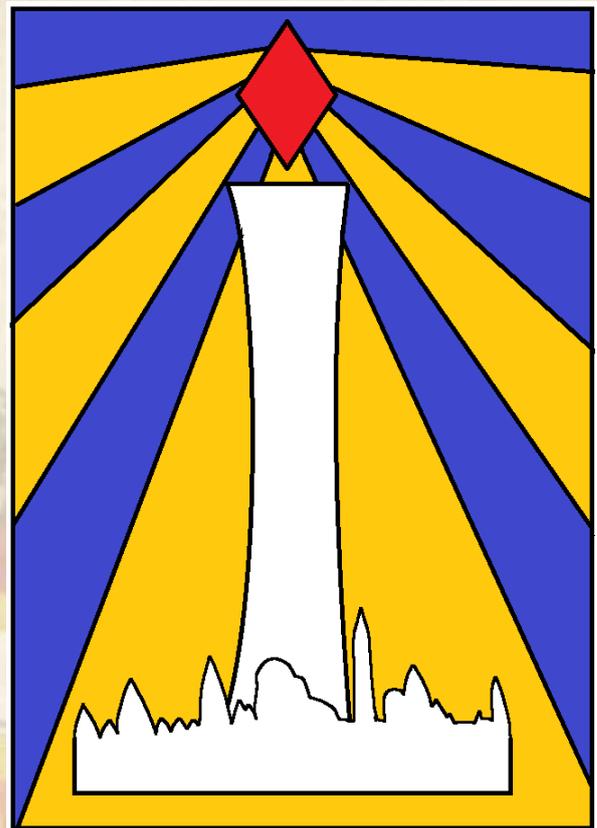
Ces complexes couches de rangs hiérarchiques et de catégories sociales différentes fonctionnent en harmonie avec une relation fluide.

Il y a tout d'abord une séparation du monde militaire et civil. Ainsi, aucun membre du monde civil ne peut avoir quelque 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

L'académie, sans aucun doute l'institution la plus puissante et influente de l'Azewen, est le cœur battant de la vie des Azehils. Elle trône fièrement au centre d'Imlawen, la capitale, dans une tour si colossale qu'on peut la voir de n'importe quel point de l'île. Au sommet de cette tour se trouve un cristal de mana qui diffuse la magie à travers l'Azewen. Chargé de magie, ce cristal brille intensément et son éclat illumine la nuit comme 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.

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

Les étudiants, composés des aphones, ceux qui n'ont pas encore appris la moindre ode de magie et des ascendés, ceux qui ont parcouru une bonne avancée dans leur apprentissage, sans forcément maîtriser un domaine de magie.

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

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

Pour finir, se trouvent 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.

LES MAGES SUR LE FRONTS

Bien qu'il puisse sembler étrange, voire contre nature, de voir des mages quitter l'académie, ses bibliothèques et amphithéâtres pour se rendre sur le front, leur présence y est pourtant notable. Les mages, bien que réticents à l'idée de combattre en raison des dangers inhérents, voyagent toujours sous mandat de l'académie. Ainsi, un mage est soit en mission officielle, soit autorisé à aller au front après avoir plaidé sa cause auprès des autorités.

La plupart de ceux qui choisissent de partir pour Malzerick le font pour des raisons de recherche et de pratique de la magie. Ils souhaitent anticiper le moment où les colossales énergies de la clé de Malzerick seront transférées en Azelwen, changeant ainsi la pratique de la magie. D'autres participent à des travaux archéologiques et historiques pour enrichir les connaissances sur cette région, qui n'a pas vu un Elfe depuis des millénaires. Certains mages sont directement mandatés par l'académie pour veiller à ses intérêts et s'assurer que la construction du manaduc progresse dans la bonne direction.

LES ARTISANS DU CONCLAVE D'ARANIS

Depuis des siècles, les artisans Azehils ont perfectionné leur savoir-faire, accumulant une richesse d'expérience et de pratique. Au fil des millénaires, ils se sont regroupés pour partager leurs connaissances et méthodes, créant ainsi le conclave d'Aranis, devenu une institution incontournable. Aujourd'hui, aucun artisan ne peut espérer évoluer sans en faire partie. Le conclave recrute les meilleurs créateurs, les élèves les plus brillants et les apprentis les plus prometteurs, afin de répondre aux exigences des clients les plus exigeants.

LE CERCLE CELENISTE

Bien que l'académie ait monopolisé la recherche magique, le cercle celeniste s'est initialement consacré à centraliser les diverses recherches et résultats en physique, biologie et médecine. Rapidement, le quartier du cercle est devenu la deuxième plus grande bibliothèque de l'île, grâce au travail de ses membres qui parcouraient tout l'Azelwen pour récolter et partager les meilleures avancées médicales.

Le cercle vise à faire progresser la médecine et la science en général, en travaillant autant sur la pratique, la collecte d'informations, la recherche théorique que sur l'expérimentation. Il est composé des meilleurs médecins et des scientifiques non pratiquant de magie de tout l'Azelwen.

LES LOGES DRAZEHILS

Depuis la naissance du mouvement drazehil avant la guerre, ses membres n'ont cessé de se rassembler pour acquérir des alliés et influencer les strates de la société. Ces réunions secrètes, appelées "loges drazehils", sont le théâtre de complots et de plaintes contre ceux qui ne comprennent pas la nécessité de la guerre. Les Drazehils y élaborent des stratagèmes et des arguments pour convaincre le plus grand nombre de les rejoindre.

Depuis le début de la guerre, de nombreux délits et crimes non prouvés laissent penser que les loges servent de base aux extrémistes, prêts à 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 danger intérieur à éradiquer.

De nombreux princes ont exigé la dissolution et la traque des Drazehils au sein de leurs régiments. Mais tant que ces mesures ne seront pas officielles et obligatoires partout, les Drazehils continueront de gagner en influence et en pouvoir dans l'ombre et le secret. Il est à noter que chacun d'entre vous appartient au même peuple.

Néanmoins, votre approche de la politique de votre nation vous place soit dans la psychologie Azehil commune, soit dans celle des Drazehils. **Il n'est pas possible d'être "neutre", il vous faut 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.

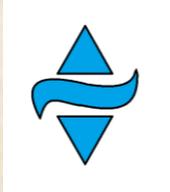
Quoi qu'il en soit, les anciens Dieux elfiques sont totalement oubliés, au point de ne même plus avoir de noms, de représentation et surtout de considération. La haine viscérale de la foi est devenue plus que culturelle. Elle est utilisée pour élever chaque enfant Azehil. Relégués au rang d'antiquité 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



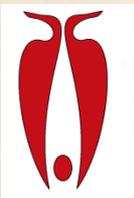
Les Nehelims sont de fiers marins ayant pour but de gérer la flotte militaire et civile de l'Azelwen. Leurs bateaux sont réputés comme les plus agiles, les plus rapides et les plus efficaces de tous.



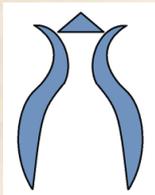
Les Ezelennes sont les garants et les dépositaires de toute recherche et connaissances liées à l'Histoire de leur race. Ce sont des sages émérites, des historiens reconnus et des archéologues de renom dont les savoirs sont la ressource principale de l'académie des savoirs arcaniques.



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 termes 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.

CE QUE VOTRE PERSONNAGE SAIT

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.

GENERALITES

- Les Azehils sont la première grande race civilisée, faisant de ce monde leur propriété légitime.
- L'académie des savoirs arcaniques d'Imlawen est la plus grande institution de connaissances. Aucune autre institution ne possède autant de savoirs.
- Après une guerre civile millénaire, qui les déchira, la race Azéhil fut laissée presque sur le déclin. Elle est néanmoins devenue la nation la plus sage.
- 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'Azewen.
- Les premiers Humains étaient amis avec les Azehils et certains avaient accès à l'académie pour s'en voir dispenser les enseignements.
- Depuis plusieurs années, l'Azewen est déchiré par un débat politique entre les Drazéhils, partisans de la guerre, et le reste de la population. Les Azehils craignent que les Drazéhils ne détruisent leur civilisation, bien qu'ils ne soient pas pacifistes. Les Drazéhils voient le conflit comme un moteur d'évolution et considèrent ceux qui refusent la guerre comme faibles.
- Depuis la destruction du cristal de mana, les vents magiques sont très instables à Azewen.
- La justice est cruciale pour les Azéhils. Tout crime ou faute nécessite un jugement avec un juge, un avocat et un procureur. Aucun jugement n'est légitime sans procès.
- L'ordre et le respect de la hiérarchie sont essentiels à l'efficacité militaire, et les remettre en cause entraîne de graves conséquences. Désobéir à un ordre mène à la cour martiale, pouvant aller jusqu'à la peine de mort.
- L'armée Azewen, bien que peu nombreuse comparée aux marées peaux-vertes et à la surpopulation humaine, remporte de nombreuses victoires grâce à une organisation, un entraînement et une stratégie supérieurs.

LA CORRUPTION ET LES DEMONS

- Depuis l'ouverture des runes sur la pierre de Gomaz, une corruption démoniaque s'est répandue sur Akenlor, touchant apparemment tous les individus.
- La corruption semble pouvoir progresser sur les individus, les privant peu à peu de leur libre arbitre et leur donnant en contrepartie des pouvoirs importants.
- Ces quatre dernières années sur le front ont été éprouvantes, et le bataillon a affronté des cultistes et des créatures agressives, agissant apparemment pour trois démons différents.
- Aucune race ni faction ne semble avoir été épargnée par cette corruption.
- Selon les murmures de Syllarius, Azewen serait également enveloppé par la corruption. L'étendue des ravages demeure un mystère insondable.

LA MAGIE

- La magie est omniprésente et seuls les Azehils l'ont maîtrisée comme une science.
- L'Oshaldi est une catastrophe magique qui releva les morts en Azelwen, causant des milliers de morts.
- La magie est une science complexe et dangereuse si elle n'est pas maîtrisée, avec un cursus d'apprentissage long et difficile. Elle ne peut être utilisée que par ceux ayant le don et doit être manipulée avec précaution pour éviter qu'elle ne se retourne contre le pratiquant.

LA FOI

- Autrefois, les Azehils s'appelaient Elfes et leur civilisation religieuse déclencha une guerre civile due à l'intolérance des représentants du Panthéon des anciens Dieux envers ceux ayant le don.
- Il n'existe plus aucun écrit sur les anciens Dieux ni sur les pratiques religieuses, car les Azehils se considèrent désormais comme leurs égaux.

LES AUTRES FACTIONS ET AUTRES RACES

- Toutes les autres races et civilisations sont considérés comme des animaux, des races inférieures aux Azéhils et n'ont que peu d'utilité.
- Les Humains sont devenus des fanatiques dangereux à cause de leur croyance aveugle envers les Dieux. Ils peuvent néanmoins se montrer très utiles.
- Les Peaux-Vertes sont une civilisation primitive composée de barbares et de brutes sanguinaires, arrivées depuis l'océan à l'est d'Akenlor. Selon les Drazéhils, ils sont une race à exterminer.
- L'Empire éternel est un rassemblement d'individus jugés indignes de vivre et qui devraient être éradiqués en raison de leur usage dangereux et contre nature de la magie.

LE BATAILLON PHENIX

- Le bataillon a été envoyé sur le front Malzerick pour sécuriser le lieu afin d'y construire des Manaducs, visant à transférer les énergies harmonisées jusqu'en Azelwen.
- Des vivres, des armes et des armures sont régulièrement envoyés sur le front, assurant la survie du bataillon grâce à ces ravitaillements.
- Le Commandant Landras est un soutien indéfectible du bataillon. Il s'assure que de nouvelles recrues soient régulièrement formées et envoyées en renfort.
- Le Bataillon a remporté de nombreuses batailles mais a également subi de lourdes pertes, souvent compensées par les recrues venues d'Azelwen. Ces victoires ont valu au bataillon d'être reconnu et cités comme exemples dans tout Azelwen.

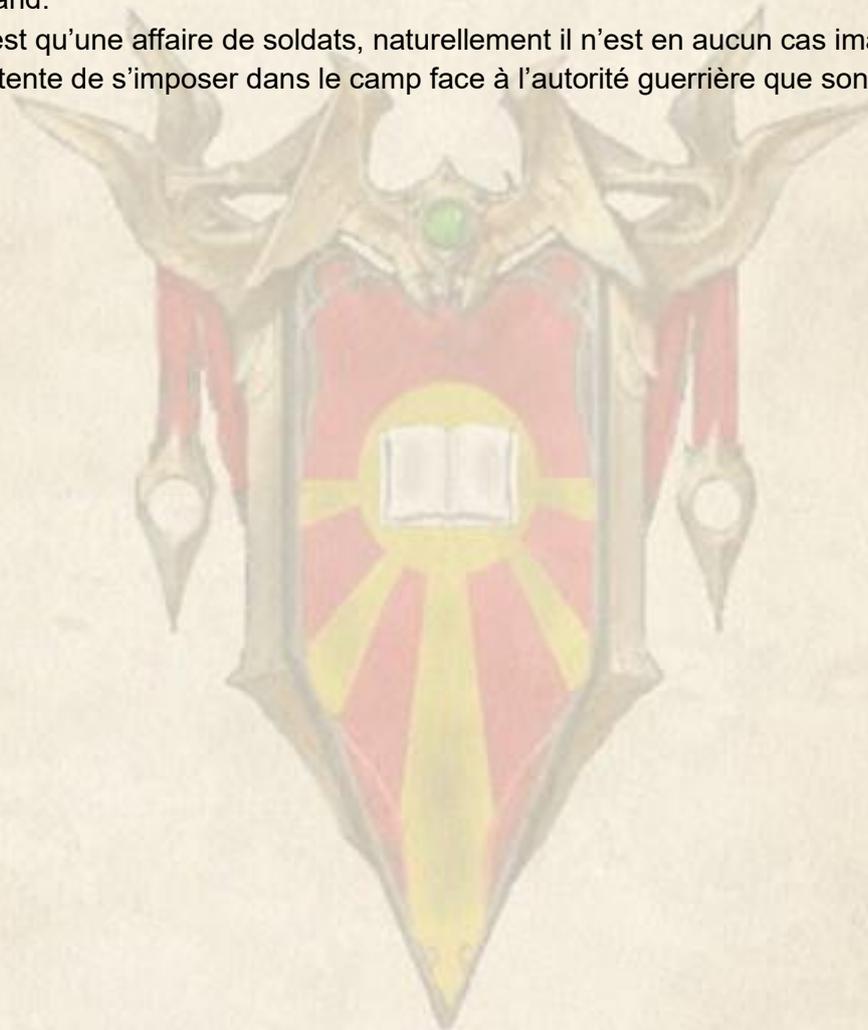
SI VOUS ETES MILITAIRE

- 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 après un jugement dans les règles.

SI VOUS ETES 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, mettant en avant une haute exigence en termes de qualité visuelle. Les organisateurs de chaque faction seront très attentifs aux costumes des joueurs, veillant à leur pertinence dans l'univers d'Akenlor.

Vous trouverez dans les prochaines pages des photos et des guides pour réaliser les costumes appropriés. Nous vous demandons de rester cohérent avec l'esthétique de votre faction par respect pour l'univers et pour les autres joueurs. N'hésitez donc pas à communiquer en amont avec vos organisateurs 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 met en vente les costumes de la gamme Akenlor spécialement créés pour le GN.

SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT

En tant que soldat de l'Azalwen, vous êtes sous le commandement d'une des grandes familles, au sein d'un bataillon. Vous devez porter l'uniforme : une tunique ou un tabard blanc bordé de rouge, ainsi qu'une armure intermédiaire ou lourde. Personne n'irait à la guerre sans protection !

L'équipement des soldats d'Azalwen allie élégance, légèreté et raffinement, au point que leurs armes sont souvent prises pour des objets d'art ou des bijoux.

L'équipement du soldat Azéhil :

- Un heaume élégant de préférence en pointe, d'aspect acier, simple et lisse. Protéger sa tête est important.



- Bien que l'armure des soldats soit de conception simple et paraisse humble, elle optimise le combattant et demeure un exemple d'artisanat que peu de peuples peuvent se vanter 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, seigneurs de guerre, se distinguent par leurs uniformes ornés de dorures, bijoux, et parfois même d'une armure entièrement faite d'or. Ils portent généralement de longs drapés blancs bordés de rouge, une cape d'épaule tombant sur le bras gauche appelée le manteau écarlate, ainsi qu'une écharpe rouge d'officier.



SI VOUS INCARNEZ UN LAMARGENT

Les Lamargents, élite de l'infanterie d'Azelwen, se distinguent par leur discipline exemplaire. Ils portent une longue tunique blanche bordée de rouge et une jupe de combat assortie, tombant en pointe jusqu'aux genoux.

Ce qui les distingue des autres soldats, ce sont leurs compétences. Les unités Lamargents regroupent les meilleurs combattants de l'armée, capables d'écraser n'importe quel ennemi en combat rapproché.

SI VOUS INCARNEZ UN MARCHOMBRE

Les Marchombres sont une unité de l'armée spécialisée dans la discrétion. Ils portent rarement les couleurs blanc et rouge caractéristiques des troupes, préférant des vêtements sombres et neutres comme le vert, le marron ou le noir, bien que certains conservent les couleurs de l'Azelwen.

Souvent vêtus d'une longue cape verte avec une capuche pour se fondre dans la végétation, leur équipement est léger et souple, leur permettant d'être mobiles, rapides et agiles.



Des pièces de mailles sont cousues à certains endroits de leur tenue, et des pièces d'armure de métal sombre comme des demi-plastrons, des canons d'avant-bras ou des grèves sont utilisées, sans plaques de métal trop proches pour éviter les bruits révélateurs.

Majoritairement, le cuir est le matériau principal de leurs tenues. Ils portent également un casque, souvent dissimulé sous la capuche, similaire à celui des 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'Azalwen 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, 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 accorde une grande importance à son apparence et s'entretient minutieusement.

La saleté, les cheveux décoiffés ou la barbe ébouriffée sont insupportables à montrer en public. Se présenter ainsi sans raison valable est une grande honte, et les témoins n'hésiteront pas à se moquer et à médire.

Les cheveux, souvent très longs, sont impeccablement coiffés et maintenus lisses et tombants. Les rares barbes sont coupées au plus court et modelées comme un bijou.



Quelques exemples de costumes

