



Livret de faction Azéhils

Introduction.....	5
Historique général	6
Introduction.....	6
Les premiers elfes	7
L'âge des Azéhils.....	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 marche vers la guerre.....	11
Le rôle des manaducs	13
Les Clés, seuils du pouvoir invisible	13
L'organisation de la civilisation Azéhil.....	14
La société Azéhil	15
Les grandes familles.....	16
Les petites familles	17
Relations et étiquette.....	21
Les salutations et politesses.....	21
Le comportement et la tenue.....	21
Le langage.....	22
La vision et l'esprit.....	22
L'hommage funéraire.....	23
La justice	23
L'armée	25
Organisation générale de l'armée.....	25
Hiérarchie.....	25
Rôles et missions	27
Rôles généraux	27
Les différentes unités.....	28
Les Lamargents	28
Rôles au sein des Lamargents	28
Les Marchombres.....	28

Rôles au sein des Marchombres	29
Vie quotidienne	29
Traditions	30
Intégration.....	30
Récompense et honneur	31
Les récompenses	31
Les honneurs	32
L'avancement.....	32
Tenue du soldat et du camp	32
L'uniforme	32
Les auxiliaires de terrain.....	33
Rôle sur le front.....	33
L'académie des savoirs arcaniques.....	34
Le conclave d'Aranis	36
Formation des apprentis	36
Le rôle des maîtres de guilde.....	37
Le cercle céléniste	37
Les loges Drazéhils	37
La foi	38
Les anciens dieux.....	38
Le front Malzerick : L'Expédition du Rempart d'Acier.....	39
Le bataillon Nâr-Ata, « la flamme qui renaît »	40
Composition de l'Etat major	41
Ce que votre personnage sait	41
Connaissances générales.....	41
La corruption et les démons	42
Les autres races.....	42
La conception de votre costume	43
Le soldat Azéhil	43
L'officier Azéhil.....	45
Le Lamargent	46
Le Marchombre	46
Les autres costumes possibles	48



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 Azéhil dans le monde d'Akenlor et ainsi mieux l'interpréter.

Ce manuel présente en détail les fondements de la faction : ses institutions, son fonctionnement interne, sa culture, ainsi que son rapport à la magie, à la foi et à l'ensemble des aspects qui façonnent la société Azéhil.

Il est toutefois essentiel de souligner que toutes les informations contenues dans ce livret sont exclusivement connues des Azéhils. Elles relèvent du savoir interne de la faction et ne peuvent en aucun cas être connues, exploitées ou même soupçonnées par les autres peuples ou factions, sauf justification RP exceptionnelle validée explicitement par l'organisation.

Ces connaissances constituent l'héritage culturel, historique et politique d'Azélwen, et doivent être considérées comme telles en jeu.

Il convient de préciser que le comportement, la psychologie et l'organisation sociale des Azéhils, qu'il s'agisse des mages, de l'armée ou de toute autre structure, constituent la référence absolue en jeu. Ils forment le cadre officiel sur lequel les organisateurs s'appuieront pour toutes les trames et interactions liées à cette faction.

Vous trouverez également, dans ce livret, des visuels et un guide de création de costume destinés à vous aider à représenter correctement un Azéhil. La cohérence esthétique de la faction est un aspect fondamental de l'immersion.

Un costume qui s'éloignerait trop de l'identité visuelle de la faction pourra être refusé par l'organisation afin de préserver l'harmonie d'ensemble.

Ces inspirations et recommandations ne doivent donc en aucun cas être considérées comme facultatives.

Historique général

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

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

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

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

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

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

Introduction

Les Azéhils 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 mais ils possèdent de longues oreilles pointues.

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

De plus, ils sont très agiles et affichent en permanence un air hautain, indépendamment de leur volonté. Les Azéhils se considèrent largement supérieurs aux autres, que ce soit au niveau militaire, civilisationnel ou artistique. Azéhil 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 Azéhils 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.

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 Azéhils.

L'âge des Azéhils

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 "Azéhils", 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 Azéhils 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 Azéhils 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 Azéhils.

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

Les Azéhils 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'Azelwen 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 luttaient 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 nécromantique se dispersa dans la nature et des centaines d'Azéhils 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 Azéhils, le scénario était le même et il fallut des jours à l'armée d'Azelwen pour endiguer cette vague de morts affamés.

Le prix du savoir

Une fois les vents nécrotiques répandus en Azelwen, 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 Azéhils et il n'y avait aucun cas de jurisprudence à mettre en application.

Le régent jugea qu'il était hors de question de les mettre à mort. Azelwen s'était construit 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.

Azelwen 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 châtiment 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 Azéhils, 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 Azéhils. 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 Azéhil.

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

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

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 Azéhils 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 Azéhils ils étaient devenus une bombe à retardement et il fallait s'en tenir éloigné.

Quelques années après cet éloignement, des pêcheurs Azéhils 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 Azéhils comme des couards qui les avaient abandonnés, leur tournant le dos par arrogance.

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

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

L'arrivée des Peaux-Vertes

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

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

Néanmoins, peu sont enclins à s'allier avec le Royaume de Deremis, au vu des conflits qui ont émaillé leurs relations et de la place

désormais prépondérante de l'Eglise 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 Azéhils 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 Eternel

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 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 d'autres magies inconnues, 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 Azéhils considèrent l'Empire Éternel comme une menace envers tous les peuples,

car leur existence même et leurs pratiques 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 son peuple. Il y aurait des pertes colossales, voire une défaite, 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 afin de 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, et servir de

super garnison de défense à Azelwen empêchant ainsi toute future menace d'atteindre les côtes.

Confronté au refus répété du régent, Jikylad peinait à accepter que son propre frère ne saisisse ni l'ampleur du danger ni l'urgence d'entrer en guerre. La rumeur se propagea rapidement : le régent rejetait toute idée de conflit tandis que Jikylad prétendait vouloir sauver leur nation d'une catastrophe annoncée.

Cependant, cette nouvelle divisa profondément la société. Pour la majorité des Azéhils, le régent avait agi avec sagesse en refusant un affrontement qui aurait entraîné la mort de centaines, voire de milliers des leurs dans une guerre qui ne les concernait pas directement. Mais pour d'autres, il faisait preuve de faiblesse, et le conseil arcanique se révélait incapable de percevoir la menace grandissante.

À leurs yeux, ne rien entreprendre revenait à condamner leur peuple à une disparition certaine face à l'invasion qu'ils considéraient inévitable.

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 fantasme. 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 d'Azelwen, un gigantesque cristal de mana qui diffusait les vents magiques sur tout le territoire, se brisa. Les Azéhils accusèrent les Drazéhils de cet attentat abominable, tandis que les Drazéhils rétorquèrent en accusant les Azéhils 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 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 Malzérick. Le Régent convoqua alors Jikylad et les Princes héritier. Celui-ci s'attendait à recevoir l'ordre de rassembler l'armée... mais cet ordre ne vint jamais. Le Régent ne voulait pas d'une guerre, ni offrir aux Drazéhils l'occasion de prendre l'ascendant. À la place, il choisit la

prudence et ordonna au Prince Ezelenne de monter une expédition de reconnaissance et de recherche : l'expédition "Rempart d'Acier". 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 et les Drazéhils n'avaient pas obtenu la guerre qu'ils réclamaient. Ils continuaient de subir des vagues incessantes de répression et d'ostracisation. Mais lorsque les premiers combats éclatèrent, le Régent n'eut d'autre choix que de mobiliser l'armée. Même si la majorité s'opposait à cette guerre, tous furent contraints d'emprunter le chemin tracé par les Drazéhils — et, ce faisant, ils venaient de perdre l'avantage politique.

Le rôle des manaducs

Les manaducs sont des structures Arcaniques majeures, conçues pour acheminer le mana brut depuis des sources extérieures jusqu'à Azelwen. Leur fonction première est de capter les flux magiques émanant de lieux particulièrement chargés en énergie, appelés clés, puis de les canaliser, stabiliser et transporter sur de très longues distances.

Depuis la destruction du cœur de mana d'Azelwen, les vents magiques sur l'île sont devenus instables, rendant toute pratique arcanique dangereuse et imprévisible. Les manaducs ont donc été développés comme une solution vitale : ils permettent de rétablir un apport constant et contrôlé en mana, indispensable au fonctionnement de l'Académie, aux rituels majeurs, aux artefacts et à l'ensemble des infrastructures reposant sur la magie.

Un manaduc n'est pas un simple conduit. Il intègre de nombreux sceaux, relais et

mécanismes de régulation, destinés à harmoniser le mana transporté afin d'éviter les surcharges ou les distorsions. Leur construction nécessite des savoirs rares, réservés aux plus grands érudits de l'Académie des Savoirs Arcaniques, et leur protection est considérée comme une priorité stratégique absolue.

Ainsi, sécuriser l'emplacement d'un manaduc ne revient pas seulement à protéger une installation :

c'est préserver l'accès même à la magie, et donc garantir la survie, la puissance et l'avenir d'Azelwen.

Les Clés, seuils du pouvoir invisible

Une clé est un site, naturel ou artificiel, capable d'interagir directement avec les vents magiques. Par sa nature même, elle attire ces vents, les concentre et les met en mouvement, jusqu'à leur permettre de se redistribuer à nouveau dans l'environnement.

Concrètement, une clé agit comme un point d'ancrage et d'amplification : les vents magiques y convergent, y circulent et y gagnent l'élan nécessaire pour se diffuser sur de vastes territoires. Sans ce phénomène, le mana resterait trop rare, trop dispersé et trop instable pour être exploité de manière fiable.

D'un point de vue factuel, sans clés, la magie ne pourrait pas être utilisée à grande échelle. Elles sont indispensables à la présence durable des vents magiques et constituent donc des sites stratégiques majeurs, tant pour l'Académie que pour l'avenir d'Azelwen.

L'organisation de la civilisation Azéhil

Azelwen est gouverné par une régence où un régent unique, soutenu par l'accord des grandes familles, assure la cohésion et l'unité du royaume. Épaulé par le conclave arcanique, il incarne l'autorité suprême, tandis que le pouvoir politique, militaire et social demeure entre les mains des grandes familles. Profondément respecté, le régent voit ses décisions appliquées sans contestation afin de préserver l'harmonie et d'éviter toute division. Dans cette atmosphère de déférence, intrigues de cour et jeux d'influence prospèrent, chacun veillant à ne jamais afficher une opposition ouverte au 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.

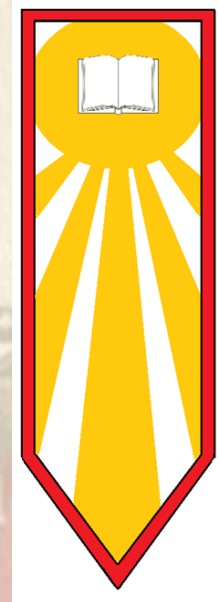
Chaque Azéhil réside sur le territoire d'une grande ou d'une petite famille, et est donc soumis à son autorité.

Les grandes familles : Nehelim, Mezil, Oshelen, Ulzenite, Erenis, Baelen et Ezelenne constituent des lignées ancestrales dont les origines remontent à l'époque où les Azéhils étaient encore connus sous le nom d'Elfes. Héritières de ceux qui ont brisé l'emprise de l'ancienne religion, elles incarnent la noblesse héroïque qui guida leur peuple vers la raison, la science et l'érudition, façonnant ainsi les fondements de la civilisation Azéhils.

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, vassales des grandes lignées, rassemblent la majorité de la population d'Azelwen. Leur autorité est

exercée par leurs dirigeants, porteurs du titre de prince ou de princesse.



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.

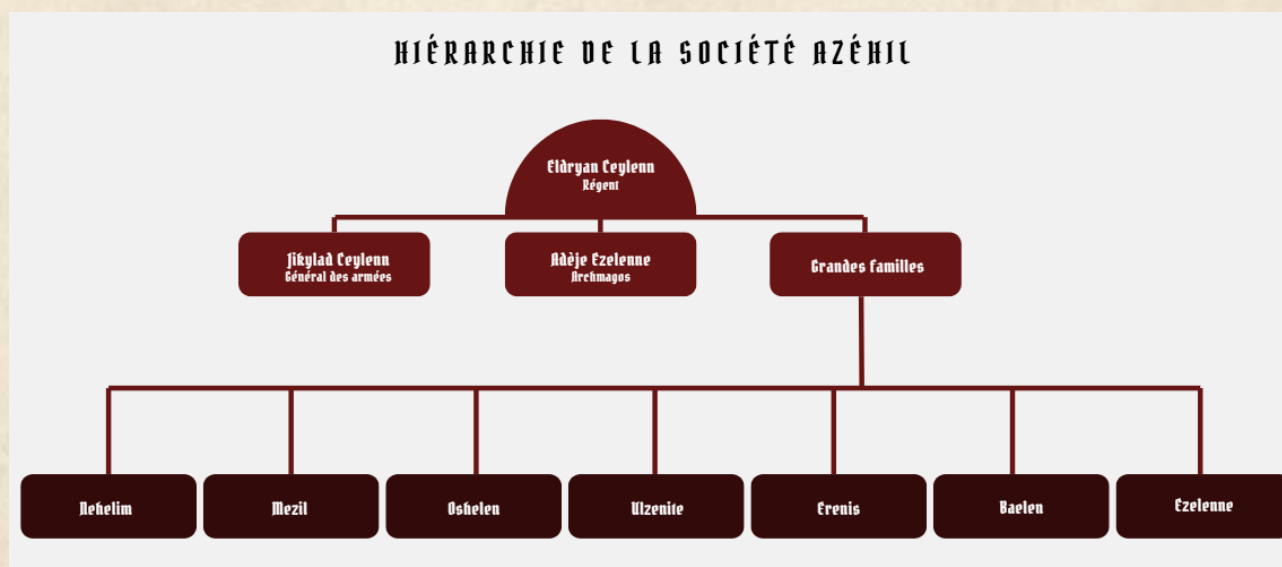
Tous suivent et se conforment au commandement du régent afin d'œuvrer au développement et à la protection de leur civilisation.

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 Azéhils.

De même, si chacune possède sa propre force militaire afin de participer à la défense de l'Azelwen, 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'Azewelwen.



La société Azéhil

Les Azéhils sont un peuple fier et d'un talent exceptionnel. Même le moins doué d'entre eux surpasse aisément les meilleurs représentants des autres races.

La noblesse, elle, s'exprime avec hauteur : un langage soigné, direct, souvent pompeux et toujours empreint de fermeté. Leurs paroles ne se discutent pas. Dans l'Azewelwen, contredire un noble est impensable, et cette manière de s'exprimer peut donner l'impression qu'ils sont froids, distants ou dénués d'émotions.

La société Azéhil est strictement organisée. Chacun connaît sa place et s'y conforme, et même si les échanges entre les différentes strates sont rares, l'ensemble fonctionne avec une harmonie presque naturelle.

La noblesse y est très respectée, mais son pouvoir concret reste limité : elle demeure sous l'autorité des princes héritiers et se concentre surtout sur les subtilités politiques et les jeux de cour, avec peu d'influence sur la vie quotidienne du peuple.

La société se divise en trois grandes catégories : la haute noblesse, la petite noblesse et les sujets.

La haute noblesse regroupe :

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

La petite noblesse rassemble :

- Les Elydrith
- Les Autarques
- Les Archontes
- Les Enyr

Attention : Pour des raisons de cohérence, sauf exception justifiée, les joueurs peuvent uniquement accéder à des rangs de la petite noblesse.

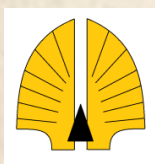
Les grandes familles



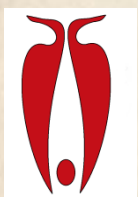
Les Nehelims sont de fiers marins ayant pour but de gérer la flotte militaire et civile de l'Azalwen. Leurs bateaux sont réputés comme les plus agiles, les plus rapides et les plus efficaces de tous.



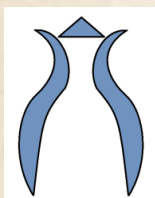
Les Ezelenns sont les garants et les dépositaires de toute recherche et connaissances liées à l'Histoire de leur race. Ce sont des sages émérites, des historiens reconnus et des archéologues de renom dont les savoirs sont la ressource principale de l'académie des savoirs arcaniques.



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



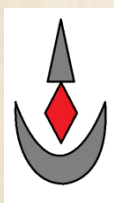
Les Ulzenites sont les gardiens de l'Azalwen et possèdent la plus importante force militaire terrestre. Ils ont pour devoir de protéger les cités de leur peuple et sont les premiers à être mobilisés en cas de conflit. Leurs qualités martiales sont si reconnues que certains de leurs régiments sont désormais célèbres dans tout l'Azalwen, 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'Azalwen. 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'Azalwen. Leur premier chef d'œuvre a d'ailleurs été la construction de l'académie des savoirs arcaniques d'Imlawen. Leur créations sont à la fois des œuvres d'art mais aussi des objets dont l'ingéniosité n'est plus à prouver.

Les petites familles

Les petites familles, toutes vassales des grandes lignées, constituent la majorité du peuple d'Azewelwen. Si la plupart demeurent modestes face à la grandeur de leurs suzerains, certaines se sont illustrées avec éclat au fil des années, notamment sur le front de Malzerick, gagnant l'estime et la reconnaissance de l'ensemble des Azéhils. Parmi ces familles remarquables, on trouve :



La famille Sombreplaisir

Une lignée façonnée par la tradition martiale et une discipline de fer. Leurs officiers sont réputés pour leur sens aigu de la stratégie, faisant d'eux des piliers naturels de l'état-major. Leur rigueur s'enseigne dès l'enfance au sein de l'École du Serment Éternel, institution ancestrale où sont transmis les préceptes militaires fondateurs de la famille : constance, loyauté, résistance et excellence tactique. On dit que ceux qui en sortent ne fléchissent jamais, ni dans le devoir ni dans la tempête. Le plus illustre représentant de cette maison reste sans doute le capitaine Zephyr Sombreplaisir, dont les exploits sur le front de Malzerick ont marqué l'histoire récente. Sous son commandement, le Bataillon Phénix remporta victoire après victoire, guidé avec une maîtrise qui força l'admiration même des plus hautes sphères militaires. C'est à la suite de ces triomphes que le bataillon reçut le nom de Nâr-Ata, « la flamme qui renaît », en hommage à la résilience et à l'ardeur qu'il sut insuffler à ses troupes. Vassalité : Famille Ulzénite
Devise : Loyauté et unité.



La famille Longcouteau

Une famille où le talent pour la magie semble couler dans le sang. Leurs membres comptent parmi les plus brillants arcanistes vassaux de l'Azewelwen. Étroitement liée à la famille Sombreplaisir par de nombreuses unions, elle a gagné une place privilégiée dans la société Azéhils. Elle dirige l'École du Savoir Éthéré, institution renommée où sont formés certains des meilleurs arcanistes vassaux. Vassalité : Famille Ulzénite
Devise : Loyauté et unité.



La famille Roncelionne

Famille de brillants orateurs et maîtres des salons mondains, les Roncelionne excellent dans l'art de la diplomatie, de la négociation et des alliances subtiles. Leur sens inné de l'élégance — leur fameuse pimpance — est devenu leur marque de fabrique, tant dans leur tenue que dans leurs manières. Architectes et bâtisseurs talentueux, ils ont laissé leur empreinte sur de nombreuses cités. Leur tradition du Pacte des Innocents envoie régulièrement certains enfants Roncelionne grandir dans d'autres familles afin d'y renforcer les liens et d'y acquérir de nouvelles perspectives. Pourtant, leur nom fut terni par la trahison de Tal-Aër Roncelionne, dont les actes plongèrent la lignée dans la disgrâce. Depuis cet événement, même la prestigieuse Cuvée Roncelionne, jadis vin d'exception servi dans les banquets de noblesse, ne trouve plus acquéreur. Vassalité : Famille Erenis
Devise : Discourir non sans agir.



La famille Clairbois

Famille humble et modeste, longtemps associée à la pauvreté, au point que l'expression « fauché comme un Clairbois » est devenue proverbiale. Pourtant, derrière cette réputation se cachent les plus fins chasseurs et archers d'Azélwen, capables d'abattre une cible avant même qu'elle ne réalise leur présence, donnant lieu à un autre dicton bien connu : « fauché par un Clairbois ».

Rares sont ceux qui accèdent au rang d'officier, mais lorsqu'un membre de la famille y parvient, c'est pour toute la lignée un événement célébré comme un triomphe. Évoluant tout en bas de l'échelle sociale, chaque réussite devient un exploit personnel, une ascension presque héroïque face aux contraintes de leur condition.

Leur affinité naturelle avec le monde végétal est légendaire, ils comprennent la forêt comme d'autres comprennent les livres.

Vassalité : Famille Longcouteau

Devise : Par la flèche et la charrue, notre lignée perdure.



La famille Kalahil

Fiers et rigoureux, les Kalahil ont bâti leur réputation sur une tradition martiale ancienne, centrée sur l'art du duel. Leur célèbre Dôme du Destin, arène où s'affrontent les maîtres d'armes les plus talentueux, est devenu un lieu de passage obligé pour quiconque souhaite prouver sa valeur.

Leur conception de l'honneur est absolue : un Kalahil ne renie jamais sa parole et ne pardonne pas la trahison. Cette droiture leur vaut le respect des autres familles, mais aussi la crainte de leurs ennemis. Leur loyauté s'exprime notamment envers la

famille Talsen, qu'ils protègent avec une ferveur presque fraternelle, héritage d'alliances anciennes et de dettes d'honneur jamais oubliées.

Vassalité : Famille Sombreplaisir

Devise : Dans l'honneur, nous forçons les meilleurs.

La famille Hyamendacil

Cette lignée très minoritaire est connue pour ses navigateurs intrépides et ses voyageurs infatigables, qui sillonnent les mers et les terres inconnues depuis des siècles. Leur curiosité les pousse toujours plus loin, là où peu d'Azéhils osent poser le pied.

Leur nombre a tragiquement décliné au fil du temps : beaucoup sont morts lors d'expéditions lointaines, victimes des périls du large ou des mystères du continent. Cette rareté confère aux survivants un mélange poignant de fierté et de mélancolie : chaque Hyamendacil est porteur d'une histoire qui aurait pu ne jamais revenir.

Contrairement à d'autres familles davantage tournées vers la rigueur ou la gloire militaire, ils se distinguent par une profonde compassion et un véritable intérêt pour les cultures. Ils cherchent toujours à comprendre, observer et apprendre.

Vassalité : Famille Baelen

Devise : A travers les horizons.



La famille de Ténébès

Famille à l'éducation stricte et à la discipline inflexible, les de Ténébès ont façonné leur réputation autour d'une exigence presque ascétique. Leur rigueur a donné naissance à certains des artisans les plus talentueux d'Azélwen, rassemblés au sein de leur prestigieux Atelier Astral, une guilde réputée pour la finesse et la précision de ses créations.

Excellents archers, les Ténébès portent également un héritage martial singulier : leur

Serment du Châtiment de l'Ombre, un engagement ancestral vouant une haine inébranlable à la nécromancie. Aucun membre de cette lignée n'oublie que la moindre trace de magie impie doit être combattue avec la même précision que leurs flèches.

Famille rigoureuse à l'éducation sévère, maîtres artisans d'un talent reconnu. Leur haine des nécromanciens est absolue et non négociable.

Vassalité : Famille Ulzénite

Devise : La répétition forge la précision.



La famille Talsen

Famille studieuse et respectée, les Talsen se sont bâtis une réputation fondée sur la connaissance et l'excellence scientifique. Héritiers d'une tradition savante ancestrale, ils dirigent l'illustre Académie de la Transcendance, l'un des centres de recherche les plus influents d'Azélwen, où se croisent érudits, théoriciens et experts des disciplines les plus pointues.

Au cœur de leur héritage se trouve également l'École de la Médecine Absolue, institution renommée qui forme les médecins les plus compétents du royaume. Les Talsen considèrent la médecine non seulement comme un art, mais comme la plus noble expression du devoir d'un Azéhil : préserver la vie et la connaissance.

Bien que peu doués pour le combat, leur fragilité martiale est compensée par une alliance ancienne et indéfectible : les Kalahil, liés par un serment d'honneur, veillent sur eux avec la même ardeur qu'ils protègent leur propre sang. Cette protection permet aux Talsen de se consacrer pleinement à leurs études, à leurs expériences et à la recherche de nouvelles avancées.

Vassalité : Famille de Ténébès

Devise : La connaissance est l'ultime défense.



La famille Mor'Phëa

Famille énigmatique parmi les plus discrètes d'Azélwen, les Mor'Phëa cultivent le secret comme d'autres cultivent un art. Nul ne sait réellement combien de traditions, de rituels ou de vérités anciennes dorment derrière leurs portes closes, mais on sait une chose : cette lignée ne compte aujourd'hui qu'une dizaine de membres, chacun aussi insaisissable que les ombres qu'ils côtoient. Élevés dans une discipline inflexible, les Mor'Phëa deviennent des individus résilients, austères et implacables. Leur éducation ne laisse aucune place à l'erreur, et encore moins au relâchement : chez eux, la rigueur est un souffle et le silence une seconde nature. Leur célèbre maxime, « Agir dans l'ombre au service de la lumière », n'est pas qu'un credo : c'est une manière d'exister. Le lien ancien qui les unit aux Sombreplaisirs est connu de tous, bien que ses origines soient enveloppées de non-dits. Certains parlent de dettes d'honneur, d'autres d'alliances secrètes scellées lors de temps troublés. Quoi qu'il en soit, leurs routes se croisent souvent dans les zones d'ombre où se prennent les décisions les plus délicates. Les Mor'Phëa sont aussi les gardiens d'une société secrète redoutée : l'Ordre du Coactare. Agissant loin des regards, ses membres interviennent lorsque les méthodes traditionnelles échouent, opérant avec une précision froide et un dévouement total à la survie de l'Azélwen. Derrière chaque événement inexplicable, chaque disparition silencieuse ou chaque menace anticipée avant même d'exister, nombre d'Azéhils soupçonnent la main du Coactare. Rien ne transpire de leur quotidien, mais tous savent qu'on ne plaisante jamais avec un Mor'Phëa. Le secret est leur armure, la rigueur leur respiration, et l'ombre leur domaine.

Vassalité : Famille Oshelen

Devise : Tempérance et rigueur, ainsi nous sommes les gardiens de ceux qui meurent.



La famille Nerywynn

Famille discrète mais remarquablement talentueuse, les Nerywynn entretiennent depuis toujours une proximité étroite avec la grande lignée Ezelenne. Leur affinité naturelle pour le savoir et la précision les conduit régulièrement vers les plus hautes charges, aussi bien au sein de l'armée que dans les couloirs savants de l'Académie des Savoirs Arcaniques.

On raconte même que plusieurs unions entre les Nerywynn et diverses grandes familles ont renforcé leur position, témoignant d'un prestige silencieux mais bien réel.

Leur réputation repose sur une excellence constante : méthodiques, mesurés et d'une rigueur sans faille, les Nerywynn progressent rarement dans le fracas, mais presque toujours dans la maîtrise. Leur ascension se fait sans bruit... mais jamais sans éclat. Cette lignée s'est récemment illustrée par l'élévation de Valthéris Nerywynn, devenu capitaine du prestigieux bataillon Nàr-Ata, autrefois connu sous le nom de Bataillon Phénix. Sa nomination est perçue comme l'aboutissement logique d'une famille qui, bien que peu expansive, a toujours su démontrer compétence, détermination et un sens aigu du devoir.

Chez les Nerywynn, on cultive l'efficacité, la discipline, et une forme de sagesse tranquille : ils n'ont pas besoin de clamer leur valeur, ils la prouvent simplement.

Vassalité : Famille Ezelenne

Devise : Nous élevons ce que d'autres ne peuvent atteindre.



La famille Vireven

Les Vireven ont bâti leur identité sur le travail, l'humilité et une vie droite, loin des fastes que prisent tant d'autres lignées. Leur prospérité actuelle trouve ses racines dans la pêche, un héritage devenu leur fierté et leur refuge. Issus d'une très ancienne lignée autrefois tournée vers la religion, ils comptaient jadis parmi les prêtres, moines et érudits spirituels de l'époque des Elfes. Mais lors de la grande guerre qui déchira la civilisation d'alors, ils furent presque anéantis.

Les rares survivants, brisés mais déterminés à rester fidèles à leurs principes, choisirent de s'éloigner du tumulte des cités et des cercles de pouvoir. Ils se consacrèrent à une existence humble, ancrée dans la simplicité du quotidien et dans le respect silencieux du monde qui les entoure.

La pêche devint leur nouvelle vocation : non seulement une source de subsistance, mais un véritable chemin de reconstruction. À force de patience, de labeur et d'intégrité, ils transformèrent cette activité en un savoir-faire reconnu, redonnant vie à une famille que l'Histoire avait presque effacée.

Les Vireven ne recherchent ni gloire ni reconnaissance. Leur force réside dans leur constance, leur droiture, et leur capacité à prospérer là où d'autres n'auraient trouvé que ruine.

Pour beaucoup d'Azéhils, ils incarnent une vertu rare : celle de rester dignes quand tout a été perdu.

Vassalité : Famille Nehelim

Devise : Ce qui demeure est ce qui mérite d'être transmis.

Relations et étiquette

Au sein de l'Azelwen, la culture de la haute civilisation impose bien des rites et coutumes dans les relations entre les individus. Ainsi, deux Azéhils 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.

Bien que la hiérarchie soit stricte, chaque Azéhil doit respecter le rang de son interlocuteur, surtout lorsqu'il s'adresse à un noble. Il est d'usage de conclure ses phrases par le titre de ce dernier. Ainsi, face à un Autarque, on dira par exemple : « Il en sera fait selon vos souhaits, Autarque » ou « Naturellement, Autarque ».

Les salutations et politesses

De manière générale, toutes les interactions entre Azéhils 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 Azelwen 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 Azéhils 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 à

laquelle on devrait mentir potentiellement par rituel également.

Les Azéhil 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.

Le comportement et la tenue

Les Azéhil 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 Azéhils 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 Azéhils 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 Azéhil 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 Azéhils font qu'aucun d'entre eux ne se comporte comme des barbares ou des brutes au comportement sanguin et impulsif. Un Azéhil 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 Azéhils 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.

La vision et l'esprit

La psychologie des Azéhils s'éloigne profondément de celle des Humains. Là où ces derniers vivent et décident au rythme de leurs émotions, les Azéhils observent l'existence avec distance, lucidité et froideur. Ils laissent rarement leurs sentiments interférer avec leurs choix ou leurs paroles. Cela ne les rend ni insensibles ni incapables

de passion : simplement, lorsqu'un Azéhil laisse paraître une émotion, c'est qu'elle l'a submergé au point d'être jugée aussi légitime que la raison elle-même.

Leur immortalité leur offre des siècles de réflexion, de savoir et d'expérience... mais aussi un égoïsme tranquille. Ils se savent éternels et n'hésitent pas à consacrer leur temps à leurs propres intérêts, convaincus que la défense de la communauté incombe à ceux qui ont choisi la voie militaire.

Les soldats, eux, représentent une exception au sein de leur peuple : leur dévotion, leur discipline absolue et leur implication surpassent tout ce que d'autres civilisations seraient capables d'exiger de leurs combattants.

Mais l'immortalité porte aussi son fardeau. Avec les siècles, tout perd en saveur, en éclat et en capacité d'émerveillement. Les Azéhils recherchent donc des sensations fortes, des expériences poussées à l'extrême : un parfum banal ne les touche plus, seule une fragrance rare et d'une intensité exceptionnelle saura éveiller leurs sens. C'est pour cela qu'ils chérissent tant l'or, les bijoux, les œuvres d'art parfaites : ces formes de beauté absolue sont parmi les dernières capables de susciter une émotion véritable.

Très tôt, ils apprennent à dompter leur inconscient, à ne pas se laisser entraîner dans l'apathie, la lassitude ou les dérives d'une vie trop longue. Leur esprit est un muscle qu'ils maintiennent en tension constante, triant leurs propres ressentis pour ne conserver que ceux qui leur sont utiles.

Afin d'échapper au poids de l'éternité, chaque Azéhil finit par s'engager dans un ou plusieurs domaines qu'il explore jusqu'à l'obsession : art, magie, discipline martiale, recherche... Autant de voies qu'ils poussent à leur paroxysme pour ne jamais cesser d'apprendre, de se perfectionner et, surtout, de ressentir.

L'hommage funéraire

Lorsqu'un Azéhil meurt, c'est vécu comme une perte immense par ses proches et par tous ceux qui l'apprennent. La vie d'un Azéhil est si précieuse que sa perte est particulièrement terrible, représentant des siècles de savoir et de sagesse perdus. Les Azéhils 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'Azelwen entier. Ces hommages gigantesques rassemblent des centaines de milliers d'Azéhils pour célébrer leurs morts et raviver leur souvenir.

Chez les Azéhils, 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 Azéhil 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 Azéhil de prendre conscience de la valeur de leur vie et de l'importance de leur être. Jamais un Azéhil 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 ode 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 Azéhils 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 Azéhils 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 Azéhils. 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 Azéhil 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'Azelwen 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'Azelwen, la loyauté est primordiale, tant envers ses supérieurs qu'envers l'Azelwen. Les soldats ne discutent jamais les ordres de leurs officiers. Chaque armée des grandes familles forme un ost, tandis que la Flotte d'Azelwen 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.

Hiérarchie

Les Azéhils accordent une importance absolue à l'ordre et à la discipline. Conscients qu'un équipement utilisé sans contrôle peut mettre tout un groupe en danger, ils suivent des règles strictes et une chaîne de commandement claire. La hiérarchie militaire y est respectée sans la moindre exception.

L'armée se divise en deux grandes branches :

- La branche du combat, qui regroupe tous ceux directement engagés dans la guerre.
- La branche de l'appui, composée de membres non-combattants indispensables au fonctionnement du régiment, comme les médecins, les armuriers ou les spécialistes logistiques.

Voici maintenant la présentation des grades au sein de l'armée d'Azelwen :

Les Princes héritiers : Commandants suprêmes de l'armée, ils dirigent chacun les troupes de leur grande famille. En temps de guerre, ils rejoignent l'état-major et se placent sous l'autorité directe de Jikylad, général des armées d'Azelwen, afin d'unifier les stratégies et d'assurer une coordination parfaite entre tous les osts.

Les Princes : Officiers supérieurs issus de la haute noblesse, ils assurent l'organisation quotidienne des forces armées selon les directives des Princes héritiers. Administrateurs rigoureux, ils dirigent les régiments et veillent à leur parfaite cohésion.

Les Commandants : Les Commandants dirigent les régiments et veillent à l'application précise des ordres transmis par les Princes. Ils supervisent l'organisation quotidienne, coordonnent les opérations et assurent le bon fonctionnement de l'ensemble des troupes.

En lien direct avec les Princes, ils leur rapportent la situation du terrain et les besoins stratégiques, faisant également office de conseillers militaires dont l'avis est essentiel aux décisions de haut niveau.

Selon la branche, on trouve soit :

Les Haut-capitaines : Officiers de haut rang, experts en stratégie et en planification. Ils veillent à la discipline et coordonnent un ensemble de 2 à 4 bataillons. Leur rôle est essentiel dans la transmission harmonieuse des ordres vers le terrain.

Soit :

Les Princes : Équivalents des Haut-capitaines pour la branche de l'appui, ils sont des spécialistes de la logistique, du matériel et de toutes les ressources nécessaires au bon fonctionnement d'un ost.

On trouve ensuite,

Les Capitaines : Commandants de bataillon, ils sont des officiers proches de leurs soldats et de la réalité du front. Ils servent de relais entre la haute hiérarchie et les sous-officiers, et définissent les tactiques locales et les manœuvres de leur unité.

ou

Les Herelims : Contrepartie des Capitaines au sein de la branche de l'appui. Ils dirigent les

équipes de soutien sur le terrain et assurent la liaison entre administration et sous-officiers.

Enfin, on trouve :

Les Aseris : Plus hauts gradés parmi les sous-officiers, les Aseris commandent un « carré », regroupant 2 à 4 unités. Leur rôle est crucial dans l'application rigoureuse des ordres au niveau opérationnel.

Les Sergents : Chefs d'unité, ils constituent l'un des premiers piliers du commandement sur le terrain. Leur expérience, leur proximité avec les troupes et leur sens tactique en font des figures essentielles du quotidien militaire.

Les Telerites : Forces de soutien de l'ost : armuriers, médecins militaires, spécialistes civils intégrés au régiment. Indispensables, ils assurent la survie et l'efficacité de toute la structure.

Les Soldats : Ils forment la base solide de l'armée Azéhil. Ce sont des guerriers déjà éprouvés par le front, dotés d'une discipline exemplaire et capables d'endurer les conditions les plus difficiles. Leur expérience du combat et leur constance en font les piliers sur lesquels reposent toutes les opérations militaires.

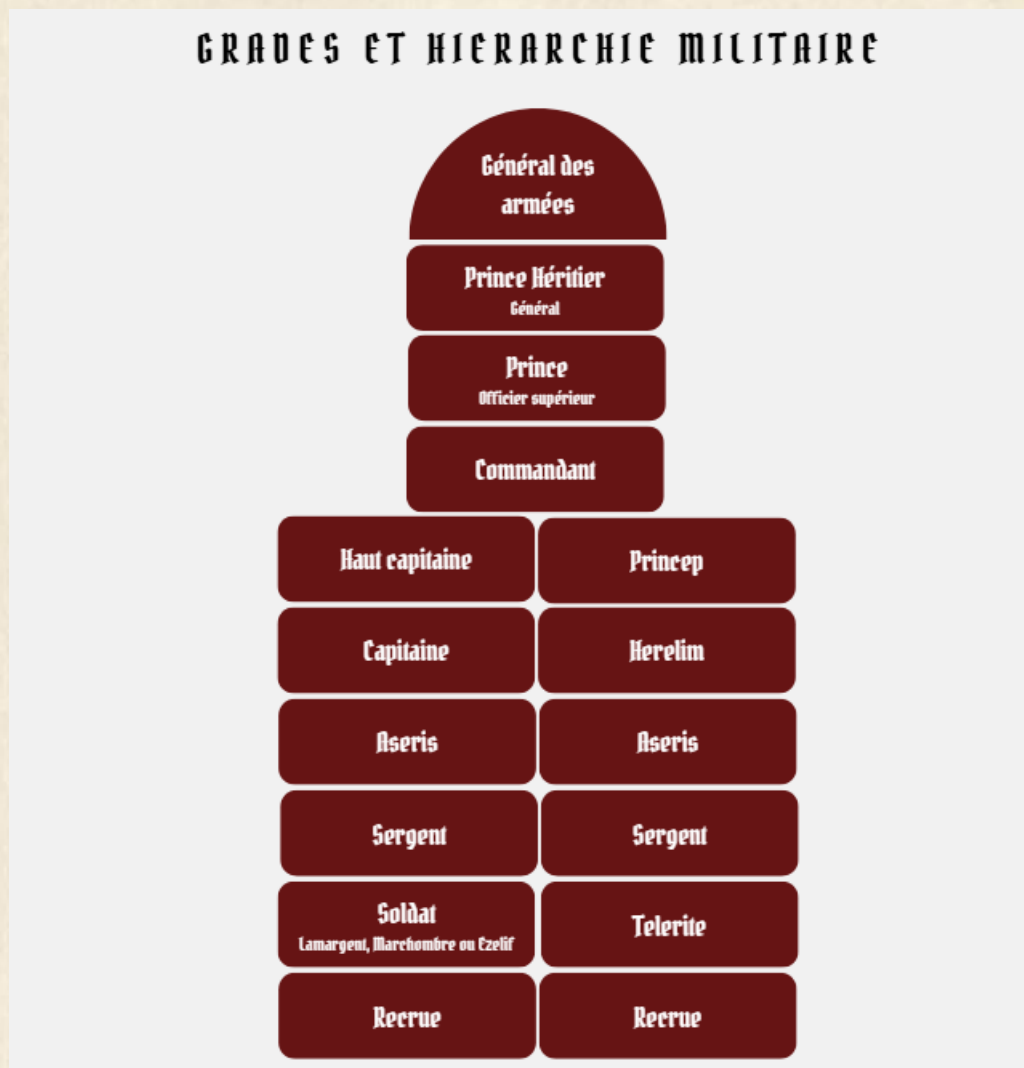
À force d'épreuves et de service, certains sont ensuite choisis, toujours sur le mérite, pour rejoindre l'une des prestigieuses guildes de spécialisation : Lamargents, Marchombres ou Ezelifs.

Les Ezelifs sont la cavalerie lourde et ne sont pas présents dans tous les bataillons.

Les Recrues : Les recrues sont le plus bas niveau hiérarchique de la chaîne, de nouveaux arrivants en cours de formation. Ils peuvent par la suite intégrer une guildes en prouvant leur valeur au sein du bataillon.

Attention ! Vous ne pouvez obtenir un grade au sein de l'armée que s'il vous est donné en jeu. Le grade maximum pour un joueur est **capitaine**.

Grades et hiérarchie militaire



Rôles et missions

Au sein de chaque bataillon, quel que soit le grade des membres, certains rôles spécifiques assurent des missions bien définies. Ces fonctions varient selon le type d'unité, mais tous les bataillons, dans tous les régiments, en disposent.

Rôles généraux

Le Praetarel : Le Praetarel est un soldat expérimenté chargé de veiller à la bonne

préparation de son unité. Il seconde son sergent, transmet les consignes et s'assure qu'elles sont correctement appliquées. Bien qu'il exerce une certaine autorité sur ses camarades, il ne possède aucun statut officiel dans la hiérarchie.

Le Porte-étendard : Membre honoré et reconnu, le porte-étendard est choisi pour transporter fièrement l'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".

Les différentes unités

Les régiments d'Azelwen regroupent différents bataillons polyvalents, chacun constitué d'unités spécialisées travaillant ensemble de manière complémentaire.

Chaque bataillon repose sur une même structure de base :

- Une unité d'infanterie regroupant des soldats aguerris ou de Lamargents.
- Une unité de reconnaissance avancée, experte en infiltration et repérage : les Marchombres.
- Une unité de soutien, rassemblant médecins, armuriers et spécialistes chargés des tâches essentielles à la vie du bataillon.

Les Lamargents

Aucune armée d'Akenlor ne peut rivaliser avec la perfection martiale des Azéhils.

Au cœur de cette suprématie se tiennent les Lamargents, guerriers d'exception ayant consacré des siècles à l'art du combat. Leur discipline absolue, leur maîtrise du corps et de l'esprit, et leur capacité à réagir avec une précision quasi surnaturelle font d'eux une force redoutée, capable de briser n'importe quelle ligne ennemie.

Élite parmi les élites, les Lamargents incarnent l'idéal militaire de l'Azelwen. Leur simple présence impose le respect : lorsqu'un soldat croise l'un d'eux, c'est un événement marqué d'admiration silencieuse. Pouvoir échanger quelques mots avec un Lamargent relève presque du privilège... combattre à ses côtés est tenu pour un honneur rare, offert seulement à ceux jugés dignes de partager leur pas sur le champ de bataille.

Rôles 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.

Les Marchombres

Les officiers les plus avisés ne peuvent donner des ordres précis qu'en s'appuyant sur des informations fiables. C'est là que les Marchombres déploient tout leur génie. Avant chaque affrontement, chaque manœuvre ou chaque décision stratégique, ils infiltrent silencieusement les lignes ennemies afin d'en extraire les renseignements les plus précis et les plus utiles.

Experts de la reconnaissance, de l'embuscade et des actions de guérilla, les Marchombres sont l'un des atouts les plus redoutables dont dispose un officier compétent. Entre leurs mains, ils deviennent une arme d'anticipation et de finesse, capable de transformer le moindre éclat d'information en victoire assurée.

Rôles au sein des Marchombres

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

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

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

Vie quotidienne

Le quotidien d'un soldat est rythmé par une suite d'activités strictement ordonnées. La journée commence toujours par le rassemblement du bataillon : le sergent, ou le

Praetarel, y organise les troupes avec précision et vérifie que chacun est présent à son rang.

Le capitaine convoque ensuite son état-major afin d'effectuer un point précis sur la situation, d'ajuster la stratégie du jour et de finaliser les directives à transmettre.

Il regroupe ensuite le bataillon, expose les ordres du jour avec clarté, puis confie l'exécution aux Aseris et aux sergents présents. Après quoi, il quitte le rassemblement pour poursuivre ses responsabilités d'officier.

Les Aseris ou les Sergents rassemblent ensuite leurs unités respectives. Ils rappellent les directives essentielles transmises par le capitaine, attribuent les missions du jour et en détaillent le déroulement. S'ils le jugent utile, ils peuvent confier le commandement temporaire d'une unité à un sergent ou à un soldat particulièrement méritant.

Durant tout le rassemblement, les troupes restent immobiles, droites et impassibles, le regard fixé devant elles, jusqu'à ce que les sergents donnent enfin l'ordre de rompre les rangs.

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.

En fin de journée, chaque officier fait le bilan avec ses troupes, puis une réunion d'état-major est tenue afin d'examiner les événements du jour et d'ajuster la stratégie pour la suite.

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.

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 spallière, cet insigne porte l'héraldique personnelle du guerrier, souvent l'emblème de sa famille. Il est offert à ceux qui ont démontré une grande efficacité dans leur commandement, leur donnant l'honneur d'afficher leur lignée et de mettre en valeur 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.

Le ceintrael : Le ceintrael est une écharpe fixée à la ceinture, tombant sur la cuisse gauche jusqu'au genou. Rouge d'un côté et blanche de l'autre, elle est remise à ceux qui, en pleine bataille, assument temporairement un rôle supérieur au leur, comme prendre la tête de leur unité après la mort d'un sergent ou remplacer le porte-étendard pour protéger l'emblème du bataillon.

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.

Félicitations : 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 Azéhils se considèrent comme le peuple le plus avancé et le plus sage. Même en territoire étranger, leurs soldats doivent rester

impeccables : aucune négligence dans leur tenue ou dans l'entretien du camp n'est tolérée. Par leur discipline et leur propreté, ils montrent leur supériorité aux autres peuples.

Chaque soldat doit donc rester aussi propre et soigné que possible selon les conditions du terrain. Ses cheveux ne doivent jamais gêner le combat, et pour les rares portant une barbe, celle-ci doit être taillée et brossée avec soin.

L'entretien du camp relève de chaque unité, installée dans des tentes voisines pour renforcer la cohésion. Le sergent est responsable de l'ordre et de la propreté de son secteur, et peut être sanctionné si celui-ci n'est pas conforme aux exigences de l'armée d'Azelwen. Le capitaine, lui, veille à la tenue impeccable de tout le bataillon.

Le camp est divisé en trois zones principales :

La zone des soldats, située à l'entrée, permettant une réaction rapide en cas d'attaque et protégeant les zones sensibles.

La zone de commandement, au centre, où se trouvent la tente du commandement, les quartiers des officiers supérieurs et l'hôpital de campagne. Elle est protégée des attaques directes et facilite la transmission des ordres et l'arrivée des blessés.

La zone arrière, placée en retrait et utilisée pour les installations logistiques nécessaires au fonctionnement du bataillon.

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 fait également partie de l'uniforme.

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.

Les auxiliaires de terrain

Au-delà de la noblesse, certaines positions sociales désignent des experts reconnus dans leur domaine. Leur statut repose sur la maîtrise et le savoir plutôt que sur un rang hiérarchique. Bien que très respectés, ces rôles ne suivent aucune structure stricte et agissent en parallèle des strates traditionnelles de la société.

- Les maîtres de guildes
- Les maîtres artisans
- Les mages
- Les médecins

Rôle sur le front

Les auxiliaires de terrain présents sur le front sont entièrement soumis à l'autorité militaire. Ils ne peuvent exercer aucune forme de commandement sur les troupes en place.

Les armées disposent de leurs propres médecins, artisans, intendants, érudits et archivistes, chargés de répondre à leurs besoins et de soutenir les opérations.

Ces auxiliaires relèvent généralement d'un Herelim ou d'un Aseris.

De la même manière qu'un non-combattant ne peut donner d'ordres à un soldat, l'autorité militaire ne dirige pas leurs tâches quotidiennes. Toutefois, en contexte de guerre, elle peut leur imposer certaines restrictions, notamment pour des raisons de sécurité, afin de garantir la protection du camp et la bonne marche des opérations.

L'Académie des Savoirs Arcaniques envoie régulièrement ses mages sur le terrain, bien loin des hauteurs d'Imlawen. Officiellement, ces expéditions servent à approfondir la

compréhension des vents magiques, à faire des recherches, à tester de nouvelles théories ou à observer leurs pouvoirs directement sur le champ de bataille. En réalité, beaucoup de ces mages sont aussi envoyés au front pour faire leurs preuves, ou parce qu'ils sont jugés trop éloignés des hautes sphères de la recherche pour demeurer dans la capitale. Certains d'entre eux deviennent alors de redoutables mages de bataille, capables de déchaîner des forces que peu comprennent réellement. Pourtant, malgré leur puissance, ils restent extrêmement vulnérables : la magie exige une énergie manatique colossale et chaque sort, souvent long et complexe à modeler, laisse le mage exposé. Ainsi, sur le front, la valeur d'un mage se mesure autant à la maîtrise de son art qu'à sa capacité à survivre aux conséquences de son propre pouvoir.

De nombreuses raisons peuvent pousser un non-militaire à se rendre sur le front, mais l'Académie en est presque toujours l'origine. Peu d'institutions possèdent l'autorité nécessaire pour permettre à des sujets de pénétrer des zones réservées aux osts. Pour soutenir ses mages envoyés veiller à ses intérêts, l'Académie mandate ainsi des artisans, des médecins et divers spécialistes qu'elle juge indispensables à la réussite des objectifs qu'elle a fixés.

On trouve également quelques curieux ayant quitté l'Azewen pour explorer ces terres inconnues, attirés par le mystère, l'appel de l'aventure ou l'espoir d'un nouveau départ. D'autres, plus pragmatiques, souhaitent simplement se rendre utiles et contribuer à l'effort de guerre, offrant leurs compétences pour soutenir les osts sur le front.

L'académie des savoirs arcaniques

L'académie, sans aucun doute l'institution la plus puissante et influente de l'Azélwen, est le cœur battant de la vie des Azéhils. 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'Azélwen. 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 Azéhil, 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 Azéhils. Là où les mages s'orientent 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 occupe l'un des statuts les plus prestigieux de toute la société Azéhil. Ce titre, décerné à de très rares érudits, récompense des travaux majeurs ayant fait avancer la compréhension du don ou des vents magiques, ou ayant ouvert de nouvelles voies d'étude.

Chaque Archmagos siège au Grand Conseil de l'Académie des Savoirs Arcaniques, où se décident les orientations politiques, scientifiques et magiques de tout l'Azélwen. Celui qui est désigné pour ses accomplissements les plus remarquables se voit proposer la charge suprême de Grand Maître de l'Académie, rôle qui le place au sommet de l'institution.

Les anciens Grands Maîtres qui se retirent conservent leur titre d'Archmagos et demeurent membres du Conseil, perpétuant ainsi leur influence et leur sagesse dans la gouvernance de l'Académie.

Enfin, le Régent lui-même est un Archmagos, symbole de l'autorité absolue que confère la maîtrise des arcanes et garant de l'harmonie entre pouvoir politique et savoir magique au sein de l'Azélwen.

L'académie est devenue au fil du temps une institution si puissante qu'elle en est presque l'égal des grandes familles. Lorsqu'un Azéhil entre à l'académie en tant qu'étudiant, 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.



Le conclave d'Aranis

Le Conclave d'Aranis a été fondé il y a plusieurs millénaires par les meilleurs artisans de chaque corps de métier. Ces artisans, maîtres dans leurs domaines respectifs, ont uni leurs forces pour créer une communauté dédiée à l'entraide, au partage des connaissances et à la mutualisation des ressources. Leur objectif était de perfectionner leurs compétences et de repousser les limites de leurs arts.

Aujourd'hui encore, les membres du Conclave poursuivent cette quête de perfectionnement dans divers domaines tels que la forge, l'enchantement, la calligraphie et l'apothicairerie. Chaque artisan, qu'il soit forgeron, enchanteur, calligraphe ou apothicaire, travaille avec passion et dévouement pour atteindre l'excellence dans son art. Le Conclave est une assemblée permettant de mêler les savoirs anciens aux innovations modernes, et où chaque membre contribue à l'évolution de son domaine.

Les forgerons du Cercle du Feu, par exemple, sont réputés pour leur pragmatisme et leur maîtrise des techniques de forge. Ils entretiennent des liens étroits avec les forces militaires, qu'ils équipent régulièrement, tout en cherchant à créer des artefacts alliant différents pouvoirs.

Les apothicaires du Cercle de la Nature, quant à eux, sont des spécialistes de l'utilisation des plantes et des potions, et s'efforcent d'incorporer la magie dans leurs préparations pour en augmenter les effets. Les calligraphes du Cercle de l'Eau sont des artistes de la magie, convaincus que chaque rune et chaque parchemin est une œuvre d'art. Ils utilisent l'énergie magique de la nature pour créer des calligraphies enchantées, et cherchent à rendre les effets de leurs parchemins permanents ou à multiplier les effets pour transmettre davantage de sens et d'émotion.

Enfin, les enchanteurs du Cercle de l'Air sont des maîtres dans l'art de manipuler la magie sans posséder le Don, et rêvent de créer un

enchantement capable de conférer ce pouvoir.

Chaque membre du conclave, qu'il soit forgeron, apothicaire, calligraphe ou enchanteur, contribue à l'évolution de son domaine et à la grandeur du Conclave.

Le Conclave d'Aranis est avant tout une association professionnelle visant à protéger les intérêts de ses membres. Il rassemble des individus exerçant le même métier pour s'entraider et défendre leurs droits.

Cette organisation garantit aux artisans et marchands un cadre sécurisant face aux aléas économiques et aux conflits. En échange d'une cotisation, les membres peuvent bénéficier de protections juridiques et économiques.

Le Conclave d'Aranis joue aussi un rôle régulateur, imposant des normes sur la qualité des produits et les pratiques commerciales, afin de maintenir une réputation d'excellence dans leur domaine.

Les membres s'engagent à respecter les normes de production, les prix fixés et les obligations envers la communauté. Les fautes graves peuvent entraîner l'exclusion, une sanction redoutée qui équivaut souvent à une ruine économique.

Formation des apprentis

La transmission du savoir-faire est au cœur des préoccupations du Conclave d'Aranis. Les apprentis intègrent le Conclave pour y recevoir une formation rigoureuse sous la supervision d'un maître.

Après plusieurs mises à l'épreuve de leur savoir-faire, ils deviennent compagnons et gagnent leur indépendance, bien qu'ils soient toujours encadrés par les règles du Conclave. Ce système garantit une main-d'œuvre qualifiée et le respect des standards du métier.

Cette hiérarchie permet également aux maîtres d'évaluer les compétences des compagnons avant de leur accorder le statut de maître à leur tour.

Le rôle des maîtres de guilde

Au sommet de la hiérarchie se trouvent les maîtres de guilde, des artisans expérimentés ayant prouvé leur excellence.

Le maître de guilde est responsable de ses choix et de ses nominations. Il joue un rôle

clé dans la gestion du Conclave et la formation des apprentis et compagnons. Les maîtres ont aussi la responsabilité de maintenir la discipline au sein du Conclave et de représenter ses intérêts auprès des autorités. Cette position prestigieuse s'accompagne souvent d'une influence politique et sociale importante. Cela implique que le maître de guilde ait un comportement exemplaire et puisse assumer de lourdes responsabilités, y compris la qualité des recrues.

En somme, la hiérarchie interne du Conclave d'Aranis garantit une organisation efficace et la pérennité du savoir-faire artisanal.

Le cercle céleniste

Bien que l'Académie ait monopolisé l'ensemble des recherches liées à la magie, le Cercle Céleniste s'est d'abord consacré à rassembler et structurer les travaux menés en physique, en biologie et en médecine. Grâce aux efforts de ses membres, qui parcouraient tout l'Azelwen pour collecter et partager les découvertes les plus prometteuses, leur quartier devint rapidement la seconde plus grande bibliothèque de l'île.

Le Cercle œuvre à faire progresser la médecine et la science dans toutes leurs dimensions : observation, pratique, collecte de données, recherche théorique et expérimentation. Il réunit les meilleurs médecins et les scientifiques non-magiciens de tout l'Azelwen, faisant de cette institution un pilier essentiel du savoir non arcanique.

Les loges Drazéhils

Depuis la naissance du mouvement Drazéhil, ses membres n'ont cessé de défendre ce qu'ils considèrent comme une vision claire et réaliste de l'avenir d'Azelwen. Pour eux, la guerre n'est pas un élan sanguinaire, mais une nécessité stratégique face aux menaces qui s'accumulent autour de leur civilisation. Dans leurs loges discrètes, ils débattent, analysent et affûtent leurs arguments, convaincus d'être les seuls à regarder le danger en face.

Si beaucoup les craignent ou les critiquent, les choses sont loin d'être aussi simples : certains princes, malgré leurs prises de position officielles, soutiennent secrètement les

Drazéhils, partageant leur inquiétude quant à l'avenir du royaume ou voyant en eux un contre-poids indispensable aux hésitations du pouvoir central. Ces appuis dissimulés nourrissent l'influence du mouvement, lui donnant un poids bien plus important que ce que l'opinion publique ose admettre.

Les accusations portées contre eux, complots, infiltration, extrémisme, n'ont jamais été prouvées, mais suffisent à maintenir le climat de suspicion. Aucun Drazéhil ne reconnaîtra cependant appartenir à une loge : non par honte, mais parce que leur engagement est perçu comme une menace par ceux qui refusent l'idée même d'un conflit à venir.

Tant que les mesures visant à les contrôler resteront hésitantes et non uniformes, les Drazéhils continueront de renforcer leur position. Leur certitude est inébranlable :

l'inaction est un suicide, et seule une vision lucide, la leur, peut encore préserver Azelwen de la catastrophe qu'ils jugent inévitable.

La foi

Les anciens dieux

Parmi les nombreux sujets tabous de la société Azéhil, aucun n'est plus sensible que celui des anciens dieux.

L'âge des Elfes, avant que ce peuple ne renonce à son passé pour devenir Azéhil, est une période presque effacée : les traces sont rares, soigneusement dissimulées, et seuls les princes héritiers, ainsi qu'une poignée de survivants, quelques centaines tout au plus, en portent encore la mémoire véritable.

Dans cet ancien monde, les Azéhils portaient le nom d'Elfes, et leur civilisation était régie en grande partie par la religion. C'est l'intolérance des religieux envers ceux qui possédaient le don qui finit par déclencher une guerre civile dévastatrice.

Pour les Azéhils d'aujourd'hui, ces divinités n'étaient rien de plus que des inventions d'esprits fanatiques : un outil de contrôle destiné à maintenir le peuple dans la

soumission. Les Elfes qui ont survécu à cette époque en sont convaincus, et ce rejet absolu de l'ancienne foi fut l'un des fondements de leur renaissance en tant qu'Azéhils.

Depuis cette rupture, il ne subsiste plus aucun écrit, aucun nom, aucune image, aucun rituel lié aux anciens dieux : tout a été détruit ou effacé.

La haine de la foi est devenue un pilier culturel. On enseigne dès l'enfance que les religions sont des vestiges barbares, témoins d'ignorance et d'absence de raison. Pour un Azéhil, croire en une divinité n'est pas seulement une erreur : c'est une preuve d'infériorité intellectuelle. Ainsi, même les moins instruits ne voient en un croyant qu'un être égaré, manipulé par des mensonges anciens.

À leurs yeux, seuls ceux capables de distinguer la science réelle de ces fables absurdes méritent d'être comptés parmi les peuples civilisés.

Le front Malzerick : L'Expédition du Rempart d'Acier

Lorsque Malzerick devint un enjeu majeur pour l'avenir d'Azelen, le Régent sut que l'heure n'était plus à l'inaction. Il confia alors une mission capitale au Prince Ezelenne : mener une expédition au-delà des mers, vers la lointaine Baronnie de Malzerick, afin d'y établir une tête de pont durable. L'objectif était clair et inflexible : sécuriser ces terres hostiles, identifier l'emplacement idéal pour l'édification d'un futur manaduc et, ce faisant, garantir l'avenir d'Azelen.

Conscient qu'une entreprise d'une telle envergure ne pouvait survivre sans un soutien solide, le Prince Ezelenne sollicita l'appui du Prince Nehelim. Grâce à son intervention, une voie maritime stable fut ouverte entre Azelen et les rivages de Malzerick. Jour après jour, cette route vit affluer navires, soldats, vivres et matériel, devenant la ligne de vie de l'expédition et le seul rempart contre l'isolement et l'anéantissement.

De cette alliance stratégique naquit le Régiment du Rempart d'Acier, placé sous le commandement du Commandant Landriassimel Astlabair appelé Landras responsable de la commanderie du port d'Azelen. Cette force fut scindée en deux bataillons aux missions complémentaires.

Le premier, la *Lame de Fer*, reçut la lourde responsabilité de sécuriser la tête de pont et de prendre le contrôle des positions stratégiques environnantes, afin d'ancrer durablement la présence Azéhil sur ces terres nouvelles.

Le second, baptisé les *Faucons d'Acier*, fut envoyé plus loin encore, chargé d'explorer l'arrière-pays, de cartographier l'inconnu et de localiser le site propice à la construction du manaduc. Plusieurs mages de haut rang accompagnaient ce bataillon, car la stabilisation et l'exploitation du flux de mana exigeaient des savoirs rares, jalousement préservés par l'Académie. Mais très vite, Malzerick révéla son véritable visage. Le terrain se montra implacable. Les forces du régiment furent harcelées sans répit, attaquées par des ennemis nombreux, insaisissables et imprévisibles. Chaque avancée se payait en sang et en vigilance.

Pourtant, au fil des rapports et des missions de reconnaissance, les Marchombres mirent en lumière un fait troublant : de multiples factions convergeaient toutes vers un même point de la baronnie, attirées par une antique formation rocheuse que les habitants nommaient la *Pierre de Ghomaz*.

Les sages de l'Académie des Savoirs Arcaniques ne possédaient alors aucune connaissance précise concernant cette pierre. Toutefois, les premiers relevés effectués sur le terrain dissipèrent rapidement les doutes : les mages comprirent que la *Pierre de Ghomaz* était une clé.

Sa structure et les flux qu'elle attirait correspondaient sans équivoque aux caractéristiques de ces sites capables d'interagir avec les vents magiques, de les concentrer et de les redistribuer. Cette découverte transforma aussitôt la perception du lieu, qui ne fut plus considéré comme une simple curiosité antique, mais comme un point stratégique majeur, essentiel à l'avenir d'Azelen.

Jikylad comprit rapidement la portée stratégique d'un tel lieu. Par son éloquence et sa vision, il convainquit le Régent qu'un site capable d'attirer tant de convoitises ne pouvait être laissé aux mains de peuples inférieurs.

Ainsi, ce qui n'était à l'origine qu'une expédition de reconnaissance se mua peu à peu en une véritable entreprise militaire. Le Régent autorisa le Prince Ulzenite à former un troisième bataillon destiné à rejoindre le Rempart d'Acier.

Ce bataillon, d'abord nommé *Phénix*, reçut une mission sans équivoque : sécuriser la *Pierre de Ghomaz*.

Composé exclusivement d'infanterie, il fut envoyé là où nul autre n'était destiné à survivre longtemps. Il s'enfonça plus profondément encore en territoire hostile, loin de toute ligne de soutien, encerclé par les menaces et les mystères de Malzerick. À lui fut confiée la tâche la plus périlleuse de toute l'expédition.

Car désormais, à Malzerick, il ne s'agissait plus seulement d'explorer...

Il fallait conquérir.

Le bataillon Nàr-Ata, « la flamme qui renaît »

Autrefois, on le nommait le Bataillon Phénix.

Un nom porteur d'espoir, symbole d'endurance et de renaissance. Mais sur le front de Malzerick, là où les vents magiques se déchaînaient et où la corruption démoniaque rampait dans chaque ombre, ce nom fut mis à l'épreuve comme jamais auparavant.

Envoyé pour sécuriser les terres de Malzerick et permettre la construction des premiers manaducs destinés à ramener l'énergie harmonisée jusqu'en Azelwen, le bataillon affrontait chaque jour un danger plus grand que le précédent. Les ravitaillements qui affluaient depuis l'île, vivres, armes, armures, n'étaient jamais un luxe : ils étaient vitaux.

Et derrière chacun d'eux se trouvait la vigilance du Commandant Landras, soutien indéfectible du bataillon, qui s'assurait sans relâche que de nouvelles recrues soient formées et envoyées pour renforcer les rangs.

Pourtant, malgré leur discipline exemplaire, leur cohésion et leurs victoires, le Phénix sombra.

Les démons, tapis dans les failles ouvertes après la fracture de la pierre de Ghomaz, trouvèrent un chemin jusqu'à eux. La corruption s'insinua lentement, puis frappa avec violence : leurs esprits furent tourmentés, leurs âmes ébranlées. Pendant un temps, le bataillon porta le poids de cette souillure, devenu malgré lui le jouet d'une influence infernale.

Mais le Phénix refusait de mourir.

Grâce à la détermination de ses guerriers, aux sacrifices innombrables et à l'appui de quelques résistants, la corruption fut purgée. De cette renaissance éclatante naquit un nouveau nom : Nàr-Ata, « la flamme qui renaît ». Un nom honorifique, gagné par la force, par la volonté, et par la souffrance.

Pourtant, cette victoire eut un prix plus lourd que ce que l'Azelwen apprit jamais.

Au cœur des combats qui marquèrent la chute puis la purification du bataillon, une figure centrale disparut : le capitaine Zephyr Sombreplaisir, héros de Malzerick, stratège respecté de tous et chef emblématique du Phénix. Il mena ses troupes à travers les pires tourments, forgeant leur légende, mais lors des derniers instants de la grande bataille contre la corruption, il s'évanouit sans laisser la moindre trace.

Aucun corps ne fut jamais retrouvé, aucun témoin ne put dire ce qu'il advint réellement, les rumeurs, elles, n'ont jamais cessé de circuler. Certains prétendent qu'il s'est sacrifié pour sauver les siens, d'autres disent qu'il n'est pas mort et qu'il continue de lutter, d'autres murmurent qu'il fut arraché par

les mêmes forces qu'il combattait. Quelques voix plus rares, évoquent des actes impardonnables : une désobéissance grave, le refus d'accepter sa nouvelle hiérarchie... voire un complot dirigé contre l'un des princes héritiers.

Mais nul ne veut s'attarder sur ces suppositions. Tous préfèrent préserver la légende plutôt que de la souiller de doutes.

Depuis ce jour, son absence demeure une blessure ouverte, un mystère que même les plus grands sages de l'Azélwen n'ont pu résoudre. Pour les soldats, Zephyr Sombreplaisir est devenu une figure silencieuse : un nom prononcé avec respect, une ombre qui se tient derrière chaque rassemblement, derrière chaque épée levée.

Et au sein du bataillon Nâr-Ata, une certitude demeure : tant que la flamme renaît, le Phénix ne l'oubliera jamais.

Composition de l'Etat major

L'état-major d'un bataillon sur le front est généralement composé des effectifs suivants :

- Capitaine
- Aseris
- Sergents
- Maîtres de guildes
- Maître questeur
- Archiviste

Ce que votre personnage sait

En tant qu'Azéhil, votre personnage possède naturellement un ensemble de connaissances courantes sur son monde. Qu'il s'agisse de rumeurs, de légendes ou de faits largement admis, tout cela fait partie de la culture de base que chaque Azéhil maîtrise.

Connaissances générales

- Les Azéhils 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 Azéhils est dirigée par le Régent Eldryan.
- Les premiers Humains étaient alliés aux Azéhils, et certains furent autorisés à étudier à l'Académie, où les Azéhils leur enseignèrent directement les bases de la magie.
- 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 Azelwen, 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 démons

- La pierre de Ghomaz serait en réalité un portail, une brèche ouverte vers les abîmes démoniaques, permettant aux démons d'envahir les terres d'Akenlor et d'y répandre leur corruption. Elle a explosée récemment.
- 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.
- Aucune race ni faction ne semble avoir été épargnée par cette corruption.
- Le mana transporté par les manaducs serait corrompu, laissant penser qu'Azelwen est elle-même touchée par cette souillure. L'ampleur réelle des dégâts reste cependant inconnue.

Les autres races

- Toutes les autres races et civilisations sont considérées comme inférieures, leur utilité étant limitée par leur courte existence et leur manque de connaissances.
- Les Humains sont devenus des fanatiques dangereux en raison de leur foi aveugle envers leurs Dieux. Toutefois, leur grand nombre et leur technologie militaire avancée peuvent en faire des alliés très utiles.
- Les Peaux-Vertes forment une civilisation primitive, faite de guerriers brutaux et sanguinaires venus de l'océan à l'est d'Akenlor. Ils sont considérés comme dangereux et impossibles à contrôler. Les Drazéhils souhaitent leur extermination.
- L'Empire éternel est perçu comme un rassemblement d'êtres indignes de vivre, dont l'éradication est jugée nécessaire en raison de leurs pratiques dangereuses et de leur existence même, considérée comme contre nature.

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.

Le soldat Azéhil

En tant que soldat d'Azelwen, 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'Azelwen 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 Azéhils 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 Azéhils dans leur apparence qui iraient à ravir sur votre personnage.





L'officier Azéhil

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.



Le Lamargent

Les Lamargents, élite de l'infanterie d'Azélwen, 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.

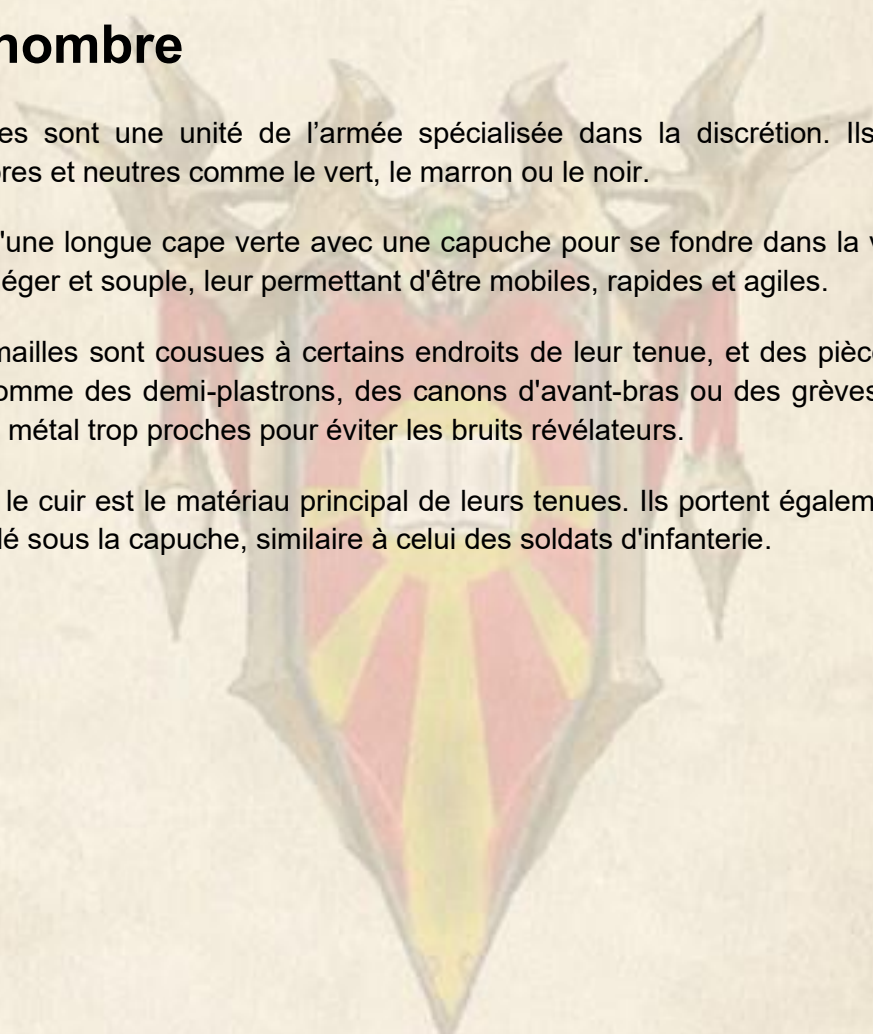
Le Marchombre

Les Marchombres sont une unité de l'armée spécialisée dans la discrétion. Ils préfèrent des vêtements sombres et neutres comme le vert, le marron ou le noir.

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.





Les autres costumes possibles



Les Azéhils arborent un style vestimentaire élégant, fondé sur de longues tuniques effilées ou des couches de tissus travaillés, souvent blancs et rehaussés de rouge et de dorures. Leur goût prononcé pour l'orfèvrerie fait que bagues, colliers et autres parures sont omniprésents.

Le blanc s'associe volontiers à des teintes luxueuses, notamment le rouge et l'or, offrant une silhouette raffinée et lumineuse. Une large ceinture de tissu, nouée avec soin, apporte toujours une touche supplémentaire d'élégance elfique.

Au-delà du vêtement, l'Azéhil accorde une importance capitale à son apparence. Aucun d'eux n'accepterait d'être vu avec des cheveux en désordre, des vêtements tachés ou une barbe négligée : ce serait une honte publique. Les cheveux, le plus souvent très longs, sont maintenus lisses et parfaitement arrangés, tandis que les rares barbes, lorsqu'il y en a, sont taillées au plus près et sculptées avec la précision d'un ornement.

Les Drazéhils se distinguent facilement par leur préférence pour le noir, qu'ils portent à la place du blanc traditionnel. Leurs tenues mêlent le plus souvent noir, rouge et or, reflétant leur identité farouche et affirmée.



