

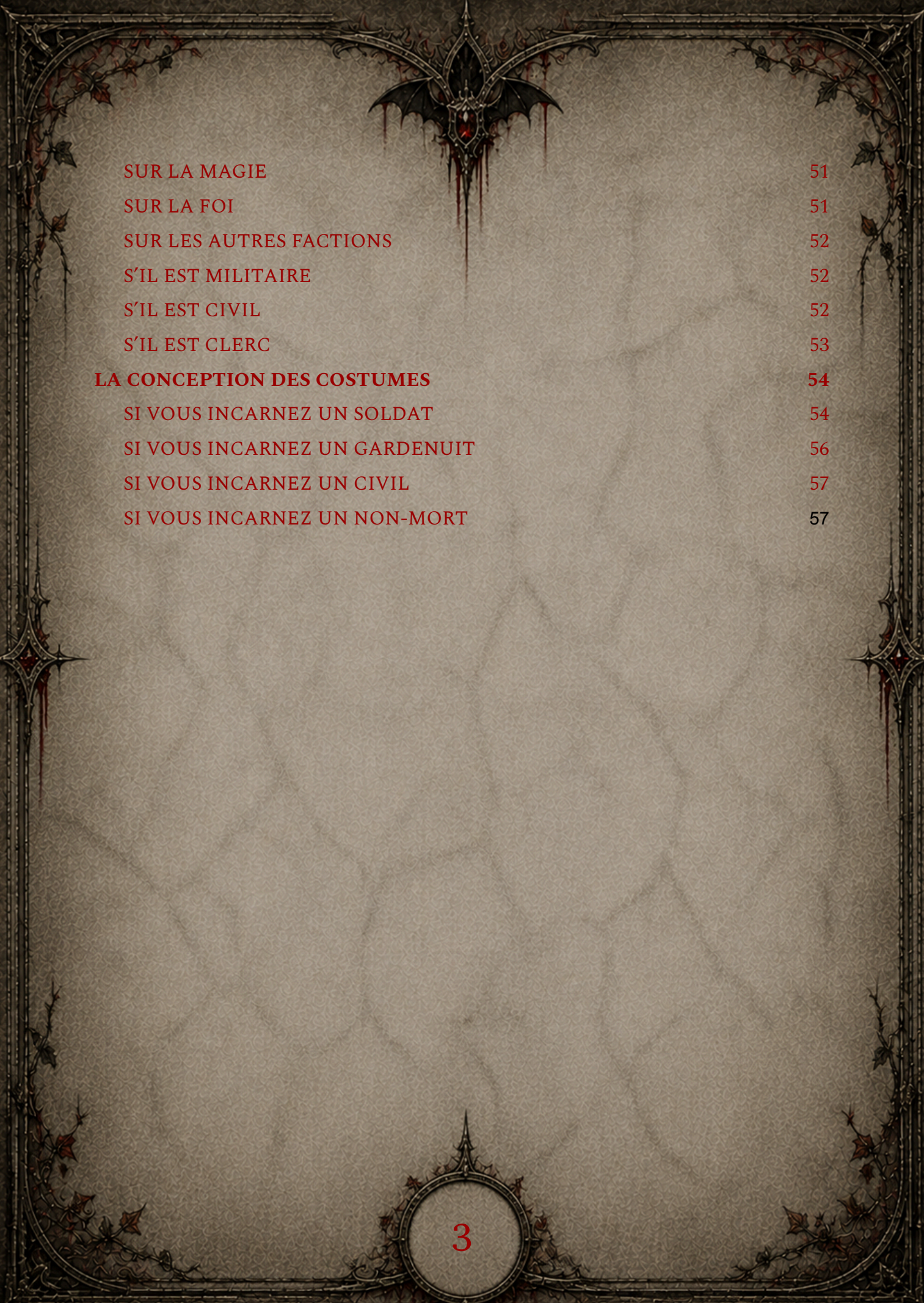


LIVRET
EMPIRE ÉTERNEL

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
HISTORIQUE GÉNÉRAL	4
L'ARRIVÉE DE L'EMPIRE	4
DES RACINES PLUS PROFONDES	6
DE SANG ET DE MORT	7
L'ARRIVÉE DES PEAUX-VERTES	7
L'ATTRAIT DU POUVOIR INTERDIT	9
LES PROMESSES DU POUVOIR ET DE L'IMMORTALITÉ	9
CHRONOLOGIE	10
ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'EMPIRE ÉTERNEL	12
LES MELIAHILS ET LEURS ENVOYÉS	12
LES VAMPIRES	13
LES NON-MORTS	14
LES VIVANTS	15
LA VIE AU SEIN DE L'EMPIRE ÉTERNEL	19
LES COULEURS DE L'EMPIRE	20
LA LANGUE	21
L'ÉTIQUETTE	21
PSYCHOLOGIE	22
HOMMAGE FUNÉRAIRE	23
LA JUSTICE	24
L'ARMÉE	27
HIÉRARCHIE ET ORGANISATION	27
FONCTIONS ET TITRES	29
QUOTIDIEN ET RYTHME DE VIE	30
TRADITIONS	31

INTÉGRATION	31
LES RÉCOMPENSES	32
LES HONNEURS	33
AVANCEMENT	33
UNIFORME	34
LE MONDE CIVIL	34
STATUT HIÉRARCHIQUE AU SEIN DE L'EMPIRE ÉTERNEL	34
DIFFÉRENTES ORGANISATIONS CIVILES	37
LES COTERIES	37
LA NÉCROPOLE	37
RIVALITÉ AU SEIN DE LA NÉCROPOLE	38
LA ZIGGOURAT	39
LES CHERCHEURS ET LES ARTISANS DE LA NÉCROPOLE	41
LES COLLÈGES DE NÉCROMAGIE	42
LA PLACE DES CIVILS AU FRONT	42
TENUE	42
LA FOI	43
LE CULTE DES DIEUX NOCTURNES	43
LE SAINT TRÔNE - L'autorité spirituelle.	44
L'OSSIRATE - L'autorité temporelle	44
LE SECULURATE - Les détenteurs des ordonnances.	45
LE MISSIONIS TENEBRAE	45
LES SECTES DE LA MORT	46
LA MAGIE	48
LA PLACE DE LA MAGIE	48
LES NÉCROMAGES	48
AUTRES INSTITUTIONS DE L'EMPIRE	49
LES GARDENUITS	49
CE QUE SAIT VOTRE PERSONNAGE	50
DE FAÇON GÉNÉRALE	50



SUR LA MAGIE	51
SUR LA FOI	51
SUR LES AUTRES FACTIONS	52
S'IL EST MILITAIRE	52
S'IL EST CIVIL	52
S'IL EST CLERC	53
LA CONCEPTION DES COSTUMES	54
SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT	54
SI VOUS INCARNEZ UN GARDENUIT	56
SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL	57
SI VOUS INCARNEZ UN NON-MORT	57

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 membre de l'Empire Éternel en Akenlor et pouvoir ainsi mieux l'interpréter.

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

Dans ce manuel vous trouverez donc une partie détaillant les grandes composantes de la faction comme les vampires, les non-morts et les vivants, mais aussi une vue plus détaillée sur la société de l'Empire Éternel et les groupes majeurs qui la composent.

Il est à noter que les comportements, mais aussi la psychologie et la structure de l'Empire ainsi que ses

institutions ou de toute autre forme de structure ou d'échange sont exactement ce qui est attendu en jeu et seront l'unique point de vue des organisateurs concernant les trames et aventures au sein de cette faction.

A la fin de ce livret vous trouverez des illustrations et photos pour vous inspirer dans la création de votre costume et vous permettre de coller du mieux possible aux attentes de la faction et du jeu.

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

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

Ne prenez donc pas ces inspirations pour une option dispensable.

HISTORIQUE GÉNÉRAL

“Depuis toujours, le mal va et vient. Les gens de justice l'affrontent et le repoussent. Puis, telles les vagues de la marée, il finit inlassablement par revenir...”

Durant des siècles nous avons lutté contre les restes d'un désastre magique. Et dans notre colère nous avons banni de toute réalité le mal qui en était la cause, sans savoir que nous ne lui offrions alors pas une prison, mais un répit pour devenir encore plus puissant...”

Mylwen Terelis, Archimage au front de Malzerick

L'ARRIVÉE DE L'EMPIRE

Depuis les profondeurs de la mer, quelque chose à jailli non loin du rivage. Tel un rubis colossal, cette immense structure, dont les quelques dizaines de mètres en dehors de l'eau laissent deviner sa taille démesurée, luit d'une puissance malfaisante.

Sa présence est inquiétante et sa vue rend mal à l'aise. Mais nul ne sait de quoi il s'agit réellement, car depuis le tréfond des océans, des morts-vivants sortent sur les berges, chassant quiconque s'approche d'un peu trop près.

Bien que la plupart des zombies s'affairent à la construction d'étranges structures, semblant bâtir ce qui paraît être les prémices d'une cité, sa régence semble déjà bien prise en main par des êtres moins patauds et cadavériques.

Des vivants sont aussi là, marchant et œuvrant parmi les abominations nécromantiques, semblant trouver dans cet océan de putréfaction, une certaine forme de tranquillité et de confort.

Obéissant à une volonté implacable qui s'exprime directement dans leur esprit, les fidèles de l'Empire Éternel

travaillent et combattent sans repos et sans faiblir, galvanisés par une puissance étrange et inconnue : celle de leurs maîtres, celle de ceux qui se nomment les “Vrais Dieux”.

Créatures cauchemardesques que nul n’a jamais encore vu, leur seule puissance ferait sombrer dans la folie quiconque s’aventurerait un peu trop dans la contemplation de ces êtres ou resterait un peu trop à l’écoute de leurs murmures insidieux et malsains.

Manipulant la nécromancie ainsi qu’une magie inconnue même des plus grands mages Azehils, des créatures immortelles aux traits de vivants se meuvent dans la nuit, vidant de leur sang les malheureux qui croisent leur chemin, et ce jusqu’à la dernière goutte.

Gracieux, vifs et insaisissables, ces monstres terrifient les nuits de tous ceux vivants dans la région.

Ils sont appelés chercheurs de sang, monstres de la nuit ou encore terreur des cauchemars. De jour, ils marchent

le long de leur territoire côtier à la tête de colonnes de morts-vivants et de servants mortels, traquant la moindre incursion sur ce qui est désormais appelé le rivage de sang. Ils semblent diriger d’une main de fer toutes les autres créatures de l’Empire Éternel.

De nombreux nécromanciens, jusqu’alors cachés pour sauver leur vie de la fureur aveugle de leurs propres peuples ne se dissimulent plus, marchant vers le rivage de sang, comme attirés par sa puissance funeste et sachant que là-bas, ils n’auraient plus à se cacher mais qu’au contraire, ils pourraient s’adonner à leurs pratiques sans restrictions.

Les non-morts quant à eux ne sont pas de simples zombies décérébrés comme semblent l’être ceux qui travaillent sur le mystérieux chantier du rivage. Non, ils sont vifs, débordant d’une énergie surnaturelle qui coule dans leurs veines à la place de leur sang. Leur regard brille d’une intelligence cruelle et retorse, tandis que leur voix est

empreinte d'un vice dépassant de loin celui dont sont capables les mortels.

Leur force est démesurée et leur endurance incroyable. Ils ne ressentent ni la douleur ni l'épuisement et ne connaissent ni la faim ni le sommeil.

Certains vivants rejoignent le rivage, attirés par les promesses d'une puissance dépassant leur imagination et acceptant la servitude éternelle contre l'espoir de devenir l'une de ces créatures immortelles.

Ils sont pour la plupart tolérés, mais tous savent qu'ils doivent se rendre utiles s'ils veulent éviter de finir dans l'assiette d'un de ces puissants seigneurs de la nuit.

Bien que leur place se trouve en bas de la chaîne alimentaire, les vivants s'adaptent rapidement à l'humilité et à la servitude nécessaire autant pour survivre que pour plaire aux échelons les plus élevés de cette étrange hiérarchie.

Ainsi, ceux possédant le don s'affairent à apprendre la nécromancie afin de permettre d'aider leurs maîtres à augmenter leurs armées de morts-vivants. Ceux qui ne le possèdent pas s'efforcent alors d'exceller au combat dans le but de pour prouver leur vaillance et leur force. D'autres encore mettent en avant leur expertise en tant qu'artisans.

DES RACINES PLUS PROFONDES

Si la révélation au grand jour de l'Empire ne date que de quelques années, il est clair que son existence remonte à bien plus longtemps. Combien de temps exactement ? Un an ? Dix ans ? Un siècle peut-être ? Nul ne sait quand les Meliahils commencèrent le travail pour créer cette force, mais le fait est que le royaume de Deremis, certains clans nordiens, et l'Azalwen sont gangrénés par leur influence.

Des sectes de la morts, cultes secrets voués aux Meliahils opèrent dans les ombres des civilisations depuis si

longtemps qu'ils ont parfois infiltré chaque strate de la société.

Les premiers vampires créés par l'intermédiaire des Envoyés semblent presque avoir toujours été ainsi, apportant toujours plus de confusion sur la réalité chronologique de la naissance de l'Empire.

DE SANG ET DE MORT

Les citoyens de l'Empire vivent entourés d'une malsaine magie manipulant la mort et le sang. Cet abus de nécromancie crée de nombreuses formes d'étrangetés sur les terres conquises par l'Empire. Les plantes peinent à pousser, la terre se dessèche, le ciel est presque toujours obscurci par d'épais nuages noirs.

La plupart des "citoyens" de l'Empire sont des vivants et une grande proportion des autres ne sont que des zombies décérébrés, de simples cadavres animés par magie pour répondre aux besoins de leurs maîtres. Mais tous les morts ne sont pas des

pantins serviles, il y a également de nombreux relevés, des êtres qui furent ressuscités par nécromancie, mais aussi les non-morts, une caste d'élus particulièrement crainte.

Les vampires quant à eux imposent un règne terrifiant et cruel, de nombreux vivants finissent en repas chaque jour pour répondre à la soif infinie de ses monstres. D'autres, tout aussi nombreux finissent en morceaux, subissant la colère ou les jeux cruels et sadiques des seigneurs de l'Empire.

L'ARRIVÉE DES PEAUX-VERTES

Les Peaux-Vertes déclenchèrent une guerre inouïe qui permit à l'Empire d'accroître son empire, notamment en Malzerick, déstabilisé par les combats. Une aubaine imprévue qui à certainement accéléré l'essor de l'Empire.

Bien que ces derniers nouveaux arrivants sur Akenlor ne semblent pas sensibles aux promesses de l'Empire et à leurs manigances politiques et

religieuses, ils n'en furent pas moins qu'un leurre de qualité pour permettre aux grandes civilisations de rester aveugle à la montée en puissance de l'Empire.

Qui aurait pu remarquer toutes ces disparitions tandis que les Orcs et

Gobelins ravageaient la région ? Qui aurait pu se rendre compte de la disparition de tous ces matériaux alors que les convois étaient attaqués quotidiennement ? L'Empire resta caché durant tout une année, préparant ses plus grandes opérations caché sous le voile de la guerre.



L'ATTRAIT DU POUVOIR INTERDIT

De nombreux Azehils, opprimés par les règles de l'académie, furent tentés et abandonnèrent leur foyer pour rejoindre l'Empire pour pouvoir apprendre et pratiquer tout ce qui leur était interdit autrefois en matière de magie. De nombreux guerriers désertèrent également les osts des grandes familles pour venir répondre aux chants des promesses de pouvoir incommensurables. Certains encore,

par concours de circonstance n'eurent d'autre choix que de basculer dans le camp de l'Empire suite à des complots et intrigues pour les piéger.

LES PROMESSES DU POUVOIR ET DE L'IMMORTALITÉ

S'il est une race particulièrement corruptible et sensible aux promesses de pouvoir et d'immortalité c'est bien l'Humanité. C'est donc tout naturellement que l'Empire fut majoritairement rejoint par de nombreux Humains.

CHRONOLOGIE

-835 du calendrier de l'Empire

Naissance des Meliahil. Leur arrivé dans ce monde via la connaissance et leur génie supérieur.

-191 du calendrier de l'Empire

Les cultes de la morts se répandent sous l'influence des Dieux nocturnes. Ils infiltrent lentement les strates de la société du royaume de Deremis

-142 du calendrier de l'Empire

Après de longues années d'efforts et de travail, le premier cultes de la mort en Azelwen fait son apparition. La prêche est longue et complexe mais elle prend racine petit à petit.

-96 du calendrier de l'Empire

Les cultes de la morts pillent les cimetières discrètement, volent des cadavres frais, les nécro anime et les fait se cacher sous l'océan.

-1 du calendrier de l'Empire

Avec la guerre qui fait rage, les cultes de la mort ramasse des centaines de cadavres par semaine sans que personne ne s'en inquiète. Tel des charognards, ils arpentent les champs de bataille après les affrontements avec leur charrette pour récupérer les corps dans le meilleur état possible.

An 0 du calendrier de l'Empire

L'avènement tant attendu arrive enfin. Les armées morts vivantes sortent de l'océan dans lequel elles attendent depuis des années. L'invasion du monde des vivants commence.

An 6 du calendrier de l'Empire

Oris, le premier des Meliahil franchi le portail que l'Ost écarlate a construit. Désormais un dieu marche parmi les mortels.

ORGANISATION GÉNÉRALE DE L'EMPIRE ÉTERNEL

LES MELIAHILS ET LEURS ENVOYÉS

Nul ne connaît leur nom individuel et leur histoire est un mystère, mais les Dieux nocturnes sont là. Parfois, leurs enfants favoris peuvent entendre des voix dans leur tête, leur dictant avec une intonation cruelle et puissante ce qu'ils attendent d'eux.

Si de nombreuses divinités furent créées par les diverses civilisations du monde et à travers les âges, aucune ne fut aussi cruelle et sanglante que les Meliahils. Aucune ne possède autant de férocité, de volonté de dominer et de soumettre qu'eux.

Leur influence est si grande qu'elle s'étend bien au-delà de l'Empire. Certains êtres dignes entendent parfois leur appel. A travers des rêves, des voix dans leur tête ou des visions, les Meliahils rassemblent quiconque est digne de les entendre.

Personne n'a jamais vu directement les Dieux mais il se murmure que contrairement aux fausses divinités des panthéons d'autres civilisations, eux sont là, présents sur notre monde. Nul ne sait où les trouver mais beaucoup au sein de l'Empire n'attendent qu'une chose : leur venue.

En attendant leur arrivée parmi les mortels, l'Empire est dirigé par des apparitions de leur puissance appelées les Envoyés. Ils sont d'une nature inconnue, semblent voir pour les Dieux et parler en leur nom. Ils disposent d'un si grand pouvoir qu'ils sont les seuls à être capables de créer un vampire ou un non-mort.

Nul ne connaît leur véritable nature. Est-ce une manifestation tangible de la volonté des Meliahils ? Des êtres choisis et bénis par leur puissance comme le sont les vampires ?

Beaucoup de spéculations et de théories existent, mais il n'en reste que la certitude que lorsqu'un Envoyé approche, la température devient glaciale, l'air semble gelé, tandis que les vivants tremblent de peur devant la manifestation de ces êtres mystiques insondables. Tous posent le genou devant les Envoyés et répondent à leur moindre exigence, car contredire un Envoyé, c'est contredire directement les Dieux.

LES VAMPIRES

Au cœur de la nuit, dans les épreuves les plus terribles, dans les souffrances les plus intenses, voire aux portes de la mort, certains eurent l'honneur d'entendre leur voix, d'écouter leur appel. Raisonnant d'une puissance telle que leur écho change à tout jamais le cœur et l'esprit de ces élus, tous ont reçu cette même proposition. Sortir de la souffrance, quitter leur épreuve, devenir plus puissant que jamais ils ne l'auraient espéré, en échange d'une servitude absolue et éternelle.



C'est ainsi que les premiers choisis devinrent les premiers seigneurs de l'Empire. Rapidement, ils reçurent la visite d'un Envoyé qui les transforma en vampire. La noblesse de l'Empire était née.

Au fil des années, ils furent de plus en plus nombreux, étendant ainsi l'influence des Dieux, agrandissant l'Empire de nouveaux serviteurs, gagnant toujours plus de terrain.

La nature exacte des vampires échappe encore à tous. Un vivant qui se voit gratifier de cette bénédiction devient différent. Plus puissant, contractant de nouvelles capacités, notamment magiques, même s'il ne possédait pas le don.

Un non-mort peut également recevoir le don du vampirisme, devenant à son tour le même type de créature que s'il était un vivant lors de sa transformation. Nul ne sait l'étendue réelle de leur pouvoir et de leurs compétences.

Mais tous savent que les contester ou défier leur autorité équivaut à la mort.

Seigneur incontestable de l'Empire, les vampires imposent leur domination sur les vivants comme sur les morts et tous plient le genou en courbant l'échine devant eux.

LES NON-MORTS

Les non-morts, également appelés les élus de l'Empire, sont des êtres

particuliers, ressuscités pour servir les Meliahils éternellement.

Contrairement aux zombies qui ne sont que des corps animés par magie nécromantique, incapables d'expression, d'intellect et dépourvus de personnalité ou de souvenir de leur ancienne vie, les non-morts, eux, sont ressuscités à l'identique de ce qu'ils étaient de leur vivant, bénéficiant d'une nouvelle nature qui les change physiquement, les rendant ainsi éternels.

Leur corps continue à pourrir lentement, se décomposant bien plus lentement qu'un cadavre normal mais le temps fait tout de même son office. D'ici plusieurs siècles, les premiers non-mort seront des squelettes sans chair, mais toujours aussi puissants.

Lors de leur résurrection, quelque chose change en eux, dans leur esprit. Les Meliahils y prennent une part, la remplaçant par autre chose, ne faisant

plus qu'un avec leur volonté. Les élus deviennent tous irrémédiablement



d'une loyauté indéfectible et dont l'allégeance envers l'Empire devient le seul plaisir d'existence.

Ils sont ainsi les êtres les plus fiables de l'Empire, ceux sur qui repose l'autorité des vampires, mais aussi qui châtient quiconque déroge aux lois des Dieux et de leurs seigneurs immortels.

Les non-morts ne ressentent pas la douleur de la même manière que les mortels, mais ils peuvent connaître le même spectre de sentiments ou d'émotions que les vivants.

Souvent les non-morts sont aussi impassibles que des statues, imposant un regard glacial et un silence mortuaire terrifiant à quiconque les croise.

Tous au sein de l'Empire savent que désobéir à un non-mort équivaut à un lourd châtiment, parfois cruel souvent violent. Tous savent que tenter de nuire à l'Empire, de s'en prendre à un membre de sa noblesse vampirique ou d'être désavoué par les Dieux équivaut à une exécution immédiate de la part des non-morts.

LES VIVANTS

Dans n'importe quelle autre nation, ils auraient été considérés comme des brigands, des meurtriers, des hérétiques et rendus coupables de crimes immoraux. Ici, au sein de l'Empire, ils sont enfin libres de vivre comme ils l'ont toujours désiré en échange de leur soumission totale.

L'ambition et la soif du pouvoir sont des traits de caractère très courants, voire même communs aux vivants qui rejoignent l'Empire. Que ce soit la connaissance, l'éternité ou même tout simplement le pouvoir, tous possèdent au fond de leur cœur une envie qui vaut tous les sacrifices. Et pour l'obtenir, il faut plaire aux puissants.

Si les non-morts ne sont pas sensibles aux courbettes et aux présents, les vampires eux le sont. La difficulté est de parvenir à les approcher et à intégrer leur cour.

Beaucoup des vivants de l'Empire sont membres du culte des Dieux nocturnes. Une vraie piété les anime tandis que certaines l'intègrent par pure hypocrisie et intérêt, quand ils ne sont tout simplement pas forcés en échange de leur survie. Quoi qu'il en soit, cela est considéré comme l'un des nombreux prix à payer pour rester au sein de l'Empire.

La plupart des pratiquants de magie de l'Empire sont venus en quête de plus de pouvoir et de connaissance, attirés par ce que la nécromancie omniprésente pouvait offrir et intrigués par ce pouvoir tabou, interdit et très souvent puni de mort.

De façon générale, les vivants possèdent une place plus que basse dans la hiérarchie de l'Empire. En dessous d'eux ne se trouvent que les esclaves et les zombies décérébrés. Ainsi, les vivants apprennent rapidement que tous ceux qu'ils croisent et n'étant pas un vivant, a systématiquement une autorité et une domination sur eux.

Pour survivre dans l'Empire, il faut savoir plier le genou et montrer toute l'humilité de la soumission la plus totale, même non-sincère.

Aucun vivant ne peut avoir de responsabilité dans l'Empire, les rangs et fonctions importantes sont toujours confiés à des non-morts, au minimum.

Le vivant étant relégué au rang du serviteur le plus docile.

Mais bien qu'ils semblent les ignorer ou se servir d'eux, les vampires et les

non-morts sont très attentifs à leur manne vivante. Ainsi, ils observent qui sort du lot, pour que lorsque des honneurs puissent être donnés, une chance leur soit offerte de rejoindre une strate supérieure de la hiérarchie, par une ascension.





Meliahil



Envoyé



Vampires



Non-Morts



Culte des
Dieux nocturnes



Vivants

LA VIE AU SEIN DE L'EMPIRE ÉTERNEL

Bien que d'apparition récente, l'Empire Éternel se prépare à se révéler aux autres puissances de ce monde depuis de nombreuses années.

Sa structure est simple. Au sommet se trouvent les Archi-Vampires, les Méliahils, les premiers d'entre eux, les plus puissantes créatures qui foulent cette terre, les Dieux de la nuit.

En dessous d'eux se trouvent les envoyés, des avatars de leur volonté, incarnation physique de leur pouvoir.

Puis vient la haute noblesse, les vampires, les rares élus à avoir réussi à s'attirer les faveurs des Meliahils au point que ces derniers leur offrent parfois une parcelle de leur essence, les transformant à tout jamais en seigneurs nocturnes.

Les vampires ne donnent leur confiance qu'aux non-morts, des revenants choisis pour servir de

combattants d'élite ou de mages puissants au service de l'Empire.

Les non-morts ont une vivacité d'esprit semblable à celle qu'ils possédaient de leur vivant et leur corps est saturé d'une énergie nécromantique qui les rend redoutables.

Viennent alors les vivants, serviteurs dévoués, fourbes et plein d'ambition. Ils sont pour la plupart dans l'espoir de recevoir le rite de sang pour devenir vampire à leur tour et sont prêts à tout pour s'attirer la faveur de ceux qui leurs sont supérieurs. La plupart d'entre eux verront dans l'ascension au rang de non-mort une récompense d'une valeur sans pareil.

Le dernier échelon de la société sont les revenants, des zombies décérébrés bons qu'à suivre les ordres du moindre non-mort ou vampire. Il est rare que des vivants puissent avoir l'autorisation de contrôler des

revenants, mais parmi les meilleurs nécromanciens vivants de l'Empire, certains sont amenés à s'en voir confier une poignée pour différentes tâches ou missions bien spécifiques.

LES COULEURS DE L'EMPIRE

L'emblème de l'Empire représente trois symboles. La goutte de sang, par laquelle est née la puissance des Dieux de la nuit. Le sang représente l'un des éléments centraux de l'économie, de l'alimentation et de la magie au sein de l'Empire. Les crocs des vampires représentant la haute noblesse de l'Empire, les seigneurs qui l'administrent pour les Dieux. La bête qui représente la mort en tant qu'état, en tant que vent magique, mais qui représente aussi les non-morts, les élus éternels de l'Empire.



LA LANGUE

Les vents magiques sont déformés par l'immense cristal du rivage, propulsant les compositions morbides servant à la nécromancie et à la sangromancie de façon très efficace. Un autre effet universellement incompris de tous est la capacité de se comprendre quelque soit la race d'origine des individus au sein de l'Empire.

Il existe quelques théorie comme : le cristal de sang géant du rivage sert de traducteur, les courants modifié des vents magiques permettent la traduction entre les individus ou encore, les Meliahils entendent toutes les paroles et les traduisent directement l'esprit des citoyens.

L'ÉTIQUETTE

Il n'existe pas de façon de se saluer dans l'Empire. Au sein de cette nation, les forts prennent, les faibles subissent ou meurent. Les rites et traditions de respect social sont donc complètement

absents au sein de la strate des vivants. Les vivants sont en revanche fortement soumis à une étiquette sociale envers les non-morts et les vampires. La révérence est obligatoire au passage d'un non-mort, et plier le genoux, s'écraser au plus bas face à un vampire.

Chez les non-mort, ils ne ressentent plus le besoin d'exprimer une forme de politesse qu'ils jugent naturellement comme étant de l'hypocrisie social collective. Un moment bien futile et vide de sens pour ceux qui voient l'éternité d'un œil pleinement conscient.

Les vampires quant à eux sont les seuls qui ont droit à une forme d'étiquette entre eux. Les jeux de cour et d'influence forçant naturellement le mensonge et les faux semblants, les vampires aiment donc particulièrement exagérer leur comportement de seigneur pompeux et tout puissant.

PSYCHOLOGIE

De manière générale, la psychologie des membres de l'Empire éternel varie grandement selon la nature et ou le statut de l'individu.

Les vivants ont généralement des tendances à une psychologie fourbe, vénale, égocentrique, tout en étant soumis par la peur des seigneurs de l'Empire.

Les non-morts, eux, sont des êtres distants, froids, paraissant sans émotions. leur regard vide brille d'une certaine lueur trahissant leur incapacité à considérer la vie d'autrui comme quelque chose de précieux ou important. C'est là la principale source de malaise et de peur des vivants en leur présence, l'assurance qu'à tout moment un non-mort puisse disposer de sa vie pour quelconque caprice, sans qu'il ne ressente le fait que cette dernière est importante ou qu'il soit ne serait-ce que nécessaire de se poser la question de si cela est gênant ou non. Pour eux, les conséquences sur les

vivants n'en sont pas. Les vivants ayant perdu à leur sens toute forme d'intérêt ou de considération.

Ils ne restent alors plus que des outils au service de l'Empire et de son effort de guerre.

Lors de leur résurrection, les non-morts changent. Personne ne sait exactement ce dont il s'agit car tous éprouvent une sorte de pudeur à en parler, une sorte de réserve, comme un secret collectif qui n'en est pas un mais que les autres oreilles ne méritent pas d'entendre. Mais cette expérience les rend distants, silencieux, fanatiques, d'une loyauté indéfectible envers l'Empire. Ils deviennent plus sombres, paraissent plus cruels, du moins en apparence, car ils ne sont pas plus cruels en réalité. Ils n'ont simplement plus les barrières de la raison ou de la morale pour brider leur capacité à user des vivants autours d'eux comme de simples jouets ou outils à leur disposition.

Les rêves et les désirs des non-morts de leur vivant semblent avoir disparu, remplacés par une volonté puissante de servir les Méliahils.

Les vampires sont eux étrangement très proches émotionnellement des vivants, conservant leur volonté, leur esprit, leur conscience, leur ambition, leurs rêves et leurs désirs.

HOMMAGE FUNÉRAIRE

Lorsqu'un membre de l'Empire meurt, la notion d'hommage funéraire varie grandement en fonction de la place qu'il occupait dans l'Empire.

A moins qu'il n'ait une famille ou des proches qui récupèrent son cadavre pour l'inhumer, un simple vivant sera probablement laissé sur place ou jeté sur un bas-côté, dévoré par les charognes, voir récupéré par quelque mystérieuse coterie pour recycler sa chair au profit de leur intérêt secret.

Lorsque le corps est récupéré par un proche, c'est à eux que revient le choix

de la cérémonie, et cela varie grandement selon leur culture d'origine, car il n'y pas de façon de faire propre à l'Empire pour les hommages funéraires d'un être aussi bas dans la chaîne hiérarchique et alimentaire.

Lorsqu'un Elu vient à trouver une mort définitive de la main d'un ennemi, alors c'est un hommage local obligatoire qui est organisé. Le culte des Dieux nocturnes récupère le corps pour le vêtir de ses plus beaux apparats et l'installer allongé sur un autel.

Des gardes d'honneur non-morts l'entourent pour veiller sur sa dépouille pendant que tous les locaux sont forcés de venir lui rendre honneur. Les gens vont en colonne jusqu'au corps et déposent au pied de l'autel une offrande, un cadeau, en signe de leur hommage au défunt. Une fois fait, le culte fait déposer son corps dans un lourd sarcophage de pierre sombre pour l'entreposer dans une crypte.

Lorsqu'un vampire meurt de la main d'un ennemi, alors l'hommage funéraire est royal, digne des plus grands seigneurs. Autant dire que nul ne doit être pris à être absent à cet événement collectif plus qu'imposé.

De la même manière que les funérailles d'un élu, le vampire est déposé sur un autel, vêtu de ses plus beaux atours, entouré de fleurs et de présents. Les Gardenuits forment un carré d'honneur qui protège le corps,

tandis que tous ceux présent passent un par un en colonne pour déposer devant l'autel des offrandes. Une fois fait, une cérémonie organisée par le culte débute. Durant cette cérémonie des "volontaires" vont être désignés pour offrir leur sang.

Un par un, ils vont être saignés par les bras au-dessus d'un large bol. Ces blessures ne sont pas mortelles mais un maximum de sang va être récupéré pour ensuite le verser sur le corps en signe de dernière offrande sacrée.



LA JUSTICE

Au sein de l'Empire, les lois sont au final très rares. Le système juridique est donc très différent d'un endroit à l'autre car il dépend presque entièrement de qui est le maître des lieux. Les vampires sont ceux qui décrètent les lois. Ainsi d'une région à l'autre, les lois sont plus ou moins cruelles, justes ou arbitraires. La justice au sein de l'Empire est souvent aveugle et arbitraire. Étant dans les mains des vampires qui l'administrent

généralement comme bon leur semble, selon leur avis ou même leur humeur.

La difficulté réside dans l'instabilité totale de s'appuyer sur une règle fixe et immuable. Sur le moindre caprice du seigneur, la loi change, s'adapte et tranche souvent au déplaisir des accusés.

Il n'y a presque aucune notion de procès en dessous des strates de la noblesse. Lorsqu'un noble est accusé d'un tort par un autre, c'est un membre de la haute noblesse qui arbitre le litige et impose la résolution. C'est là en réalité la seule forme de système judiciaire qui existe au sein de l'Empire.

De manière générale, la justice est dispensée par le membre possédant le plus d'autorité sur place et rend toujours son verdict sur l'instant. Si son verdict est jugé bon par ses supérieurs alors tout ira pour le mieux, sinon il subira le jugement immédiat de ses seigneurs.

La forme des tribunaux dépend également des seigneurs au pouvoir.

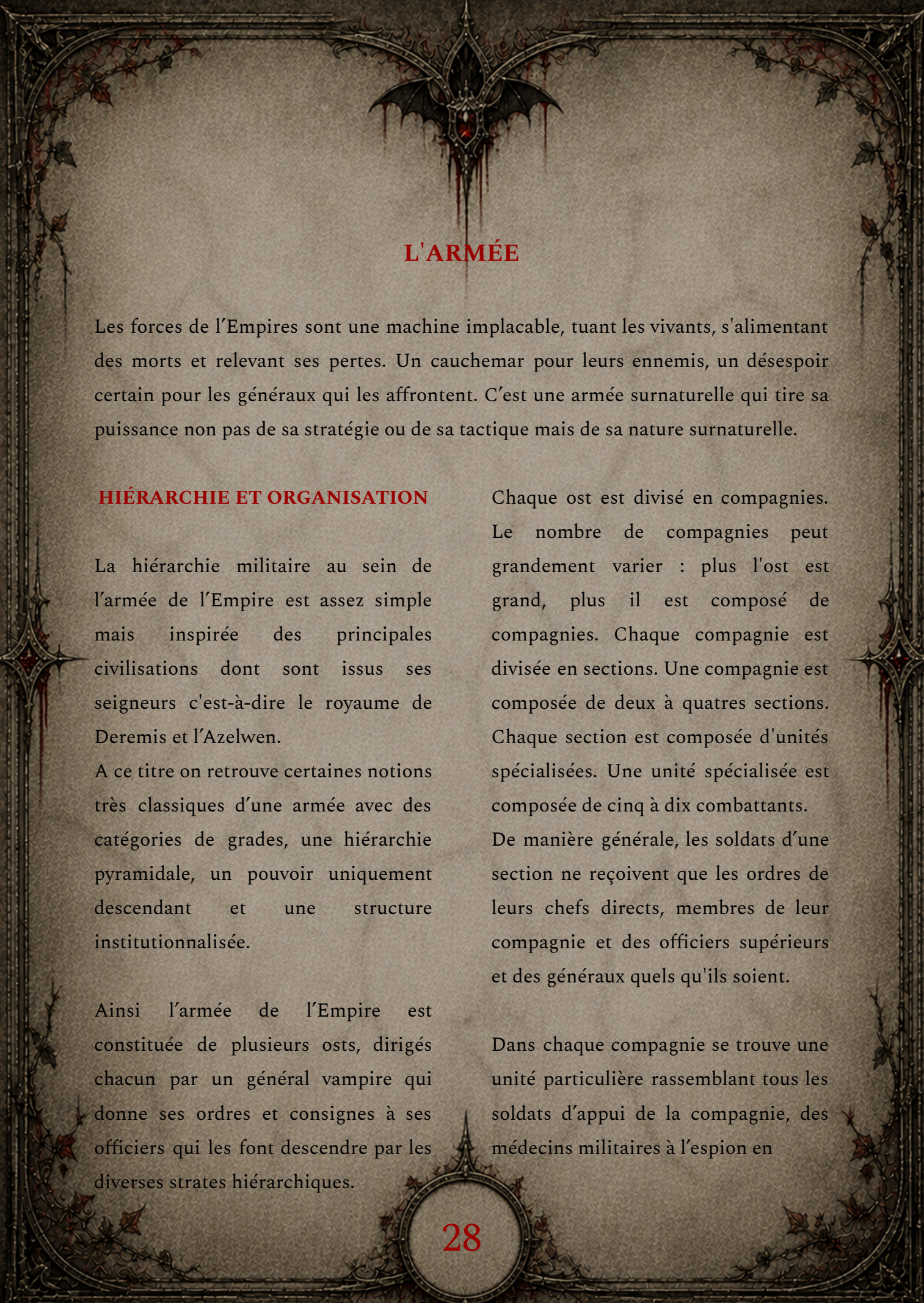
Leur goût et préférence devenant rapidement des critères de forme et leur avis des fondements de décisions.

Parmis les rares lois de l'Empire auquel même les vampires doivent se plier on peut trouver :

-
- Au-dessus de tous, les Meliahils et par extension, les Envoyés qui sont le plus haut du pouvoir et nul ne peut se soustraire à leur autorité.
- Les jeux du sang sont accessibles à tous, et nul ne peut en interdire l'accès.
- La triche durant les jeux du sang est punie de mort.
- L'autorité ne peut jamais être remise en cause par le bas.
- La haute noblesse est le dépositaire du pouvoir ultime, ces décisions peuvent s'imposer à tous.

- La basse noblesse a le pouvoir local, ses décisions forment le rythme de vie local.
- Nul vivant ne peut se soustraire à l'étiquette
- Nul non-mort ne saurait être reconnu comme n'étant pas un élu par quiconque.
- L'ambition est une vertu de l'Empire, reconnue et encouragée, son succès ne peut mener à des représailles de la part de ceux trop faibles pour l'avoir emporté.





L'ARMÉE

Les forces de l'Empire sont une machine implacable, tuant les vivants, s'alimentant des morts et relevant ses pertes. Un cauchemar pour leurs ennemis, un désespoir certain pour les généraux qui les affrontent. C'est une armée surnaturelle qui tire sa puissance non pas de sa stratégie ou de sa tactique mais de sa nature surnaturelle.

HIÉRARCHIE ET ORGANISATION

La hiérarchie militaire au sein de l'armée de l'Empire est assez simple mais inspirée des principales civilisations dont sont issus ses seigneurs c'est-à-dire le royaume de Deremis et l'Azalwen.

A ce titre on retrouve certaines notions très classiques d'une armée avec des catégories de grades, une hiérarchie pyramidale, un pouvoir uniquement descendant et une structure institutionnalisée.

Ainsi l'armée de l'Empire est constituée de plusieurs osts, dirigés chacun par un général vampire qui donne ses ordres et consignes à ses officiers qui les font descendre par les diverses strates hiérarchiques.

Chaque ost est divisé en compagnies. Le nombre de compagnies peut grandement varier : plus l'ost est grand, plus il est composé de compagnies. Chaque compagnie est divisée en sections. Une compagnie est composée de deux à quatre sections. Chaque section est composée d'unités spécialisées. Une unité spécialisée est composée de cinq à dix combattants.

De manière générale, les soldats d'une section ne reçoivent que les ordres de leurs chefs directs, membres de leur compagnie et des officiers supérieurs et des généraux quels qu'ils soient.

Dans chaque compagnie se trouve une unité particulière rassemblant tous les soldats d'appui de la compagnie, des médecins militaires à l'espion en

passant par l'armurier de la compagnie.

Général : Un général est le seigneur ultime d'un ost. Il à la responsabilité d'organiser et de structurer son ost pour en faire une force capable d'affronter tous les ennemis qu'il rencontrera.

Commandant : Officier supérieur, les commandants sont les conseillers et forment l'état-major des osts de l'Empire. Chaque commandant est souvent spécialisé dans la gestion d'un type de corps de troupes. Ce poste est forcément attribué à un non-mort s'il existe. En tant qu'officiers, les commandants sont des chevaliers de l'Empire et portent forcément l'armure lourde.

Capitaine : Les capitaines sont les officiers commandant les troupes au combat. Chaque capitaine commande une des compagnies de l'ost. Les capitaines sont ceux qui reçoivent les ordres et la stratégie de l'état-major et

qui doivent les retranscrire aux osts et établir les tactiques qui appliqueront la stratégie désignée. Bien qu'il n'y ait pas que des non-morts capitaine, entre un vivant et un non-mort, ce sera forcément le non-mort qui aura l'attribution de ce grade. En tant qu'officiers, les capitaines sont des chevaliers de l'Empire et portent forcément l'armure lourde.

Lieutenant : Les lieutenants sont les chefs des sections. Ils dirigent les unités spécialisées de leur section au combat pour faire appliquer les ordres reçus par leur capitaine. La plupart des non-morts militaires se retrouvent à ce grade, bien que de nombreux vivants également. A partir de ce grade est considéré le début d'une carrière d'officier. Les officiers sont des chevaliers de l'Empire et portent forcément l'armure lourde.

Sergent : Les sergents sont les sous-officiers, chaque unité spécialisée est dirigée par un sergent qui impose la plus grande fermeté et rigueur au

sein de l'unité. Les sergents, sont tels des chiens de guerre, aboyant sans cesse sur leurs soldats pour qu'ils soient toujours là ou leur lieutenant à ordonné qu'ils soient et qu'ils fassent ce qui leur a été ordonné de faire.

Caporal : Les caporaux sont des petits chefs, ils sont considérés et gérés comme des soldats, à la différence que si le sergent meurt, c'est au caporal le plus ancien de prendre le commandement au combat. C'est aussi sur les caporaux que les sergents s'appuient pour faire appliquer les ordres, ils sont ses adjoints au sein des unités. C'est leur devoir de veiller à ce que l'unité soit toujours prête et exécute les ordres sans attente.

Soldat : Les soldats sont le cœur de l'armée, les troupes combattantes, soumis aux ordres, entraînés à déchaîner la fureur des maîtres, obéissant sans réfléchir aux ordres qu'ils reçoivent.

Recrue : Jeune arrivant dans l'armée, la recrue subit son entraînement et ses

épreuves pour prouver qu'il a l'étoffe d'un soldat.

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

FONCTIONS ET TITRES

Au sein des osts, par-dessus les grades, se trouvent les fonctions. Une fonction est une responsabilité, une spécialité qui fait référence dans le domaine indépendamment du grade. Certaines fonctions ne s'acquièrent qu'à partir d'un certain grade et en général la fonction dépasse le grade.

Les titres sont des désignations qui offrent souvent une fonction, mais qui sont surtout une distinction.

Voici les divers fonctions existantes au sein des osts de l'Empire :

Champion : Chaque ost possède un champion, un exécuter au service du général. Les champions sont de puissants combattants dont les talents

martiaux leur ont tracé un chemin sanglant vers ce titre.

Praetoris : Le praetoris est une fonction d'instructeur. C'est lui qui prépare les forces au combat. Il est le maître d'armes d'une compagnie.

Sculpte Chair : Dans la branche d'appui de l'armée, sculpte chair est le titre décerné au médecin militaire.

Infiltrateur : Cette fonction est donnée aux espions qui vivent de façon clandestine au sein même des camps ennemis sous une autre identité. Ces personnages ne sont presque jamais vus au sein des territoires de l'Empire, faisant régulièrement des réunions secrètes avec leurs maîtres dans des endroits discrets pour donner leur rapport.

Porte-flamme : Beaucoup d'unités portent un étendard d'unité pour aller au combat, celui qui a l'honneur de porter cet étendard à la fonction de porte-flamme.

QUOTIDIEN ET RYTHME DE VIE

Chaque jour, l'armée agit selon un rythme de vie strict. Si la nature des vampires est changeante, liée à leurs caprices, l'armée se veut d'une rigidité inflexible et d'une constance éternelle.

Pour ce faire, elle applique certains rites quotidiens. Tout d'abord aux premières heures, les compagnies se rassemblent entre elles afin de vérifier que tous leurs effectifs sont présents. Les unités d'une même section se rassemblent alors en un seul bloc.

Chaque section est ainsi présentée, avec à sa tête son lieutenant suivi de ses sergents au capitaine de la compagnie. Durant ce rassemblement, le capitaine donne ses ordres pour la journée. Les lieutenants devront alors veiller à ce que leurs sergents fassent bien accomplir ces ordres tout au long de la journée.

Une fois le rassemblement des compagnies fait, le général, ses commandants et les capitaines des compagnies se rassemblent pour une réunion d'état-major, afin de gérer les affaires du commandement quotidien.

Chaque soir les commandants transmettent leur volonté et celle du général au capitaine qui rassemble ses lieutenants pour leur donner les ordres ou particularités pour le lendemain.

Les soldats jouissent d'un certain pouvoir et d'une autorité sur le monde civil. La peur qu'ils inspirent leur permet une certaine latitude qu'ils n'auraient pas en restant de simples civils, bien que la hiérarchie générale de la société s'applique toujours.

TRADITIONS

Il y a très peu de tradition généralisée au sein des Ost, chacun possédant les leurs selon leur vécu mais aussi et surtout selon leur général. On trouve cependant certaine pratique récurrente.

L'Exemple : L'Exemple est un acte consistant à retirer la tête d'un ennemi vaincu pour enfoncer une épée sur le haut du crâne jusqu'à la garde. Puis cette épée embrochant le crâne est plantée dans le sol en signature du passage de l'ost de l'Empire Éternel. La tête du plus grand champion ou de la plus haute autorité sur le champ de bataille sera très convoitée pour l'Exemple.

L'Humiliation : L'Empire aime rappeler aux perdants qu'ils ont échoué et que le courroux à subir est terrible. Il n'est pas rare de voir les premières lignes des armées de l'Empire se servir de prisonniers en tant que boucliers vivants des premières lignes, forçant ainsi leurs camarades à les massacrer de force avant de pouvoir approcher leurs ennemis.

INTÉGRATION

Intégrer les rangs de l'armée est une expérience facile. Les osts se fichent bien des réelles capacités de leurs

recrues, sachant pertinemment que si elles ne conviennent pas, elles ne survivront pas, leur permettant ainsi de les ressusciter pour leur redonner de nouveau du service dans un contexte plus servile et donc fiable.

Mais bien qu'entrer dans l'armée soit aisé, y rester et y survivre est une tâche ardue... L'ambiance y est dure, la domination des grades y offre un contexte de soumission exacerbé par rapport au monde civil de l'Empire. La pression y est forte, les ordres sont aboyés et les manquements toujours sévèrement punis.

LES RÉCOMPENSES

Bien que l'armée aime particulièrement châtier les échecs, elle sait aussi récompenser les actes méritants. Une récompense va être matérielle, une mise en avant durable par un symbole de l'exemplarité du soldat.

Trophée de champion : Lorsqu'un guerrier parvient à tuer un officier ennemi ou un champion

ennemi réputé, alors son crâne est offert comme trophée au soldat en question. Il est porté à la ceinture attaché par des chaînes, rappelant à tous la valeur au combat de celui qui le porte.

Manteau du commandement : Une fourrure de loup brune posée sur les épaules, fixée généralement à une cape ou des spallières offertes en récompense à un lieutenant pour marquer son appartenance au rang des officiers.

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

Le souvenir éternel : Une longue bande de tissu sur laquelle est inscrite de nombreuses litanies aux Meliahils ainsi que les faits d'armes qui sont récompensés par cette distinction. Le souvenir éternel est ensuite fixé sur la tenue du combattant, généralement par un cachet de cire ou accroché entre les plaques d'armure, le laissant pendre. Plus un soldat accomplit d'actes de grandeur, plus il porte de souvenirs éternels.

LES HONNEURS

Un honneur est un moment où le soldat est mis en avant plus que les autres, comme une récompense non matérielle qui s'inscrit plus dans l'événement que dans un gain physique.

Le verre de sang : Un soldat qui se serait particulièrement distingué aux yeux du général en personne durant un combat se voit gratifié du privilège à la fin de la bataille de partager avec son seigneur et maître un verre du sang des vaincus.

AVANCEMENT

L'avancement en grade dans l'armée dépend de plusieurs critères : premièrement, sa capacité à survivre aux brutales batailles et autres engagements de l'armée. Et en second, de sa capacité à se distinguer auprès de ses chefs directs pour être rapidement proposé aux supérieurs pour un avancement de grade quand des postes vont être à pourvoir.

Un fait d'arme notable peut propulser quelqu'un au grade supérieur rapidement, mais plus on monte dans la hiérarchie, plus l'avancement est long et complexe à obtenir.

Dans tous les cas, l'ambition reste une qualité première très encouragée par les chefs et être à la hauteur de ses ambitions paye toujours positivement dans une carrière.

De la même manière on peut rapidement être rétrogradé si la promesse de compétence n'est pas tenue...

UNIFORME

Il n'y a pas vraiment de notion d'uniforme dans les ost de l'Empire, mais tous sont vêtus de tissus noirs.

Le manque volontaire d'entretien particulier du matériel le rend rapidement rouillé et sali, donnant aux ost une allure lugubre et cauchemardesque.

LE MONDE CIVIL

STATUT HIÉRARCHIQUE AU SEIN DE L'EMPIRE ÉTERNEL

La hiérarchie au sein de l'Empire est très stricte et chacun possède une place qu'il se doit de respecter. Manquer de respect à un statut supérieur est un crime puni très sévèrement dans l'Empire et tous aiment montrer combien leur rang est important.

Ainsi, nul ne manque l'occasion d'exiger le respect qui lui est dû et d'imposer la crainte à ceux qui lui sont inférieurs en affichant fièrement son statut ainsi que son pouvoir, n'hésitant pas à s'en servir pour faire un exemple.

La société, composée de trois castes, est dirigée d'une main de fer par les Meliahils qui sont vénérés tels des

Dieux dans tout l'Empire. Chacune de ces catégories sociales est par ailleurs elle-même divisée en diverses strates de rangs et de titres hiérarchiques.

Les Meliahils

Les Meliahils, les Archi-vampires, les Dieux nocturnes, nul n'est plus haut qu'eux dans la hiérarchie de l'Empire Éternel, tout comme dans la hiérarchie alimentaire.

La noblesse

Les vampires, la noblesse de l'Empire. Ils sont les plus fidèles lieutenants des Dieux, régissant l'Empire Éternel en leurs Noms.

La noblesse est uniquement réservée aux vampires. Ils sont aussi rares que puissants et la structure de l'Empire impose un code de conduite et de respect entre eux. Cela se manifeste notamment par des statuts hiérarchiques. L'entière des membres de la petite et de la basse noblesse sont appelés "seigneur"/"dame", tandis que les membres de la haute noblesse sont appelés "sire"/"maîtresse".

LA HAUTE NOBLESSE

Prince
Sanguiris

LA BASSE NOBLESSE

Nécro-seigneur
Initras
Sicoranthé

LA PETITE NOBLESSE

Enarkis
Enobilis

LES ÉLUS

Les non-morts, les élus éternels de l'Empire. Les champions à qui est accordée la récompense de la vie éternelle, servant les Dieux pour l'éternité.

Les élus sont uniquement composés de ceux que l'on appelle les non-morts. Ils sont gratifiés d'une vie éternelle, pour représenter leur supériorité sur les simples vivants au sein de l'Empire.

Varangars
Exalté
Champion

LES VIVANTS ET LES REVENANTS

Les vivants, tout comme les revenants ressuscités, sont le peuple et les serviteurs de l'Empire. Ceux qui ne peuvent perdurer, servant volontairement ou non les Dieux, priant pour obtenir la bénédiction de l'immortalité ou la fin de leurs souffrances.

Le peuple ne se compose que de deux strates distinctes, représentant les serviteurs volontaires et les esclaves.

Serviteur
Esclave

LES ZOMBIES

Les zombies ne sont considérés comme rien d'autre qu'une simple ressource dont l'Empire dispose comme bon lui semble. C'est un sort peu enviable qui attend tous ceux qui s'attirent les défaveurs des Dieux. Qu'il s'agisse de créatures décérébrées ou de squelettes serviles, ces êtres ont gagné l'immortalité en échange de leur âme et de leur libre arbitre. Désormais simples corps animés par la magie nécromantique, leur conscience a été jugée superflue pour les tâches auxquels ils sont désormais assignés.

DIFFÉRENTES ORGANISATIONS CIVILES

L'Empire est, comme toute société, composé de plusieurs institutions civiles majeures. Elles occupent toutes un rôle prépondérant dans la société de l'Empire et possèdent généralement une fonction qui leur est propre.

- La caste des enchanteurs
- La caste des calligraphes

Chacune de ces branches a comme ambition de devenir la plus influente et la plus indispensable au développement de l'effort de guerre de l'Empire Éternel.

LES COTERIES

Les coteries sont des rassemblements de personnalités pour mettre leurs moyens en commun afin de réaliser un objectif commun.

Généralement secrètes, ou au moins discrètes, les coteries ne s'affichent que rarement au grand jour. Elles sont souvent le nid d'intrigues politiques et de complots de pouvoir.

En effet, pour une caste de la Nécropole, se distinguer de ses consoeurs revient à récolter fonds et renommée. Cela s'accompagne par ailleurs très souvent d'un afflux soudain de moyens provenant directement d'un mécène particulièrement intéressé par les avancées de la caste en question.

Le mécénat n'est cependant pas limité aux gagnants, car de nombreux individus voient cela comme un moyen d'évoluer au sein de la hiérarchie sociale de l'Empire.

LA NÉCROPOLE

La Nécropole est une des plus grandes coteries de l'Empire. Elle se divise donc en 4 castes :

- La caste des apothicaires
- La caste des forgerons

Il n'est donc pas rare que des individus particulièrement influents subventionnent certaines recherches, voire utilisent directement leurs

propres fonds pour alimenter une branche.

Pour certains, il s'agit tout simplement d'acheter contacts et informations, tandis que pour d'autres, il s'agit tout simplement de rembourser une dette contractée auprès de la Nécropole.

La Nécropole n'hésite en effet pas à utiliser son influence, son réseau tentaculaire et son poids au sein de l'Empire pour placer des personnes à des endroits clés. Le prix à payer est certes exorbitant, mais il s'agit-là d'un accord qui est généralement vu par les deux concernés comme mutuellement lucratif.

RIVALITÉ AU SEIN DE LA NÉCROPOLE

La rivalité est vue comme une bonne chose au sein de la Nécropole, voire encouragée. Néanmoins, si une certaine liberté est laissée à ses membres pour faire avancer les innovations au sein de l'Empire, il est des limites très strictes à ne pas franchir.

En effet, la rivalité et la concurrence sont vues comme un moteur au sein de la Nécropole, néanmoins, cela ne doit en aucun cas freiner l'effort de guerre

de l'Empire.

Espionner les autres castes ou payer des pots-de-vins pour être tenu au courant des dernières innovations est une chose courante. Certains individus dans les hautes sphères de l'Empire se font d'ailleurs fort de montrer leur fidélité aux Dieux Nocturnes en subventionnant massivement certaines castes, engendrant ainsi parfois quelques querelles et rivalités entre nobles et autres personnes influentes pour savoir qui aura le statut social le plus "respectable".

Néanmoins, agir directement pour nuire à l'avancée d'une autre caste est considéré comme un point de non-retour.

Quiconque agit en ce sens se verra unanimement condamné par ceux avec qui il travaillait et échangeait tous les jours, puis sera rapidement emmené vers un destin que tous ignorent mais que nul ne mentionne, de crainte d'en faire la découverte de la façon la plus funeste qui soit.

Toute trace de son nom sera alors effacée, son existence niée et tous ceux faisant appel à son souvenir se verront punis de façon particulièrement atroce.

En effet, nombre des mécènes de la Nécropole sont des êtres extrêmement influents au sein de l'Empire et nul n'acceptera sans broncher de perdre temps, fortune, réputation et pouvoir à cause d'un individu un peu trop zélé.

De même, la Nécropole est une structure qui se veut garante d'un certain équilibre au sein de l'Empire. Elle compte donc bien le rester et conserver le flot de fonds qui lui sont alloués en permanence. Elle doit donc pour cela maintenir la confiance de ses mécènes et par conséquent tenir ses membres.

Dans le cas d'un individu problématique n'étant pas en phase avec le fonctionnement de la Nécropole ou fautif à un niveau où une dette n'est même plus envisageable, celle-ci n'hésitera donc pas à régler le problème elle-même, la Nécropole n'acceptant d'ailleurs pas l'ingérence, quelle qu'elle soit.

Si un souci est constaté avec l'un de ses membres, la Nécropole sert toujours d'intermédiaire, s'assurant ainsi une certaine neutralité et évitant les règlements de comptes.

Néanmoins, à chaque fois qu'un souci

a été remonté, les plaignants ont toujours reçu une compensation suffisamment convenable, quelle qu'en soit la forme, pour retirer leur doléance, permettant ainsi à la Nécropole de conserver son statut, son image et d'augmenter encore plus son influence.

LA ZIGGOURAT

La Ziggourat est une caste d'élite au sein de la Nécropole et regroupe les meilleurs chercheurs ainsi que les artisans les plus brillants de l'Empire. Elle symbolise la recherche de la vérité et l'innovation, quelle que soit leur forme, tant qu'elles sont bénéfiques pour l'Empire.

Entrer dans la Ziggourat signifie faire partie de l'élite intellectuelle et scientifique de l'Empire. Cela ne peut se réaliser qu'après avoir été partie prenante dans des innovations et avancées significatives.

Il n'est donc pas étonnant que dans le cas d'une découverte sur quelque sujet que ce soit, un membre de la Ziggourat

soit dépêché afin de s'assurer que celle-ci revienne entre des mains légitimes. Il est même murmuré que la Ziggourat aurait l'oreille des Dieux Nocturnes,

les Méliahils et que ces derniers seraient très attentifs à son développement. L'acceptation d'un nouveau membre dans la Ziggourat est par conséquent soumise à quelques restrictions,



notamment en ce qui concerne son statut de vivant.

La Ziggourat ne saurait perdre son temps et ses efforts à investir sur un individu qui n'aurait pas eu le courage de mettre de côté sa mortalité pour embrasser pleinement la cause de l'Empire et par extension, celle des Méliahils.

La Ziggourat est dirigée par une poignée d'individus aussi puissants qu'influents, connus comme les Hauts-Seigneurs de la Ziggourat. Ce sont les dirigeants de la Nécropole et leur volonté met en branle des ressources colossales pour assurer la supériorité de l'Empire dans tous les domaines.

LES CHERCHEURS ET LES ARTISANS DE LA NÉCROPOLE

Les chercheurs et les artisans fonctionnent main dans la main pour permettre à la Nécropole d'avancer.

La Nécropole regroupe ainsi la majorité des artisans et des chercheurs de l'Empire, les quelques rares individus n'y étant pas affiliés étant les rares élus siégeant dans la Ziggourat, ayant obtenu ce privilège suite à des avancées ou des découvertes particulièrement retentissantes.

Au sein de la Nécropole, les chercheurs se mêlent aux artisans au sein de leurs castes respectives, en fonction de leur domaine d'expertise. Néanmoins, la rivalité entre les castes se rappelle toujours à leur bon souvenir et ces dernières sont particulièrement vigilantes à ce que ce qui leur appartient le reste.

Ainsi, les artisans et chercheurs partageant plusieurs castes sont relativement mal vus et de nombreuses portes leur sont fermées.

Cependant, de nombreux projets innovants et ambitieux ont été créés lorsque plusieurs castes ont mis en commun leurs efforts et mis de côté

leur rivalité. Néanmoins une telle situation est toujours temporaire et très rapidement, les castes reviennent à la relation ambiguë qui les oppose autant qu'elle les soude.

LES COLLÈGES DE NÉCROMAGIE

Basé sur le même exemple que les coteries, les collèges de nécromagie sont des rassemblements presque sectaires de nécromages qui œuvrent pour un intérêt commun qui les rassemble.

Il n'y a que très peu de rivalités entre les divers collèges de nécromagie, mais ils se mettent toujours en compétition tout de même, au cas où...

Si tous les nécromages n'appartiennent pas à un collège, il est de plus en plus difficile d'entrer dans la pratique de la magie au sein de l'Empire sans devoir passer par eux.

LA PLACE DES CIVILS AU FRONT

De manière générale, de nombreux civils accompagnent les soldats au

front. Les raisons sont nombreuses et souvent peu morales. Le front regorge de possibilité de vols, de massacres, de corps, de ressources et d'autres promesses de richesse, motivant les scélérats comme les entrepreneurs notables.

Les métiers nécessaires au bon maintien du front comme les artisans et autres ouvriers sont présents également sur les garnisons.

Le culte aussi étend son influence religieuse sur le front, il n'est donc pas rare de voir passer des cortèges de zélotes dans les garnisons du front.

Les mages profitent de ce climat pour expérimenter et apprendre de leur magie. Quel meilleur endroit pour un nécromancien qu'un front qui charrie des cadavres par milliers chaque jour partout.

TENUE

De manière générale, le monde civil est vêtu de couleurs sombres, les tenues

sont abîmées, salies et en mauvais état.

Seule la noblesse continue de se vêtir de tenues resplendissantes dans des tons sombres, pourpre, d'or et de

joyaux, faisant contraste avec le reste de l'Empire.

LA FOI

LE CULTE DES DIEUX NOCTURNES

Les Meliahils sont vénérés par le culte des Dieux nocturnes, culte qui prospère en soumettant à un dogme de dévotion totale quiconque croise son chemin. Jamais les Meliahils n'ont demandé la création de ce culte, mais tous savent que les Dieux en sont particulièrement satisfaits et qu'il a donc leur aval pour prospérer.

Le culte fut établi lorsque les premiers non-morts furent créés. Leur reconnaissance pour ce cadeau éternel était si grande que leur dévotion fut totale. Certains d'entre eux se rassemblèrent alors pour former le premier clergé du culte des Dieux

nocturnes. Tout était si récent, si nouveau, tout était à faire, tout était à créer pour offrir la dévotion tant méritée aux Meliahils. Le travail débuta alors et ils décidèrent, avec l'aval des Envoyés, de l'organisation et de la hiérarchie du culte.

Le clergé a toute autorité concernant les affaires religieuses et sa mission est de répandre la foi envers les vrais Dieux nocturnes, d'organiser les cérémonies d'adoration des Meliahils et d'apporter les bénédictions de la foi aux fidèles.

Le clergé est composé de catégories dans lesquelles leurs membres évoluent et progressent. Tous les membres du clergé sont appelés les écorchés, à cause de leur chair à vif.

LE SAINT TRÔNE - L'autorité spirituelle.

Le conclave des voix est l'autorité dirigeante du culte. Il est dirigé par la "Voix silencieuse", véritable prophète ayant la chance de communiquer avec les Meliahils eux-mêmes.

Le reste du conclave est composé des Atramantors, qui sont à la fois les conseillers de la Voix et ceux qui ont pour mission de transmettre au reste du culte les vérités et révélations données par la cette dernière.

en dehors du conclave, la Voix ne s'exprime auprès de personne. Seuls les Atramantors peuvent l'entendre et nul n'est autorisé à solliciter ou à avoir audience auprès de la Voix en personne.

L'OSSIRATE - L'autorité temporelle

L'Ossirate est composé des autorités directes du culte sur le terrain. Ils font la jonction entre le conclave et le reste du culte.

Ils sont donc les plus hauts administrateurs pour le Saint Trône.

L'Empire est divisé en plusieurs régions pour le culte et chacune de ces régions possède des membres de l'Ossirate pour l'administrer et surveiller que le dogme est bien appliqué.

Les Sanguis-Progenium sont les plus hauts administrateurs pontificaux.

Ils ont toute autorité pour mettre en application le dogme du culte dans leur région.

Pour pouvoir parvenir à leur mission d'administration, les Sanguis Progenium découpent leur région en secteurs plus petits, confiés à un Praetor-Nocturis. Le rôle des Praetor-Nocturis est d'administrer l'ensemble des églises et son clergé depuis une cathédrale noire locale.

Pour les aider dans leurs tâches, les Sanguis-Progenium sont épaulés par les Arbites-Paladium, chargés de châtier ceux qui contreviennent aux dogmes au sein du culte mais aussi de juger quiconque serait suspecté d'une dévotion trop faible ou manquant de conviction.

Bien qu'ils soient les seuls au sein du culte à ne pas être des écorchés, ils ne sont en dessous et au-dessus de personne si ce n'est du Saint Trône lui-même. Agissant tels des inquisiteurs du culte, la crainte qu'ils instaurent comble aisément leur potentiel manque d'autorité hiérarchique pure, en leur permettant d'intervenir d'égal à égal avec chacun de leurs intervenants au sein du culte, prérogative qu'ils n'hésitent pas à utiliser quand cela est nécessaire.

LE SECULURATE - Les détenteurs des ordonnances.

Le Seculurate est composé de tous ceux qui administrent le dogme du culte directement aux fidèles. A son plus haut niveau, il y a les prêtres qui

président et administrent les ordonnances durant les cérémonies du culte.

Ils sont entourés des diacres, leurs assistants, qui ont la charge de la mise en place des cérémonies et de leur encadrement tout en guidant les fidèles tout au long des différents rituels. Les aspirants diacres quant à eux apprennent par l'observation les tâches qu'ils devront réaliser.

LE MISSIONIS TENEBRAE

Le Missionis Tenebrae est une branche se situant sur le même plan d'autorité que la Seculurate, mais possédant une mission différente.

Les prêcheurs sont des diacres ou des prêtres ayant choisi une voie différente de la Seculurate en se consacrant à répandre la parole du culte partout où ils se trouvent. Leur branche est donc au même niveau hiérarchique que la Seculurate, néanmoins ce sont des itinérants s'affairant à organiser des célébrations publiques et des prêches.

LES SECTES DE LA MORT

Depuis l'arrivée de l'Empire Éternel, chaque autre civilisation s'est vue contaminée par un mal insidieux, caché, secret, qui tentait, tel un cancer doué d'une conscience malsaine, de le dévorer de l'intérieur.

Ce mal, ce sont les sectes de la mort. Ces petits groupes sont dirigés par des diacres du culte des Dieux nocturnes, venus depuis l'Empire en clandestins pour y prêcher leur foi.

Petit à petit, ils trouvent quelques oreilles attentives, et font grandir leur secte secrète, cachée aux yeux de tous, formant des cellules d'agents de l'Empire fraîchement converties au sein des camps ennemis. Actuellement, la présence de ces sectes n'est pas encore connue des autorités de chaque nation, ce qui leur laisse le libre passage pour s'épanouir et prospérer dans les ombres.

Par les sectes, l'Empire possède des agents infiltrés un peu partout, ce qui lui donne un outil tactique certain.

Parfois il arrive que certains fidèles de ces sectes soient particulièrement pieux, ils sont alors envoyés au sein de l'Empire pour y être formés à devenir diacres à leur tour. Ainsi, le culte augmente son apport en jeunes clercs et l'Empire gagne un levier de plus dans sa guerre.

Lorsqu'une secte de la mort envoie un apprenti dans l'Empire pour intégrer le clergé du culte des Dieux nocturnes, cela est perçu comme le plus grand des honneurs pour les fidèles de la secte. Avant leur départ, les autres membres leur font des offrandes, des cadeaux, et se prosternent devant eux car ils ont été choisis pour se rapprocher des Dieux. Puis, ils partent pour leur long voyage sans retour duquel aucun de leur ancien camarade ne les reverra sans doute jamais.

Les sectes se réunissent en secret la nuit. Chacune d'entre elle met en place un complexe système de codes afin de pouvoir s'identifier comme membre. Ces institutions clandestines trouvent souvent refuge au sein de la première

famille convertie, transformant leur habitation en base centrale dans leur conversion religieuse. Une cave, une grange, ou un étage de la demeure est alors transformé petit à petit en lieu de culte sordide et macabre.

Les diacres prêchent chaque nuit aux fidèles et chaque fidèle tente de corrompre subtilement leur entourage le jour pour faire grandir les membres de leur foi nouvelle.

Généralement les membres des sectes de la mort continuent à vivre, ou du moins faire semblant de vivre, comme à l'accoutumé, tentant de ne laisser aucun indice sur leur nouvelle conviction religieuse. L'emprise de la secte est forte et les fidèles sont soumis aveuglément à la parole de leur diacre. Fanatisés au plus au point, ils se donneraient instantanément la mort si leur diacre venait à l'exiger.

Chaque rassemblement au sein des sectes s'opère donc de façon différente en fonction de quel peuple ou de quelle culture les accueille. Cependant, tous suivent le dogme du culte des Dieux

nocturnes. Ainsi on y trouve la lecture du phyriasis, le livre saint des Meliahils, ainsi que la pratique de la messe nocturne quotidienne.

Une fois arrivés dans l'Empire, ils découvrent le culte des Dieux nocturnes, l'institution mère de leur secte. Ils sont rassemblés en groupes hétéroclites venus de chaque faction pour y être enseigné aux us et coutumes de l'Empire.

Rapidement, ils en viennent à croiser le premier prêtre de leur vie. Les sectes n'étant tenues que par des diacres, ils n'ont encore jamais croisé d'écorché. Ces élus, sans peau, décharné, à peine vêtu de noble pan de tissu blanc et rouge les toisent sans se préoccuper d'eux dans un dédain pontif. Les jeunes arrivés sont transis d'une dévotion telle que la simple vue de ces êtres cauchemardesques à l'aura de terreur les pousse dans l'exaltation de la dévotion.

Tous ne rêvent alors que d'une chose : avoir la chance de devenir écorché à leur tour pour prouver leur dévotion et

mener cette vie au service des Dieux.

LA MAGIE

LA PLACE DE LA MAGIE

L'Empire Éternel est un empire de magie. Si en Azelwen, la magie est domptée pour être utilisée partout par tous, dans l'Empire, la magie se diffuse partout sans que la plupart ne puisse la comprendre ou en utiliser ses pouvoirs.

Les nécromages pratiquent leurs expériences de magie partout, laissant les stigmates de leur passage dans chaque recoin des terres de l'Empire.

La magie soufflant naturellement dans le monde semble corrompue par son simple passage sur ces terres maudites, changeant de façon presque imperceptible les choses, les gens, la faune et la flore.

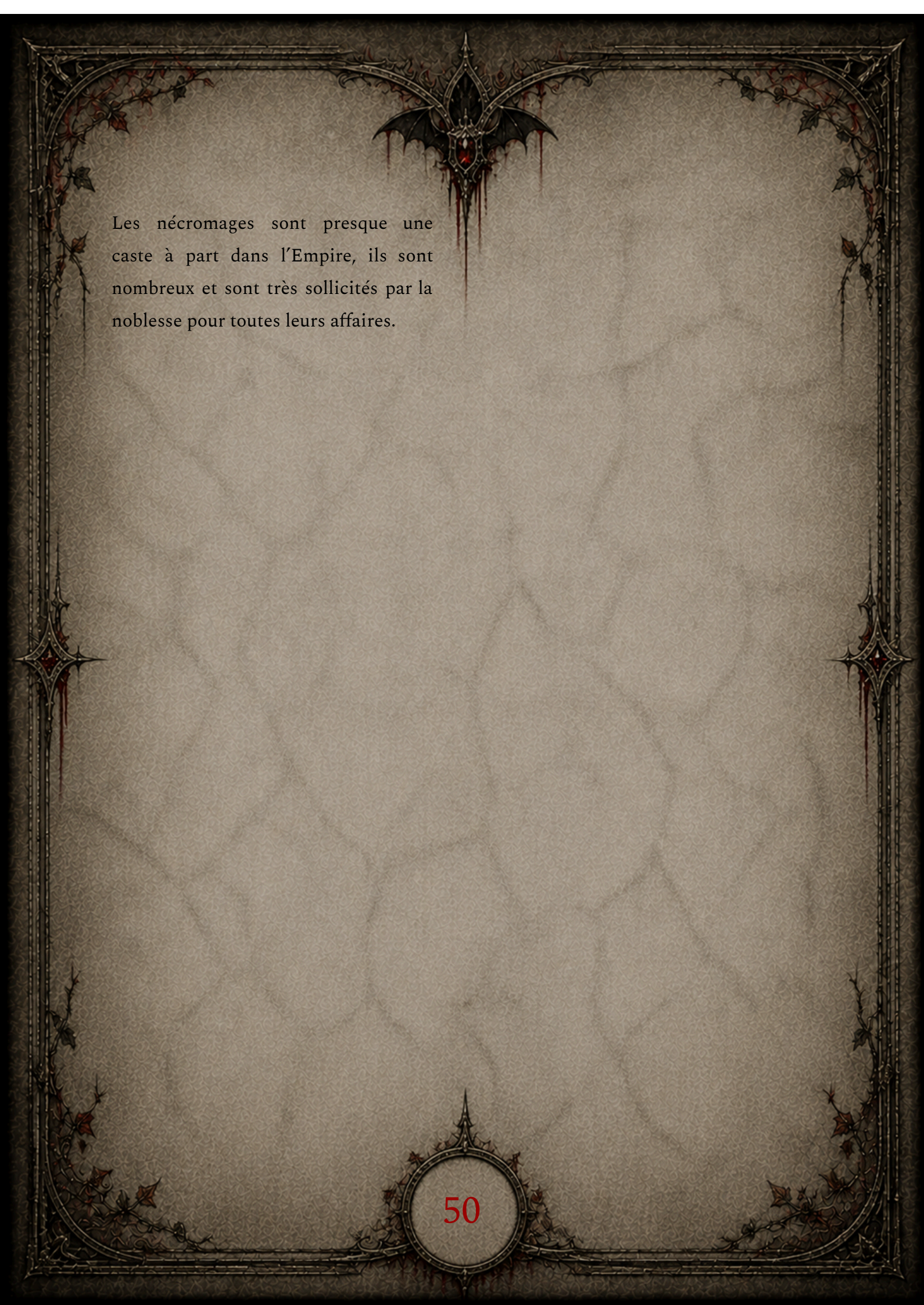
La magie a une place centrale dans l'Empire, c'est par une étrange magie

inconnue que la noblesse vampirique tire sa nature et ses pouvoirs. Ces derniers n'hésitent jamais à s'en servir et à résoudre la plupart de leurs problèmes grâce à elle, ou du moins leur permettent de tirer l'avantage pour en sortir vainqueur.

Cette magie intrigue, attire et obsède autant qu'elle terrifie les citoyens de l'Empire, tous rêvant de la maîtriser, de la laisser les transformer à l'image de leurs seigneurs et maîtres, même si leur incapacité à le faire les met toujours dans une posture de victime de ces puissances ésotériques.

LES NÉCROMAGES

Les pratiquants de magies sont appelés les nécromages dans l'Empire. Ils sont les maîtres de magie aussi puissante que terrifiante comme la nécromancie ou la sangromancie.



Les nécromages sont presque une caste à part dans l'Empire, ils sont nombreux et sont très sollicités par la noblesse pour toutes leurs affaires.

AUTRES INSTITUTIONS DE L'EMPIRE

LES GARDENUITS

Guerriers incarnant les champions parmi l'élite, la gardenuit est un ordre de chevaliers exclusivement composé de non-morts. Ils servent de gardes du corps aux puissants vampires mais aussi d'exécuteurs inarrêtables pour le compte des puissants seigneurs de l'Empire.

Enchâssés dans de lourdes armures frappées de runes maudites luisant d'une aura magique inquiétante, un gardenuit est l'incarnation de la terreur tapie au plus profond de toute créature vivante. Ils sont spécialisés dans la théâtralisation des massacres et des exécutions, afin de dispenser des élans d'angoisse et de peur dans le cœur de leurs ennemis.

Leur loyauté est inébranlable et la terreur qui émane d'eux fait plier genoux même aux plus grands généraux non-morts de l'Empire tant ils imposent le respect et la crainte.

L'ordre fabrique des enclumes runiques imprégnés d'une magie mystérieuse leur permettant d'insuffler de la magie dans leur armes et leurs armures. Grâce à ce procédé, les gardenuits sont capables de prouesses



martiales que peu de combattants pourraient espérer atteindre.

Entrer au sein de l'ordre est un honneur immense et signe d'un talent

particulier. Devenir gardennit c'est devenir l'un des plus puissants guerriers de l'Empire.

CE QUE SAIT VOTRE PERSONNAGE

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

DE FAÇON GÉNÉRALE

-
- L'Empire sert les premiers vampires, ils sont des Dieux vivants et sont connus sous le nom de Meliahils.
- Nul n'a encore rencontré les Dieux.
- Le pouvoir des Dieux est distillé au sein de leur élus favoris, les vampires. C'est le statut social le

plus élevé au sein de l'Empire, lorsqu'ils ordonnent, tous doivent obéir. Ils incarnent la noblesse au sein de l'Empire.

- Les vampires sont extrêmement craints et tous savent qu'ils sont des êtres d'une puissance supérieure.
- Certains êtres étranges parcourent l'Empire, propageant la volonté des Dieux nocturnes. Ce sont les Envoyés, ils n'ont pas de visage, ne laissant apercevoir qu'une surface lisse et miroitante. Leurs pouvoirs sont immenses, certains disant même que ce sont des avatars des Dieux. Même les vampires s'inclinent devant eux et suivent

leurs ordres à la lettre, sans poser de questions.

- Le chemin pour devenir un vampire est douloureux et très élitiste.
- Dans l'Empire, seules l'ambition et la recherche du pouvoir comptent. Ce n'est que de cette manière que les gens évoluent dans la société.
- La hiérarchie y est très stricte et la soumission aux rangs supérieurs est totale. Le manquement à l'étiquette ou au protocole peut valoir la peine de mort.

SUR LA MAGIE

- La maîtrise de la magie au sein de l'empire est unique et puissante, la nécromancie et la sangromancie sont sa grande particularité.
- De nombreux nécromanciens se trouvent dans l'Empire. Ce qui explique pourquoi il y a autant de revenants ou de zombies.

- Il existe de nombreuses autres magies que celle qui est pratiquée dans l'Empire Éternel, mais la plus puissante et la plus horrible d'entre elle est sans aucun doute celle que les necromages pratiquaient.

- Avoir le don dans l'Empire Éternel peut permettre rapidement de gravir des échelons dans la société. Les nécromages sont des gens qui savent se rendre très utiles et qui sont donc très demandés.

SUR LA FOI

- La plupart des membres de l'Empire sont des morts-vivants. Néanmoins, beaucoup de vivants viennent également, en quête de pouvoir qu'ils échangeront contre la servitude.
- Il n'y a aucun autre Dieu que ceux de l'Empire Éternel, les autres sont des inventions.

- Le culte des Dieux nocturnes est très influent, bien qu'il soit une institution auto-proclamée.
- Il n'est pas bon de ne pas considérer le culte et ses représentants. Manquer de respect à un membre du clergé peut valoir de sévères sanctions.

SUR LES AUTRES FACTIONS

- Le royaume de Deremis est obscurcie par une foi fanatique envers des faux dieux, imaginé par des prêtres pour assouvir leur domination sur les autres. Ils sont perdus et dans l'errance.
- Les Azehils sont un sérieux problème, leur magie est puissante et bien qu'ils ne soient pas les plus nombreux, leur fourberie en font de dangereux adversaires. Ceux qui quittent l'Azalwen pour rejoindre l'Empire montent généralement très vite les échelons.
- Les Nordiens ne sont rien de plus que des barbares sanguinaires. Ils

auraient une belle place dans les armées de l'Empire s'ils étaient capables de voir cette opportunité.

S'IL EST MILITAIRE

- La hiérarchie n'est pas une option. Ne pas lui obéir c'est accepter de dures sanctions pouvant aller jusqu'à la mort.
- L'armée de l'Empire, grâce à ses troupes mort-vivantes, sont d'une redoutable efficacité, la plupart de ses membres n'ayant ni besoin de manger, de dormir ou de se reposer, les troupes avancent généralement lentement mais de façon presque ininterrompue.

S'IL EST CIVIL

- Tous les citoyens de l'Empire ne sont que deux choses en réalité : une ressource ou un potentiel.
- Bien que l'armée ne dirige pas les civils, ne pas obéir aux injonctions des troupes peut vite valoir de dures sanctions et maltraitances.

S'IL EST CLERC

- Les Dieux savent tout et voient tout. Un membre du culte doit faire attention en permanence à son comportement pour être digne de leur grandeur en tout temps et en tout lieu.
- La structure du culte est ferme, sa hiérarchie pesante et l'étiquette est primordiale.
- Bien que le culte ait raison et que la parole des dieux soit portée par son clergé, il serait impensable d'aller nuire à la structure de l'Empire en s'attaquant à sa noblesse ou ses élus par exemple.

LA CONCEPTION DES COSTUMES

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

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

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

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

SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT

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

Les équipements d'un soldat de l'Empire sont souvent différents d'un soldat à l'autre, mais toujours dans un style simple, sans fioritures ni grande décoration.

L'équipement n'est que très peu entretenu ou protégé, les tissus comme les armures sont donc abîmés, salit, les métaux rouillés, portant les stigmates des nombreuses attaques de l'ennemi.

Les armes très classiques sont portées par les soldats de l'armée, toutes dans un état généralement peu entretenu également.



SI VOUS INCARNEZ UN GARDENUIT

Les gardenuits portent de lourdes armures simples et sombres, tout aussi inquiétantes qu'abîmées et rouillées. Se dégage d'elle de grandes runes, luisant d'une énergie verte malsaine et puissante. De nombreux trophés, sous forme de crânes ou de restes d'ennemis sont accrochés sur leurs plaques d'armure.



SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL

En fonction de votre statut social, votre tenue sera très différente. Là où les vampires sont vêtus de beaux tissus et parés de bijoux, les citoyens sont généralement eux vêtus au plus simple, dans des couleurs sombres et neutres comme le noir, le marron ou le gris, recouvert par des traces de crasse et le sang séché.

La noblesse est très distinguée et se démarque immédiatement grâce à la qualité de ses vêtements. Au-delà de leur apparence noble et somptueuse, les vampires aiment particulièrement le contraste qu'ils ont avec le reste de leur peuple.

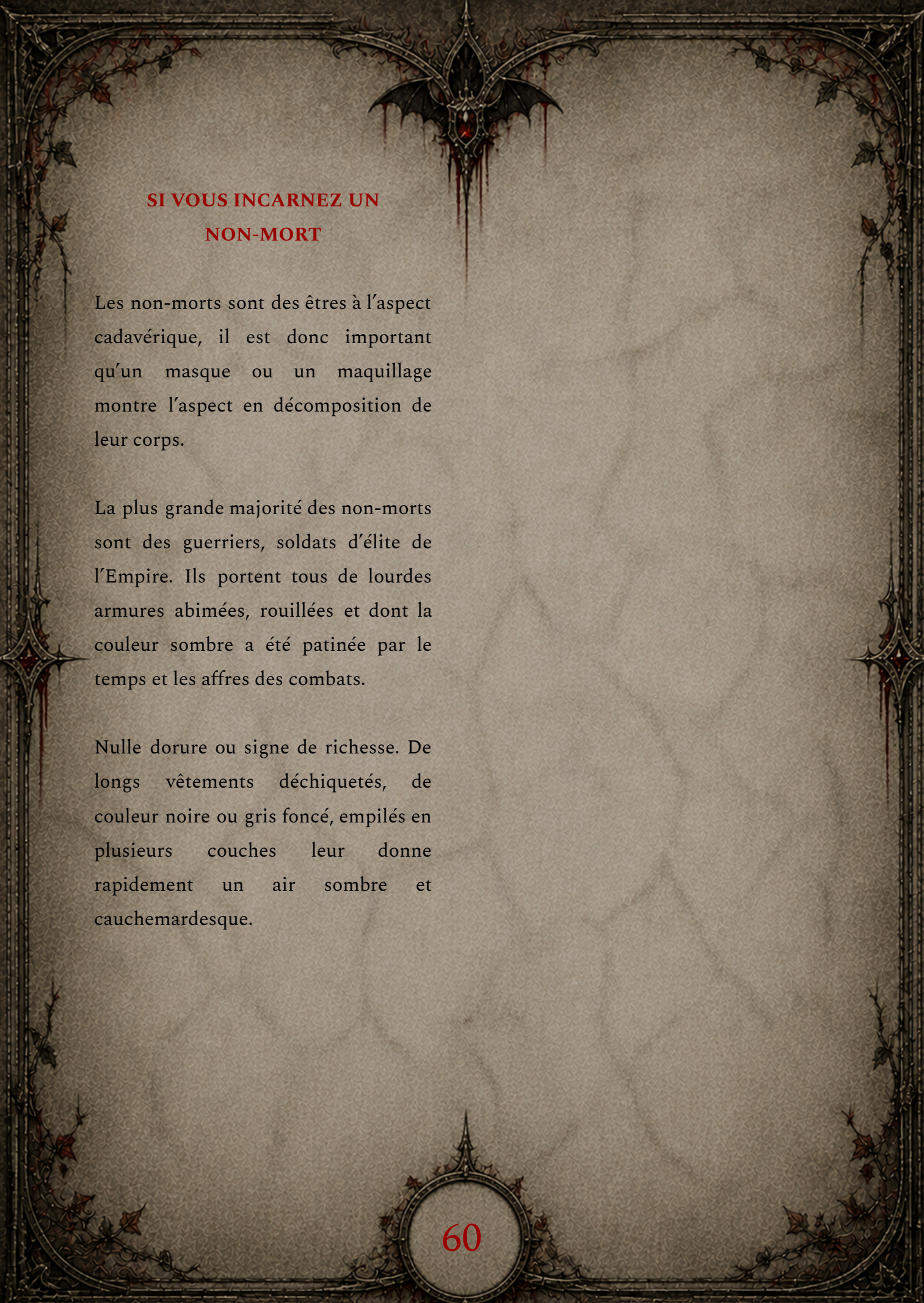
Les vampires sont la noblesse de l'Empire, il est donc nécessaire que cela se reflète. Des tissus de qualité, de nombreux bijoux, dorures ou tout autre accessoire montrant votre statut de seigneur est donc prioritaire.

Les couleurs rouge et noire doivent être prioritaires. La plupart des vampires mènent les combats sur le front et portent de lourdes armures rouges, noires ou d'un métal sombre. Pour les vampires non-combattants, une tenue de noble appropriée à votre spécialité sera du plus bel effet.

N'hésitez pas à être dans l'exagération de la démonstration visuelle du pouvoir que vous incarnez.

Les nécromages sont généralement en longue robe abîmée par le temps et les expériences magiques.

L'Empire est un repaire de brigands, d'infâmes personnages et de personnalités toutes plus noires les unes que les autres, cela doit se refléter dans votre costume si vous êtes un de ses citoyens.



SI VOUS INCARNEZ UN NON-MORT

Les non-morts sont des êtres à l'aspect cadavérique, il est donc important qu'un masque ou un maquillage montre l'aspect en décomposition de leur corps.

La plus grande majorité des non-morts sont des guerriers, soldats d'élite de l'Empire. Ils portent tous de lourdes armures abimées, rouillées et dont la couleur sombre a été patinée par le temps et les affres des combats.

Nulle dorure ou signe de richesse. De longs vêtements déchiquetés, de couleur noire ou gris foncé, empilés en plusieurs couches leur donne rapidement un air sombre et cauchemardesque.