

LE LIVRE DES FACTIONS ET DES GROUPES



Avatar : Stronghold 2017

FACTIONS ET GROUPES

9 TRONES (LES)

CHAPITRE (LE)

CLAN FAUST (LE)

COMPAGNIE DU RHINO(LA)

FILS DE MARS (LES)

FILS D'ARKANNOR

COMPAGNIE DU RHINO (LA)

GOBELINS DU LOTUS VERT (LES)

LOTUS NOIR

HURAKAN

INSULAIRES (LES)

LÉGION D'OCRE (LA)

PNJ

LICHECORNE (LA)

INSULAIRES

LIERRE (LE)

LOTUS NOIR (LE)

MANOUCHES (LES)

MARBLE BLACK

NOIRE NUIT (LES ENFANTS DE)

LOTUS NOIR

ROC

SANTA JOANA (ENTREPOT)

SCORPIONS (ORDER OF)

SURVIVANTS DU TAUNOW (VEAU D'OR)

TROLLIONS (LES)

HURAKAN



LES 9 TRONES

HISTOIRE

L'Empire des 9 Trônes fut assemblé par Alara Iere, il y a de cela 50 générations. Mûe par une prophétie impliquant son Sang, elle partit de son propre stronghold – le Trône d'Airain – et unifia ou conquit plusieurs autres Strongholds jusqu'à se déclarer Impératrice d'un réseau de 9 Strongholds. Depuis lors, un certain nombre sont retombés dans l'oubli, mais le nom est resté tel qu'aux origines.

Dans un monde rongé par les Marées, où il était impossible de prédire si les conditions climatiques ou une armée surgie d'on ne sait où n'allait pas vous éradiquer du jour au lendemain, elle pensa à un système ingénieux permettant à ses sujets de toujours rester alertes. Elle les mit, tout simplement, en compétition. Et pour un prix qui n'était rien d'autre que la couronne impériale.

Ainsi, chaque année, la Couronne impériale est attribuée à la femme qui sera plébiscitée par le Conseil Impérial. Tous les motifs, toutes les méthodes sont envisagées pour se mettre en valeur, tant qu'elles sont justifiées par la survie du plus grand nombre de citoyens de l'Empire.

La seule condition était que le successeur d'Alara et ses successeurs par la suite soient des femmes. Tout au long de son règne, Alara avait remarqué que les hommes, par leur esprit parfois sanguinaire, présentaient un risque majeur pour la survie de son empire. La légende veut qu'Alara Iere réussit à conserver sa couronne pendant 29 Cycles. Personne, à ce jour, n'a égalé cet historique "record".



CULTURE IMPERIALE

Il existe un culte dominant au sein de l'Empire – celui de Luuna – mais chaque Trône semble s'être approprié la déesse de manière différente, et la vénérer de manière originale. D'autre part, il est un fait qu'après 50 générations, la supériorité de la femme sur l'homme n'est plus remise en question au sein de l'Empire. Il n'est pas rare que des conflits éclatent au sein de l'Empire, voire même que des Trônes prennent leur indépendance. Cependant, tant qu'ils sont incorporés à l'Empire, la cohésion est totale quand il s'agit de faire face aux ennemis extérieurs...

LES 9 TRONES

Certains Trônes ne datent pas de la conquête initiale d'Alara. En effet, l'histoire mouvementée de Caldera implique qu'un certain nombre de Strongholds, au fil de l'histoire, ont simplement été détruits ou sont tombés dans l'oubli, malgré les efforts du Trône d'Opale. La description suivante comprend donc les 9 Trônes connus à ce jour, et non ceux des origines !

- **Le Trône d'Airain** : le fief originel d'Alara. C'est de ce Stronghold que partit l'expansion de l'Empire, et il s'agit encore de sa capitale autant que de son berceau. Les citoyens d'Airain sont friands de technologies et de magies, nouvelles et anciennes, parce qu'ils en ont perçu l'importance pour leur propre survie. Ils ont donc développé une affinité particulière avec l'ensemble des métiers de création, et sont connus tant pour leur capacité à vous proposer des solutions créatives que pour une forme de tolérance paternaliste envers les non-humains.
- **Le Trône de Corail** : Ses enfants sont par nature marins, explorateurs, éleveurs de monstres et marchands. Ils sont connus pour leur langueur à la saison sèche mais il est de notoriété publique que ce n'est qu'une apparence et qu'il suffit d'éveiller leur intérêt pour les voir déployer des trésors d'ingéniosité pour atteindre leurs buts. Quant aux meneurs de ces naufragés, ils sont soit ces prêtres qui vivent sur les navires pour tracer le chemin d'un des enfants de Luuna en rêvant avec lui durant tout le voyage, soit c'est celui qu'on appelle le Prince et qui a la lourde charge de décider du cap du trône pour l'année. On raconte que les Princes n'ont jamais cherché le trône impérial mais rien ne dit que l'avenir sera aussi humble.



Le Trône d'Opale : Le Trône d'Opale fut l'un des premiers trônes à rejoindre celui d'Airain. Ils sont depuis lors les gardiens de l'Empire des Neuf Trônes. Que ce soit de par la mémoire ou par la voie martiale, ils protègent le savoir et les connaissances du Stronghold ainsi que le Stronghold en lui-même.

- **Le Trône de Glace** : Débarquées sur Caldera il y a 50 générations, les Valkyries du Trône de Glace trouvèrent en Alara une alliée de choix. Protégeant l'hégémonie matriarcale de l'Empire, connues pour leur rigueur, ces femmes forment depuis des générations les futures impératrices.
- **Le Trône de Plomb**: le Trône de Plomb est une zone de non droit, dirigée par de multiples chefs de gangs. Tous n'espèrent aujourd'hui qu'une chose : que l'Empire les gracie et qu'il apporte l'ordre et la justice au sein du Trône de Plomb. Les uns pour écraser définitivement leurs adversaires et garder leurs pleins pouvoirs dans l'enceinte du Stronghold, les autres pour en finir avec le passé et enfin pouvoir se tourner vers l'avenir...
- **Le Trône de Mercure** était autrefois peuplé de fées facétieuses ayant causé bien des soupirs au sein de la cour impériale. Il est aujourd'hui à l'abandon, faute de population.
- **Le Trône de Ronces** fait partie des Trônes ayant eu un impact majeur sur l'Empire. Les Drows qui le peuplent sont à l'origine du développement et de l'unification des cultes de l'Empire sous l'égide de Luuna. En résulte encore aujourd'hui une grande diversité dans la manière de prier cette déesse, mais tous vénèrent son nom.
- **Le Trône d'Ether** fut de tout temps un Trône nomade, un rassemblement des jeunes esprits assoiffés de découvertes et de voyages. Plutôt que de les contraindre, Alara et les impératrices qui lui succédèrent encouragèrent toujours ce mouvement vers l'inconnu, espérant qu'il soit synonyme de nouvelles méthodes de survie... Il n'y a actuellement plus de représentants de ce Trône, bien que l'Impératrice le maintienne pour de futurs volontaires...
- **Le Trône d'Or** était à l'origine une colonie du Trône d'Ether. Ces nomades virent en cet endroit le paradis en Caldera. Cependant, depuis peu, tout contact a été perdu avec cet endroit qui aurait pu devenir la nouvelle Capitale Impériale.



LE CHAPITRE

Il y a de nombreuses années, à travers le royaume des dieux, résonna l'Appel. Celui-ci enjoignait chaque divinité à rejoindre le Panthéon. Plusieurs d'entre elles répondirent à l'Appel et leurs fervents se rassemblèrent en une seule communauté pour former la faction du Chapitre.

Le Chapitre n'existe que par et pour les Dieux. Notre credo a toujours été la reconnaissance de la puissance divine. L'accueil des fervents qui répondent, comme leur divinité tutélaire à l'Appel divin dont l'écho résonne encore aujourd'hui. Un Appel, lancé par Corvus le Dieu Messenger, à la fois adjuration, invocation et convocation, le vœu de voir s'unir le divin sous une même bannière. Le panthéon capitulaire, comme les rangs des fervents, n'a cessé de grandir au cours de tous ces Rêves successifs.

Tous avides de faire connaître et reconnaître leur foi en leur divinité. Les Dieux seuls détiennent la Vérité, qu'ils choisissent de nous la transmettre dans la clarté ou l'ivresse. Eux seuls forment le chemin, qu'il soit pavé d'épreuves ou de réconforts.

ARUAL

Le divin Condor dont les serres rassemblent un Univers brisé

CORVUS

Dieu du Verbe, des Messages et des Funérailles

DAGDA

Le Dieu-Druide oublié, bon vivant et libertaire

ISIS

Déesse-mère, symbole de la Vie et de tous ses bienfaits

LES LOUPS ENRAGES

Menés par Fenrir, sauvages et insoumis

MARS

Le Guerrier-Forgeron, artisan des Flammes

VER'NACK

Le Mystère aux Mille Secrets

Panthéon capitulaire

SA MAJESTE

De lui, Par nous, Pour vous



LE CLAN FAUST

Marquis Tazar Faust,
au nom du clan :

Citoyen de Caldera, **Bienvenue!**

Il est possible que tu fasses partie des ignorants qui n'ont pas encore entendu parler de nous, réjouis-toi car ton calvaire prend fin ici et maintenant. La première chose que tu dois savoir sur nous c'est que nous sommes ambitieux et que notre appétit pour la gloire et l'influence est sans limite. Si nos débuts ont été humbles, notre ascension fut fulgurante. Le modeste clan que nous étions il y a encore deux saisons s'est transformé en une véritable confrérie guerrière disposant de solides ressources financières et d'importants partenariats commerciaux et diplomatiques. Nous poussons l'audace jusqu'à posséder une très importante place forte dont le Maréchal Faustenberg assure la sécurité avec brio.

Citoyen, tu te demandes surement quelles sont nos activités, et peut être même ce que nous pouvons te proposer. Avant toute chose, il est important que tu saches que notre Clan est divisé en trois entités. La première est le Syndicat qui est en quelque sorte le directoire du clan, c'est au sein du Syndicat que sont prises les grandes décisions du Clan mais aussi que notre maître marchand, Moktar la Pomme, commerce. Le Syndicat confie leurs missions aux deux autres entités. La Phalange est la seconde d'entre elles. Il s'agit du pan militaire de notre organisation qui privilégie le combat par porteurs de boucliers soutenus par des lanciers. Le Syndicat confie leurs missions aux deux autres entités. La Phalange est la seconde d'entre elles. Il s'agit du pan militaire de notre organisation qui privilégie le combat par porteurs de boucliers soutenus par des lanciers.



La Phalange loue fréquemment les services de mercenaires, effectue des milices au sein de la cité et fournit des entraînements aux soldats qui s'y engagent, sous le regard implacable du Maréchal Faustenberg, Champion du Clan. La troisième et dernière entité est le Comptoir d'Alchimie dirigé par Alaric et Régi McFaust. Faust a décidé d'embaucher ces hommes après l'écroulement de leur ancienne guilde. Nous investissons sans compter pour permettre à ces deux génies d'exercer leur art dans les meilleures conditions.



DANS QUELLES CONDITIONS NOUS INTÉRESSES-TU CITOYEN ?



- Tu es un **soldat** aux dents longues et à la lame aiguisée, tu manies la lance, le bouclier ou l'arc ? Tu ne manies pas une de ces armes mais tu désires t'engager en tant que voltigeur pour une paye bien grasse ? Viens prouver ta valeur au Maréchal.
- Tu te soucies de **l'avenir de la cité** ? Désire y établir l'ordre et lui donner la vie et la puissance qu'elle mérite ?
- Tu as des **biens** à vendre ? Tu cherches un partenaire commercial ? Tu as besoin d'un stronghold pour l'hiver ? Tu désires prêter allégeance au Clan ?
- Tu es un **ingénieur** ou un **forge-mage** expérimenté, tu désires créer un comptoir pour ta profession ? Nous pouvons t'accueillir et te financer.
- Tu es simplement à la recherche d'un **emploi** ? De quelques deniers pour t'offrir ton repas du soir et un lieu pour passer la nuit ? Il y a toujours du travail chez les Faust pour ceux qui en demandent.
- Tu es **alchimiste** ? Vétéran de l'ancienne guilde ou nouveau venu ? Tu veux en apprendre plus sur ton métier et contribuer à de grandes recherches avec les maîtres les plus expérimentés du continent ? Viens à la rencontre des McFaust au comptoir d'alchimie.

LA COMPAGNIE DU RHINO

Nous contribuons à résoudre **tous vos problèmes** :
enlèvement de promesses, ranconnages abusifs, monstres
errants, invocations contrariées, voisins tapageurs,
rancunes tenaces, etc. Pour un tarif tout à fait féodal, le
Rhino est à vos côtés dans les cas les plus désespérés...Et
avec le sourire !

VOULEZ-VOUS EN SAVOIR + SUR NOS SERVICES?

Pour vous, nous déployons le tapis de lances et la
grosse artillerie !

VOUS ÊTES JEUNE ET FAUCHÉ(E) ?

C'est votre jour de chance car nos rangs
accueillent de braves et vaillants compagnons.

Voulez-vous en savoir + sur nos plans de
carrière ? Contactez le Capitaine ou un officier
au bivouac du Rhino.

**Nous savons
où trouver
l'or !**





NOUS SOMMES SPÉCIALISÉS DANS :

- Conflits locaux
- Conflits internationaux
- Affaires d'honneur
- Disputes de ménage

*La victoire
sans vous
saigner !*

*Morts
ou
riches !*

OLA L'AMI !

Vous n'êtes ni galeux, ni pouilleux, ni
pesteux ? Vous savez vous rendre utile
sur un champ de bataille ? Nous
recrutons et garantissons la paie ! Nous
prenons également en charge les
obsèques et les veuves

FILS DE MARS

Les fils de Mars est **une faction militaire**, inspirée par l'armée romaine . Nous sommes des fanatiques du dieu Mars. Nous savons qu'il y a d'autres dieux et ne prétendons pas que Mars est un dieu unique. il est simplement le plus puissant ! La mentalité des fils de Mars est la suivante : ils sont toujours devant , servant de muraille à celui qui se placera derrière ou à leurs côtés .



Sur les champs de bataille mon ordre est très ordonné , nous avons la tortue évidemment mais aussi bien ' autres formation offensives ou défensives. L'ordre est une fraternité , il est même basé très fortement sur cette idée . Je serai prêt à assembler ma centurie même si ce n'était que pour aller chercher de simples suivants (apprentis) retenus prisonniers. Mars ne peut en aucun cas être blasphémé ou injurié sous peine d'une entrée en guerre de l'ordre immédiate . Les fils de Mars sont très attachés à l'honneur de l'ordre et de leurs frères d'armes . Si un frère de l'ordre se fait injurier devant ses frères, je ne voudrais pas être l'émetteur de l'injure !

Grand Prête général
divin de Mars



LES FILS D'ARKANNOR

Faction regroupant les reliquats de l'Armée d'Exploration lancée par l'Empereur Arkannor

La Légion a posé la bannière de Sa Majesté Impériale en Caldera il y a un hiver, s'alliant avec **la Compagnie du Rhino** pour découvrir qu'un nouveau monde s'offrait à eux, les uniformes rouges et noirs des hallebardiers et arquebusiers se mêlèrent aux tabards blancs et rouges des troupes lourdes de la Corne, étant alors de toutes les batailles pour montrer la terrible efficacité de la stricte discipline militaire impériale.

De cette alliance, ils acquièrent ce que les natifs appellent un "stronghold", une citadelle qu'ils fortifièrent rapidement pour en faire le premier bastion de leur Empire, les feux d'alarme furent allumés, des messagers engagés, Maelstrom et le temps feront le reste.

Au fil des mois, des survivants rejoignirent la terre glacée de Mysty Hall, gonflant les rangs de cette armée arrivée exsangue, des cris de guerre résonnèrent lorsque les chevaliers de l'Ordre de la Croisade Eternelle retrouvèrent leurs frères impériaux.

Les cors de bataille résonnent à nouveau, le temps se radoucit, les arsenaux sont vidés. La galère impériale lève l'ancre et se dirige au centre du cratère, emmenant avec elle le Haut Commandement des Fils d'Arkannor et une troupe de guerre. Leur ambition est palpable et ils ne s'en cachent pas, l'échec est une option négligeable pour le Lieutenant et le Commandeur, l'Empire n'est pas fait de héros mais de soldats, de bouchers, de Seigneurs de Guerre. Leur faire face, c'est se retrouver face à un mur d'acier, de pointes barbelées, de grêles de plombs. Le Glaive, l'Empire et la Mort : une devise qui résume tout !

**G l a d i u m , I m p e r i u m ,
M o r t e m**



LES GOBELINS LOTUS VERT

"De tout temps, et de manière générale, aussi loin que porte le souvenir des hommes, les peaux-vertes ont toujours existé. Cette engeance, venue d'on ne sait où, a pullulé au sein de nos royaumes, créant parfois de réelles menaces contre notre civilisation.

Cet essai aura pour but de tenter d'établir une première approche scientifique de cette culture. En effet, ne dit-on pas que connaître son ennemi équivaut à la victoire ?

Pour mon approche, je vais donc étudier principalement la culture de la tribu gobeline du Lotus se faisant appeler Le Lotus Vert.

Tout d'abord, comment une bande de Chaotiques a-t-elle pu accepter une telle engeance dans ses rangs ? Là n'est pas la question, et la réponse ne sera pas étudiée ici.

• ESSAI 1 : DE L'ORIGINE DES ANCIENS

Les Anciens... Ou plutôt « Lé Zanciens » comme ils s'appellent... Un terme pourtant bienvenu lorsque l'on considère l'origine de la tribu. Les écrits hérétiques d'un certain Yvan le Fou relatent pourtant bien l'histoire (le texte ci-après est une reproduction fidèle de l'ouvrage original) :

« Il était une fois, dans une forêt lointaine, un gobelin du nom de Snorkko. Surnommé « le Faux-jeton », il eut alors l'idée de rassembler auprès de lui d'autres gobelins solitaires afin de former la Première Tribu. Bien évidemment, son surnom n'était pas usurpé, et il persuada (ou frappa) lesdits gobelins pour les forcer à le suivre.



A Snorkko se joignit donc Grimiziss l'alchimiste, qui créa les armes à poudre, Mimou la sorcière, qui pratiquait la magie noire, et Mimi la gourdasse, qui devint bien vite la compagne de Snorkko.

Aussi étrange que cela puisse paraître, ces gobelins possédaient non une once d'intelligence, mais un instinct de survie et de reproduction particulièrement développé. Ne pouvant engendrer autant de nouveaux gobelins qu'ils le souhaitaient, Mimou et Grimiziss, usant de la magie et de l'alchimie, créèrent une potion horrible destinée à transformer celui qui la boit en goblin !



Pour créer cette préparation, les peaux-vertes avaient toutefois besoin d'un ingrédient vital : de l'encre de Kraken. N'écoutant que leur courage (ou leur inconscience), ils partirent donc en mer afin de pêcher ladite bête. Plusieurs attaques, plusieurs échecs, mais il parvinrent cependant à capturer un des rejetons du Kraken. Baptisé « William » (ou Willy pour les intimes), l'animal fut bien vite domestiqué, il devint au début la bestiole de compagnie de la tribu, mais fut rapidement élevé au rang de divinité. Bien évidemment, son encre fut prélevée.

Baptisée « La Mouille à Mimou » (Ce sont là les paroles de Snorkko lorsqu'il vit la mixture pour la première fois), cet ignoble fléau à depuis transformé de nombreux humains, elfes,... en nouveaux gobelins qui grossirent bientôt les rangs de la tribu. Ainsi s'achève l'histoire "Dé Zanciens".

Yvan le Fou,
scribe de l'Académie Impérialet

Cet écrit nous permet donc de mesurer toute la perfidie de cette tribu. Mais continuons à présent sur le point suivant...

ESSAI 2 : DE LA CROYANCE GOBELINE

Attardons-nous à présent sur leurs croyances. Il semblerait que "Le Lotus Vert" (référence à leur faction d'adoption?) menée par Snorko, vénère (si tant est que l'on puisse utiliser ce mot dans une culture qui ne sait compter que jusque deux) un panthéon composé de trois dieux majeurs. Ce sont ces trois Dieux qui ont façonné les premiers gobelins (que la tribu appelle « Lé Vieux »). Chaque gobelin embrasse le panthéon dans son ensemble, bien qu'un individu puisse se sentir une affinité avec l'un d'eux en particulier.

LES **TROIS DIVINITÉS** MAJEURES DE LA TRIBU SONT :

La Déesse Araignée, comme ils l'appellent, chasseuse aguerrie et retorse, qui emprisonne ses victimes dans ses rets avant de jouer avec eux puis de les dévorer. Il semblerait que les rétiaires, et quelques chasseurs se regroupent autour de ce culte. Le culte est dirigé par « Eul' Grand' Prêtress' », une gobeline pouvant s'apparenter à une shamane.

Le Kult' du Kraken, selon leurs propres termes, qui regroupe majoritairement les plus grands chasseurs de la tribu. On y retrouve les gobelins les plus forts du groupe, les marins également, croyant fermement que boire les fluides du kraken leur conférerait sa force. Mythe ou non, il s'avère cependant que les gobelins ayant goûté ces breuvages se révèlent effectivement plus forts. Le Kult' du Kraken est dirigé par Snorkko et ses sbires.

Le Kult' eud' la Lune Crochue, vénéré essentiellement par les assassins, où ceux qui se sentent une affinité avec la nuit ou les ombres. On y retrouve donc les assassins, les mystik', et les fanatiques. Un gobelin mystérieux se faisant appeler « le Gobziziteur » dirige ce culte.

A ces dieux majeurs viennent se greffer de nombreux autres dieux mineurs : le dieu de la boisson, le dieu de la ripaille,... Il semble que tout est bon pour créer une divinité chez eux... Le dieu mineur le plus célèbre étant « Eul' grand Manitou », une sorte d'engin technologique, que les gobelins adoreraient comme la représentation mineure de la force du Kraken.

Marius Belkorf,
scribe et chercheur de la cité de la Lumière

• ESSAI 3 : DU SYSTÈME JURIDIQUE

Aussi incroyable que cela puisse paraître, il semblerait que les gobelins possèdent leur propre système juridique. En effet, nul gobelin n'est censé ignorer la loi de Snorko, et tout être, gobelin comme prisonnier d'autres races, peut un jour être conduit devant « Eul' Grand Tribu'Mal ».

Eul' Grand Tribu'Mal est ce qui se rapproche le plus d'une cour suprême chez cette tribu. Le prisonnier est amené devant les trois représentants du tribunal : La Grande Shamane et le Gobziziteur (dont nous avons parlé dans le premier essai), ainsi qu'un troisième goblin président chaque séance. La Grande Shamane parle au nom des dieux, le Gobziziteur exécute la sentence et le troisième (Un goblin s'appelant juste " 'Iss ") remet son jugement. La particularité de 'Iss est qu'il s'agit d'un goblin aveugle ! En effet, les gobelins croient fermement qu'un des leurs qui naît aveugle est béni des Dieux et que sa parole est sacrée.

Il s'avère cependant que de nombreux gobelins voulant accéder au poste de 'Iss se crèvent volontairement les yeux pour tenter d'accéder à cette position convoitée...

Marius Belkorf,
scribe et chercheur de la cité de la Lumière

• ESSAI 4 : DU MODE DE VIE DES GOBELINS

Passons maintenant au-delà de l'aspect religieux et juridique de la tribu, et attardons-nous sur les mœurs et la vie de la tribu. Le « Lotus Vert » semble être un havre de paix, pour qui a la peau verte bien sûr. Dans l'ensemble, tout ce qui est vert est goblin. Cette devise se répercute dans la société, et nous pouvons croiser au sein du village d'autres races que celles des gobelins. De couleur verte, évidemment.



Les gobelins n'ont pas d'école, ne savent ni lire ni écrire, et ne savent compter que jusqu'à 1. De rares individus savent compter jusqu'à 2, et sont donc perçus comme des savants ou des érudits. N'essayez jamais de dormir dans un campement goblin ! Avez-vous déjà entendu le bruit d'une cité humaine en pleine activité ? Et bien, ce bruit ne sera que l'écoulement doux d'un cours d'eau en comparaison au bruit d'un village goblin. Dire qu'ils sont bruyants serait un euphémisme. Les gobelins adorent chanter, hurler à tue-tête, péter, roter, se goinfrer, boire,... Essayer d'éduquer un goblin serait comme enfoncer un mur de briques avec un orteil : cela fait mal et très peu de chance d'y parvenir.

Les gobelins respectent la loi du plus fort. Leur chef, Snorkko, a réussi à atteindre sa position en étant le plus fort, le plus « ruzé », et le plus goinfre de toute sa tribu. N'importe quel goblin peut tenter de ravir sa place, et ces épreuves tournent généralement mal : arracher l'ongle d'un géant des cavernes endormi sans le réveiller, voler la réserve de bière des Barbares sans se faire attraper, boire l'équivalent de douze fois son poids en bière sans être malade,...



Voici quelques unes des épreuves que l'aspirant chef devra effectuer, le tout se terminant par un combat contre le chef actuel lui-même, et sous le regard des membres de la tribu. Bien évidemment, tous les coups sont permis... Ces « jeux » sont source de grandes réjouissances pour les gobelins, qui voient cela comme étant un bon moyen de faire la fête.

Marius Belkorf,
scribe et chercheur de la cité de la Lumière

- **ESSAI 5 : DU ZOG-ZOG (MARIAGE?) CHEZ LES GOB.....**

* l e r e s t e e s t s u i v i d e
t â c h e s d e s a n g *

HURAKAN



L'Hurakan est un rassemblement de gens (et de trolls) ayant un but commun qui est de prospérer et de pouvoir passer l'hiver dans la plus grande opulence. Nous possédons les forteresses "le reliquaire", "la forge" et "old crique".



Les gens qui composent la faction sont d'origines diverse et variées. Nous acceptons toute personne qui accepte les règles de vie de l'hurakan. Différent cultes sont aussi représentés. Les barmaids du grenier vous accueilleront avec les nombreux breuvages disponibles !



LES INSULAIRES

Bienvenue a toi raclure,
bienvenue chez les
insulaires...

Terreurs des mers et parcourant les océans, les pirates sont craints, les pirates sont détestés mais les pirates sont aussi enviés pour leur goût de liberté, leur vie pleine d'aventure. Qui ne s'est pas, un jour, demandé si sa vie n'aurait pas plus de sens en étant un "Pirate"? Mais il n'y a pas que la gloire, l'argent, les voyages et le jeu! La vraie vie des pirates est plus sombre encore. Tout ce gagne et tout ce perd dans ce monde, Il faut savoir survivre!



Chez nous les règles sont simples, respectes ton capitaine il est le garant de la survie et respecte les lois ils sont le liens avec les esprits supérieurs Chez nous les règles sont simples ... mais si tu les oublies, les enfreints ou les contournes tu finiras dans l'estomac de notre bosco !

Alors ?
A pirate life for you ?

LA LÉGION D'OCRE

2017 voit la création d'un campement exclusivement **Time In** destiné aux PNJ, dont l'objectif est de fournir à l'organisation une 'force vive' de joueurs flexible et motivée, capable d'être mobilisée rapidement pour le besoin des scenarii et des événements de jeu.

QU'EST-CE QU'UN PNJ?

C'est un « Personnage Non Joueur ». On attend de lui qu'il de s'inscrive dans une logique de Rôle-Play et de Game-Play et qu'il respecte les valeurs définies par l'organisation. Le PNJ est « Non-Joueurs », non pas parce qu'il ne "joue" pas mais plutôt parce que son rôle sera défini à l'avance et dans la mesure du possible en concertation avec les responsables PNJ's. Il sera donc demandé au PNJ de respecter certaines lignes directrices nécessaires au rôle-play du personnage.

TIME IN

Les Légions d'Ocre sont l'armée régulière de Caldéra, elles sont dirigées par les généraux du Premier Ancien. Elles ont pour fonction de maintenir l'ordre et la paix en Caldéra, ainsi que de protéger les abords de la Cité d'Or, qui dispose aussi de sa propre armée d'élite, **les Phalanges d'Or**.

Akhëmen, général de l'armée d'ocre.



LA LICHECORNE

Marée 1562, Deux lunes avant la grande décrue".

Le stronghold de la Lichecorne. Un Isthme de roc noir pénétrant les eaux chaudes et traîtresses de la mer fumante...

Le Soleil éclatant peine à percer les frondaisons épaisses et humides de la jungle recouvrant cette contrée sauvage. Nichée telle une noire araignée, la forteresse à la tour brûlée se dresse au-dessus d'une plage jonchée de crânes : La mythique plage aux ossements !

Cet endroit fabuleux si présent dans les légendes de ce monde. La sinistre réputation de ce pays inhospitalier n'a pas découragé les scribes et aventuriers. Aux prix de terribles dangers, encourageant des tourments abominables, ces héros du savoir ont exhumé de la légende la quintessence de vérité. Ils ont couché sur le vélin un texte concis mais ho combien exaltant ! La Geste de le Lichecorne !

Voici donc le fruit de générations de recherches assidues et de sacrifices infinis :

Maistre Archiviste Achambal'ha,
Bibliothécaire impérial

Au début, il y a **Rodry**, le prince déchu. Fils de l'empereur rayonnant. Il crache à la face de la Déesse qui règne sans partage sur ses terres, ses noms sont nombreux : La grande silencieuse, Gardienne des abysses, Source du Mystère insondable, Eclusière des nuées, Maîtresses des lichecornes, Dresseuse des dragons,... Mais dans son temple d'obsidienne, ses prêtres éructent son nom secret : **SHUNA**



Shuna libère **Imech** et **Dazan** ; les dragons de poussières et de terreur. La terre se couvre de cendres. L'océan se retire et les sources se tarissent, les ventres se creusent par la faim puis se gonflent sous les gazes morbides. Le châtiment de la toute puissante est sans pitié !

Rodry accompagné de ses quelques derniers fidèles sont jetés sur les routes sauvages. Trois archiprélats de la Déesse l'accompagnent pour lui rappeler inlassablement son blasphème... Longue est leur errance, ne s'arrêtant que furtivement quêtant une maigre solde sur les champs de batailles ou vivant de rapines. Le faste de la cour impériale est bien loin...Toujours sous le coup de l'ire divine, le destin s'acharne sur eux. Beaucoup périssent ; dont le prince lui-même.

La petite troupe galvanisée par les trois hauts fidèles de Shuna s'aventure encore et toujours sur les chemins de traverses. Ils se mettent un temps (rémunéré) au service du demi-Elfe des aigles enflammés. Tout en ce monde naît, périlite et meurt... le cadavre de l'elfe est encore chaud que les trois sectateurs de Shuna aperçoivent dans les larmes de la veuve éplorée une réincarnation de leur sombre déesse. La portant en triomphe, ils incendient les marches du royaume...marches de cendres...

Dure est la colère des dieux, des déesses plus vindicatives encore ! Shuna ouvre les vannes célestes et des trombes d'eau emportent villages et hameaux. La terre n'est que vase et dans les fossés flottent les cadavres, seules les ondines carnassières y font bombance...

Dans la tempête, Shuna abandonne son enveloppe de chair. Ses archiprêtres la dévorent... Oui la dévorent ! Shuna leur fait don de l'obscur métamorphose !

Gloire aux mamelles de Shuna ! Ce don divin permet aux lichecorneux de braver la famine de ce monde maudit, se nourrissant de tout ce qui respire, un peu...ou pas. La Déesse les attire vers le sud, vers la chaleur et l'humidité de ses flancs... Ils traversent les jungles sauvages et toxiques jusqu'à la mer fumante. Là, l'archiprêtre **Malborus** découvre dans une grotte marine un orbe lumineux.

Cet artefact divin lui murmure un chant.
Le Chant Planctonique de Shuna

Cette antique magie permet la restauration du culte de Shuna ! Aidé par leur double nature, les lichecorneux se mettent à l'ouvrage et édifient une solide forteresse surplombant la grotte sacrée, la plage aux ossements et la mer fumante.

L'une de ses tours abrite une réplique du temple d'obsidienne, là le légendaire prêtre **Ylat** respire les volutes vaporeuses de varech pourpre. L'esprit ouvert aux révélations divines, il couche sur le parchemin l'antique magie planctonique. Son confrère, le prêtre **Sénélien** lance les runes de pouvoirs sur la population indigène. Réduite en esclavage ils construisent la plus belle vivenerf de Caldera :
Le **Brout'Varech** !

La Lichecorne prend la mer. Lors d'une nuit sans lune, les esclaves hurlant sont précipités dans l'abîme ! La dort la mère ! LA réside la gardienne des abysses ! LA résonne la source du Mystère insondable !

Ylat déchaîne la noire magie du sortilège Dea Profundis ! Tous sont précipités dans la fosse aquatique... La dans l'obscurité totale, entre les lentes reptations des poissons monstrueux et luminescents, gît leur terrible déesse ! SHUNA !

SHUNA n'est pas morte !
SHUNA hurle dans la nuit !
SHUNA de l'abysse à la cime tu règneras !
GLOIRE A TOI SHUNA !

Peinture du Stronghold de la Lichecorne, effectuée lors de l'an de grâce 2541 après la grande inondation, par l'apprentil archiviste de la citadelle de Port Salé. Paix à son âme, le pauvre garçon ne fut jamais retrouvé...en entier, les traces de morsures sur son tronc font penser à un acte barbare de cannibalisme...par chance le pauvre a pu terminer son ouvrage et le sceller dans une bouteille très probablement tombée (lancée ?) à la mer. Serait-ce un avertissement ? Par prudence nous conseillons d'éviter ce Stronghold avant que le collège des chuchoteurs ait fait toute la lumière sur cette affaire... Maître Papapoum, peintre officiel à la cour d'Erzulie.



Veuillez remarquer la seule représentation officielle de la légendaire plage aux ornements...

LE LIERRE

Plante vivace et sauvage, le lierre étend ses ramifications partout. Il ne cesse de bouger et de croître, parfois s'arrête le temps d'un instant, prend un peu de repos chez un hôte accueillant, puis il reprend sa route sans fin. Toutefois, il n'oublie jamais ni ses attaches, ni ceux qui l'ont traité chaleureusement.

Ainsi sommes-nous, nous autres gens du Lierre. Eternels voyageurs, nous nous déplaçons constamment, formant une longue caravane puisant ses origines aux quatre vents. C'est là notre force. Ce rassemblement d'êtres différents, aux buts divers, mais surtout aux talents variés nous a permis d'affronter de nombreuses situations. Parmi nous, le marchand, l'artisan ou l'artiste ont autant d'importance que le guerrier, le diplomate ou le magicien... Chacun apporte sa pierre à l'édifice, et une solidarité sans faille des uns envers les autres unit cet édifice d'apparence précaire, mais si solide en réalité.

Aux détours de nos voyages, nous avons laissé plusieurs comptoirs, sur lesquels nous avons désormais le contrôle. Nous y laissons ceux qui ne savent plus voyager, dû à leur âge ou à de mauvaises blessures, mais surtout ceux qui se sentent l'aspiration à une vie plus sédentaire. Chacun est libre de son devenir. La caravane repasse fréquemment en ces terres connues, ce qui est l'occasion de grandes fêtes de retrouvailles. Après quelques jours, la plupart repartent explorer d'autres horizons.

Bien sûr, un contingent armé reste toujours sur place pour défendre les lieux. Nous ne sommes pas belliqueux, loin s'en faut, mais il est des menaces que la parole ne sait détourner, et dès lors il nous faut prendre les armes pour défendre nos intérêts communs. Et, croyez-moi, ce n'est pas sans courage ni ardeur !





Pour la plupart, nous arpentons déjà le monde des rêves depuis plusieurs cycles, mais nous voici assez nombreux pour reformer une caravane.

Si certains espèrent profiter de nous, que ce soit dans les affaires ou par la force, qu'ils sachent à quoi s'en tenir, et qu'on ne nous prenne pas pour de "doux rêveurs", incapables de réplique. Nous avons déjà beaucoup voyagé, et il n'est que peu de situations qui pourraient nous surprendre. D'ailleurs, le simple fait que nous sommes toujours là prouve que nous avons su parer aux problèmes.

Sortis du rêve, le Lierre a dû se reconstruire sur Caldera grâce à sa capacité à s'adapter à toute les situations mais nous n'aurions pas pu nous en sortir sans alliés. Sans ceux-ci nous n'aurions pas pu résister au climat extrêmement rude et inhospitalier de Caldera.

L'avenir ? Incertain mais
existant car impossible de
faire disparaître
définitivement du
lierre.



LOTUS NOIR

Le Lotus Noir est la seule faction originelle à avoir survécu aux différents changements de cycles et aux différents mondes qu'elle avait fini par conquérir. Elle poursuit actuellement son ascension sur ces nouvelles terres nommé Caldera. Car entre survivre ou imposer, le Lothmor a fait son choix :

*"La fin justifie les
moyens"*

Comme l'avait fait avant lui l'Empereur Aziël, le Gormorgoth Khaine trace le sillage du destin avec les clans aux savoirs interdits. Venez découvrir ce qui vous changera à tout jamais.



CERBÈRE

"Que les Matriarches
nous guident au
travers des plans du
Grand Architecte.
À la faveur des vents du
Changement."

BOUC

"Dans l'Ags'hara, où la
lumière meurt, se
trouve ta vraie vie. Par
ta force, ta
puissance et ta
croyance, tu obtiens la
liberté."

NOIRE NUIT

"Noire Nuit corrompt
tout ... Rejoins
notre légion dans la vie,
ou meurt pour
être asservit ... mais
personne ne nous
échappera cette fois ..."

GOBZ

Oserez vous
confronter votre
logique à
celle du Chaos Vert?
Au rythme de "La
coucaratchaar !"

LES MANOUCHES

La Compagnie des Manouches, ou Famiglia (tel que certains de ses membres l'appelle), est un rassemblement hétéroclite de gens d'origines diverses et variées, mais tous unis par un seul idéal : celui d'une liberté absolue. Quelles que soient la nature de leurs « activités », leur confession religieuse ou bien leurs ambitions personnelles, chacun des membres de la Famiglia fera tout ce qui est possible afin de préserver cet idéal, qui se reflète donc dans l'organigramme de la compagnie

"Les Manouches se refusent à élire ou à se soumettre à un chef"

Chaque manouche a une voix qui compte dans les décisions de la famille. La seule forme possible d'autorité chez les Manouches pourrait être incarnée par le conseil des Anciens. Ce conseil est le rassemblement de tous les Manouches pour décider de quelque chose, et chaque Manouche peut demander que ce conseil soit réuni. L'ensemble des Manouches, sous forme de Conseil, existe pour faire respecter les traditions ou pour juger de l'irrespect des lois manouches ainsi que de la prise de grandes décisions qui concernent tout le monde. Dans le monde manouche, allergique au règles, il en existe toutefois trois, fondamentales :

Liberté totale en tout !

La Famille passe avant tout, pas de coup bas entre nous !
(personne ne nuit, sciemment, à un membre de la famille ou à la famille)

Un Manouche, une voix !



Menée par cet idéal, la
Famiglia s'est agrandie
d'années en années,
s'enrichissant de caractères
plus excentriques les uns
que les autres, au gré des
errances et des voyages de
la caravane. Chacun(e) est
le/la bienvenu(e), mais
l'appartenance finale à la
famille est prise par
l'ensemble des Manouches,
à l'unanimité

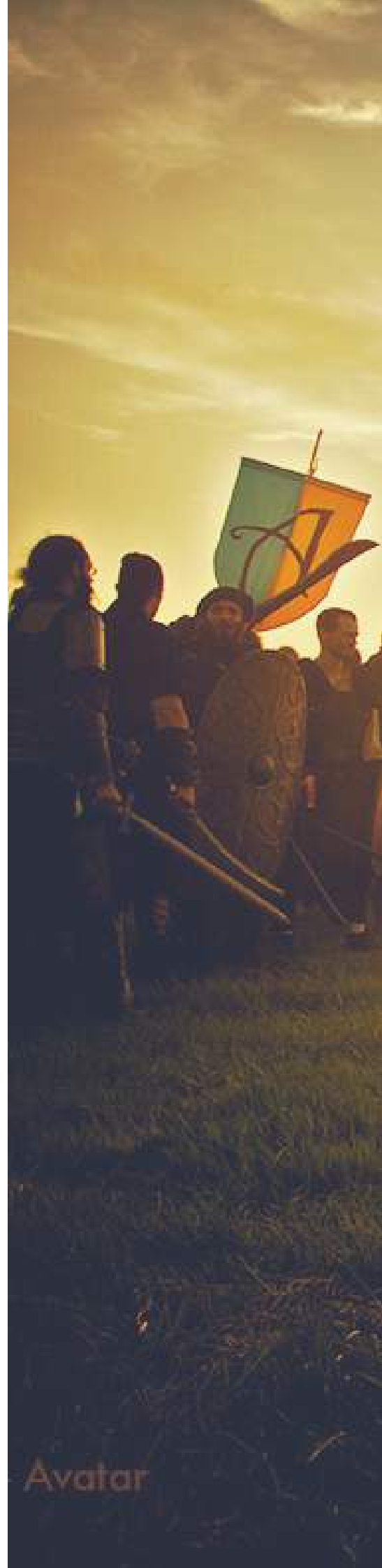
MARBLE BLACK

Magnifiquement rénové et situé dans un cadre idyllique plein est, Marble Black est sans doute le joyau des Strongholds de Caldera.

Avec ses baies pittoresques, ses plages de sable fin, ses vastes contreforts, ses lacs limpides et ses magnifiques paysages de montagne, le tout juché sur quelques kilomètres carrés de bon, gros et solide marbre noir. Outre sa nature pure et verdoyante, sa première enceinte un peu austère révèle le corps principal de la forteresse. D'une incroyable architecture gothique, avec des ajouts plus récents de l'ingénierie gobeline, la bâtisse de fort bon goût ne dénote absolument pas avec son caractère rustique et authentique des origines.

La grande double porte de chêne massif, reconstruite sur base de ses vestiges, vous dévoile le grand hall, vaste et envoûtant telle une nef de cathédrale richement ornée des vitraux relatant les haut-faits les plus prestigieux des membres de notre communauté. En vous aventurant à l'autre extrémité du grand hall, outre les cuisines où s'affairent nos marmitons à la réalisation de nos plus célèbres expériences gustatives telle l'amaretto au pancakes, le non moins célèbre amaretto au chocolat chaud et bien d'autre plats et boissons spiritueuses et spirituelles, se trouve la Volée Noire.

Cet escalier austère de prime abord n'en est pas moins que le chemin obligatoire vers des sources infinies de connaissances ainsi que le repos bien mérité du guerrier ou simple voyageur. La Grande Bibliothèque des Brumes, un magnifique enchevêtrement de rayonnages et étagères, renferme des siècles de connaissances et de sagesse au travers des mythes et légendes de Naeum Farka et Ajhô.



Avatar



!Prenez garde toutefois à ne pas trop vous y éterniser, plusieurs amateurs de lecture ayant, après s'y être endormi embrassé par la fatigue, prétendu s'y être perdu durant plusieurs jours. Certains sont même allés jusqu'à dire que la Grande Bibliothèque des Brumes est plus grande et spacieuse que le Stronghold en lui-même ! Le Divin Adras, Saint Patron de ces lieux aurait-il, dans la malice qu'on lui connaît, béni cet espace au point de le détacher de notre plan matériel ? Nul ne saurait le dire ...

Si la connaissance et la sagesse ne vous font pas envie, la Volée Noire vous mènera également vers les quartiers de résidence, renfermant les dortoirs communs et chambres de luxe pour les hôtes prestigieux de Marble Black. Marble Black, une communauté aussi hétéroclite que décousue mais unie autour des efforts combinés des anciens membres de Naeum Farka et du Village d'Ajhô autour d'un but commun, la survie.

Une communauté rassemblée sous la bannière hissée par le travail acharnée et l'étroite collaboration de ses hauts dignitaires, le fier Eliaz MacRajh, Seigneur et Guide de Marble Black et du resplendissant Ka, ancien Bourgmestre d'Ajhô qui, grâce à leur courage et leur volonté sans faille sont parvenu à souder ses membres autour d'une unité maintenant indissociable.

Ingénieux gobelins, imposants et véritables Dragons, changes formes à l'allure et au caractère rustique, membres du petit peuple tels les Bonnets Rouges, Satyres et autres sombres créatures. Voilà ce qui fait Marble Black et qui prouve incontestablement notre lien étroit et notre indéfectible loyauté à la grande cour d'Hiver et à notre roi Obéron.

Passer l'hiver à Marble Black est la garantie d'un séjour exceptionnel et d'une expérience culturelle, communautaire et gastronomique inoubliable.



NOIRE NUIT

Suite au départ de l'ancien monde, d'anciens rêveurs ainsi que des natifs de Caldera se rendirent compte qu'ils étaient liés dans **la noirceur** de leurs âmes... La Voix de la Noire mère résonnait dans leurs esprits... Un sang noir coulait dans leurs veines, jusqu'au plus profond de tout leur être...

Certains, en cherchant à comprendre et à écouter cette voix, trouvèrent un Grimoire très ancien, dans une crypte souterraine de Caldera. Les paroles prophétiques de magie noire révélèrent à ces aventuriers, qu'ils étaient tous frères et sœurs, choisis par la Noire Mère, une ancienne déesse damnée...

Oubliée de tous jusqu'alors, mais pourtant bien réelle, elle hurlait de plus en plus à Ses enfants de se rassembler, de renouer, de redevenir une famille forte et indestructible, et de parcourir à nouveau Caldera sous Sa bannière, d'agir en son Nom, de croître et de faire place à Son culte.

La Mère de Noire Nuit. **Gloire à la Noire Mère.** Aujourd'hui dans le nouveau monde, cette nouvelle famille se fait connaître par le long murmure frémissant qui est " Les Enfants de Noire Nuit, et parcourent cette nouvelle Terre à la recherche de frères et sœurs qui eux aussi entendent l'appel de la Noire Mère...



Leur cause, dirigée par la Sombre Déesse,
est d'étendre l'aura maléfique des 7
aspects qui la représentent :

La Vilenie,
La Bestialité,
La Désolation,
La Dévastation,
La Fourberie,
La Magie Noire,
La Damnation.

Notre groupe n'a pas de chef autre que Sa
Déesse, qui parle au travers de Ses
Grands Prêtres, et de Ses Aspects pour
faire entendre Ses paroles de Vive Voix.
Un respect lie tous les dévots.

Le conseil des 7 Aspects de Noire Nuit
permet, lors de Messes Noires, d'appeler
l'esprit de la Déesse Noire afin qu'elle
nous dicte ses sombres desseins parmi les
chaotiques. Chaque aspirant qui rejoindra
le culte sera soumis par le pacte du Sang,
ainsi scellé par le serment suivant :

Aujourd'hui tu acceptes en
toi le Sang Noir de nôtre
Mère,
Qui purgera la lumière qui
est en toi et ne laissera
place qu'aux ténèbres de
Noire Nuit.
Par ce sacrifice tu deviens
l'un de Ses enfants, l'un
des nôtres,
Et sous sa noirceur, tu ne
vivras que pour ses Sept
Aspects,
Ton serment est scellé, La
Noire Mère t'accueille en
Elle, pour ne nous ne
fassions plus qu'un



ROC

Roc est un groupe qui effectue principalement des recherches sur les phénomènes naturels et magiques. Avant de fonder leur propre forteresse, ils passeront l'hiver avec des alliés, allant de forteresse en forteresse. Il y a plusieurs années ils ont trouvé un bastion approprié abandonné, qu'ils ont restauré et mis en place comme un établissement de recherches. Chaque année, lors du rassemblement au centre, ils espèrent échanger des connaissances et des informations avec d'autres érudits de Caldera.



Avec l'arrivée soudaine de nouveaux arrivants bien armés et l'hiver turbulent, Roc a activement recherché de nouveaux membres pour poursuivre leurs recherches et d'autres alliés pour assurer la sécurité de leur bastion. Ayant pris les Maltôtiers du veau d'or après leur arrivée sur Caldera, **ils partagent maintenant leur bastion avec leurs nouveaux alliés.**



LA SANTA JOANA

Olà Compagnon,

Que dire de La **SANTA JOANA**, Hum.... D'aussi loin que ma mémoire se souvienne, voici ce que je peux vous raconter de la Santa Joana et de ses mystérieux habitants. Sans détours, ni beau discours, autant vous annoncer, comme me viennent les idées-clés :

NOTRE LEADERSHIP : nous sommes tous responsables en quelque sorte, viens assieds-toi et voyons ce que tu nous apportes.

NOTRE POLITIQUE : amis ou ennemis, de toute façon, ce soir, à notre bar l'Eldorado, on s'y retrouve tous réunis.

NOTRE CULTURE : Nous sommes Multi-, Poly-, Pluri-..... races, game/glotte, disciplinaires.... Bienvenu Étranger, chez nous il y a de la diversité.

NOTRE STRATÉGIE MILITAIRE

C'est à coup d'Old Fashion Rhum, que nos hommes t'arraisonnent ou t'assomment. Quant à nos femmes, elles te désarment rien qu'avec leurs charmes.

NOTRE DIPLOMATIE : Nous sommes sur tous les fronts et sur un champ de bataille, pas longtemps il vous faut chercher... bien souvent nous sommes des deux côtés.





Mais aussi...

NOTRE FAMILLE : pour nous, la famille, c'est sacré. Rien de tel que les liens du Sang...ria, Olé (chez nous, des cruchons plein à déguster).

NOS OCCUPATIONS : Un habitant actif de la Santa Joana vous croiserez toujours, de nuit comme de jour.

NOTRE BIEN-ÊTRE & SANTÉ : Si vous entendez « Zumakté », c'est un des nôtres qui a, bien haut, un verre levé.

ORDER OF THE SCORPIONS

"For the Scorpion!," he shouts, leading his troops forward. Clad in a shining golden armour, the general masterfully commands his soldiers on the battlefield with an unyielding hand"

Excerpt from The Chronicles of the Scorpion; A New Era (chapter 4, verse 3)

The Order of the Scorpion is a military one and the world of Caldera shall know it and fear it. Their impressive army consists both of a main division, an impenetrable shield wall made up of the strongest and most fearless men and women of the Order, and of a second division, the excellent supporting troops and invaluable mages and archers.

These ruthless and skilled fighters are what make this army a force to be reckoned with on the field of battle. As this army is also one of the founding pillars that drive the Order, there must be a strong hierarchy within and thus at the head of the military there is General Ashkandor. Furthermore each of the army's four divisions has a captain; The Pole-Weapons, The Shield Wall, The Supportive Troops and The Mages and Archers.

This army will never back down from a fight and will always seek to better itself as there can be only one superior army of Caldera....that of the Order.

"What have you done lately to honour the Sanctimonious Scorpion?," asks the Pontifex with increasing frequency and a fervent air.

Excerpt from The Chronicles of the Scorpion; Delusions (chapter 6, verse 11)





A second driving pillar of the Order, and perhaps the most influential of all, is their religion. Through the current Pontifex, Pontifex Kastari, the will of their god is transformed into words and shortly after into actions. Their God, with the help of the words of Kastari, has given the Order their Commandments. These Commandments are not very strict, but they form the basis of their religion. It is very important for each of their members to strive to live by and act out at least one of these Commandments during their lifetime.



Sporadic interventions from the Pontifex are often required to soothe the people and to redirect any doubts onto the road of piety as the people can at times perceive their god to be of an elusive nature. There are even those that go so far as to question the very existence of The Sanctimonious Scorpion, believing that the Sanctimonious Scorpion is more likely an imaginative figment of a mind of a deluded Pontifex. These heretics must be purged from their lands. The other religions they don't really care about.

"The origin of a member is like the origin of the Order itself. Mysterious and somewhat alarming at times."

Excerpt from The Chronicles of the Scorpion; This is it (Chapter 1, verse 5)



The Order started by being part of various other groups, but as the number of brothers and sisters in the Order grew, the need for independence arose. The Order has been making their own deals and fighting their own fights for a few years now. As the Order of the Scorpion consists of an opportunistic bunch of brothers and sisters, who are led by a warmongering General and a slightly deluded Pontifex, their allegiance often switches. Of course they have but one true allegiance and that is to The Sanctimonious Scorpion.

They have now been approached by the people of the Golden City and are fighting side by side with "The Ochre Legion" to defend its entrance. Though they are uncertain if this path is the right path, The Sanctimonious Scorpion is certain! And that is all they really need.

LES SURVIVANTS DU TAUNOW

Cela fait trois ans que le Troll Scandaleux, auberge volante, s'est vautrée sur Caldera. Trois ans depuis que nous nous battons quotidiennement pour l'amélioration d'une condition de vie si précaire dans ce monde brut et dévasté.

Toujours à la recherche de gens louches mais dévoués, nous avons retrouvé sur notre route d'anciens compagnons, accueillis de nouveaux. Dans la recherche constante du Divin Bovin, nous avons entendu une autre voix, l'avons suivi, et nous avons trouvé son fils, le Veau d'Or, fils de Dieu, incarnation brillante de mille feux.



Nous resterons à jamais une nation fière, tenace, respectueuse de ses traditions, courtoise (mais armée), à l'oreille tendue et l'œil vif (en théorie). Nous allons rire, boire, prier, chanter, tuer des gens, pactiser avec d'autres des alliances bancales, les rompre, re-boire, re-tuer des gens.

Nous allons tenir des messes, monter des Scantomètres au champ de bataille, tenir un Scantus, faire une procession. Nous n'aurons comme but ultime celui de toujours : faire briller nos vies.





Que tous sachent qu'on sait
parler, mais qu'on nous parle
poliment (sinon c'est
dantagueule).

Que les bouseux qui prétendent
nier voire conspuer l'existence
des Dieux sachent qu'ils seront
jugés le jour opportun.

En attendant, qu'ils restent
alertes à notre passage, on sait
jamais.

La mort avant le déshonneur, le
Shine avant tout.

Taurus Forti,
Ratum Dextri,
Fertilae
Coïtum !



LES TROLLIONS

Avec ces quelques lignes, cher lecteur, nous allons tâcher de t'éclairer sur ce qu'est un Trollion. Ses choix, ses joies, ses peines, ses hobbies, ses hobbits, ses jeux préférés. Pas de place ici pour la langue de bois. Accroche-toi à la petite tunique en coton qui défend ton intimité des assauts répétés de ... ça me regarde pas... et prie le dieu Élasthanne de tenir bon.

- **COMMENT RECONNAITRE UN TROLLION?**

a. A l'odeur: des relents de sauciflard et de sang, une vieille odeur de bière et de métal rouillé, sur le plan olfactif le Trollion diffère peu des autres guerriers de ce monde, l'odeur est peut-être juste un brin plus corsée.

b. A la vue: si tu croises un type avec de longues oreilles décollées en chou; si il a le visage vilainement peinturluré de losanges; s'il est armé et porte une cotte de maille sous une tunique crasseuse au centre duquel une tête enflammée te fait un clin d'oeil; si il lâche une grosse morve, se mouche dans sa toge ou celle d'un de ses potes en lâchant un rire gras (oui les deux sont possibles simultanément en gardant les dents serrées); alors, tu as croisé un Trollion, veinard va.

c. Au son: Gloire au Grand-Troll ça te dit quelque chose? La prière des Trollions avant la charge tu connais? Une langue bizarre peut-être? Des hurlements répétés toute la nuit? Non? Alors la prochaine fois prête l'oreille, et si tu es gentil nous te la rendrons.



- **QUI EST LE GRAND-TROLL?**

Le Grand-Troll? C'est papa, Uriunod, notre créateur, celui pour qui nous cherchons à te (c'est un exemple) tuer et pour qui nous finissons toujours par mourir. Il est le seigneur des Carnages et des Volcans, le maître de nos destins. Bien entendu c'est un Dieu, et de ce point de vue il y a du divin en nous. Eh ouais Madame.



- **CHEZ LES TROLLIONS, N'Y-A-T-IL QUE DES LOSANGES NOIRS ET ROUGES EN TOGE GRISE ET ARMURES?**

Niet, ceux dont tu parles sont de la race Faërian, les créations directes du Grand-Troll. Mais nous avons aussi des Elfes poilus aux accents pas nets qu'on nomme Pafarois, des métissés hargneux en toge rouge qu'on nomme Vampitrolls, des Trolls des Montagnes massifs qu'on appelle pas, et des sortes d'hybrides minotaures pas contents aussi, histoire de mettre de la couleur... Et puis il y a nos fidèles apprentis tout verts, les Trollimes.



- **UNE VIE BIEN REMPLIE CHEZ LES TROLLIONS?**

A beaucoup tué, a beaucoup chargé, a beaucoup frappé, a pris des coups, a torturé, a été torturé, a beaucoup bu, a massacré et fait des tas de vilaines choses, a beaucoup chanté, a vécu la nuit, a beaucoup fait le malin au moment où tout le monde lui disait que c'était pas une bonne idée et qu'ils "sont 200, on est 5", s'est beaucoup moqué, a beaucoup méprisé ce qui n'était pas Trollion et a refusé l'autorité des bestiaux humanoïdes qui voulaient lui en imposer, a beaucoup ri, a beaucoup hurlé et prié à la gloire du Grand Troll, est mort sans regret.

