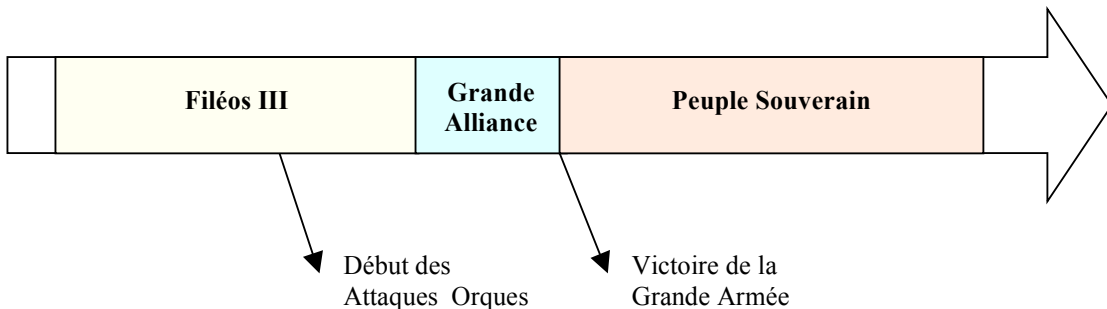


Les Terres de Kéis : description du monde

(informations connues de toutes personnes normalement intelligentes)

1. L'histoire de Terres de Kéis



2. Les Anciens 3 Royaumes

- Le royaume de Château du Roy,
- le royaume de Kanehda,
- Le royaume d'Ali-Es (les Terres Bénites) dont la capitale est El-Dos (le paradis sous-terrain).

3. Les confréries des mages

Les mages se réunissent dans le Conseil des Mages, qui se réunit chez Tartitor, brave aubergiste de renom de la ville de El d'Os. Une salle a été réservé à vie pour ces réunions. Ce lieu fut choisi par son coté neutre.

3.1. La Confrérie « Les gardiens des dragons » :

- Confrérie chargée de veillée sur la propagation de toutes les créatures magiques (surtout les dragons),
- Vocation générale pour diriger les hommes afin de préserver les hommes de détruire leur environnement,
- Races elfes, hommes et naines.

3.2. La confrérie des « Chevaliers de l'équilibre » :

- Confrérie chargée des objets magiques.
- Considère que les objets magiques ne devraient pas être utilisés par les personnes non mages.
- Veulent rendre le pouvoir aux mages, les plus capables de gérer le pouvoir.
- Ils veulent utiliser les Épées de Pouvoir.

3.3. La confrérie des « Gardiens de la nature ».

- Observe les phénomènes naturels.

3.4. La Confrérie des Herboristes

- Peu nombreux, ils sont spécialistes des potions diverses.
- Ils vendent leurs potions cher, et sont ainsi assez riches (ils vivent généralement dans des palais). Ils sont ainsi mal vus des autres mages.
- Ils entreprennent de nombreux voyages afin de récupérer les ingrédients nécessaires aux potions (ou s'ils sont puissants font chercher les ingrédients par les mages moins puissants).
- Ils sont particulièrement doués dans le maniement des Fondamentaux.

4. Les prêtres

- Plusieurs dieux gouvernent les terres de Kéis. La plupart de ses dieux est servi par des prêtres.
- Les prêtres vivent souvent de façon autonome et organisent leurs communautés assez librement. Ils se réunissent en général tous les ans (cela dépend des religions), dans les réunions de leurs ordres. Lors de ces réunions un prêtre peut être déchu.

- Généralement les prêtres possèdent un objet qui témoigne de leur appartenance à leur religion (amulette, etc.).
- La plupart des religions sont représentées dans le Grand Conseil de la Prêtrise, qui sous couvert de pacifier les relations entre les différentes religions, sert à se répartir les populations aux différents cultes, généralement par zones géographique. Toutes les religions ne reconnaissent pas ce conseil.
- Prêtres des terres :
 - Ehlonna, déesse de la forêt,
 - Pélor, dieu du soleil,
 - Foharlanghn, dieu des routes,
 - Kord, dieu de la force,
 - Obad-Haï, dieu de la Nature.
- Les prêtres de la secte du Grand Echiquier offrent protection spirituelle et militaire contre de grosses sommes d'argent (dieu Kord). Le troisième enfant doit être donné au Grand Tout. Les prêtres ont des tenues rouges. Ce sont des guerriers de premier ordre. Ils mènent de grandes croisades.
- Les prêtres Frères de Kéis servent Obad-Haï. Ils aident la population. Ils sont accompagnés de messagers animaux. Les personnes croyantes portent généralement l'amulette de Délivrance, censée empêcher les personnes des divers tentations. Ils donnent une amulette (non magique) à leurs adeptes.

Autres prêtres à définir

5. Les races

5.1. Les nains

- Ils vivaient dans les « Mines de Pierre », royaume sous-terrain protégée par la Porte de la Lune à l'Ouest et celle du Soleil à l'Est. Au centre des montagnes existe cependant « la tour de la Lune », vaste palais considéré comme le joyau, à la gloire du Dieu Moradin.
- apprécient les mages, dont ils reconnaissent les pouvoirs et auxquels ils s'associent pour la fabrication des objets magiques. N'aiment pas les prêtres.

5.2. Les Orques

- Les orques vivent par tributs.
- Les mâles vivent de pêche et de réussite de leurs guerres.
- Sur les villages, il n'y a souvent que les plus vieux mâles, les femelles, les enfants et les prisonnières humaines (ramenés par les mâles).
- Les orques vivent principalement dans les terres froides de Velkor.
- Les orques sont parfois utilisés pour leurs forces par les hommes. Il forme donc aussi un peuple opprimé, proche de la condition d'esclaves.

6. Les lieux

Château du Roy

- Cette ville enjambe le bras de mer qui sépare les Royaumes du Sud des Terres des Mages. Pour beaucoup elle représente la ville du jeu et des rencontres. Elle est en effet particulièrement cosmopolite (hommes, nains, elfes, orques).
- L'entrée sur cette ville coûte 5 Po., avec des taxes sur certains objets. Pas mal de passeurs permettent d'éviter ce contrôle. L'autre moyen de passer est de traverser les Grands Marais, mais ça n'est pas toujours une bonne idée (seul des aventuriers sans ressources le font éventuellement).
- Château du Roy est gouverné par la Famille Royale. Elle domine de façon lointaine, sans jamais côtoyer la population locale, à défaut de la fête du Prince Lodate, qui a créé la ville. A cette occasion la ville est en fête et son entrée gratuite.
- Entrée : 10 Po/homme - 5 Po/cheval. soudoie les gardes pour 10 Po.
- Une antenne des « Aventuriers heureux ».
- Prix doubles

Le passage des morts

- Lieu d'une ancienne bataille. le passage est un immense cimetière, avec plein de mini-temples individuels qui rappellent la vie du défunt.
- Quelques tombes ont déjà été pillées.
- La végétation clairsemée réapparaît.
- Aucune eau potable.

Les grands marais

- terre en permanente mutation (les marais sont remodelés en permanence).
- beaucoup d'insectes.
- accueille le Peuple des Marais : peuplade constituée de rôdeurs et de voleurs, ils se couvrent d'une terre rouge qui repousse les insectes. Leurs finalités varient selon les peuplades.
- quelques prêtres Ermites habitent les grands marais.

La forêt des Albictus

- Les Albictus, arbres très touffus, forment ici une forêt dense, chaude et humide (du fait d'une fécondation forte de l'Albictus).
- On peut y trouver des champignons rares.

Kanehda

- Une antenne des « Aventuriers heureux ».
- La route de Kanehda est bordée sur une partie de 7000 piquets environs. On l'appelle allée des 7000.

El d'Os

- Une antenne des « Aventuriers heureux ».

Ailos

- Ville portuaire, connue tant pour son port de denrée (les terres voisines sont propices aux cultures), et port de construction, bénéficiant des nombreux arbres abattus de la Forêt de Albictus.

Les mines ouvertes

- mines de pierres de Gré et de marbre, exploitées depuis des années. Un canal les relie à la rivière des ombres. Ce canal, très beau, a été construit par les nains, du temps de Filios III .

7. Les épées de Pouvoir

Chaque race reçoit une épée forgée dans les Grands Mines de Vedia. Des chevaliers, porteurs des épées, s'affrontèrent, et un mage les désarma.