

RÉSUMÉ D'AVÈNEMENT

Rappels des grandes lignes de l'univers

Les 9 palatinats...

- 1- [Avhor](#) : Lieu de fête et de culture où l'art se jumelle à la quête de plaisir.
- 2- [Cassolmer](#) : Palatinat côtier pauvre et sans extravagance, son peuple modeste sait se montrer fiers et farouche lorsque l'on insulte son intégrité.
- 3- [Corrèse](#) : À l'orée de la mystérieuse forêt d'Ébène, Corrèse est l'ultime frontière entre le royaume et les tréfonds hostiles sylvestres. Superstitions et traditions y sont toutes-puissantes.
- 4- [Felbourg](#) : Métropole peuplée et disparate où le pauvre peuple côtoie la bourgeoisie dans des quartiers bondés.
- 5- [Laure](#) : Lieu de convergence des routes commerciales du royaume. La richesse et la puissance de ses dirigeants n'a d'égale que leur tendance protectionniste.
- 6- [Pyræ](#) : Archipel tropical où trône un volcan endormi servant de forge aux fabricants d'acier du royaume. Sa population sait se montrer aussi diplomate que belliqueuse, suave que féroce.
- 7- [Salvamer](#) : Région côtière où l'Histoire côtoie les formes de raffinements les plus délicates.
- 8- [Sarrenhor](#) : Peuple de chevaucheurs semi-nomades, les Sarrens chérissent leur liberté et aspirent à élever l'humanité.
- 9- [Val-de-Ciel](#) : Juché dans les hautes montagnes du Sud, Val-de-Ciel est le lieu le plus saint du royaume. L'ensemble des décisions qui y sont prises sont teintées de spiritualité.

Les 5 congrégations religieuses...

- 1- [L'Ordre de l'Illumination](#) : Tradition, hiérarchie et artisanat.
- 2- [Les Aurésiens](#) : Isolement, pauvreté, mysticisme.
- 3- [Les Oblats hospitaliers](#) : Liberté, égalité, compassion.
- 4- [Le Haut Pilier](#) : Éducation, rigorisme, primauté du texte.
- 5- [La Compagnie du Heaume](#) : Honneur, chevalerie, châtement des infidèles.

Les 7 vertus et les 7 vices...

- | | |
|------------------|----------------|
| 1- Bienveillance | 1- Égoïsme |
| 2- Droiture | 2- Félonie |
| 3- Sagesse | 3- Arrogance |
| 4- Courage | 4- Lâcheté |
| 5- Sagacité | 5- Impulsivité |
| 6- Ingéniosité | 6- Paresse |
| 7- Éloquence | 7- Asocialité |

Les 3 grandes guildes marchandes...

- 1- [La Banque d'Ébène](#) : Commerce fluvial, banque et entrepôts.
- 2- [L'Assemblée des Mérillons](#) : Commerce extérieur, produits de luxe, navigation en haute-mer.
- 3- [La Guilde d'Ariane](#) : Commerce terrestre, caravane, matières premières.

Les 3 grandes académies...

- 1- [L'Académie Fulcieu](#) : Technologie, utilitarisme, étude de la vapeur.
- 2- [L'Académie Rozella](#) : Archéologie, Histoire, sciences théorique.
- 3- [L'Académie du Zanaïr](#) : Ésotérisme, alchimie, arts mystiques.

Les 3 grandes cabales criminelles...

- 1- [Les Véritas](#) : Niant les dogmes de la foi au Céleste, cette organisation secrète prône un démantèlement du clergé et un retour aux traditions ancestrales.
- 2- [Les contrebandiers des Écores](#) : Flotte de marins important et transigeant à fort prix des produits illicites et immoraux.
- 3- [Les brigands des Crocs](#) : Descendants du peuple du Vindh, ces montagnards tentent par le crime de rétablir l'autorité de leurs ancêtres sur les landes.

Les 4 nations étrangères...

- 1- [Le Vinderrhin](#) : Contrée nordique où des hommes endurants, athées et rationnels habitent d'anciennes forteresses aux proportions fabuleuses.
- 2- [La Ligue d'Ardaros](#) : Nation de navigateurs tatoués asservis à un dieu cruel et établis sur une série d'archipels tropicaux loin à l'Est de Pyrae.
- 3- La république fantôme de Firmor :
- 4- Les nomades du Silud :