

Tar'Maalon 1^{er} opus 22-24 août 2025

Introduction :

Le monde de Tar'Maalon tel que vous le connaissez est divisé en deux âges distincts. Le premier : l'âge des légendes est très peu renseigné dans les livres d'histoire. Il s'agit surtout de contes et autres histoires que peu de gens prennent vraiment au sérieux. Les histoires sont surtout celles qu'on raconte aux enfants. Cependant, certaines font leur chemin dans l'esprit commun et constituent des croyances coriaces.

Le deuxième âge : l'âge de l'union et celui qui se déroule actuellement. Il a commencé lors de la création des 5 royaumes anciens et continue aujourd'hui. Dans les livres d'histoire, le monde était plongé dans le chaos avant la création des 5 royaumes. Il fallut plus de 400 ans pour que le monde se stabilise une première fois. En l'an 453, les premières joutes furent organisées. Puis 100 ans après, le monde sombra à nouveau dans la grande guerre pendant 10 longues années. La terre fut dévastée mais le monde se releva. Nous sommes actuellement en 1108 du deuxième âge.

Le monde ne connaît pas vraiment la magie. Seul un certain érudit parle de ce pouvoir mystique. Il agit actuellement dans quelques hôpitaux sous forme de soins complémentaires. Cependant les enfants aiment se voir instruit des pouvoirs divins de l'âge des légendes.

Les races sont nombreuses et diverses avec une mixité assez élevée dans les royaumes. (*cf 10 royaumes et leurs caractéristiques*) par contre chaque royaume possède son propre visuel.

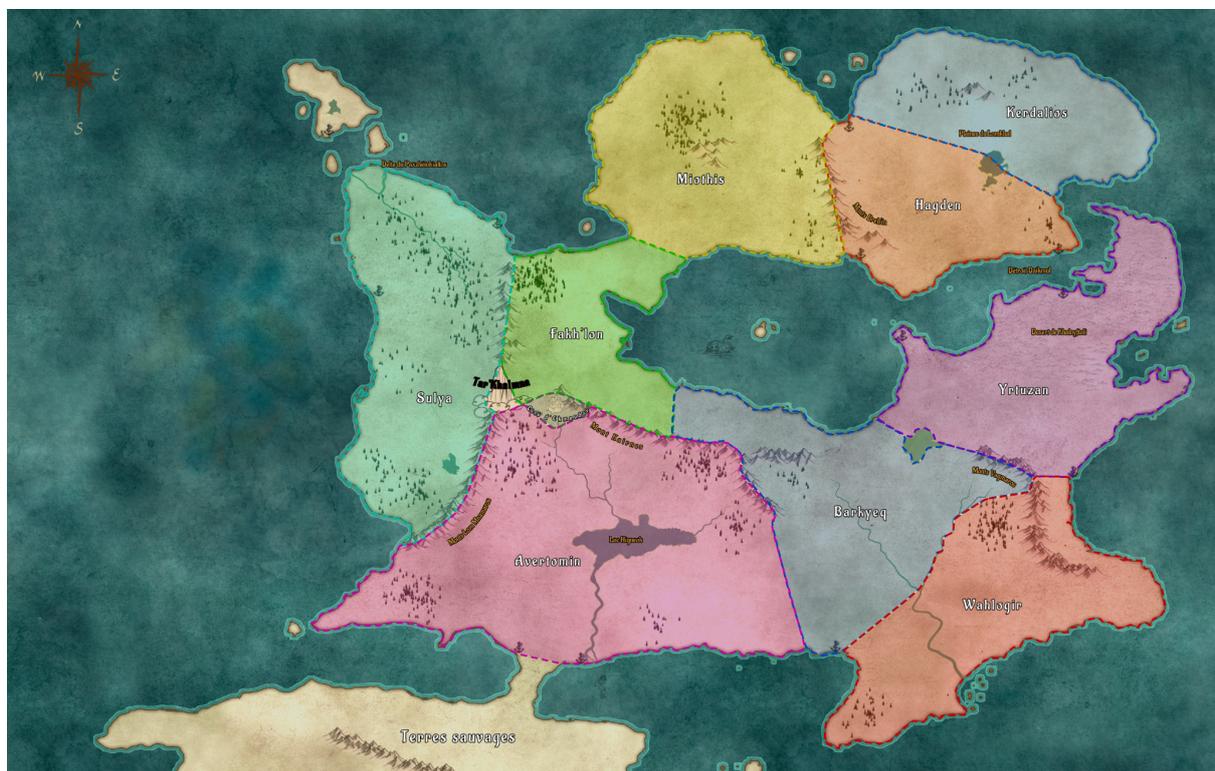
Résumé du contexte :

En 564 du deuxième âge, alors que les joutes avaient permis de maintenir la paix pendant plus d'un siècle, les tensions entre les différents royaumes devinrent intolérables. Une guerre quasiment totale ravagea le continent. Elle dura presque 10 ans. Il n'y eut aucun vainqueur et trop de vaincus. La guerre s'arrêta car plus aucune nation n'avait la force de continuer. Afin de reconstruire un monde plus juste et plus sécurisé, les peuples encore présents firent un pacte. Les 10 plus grandes familles se réunissaient pour élire un Hautroi. Ce dernier deviendrait le garant de la paix du continent. Il serait élu à vie et résiderait dans les contreforts des monts Kairnes, à l'est des monts Lom Mnamaros, au centre du continent. La cité de Ekmandor serait sa demeure, une cité-état. Les 10 royaumes lui devaient un impôt et une loyauté sans faute. Il pourrait y avoir des différends entre les royaumes et également des guerres mais ces dernières seront uniquement militaires. Et ceci fonctionna.

Les royaumes se développèrent, certains se firent détruire, d'autres devinrent de nouveau royaume mais l'équilibre resta toujours bon. Les peuples purent y croire. Pendant 5 siècles Tar'maalon reprit le chemin du développement. Les hôpitaux et les académies devinrent la force de certains royaumes, d'autres développèrent les écoles militaires, certains retrouvaient le chemin des mers. Il est dit que certains royaumes s'intéressent même à l'histoire passée du continent.

Les joutes, auparavant symbole d'échange, devinrent un symbole de renouveau. En effet, elles prirent place uniquement lors de l'élection du nouveau roi. Par conséquent, il était possible de ne jamais vivre un tel événement de sa vie.

Notre histoire prend place lors des joutes de l'an 1108 du deuxième âge. Le roi Mionalur II est décédé le mois passé. Les dirigeants de Tar'Maalon se réunissent pour élire l'un des leurs au poste de Hautroi. Comme d'habitude les festivités s'annoncent grandioses. Cependant quelques jours avant le début de la cérémonie, un événement peu habituel se fit sentir non loin de là. La terre s'était mise à gronder. Quelque chose était en train de se réveiller.



Les 10 royaumes à choix et leurs caractéristiques :

Les royaumes présents sur Tar'Maalon sont le royaume de Kerdalios situé à l'extrémité nord-est du continent, son voisin, le royaume de Hagden, plus à l'ouest, un des royaumes les plus riches, celui de Miothis. Au centre, le royaume de Fakh'lon bordé à l'ouest par celui de Sulya, extrêmement puissant et royaume du favori, et au sud par le plus grand royaume de Tar'maalon,

celui d'Avvertomin. Au sud-est 3 royaumes se partagent la péninsule, Barkyaeq, Yrtuzan et Wahlogir. Le dernier royaume, au centre du continent, est la cité souveraine de Ekmandor.

Kerdalios : Un royaume au nord-est du continent, Son relief est assez simple, mis à part la montagne en son centre, la majorité du pays est couvert de plaines et de forêts sans beaucoup de variations d'altitude. Le paysage du nord est tel une Taiga. De ce fait, le commerce du bois au nord et la culture des champs au sud sont devenus les points forts du royaume. Le peuple, très croyant, a développé une foi à toute épreuve concentrées sur trois prières journalières. Au niveau diplomatique, leur allié principal est le royaume d'Hagden. Ils ont développé leur relation sur des échanges de ressources et partagent la même vision du monde, Leur relations sont excellentes avec Avvertomin et Yrtuzan avec lesquels ils partagent les profits du détroit Daikmul, ils partagent de très bonne relation avec Barkyaeq grâce à leur échange maritime. Cependant, ils sont en conflit avec Miothis qu'ils accusent de profiter d'être sur le chemin des marchandises pour s'enrichir sans rien faire et Wahlogir qu'ils considèrent comme des personnes immorales. Pour finir, ils ont des relations cordiales avec Fakh'lon et Sulya. Les habitants de Kerdalios sont pieux et fiers de leur racine et ceci peu importe leur race d'origine.
Style viking

Hagden : La situation du royaume de Hagden aurait pu faire de cet état un des grands du monde, cependant la météo froide du nord ralenti grandement le développement du royaume. Les monts Breh'in, à l'ouest, sont une riche ressource de minerai, de charbon, de fer et d'autres métaux rares. Malheureusement, le climat y est particulièrement difficile. À l'est, un territoire forestier permet tout juste de subvenir aux besoins du peuple. Au nord, le royaume fait le lien entre Kerdalios et Miothis. Au sud, le détroit de Daikmul est riche en poissons. Le peuple de Hagden est travailleur et robuste. Ils sont fidèles à leur allié et respectés par leurs ennemis. Tout comme leur voisin de Kerdalios, ils aiment leur terre et la respectent. Ils sont par leur géographie allié de Miothis et de Kerdalios. Le partage du détroit avec les autres royaumes rend les relations cordiales avec Yrtuzan et Wahlogir. Historiquement Fakh'lon est un ennemi juré mais les relations sont légèrement apaisées depuis quelques années. Leurs échanges commerciaux à entraîner de bonne relation Avvertomin et Barkyaeq, et des désaccords avec Sulya. *Style nain*

Miothis: royaume aux paysages variés, est protégé par le mont Breh'in à l'est et bordé au sud par une mer intérieure propice à la pêche. Ses vastes forêts et montagnes modérées coupent les vents froids, offrant un climat plus clément au sud. Reconnu pour son armée disciplinée et ses talents de chasse, Miothis prospère grâce à sa position stratégique, reliant les ressources de l'est au reste du continent. Alliée à Hagden et Fakh'lon, le royaume entretient des relations cordiales avec Sulya et Wahlogir, mais est en conflit avec Kerdalios et Yrtuzan. *Style extrême orient*

Fakh'lon : La fin des monts Lom Mnamaros à l'ouest donne au royaume de Fakh'lon une végétation riche dans les terres et un climat méditerranéen sur la côte est. Le nord est balayé

par les vents de l'océan froid. Étant au centre du continent et servant de plaque tournante entre les royaumes du nord et ceux du centre, les Fakh'lonien ont développé une grande qualité marchande. De plus, en ayant accès à l'océan froid et à la mer du milieu, la marine Fakh'lonienne était réputée sans faille. Le peuple, hétéroclite, vivait principalement des échanges mais également de la pêche. Ils étaient fidèles à l'argent et n'étaient clairement pas les premiers sur le champ de bataille. Ils étaient alliés de Miothis, Sulya et Avertomin, dans leurs ennemis on comptait Hagden et Barkyeq, Leur relation était cordiale avec Kerdalios et Wahlogir, et avait quelques désaccords avec Yrtuzan. *Style greco-romain*

Sulya : Sulya excelle dans la diplomatie, maintenant des relations positives avec presque tous les royaumes, sauf Hagden. Il soutient Wahlogir par un programme contre la criminalité et bénéficie d'une position stratégique, entre mers et montagnes, qui renforce sa sécurité et ses échanges. La diversité géographique et culturelle de Sulya enrichit son influence. Ses prestigieuses académies, notamment en diplomatie, attirent des érudits du monde entier, consolidant sa réputation et son savoir-faire. Ces atouts font de Sulya un candidat naturel et largement soutenu pour devenir le prochain Haut-roi, incarnant stabilité, innovation et unité régionale. *Il s'agit d'un royaume PNJ injouable.*

Avertomin : Il s'agit du plus grand royaume de Tar'Maalon. Ses climats sont très divers tout comme les populations. Au centre, la météo clémente a permis aux pêcheurs de dompter les rives du lac Higeneok. Au sud, la météo est froide notamment près du détroit qui rejoint les terres sauvages. Il y a d'ailleurs une garnison constante pour surveiller le passage des terres sauvages. Cette zone de jonction entre les mers de l'est et l'océan de l'ouest est une zone clé où les meilleurs guerriers sont envoyés. Au nord du royaume, les forêts qui bordent les monts Lom Mnamaros sont riches en gibier et en bois de qualité. En relations diplomatiques, Avertomin sont les alliés de Fakh'lon. Ils ont d'excellentes relations avec Kerdalios et Sulya. Hagden et Miothis entretiennent de bonnes relations avec le royaume. Cependant, ils ne sont pas loin de la guerre ouverte avec Barkyeq notamment à cause des terres riches situées entre les 2 royaumes. Par conséquent, leur relation est exécration avec Yrtuzan, allié de Barkyaeq. De plus, Wahlogir tente des incursions au sud-est depuis de nombreuses années ce qui rend les relations très mauvaises. Les autres royaumes entretiennent une relation cordiale avec Avertomin. Les habitants sont principalement des travailleurs de la terre mais également de très bon guerriers. *Style moyen âge européen*

Barkyaeq : Deuxième royaume le plus riche de Tar'Maalon, est un pilier économique majeur grâce à ses vastes plaines agricoles qui le surnomment le « grenier de Tar'Maalon ». Ses ports stratégiques, ouverts sur la mer intérieure au nord et les mers de l'est au sud, en font un carrefour commercial vital. À l'est, les monts Vagmaros fournissent des gemmes précieuses, tandis que la Plaine des Larmes au nord-ouest symbolise la tension avec Fakh'lon. Allié de Yrtuzan et Wahlogir, avec de très bonnes relations avec Kerdalios, Barkyaeq entretient aussi des liens cordiaux avec Sulya, Miothis, et Hagden. En revanche, ses relations sont conflictuelles avec Avertomin et Fakh'lon. Grâce à sa position géographique et à une économie

diversifiée, Barkyaeq est un acteur clé dans l'équilibre de Tar'Maalon. *Style moyen âge européen*

Yrtuzan : Yrtuzan est un royaume aux paysages variés, où le désert au nord-est, ponctué d'oasis, contraste avec les terres fertiles du sud-ouest dédiées à la culture céréalière et à l'élevage de bovins. La région volcanique des monts Vagmaros, au sud, abonde en pierres précieuses, ce qui en fait un centre minier et commercial important. Grâce à ses accès à la mer intérieure à l'ouest et aux mers de l'est, Yrtuzan s'est imposé comme un carrefour stratégique sur les routes commerciales de Tar'Maalon.

Sur le plan diplomatique, Yrtuzan est un allié solide de Barkyaeq et entretient d'excellentes relations avec Kerdalios et Wahlogir, ainsi que des relations cordiales avec Sulya et Hagden. Cependant, ses relations avec Avertomin sont exécrables, et des tensions persistent avec Miothis et Fakh'Ion, limitant les opportunités de coopération.

Malgré ces rivalités, le royaume prospère grâce à une économie diversifiée et une population résiliente, fière de ses traditions et de son patrimoine. La richesse de ses ressources naturelles et sa position stratégique en font un acteur majeur dans la région de Tar'Maalon.

Style mille-et-une nuit

Wahlogir : Wahlogir est un royaume pauvre et en proie à une forte instabilité, caractérisé par une criminalité omniprésente et des défis géographiques importants. Au sud, ses ports sont à la fois des centres de commerce et des repaires de malfrats, tandis que les îles voisines abritent de redoutables pirates. Au nord, les forêts proches des monts Vagmaros offrent des ressources précieuses mais sous-exploitées, tandis que le nord-est subit régulièrement des inondations destructrices.

Sur le plan diplomatique, Wahlogir est proche de Barkyaeq et Yrtuzan, et collabore activement avec Sulya pour éradiquer la pauvreté. Cependant, ses relations avec Kerdalios et Avertomin sont particulièrement tendues, ces derniers reprochant à Wahlogir des incursions sur leurs terres et un soutien tacite à la piraterie. Malgré ces défis, la population de Wahlogir fait preuve de résilience et de débrouillardise, permettant au royaume de rester un acteur complexe et imprévisible dans le monde de Tar'Maalon.

Style Pirates

Cité d'Ékmandor : Au cœur du continent se trouve la Cité d'Ékmandor, un bastion de pouvoir et d'influence, véritable épiscentre politique du monde connu. Ce royaume-cité, autonome et fièrement indépendant, est le siège du Hautroi, un souverain élu à vie par les royaumes. Le Hautroi, personnage central du gouvernement, cumule une autorité presque absolue, mais son pouvoir est équilibré par un ensemble de structures gouvernementales qui assurent la stabilité de la cité.

L'armée d'Ékmandor, bien que relativement petite en nombre, est l'une des plus efficaces du monde. Son organisation militaire est minutieuse, axée sur la discipline, la formation rigoureuse et une stratégie de défense et d'attaque rapide. Plutôt que de s'appuyer sur une armée

de masse, la cité préfère l'élite, formant des unités spécialisées et des commandants capables de mener des missions de haute précision. Chaque soldat est formé à la fois dans les arts du combat et dans des stratégies complexes, ce qui fait de l'armée d'Ékmandor une force redoutée, capable de protéger la cité et d'intervenir rapidement pour défendre ses intérêts.

La Cité d'Ékmandor est divisée en trois grands secteurs, chacun dirigé par un ministre spécial, sous l'autorité directe du Hautroi :

1. Le Secteur de l'Armée : Ce secteur est consacré à la défense, à la stratégie et à la gestion des forces armées. Il englobe non seulement les casernes et les écoles militaires, mais aussi les installations de renseignement et les centres d'entraînement. L'Armée est le pilier de la sécurité d'Ékmandor, mais elle sert aussi d'instrument pour maintenir l'ordre et assurer l'influence du royaume sur le continent.
2. Le Secteur du Savoir : Ce domaine regroupe les académies, universités et bibliothèques, ainsi que les institutions de recherche. C'est un centre intellectuel et philosophique où se développent la science, les arts et les idées politiques. Les érudits de ce secteur sont chargés de la formation des futurs dirigeants, des stratèges, des diplomates, mais aussi des citoyens qui occupent des postes importants dans l'administration de la cité.
3. Le Secteur du Commerce : Essentiel à la prospérité d'Ékmandor, ce secteur est dirigé par un ministre chargé de l'économie, des échanges commerciaux et de la gestion des marchés. La cité, en tant qu'épicentre du continent, est un carrefour commercial où se croisent les routes des marchands et des diplomates, et où les transactions en matières premières, en artefacts magiques et en technologies avancées sont monnaie courante. La gestion efficace de ce secteur assure à la Cité d'Ékmandor une influence considérable sur l'économie du continent, faisant d'elle une plaque tournante des affaires internationales.

Le Conseil diplomatique, constitué des neuf consuls représentant des royaumes de Tar'Maalon, est également présidé par le Hautroi. Ces neuf consuls sont des diplomates expérimentés, choisis pour leur capacité à maintenir des relations harmonieuses entre les différentes parties du monde. Les décisions diplomatiques majeures, les alliances et les déclarations de guerre passent par leur consultation. Le Hautroi, bien qu'ayant un pouvoir prééminent, doit toujours prendre en compte les avis et les décisions du Conseil Diplomatique avant d'agir. Cela garantit que la cité reste en équilibre, évitant les dérives autocratiques.

Le rôle central d'Ékmandor ne se limite pas à son organisation interne. Elle est aussi responsable de l'organisation des élections pour le Hautroi à la mort de ce dernier, un événement qui marque la fin de chaque règne. Ce processus, qui s'accompagne de grandes foires et festivités, est un moment crucial dans la vie politique de la cité. Lors de ces élections, des candidats issus des royaumes de Tar'Maalon sont élus lors du conseil diplomatique. Ce moment de transition est surveillé de près, et la cité, dans sa sagesse, s'assure que le pouvoir ne soit jamais monopolisé.

Les foires qui accompagnent les élections ne sont pas seulement des événements politiques ; elles sont aussi des moments de célébration et de fêtes publiques. Durant ces foires, des marchands étrangers se mêlent aux citoyens d'Ékmandor, échangeant non seulement des biens mais aussi des idées, des alliances et des informations stratégiques. C'est à ces foires que de nombreux contrats commerciaux sont signés et que des alliances diplomatiques sont scellées,

faisant de ces événements un véritable carrefour mondial où se croisent non seulement les intérêts économiques, mais aussi les intérêts politiques et militaires.

La Cité d'Ékmandor, grâce à son organisation efficace, son armée redoutée, son influence diplomatique et son rôle crucial dans le commerce et la politique, est ainsi l'un des piliers du continent. Son système de gouvernance, avec un Hautroi élu à vie, mais sous le contrôle des consuls et des ministres, incarne une forme de république dirigée, où la stabilité et l'efficacité sont les maîtres mots. C'est une cité où la puissance, la culture et le commerce se rencontrent pour faire naître une civilisation parmi les plus avancées et respectées du monde.

(Ce royaume est injouable car en attente du Hautroi)