

Medwyn



Continent: Linovpach
Pays: Medwyn
Capitale: Le-Dôme
Religion: Esima, la tortue opaline
Politique: Royaume
Langue: Commune

Espérance de vie: 70 ans

Taille moyenne: Humaine

Couleur de peau: Diversité humaine



Introduction


Les protecteurs medwyniens sont connus dans tout Panadiah pour leur force, leur courage et leur noblesse. C'est l'une des plus anciennes civilisations du continent. Son pays se situe sur l'île qui borde Panadiah à l'Ouest. Les Medwyniens sont les voisins des Ambariens, peuple teigneux et barbare, ainsi que des Nagais, peuple artiste, pacifique, qui ne possède aucune arme ou aucun talent de combat. La spécialité du peuple de Medwyn se base sur une force défensive quasiment imparable. Les hommes de ces contrées sont ainsi connus dans le monde entier pour être maîtres dans l'art de la protection et de la stratégie défensive. Ils n'auraient jamais failli face à l'envahisseur, bien qu'ils soient en guerre depuis des temps immémoriaux contre les Ambariens qui cherchent à tout prix à étendre leur territoire et à piller leurs voisins.

Les villes et villages

Comment les Medwyniens ont-ils réussi à inventer cette stratégie défensive en si peu de temps ? En effet, cette civilisation se distingue par son ingéniosité à toute épreuve, et ce dès le début de son rassemblement. À ceci vient se mêler une légende : celle d'une tortue.

En ce temps-là, le territoire était séparé en plusieurs tribus distinctes qui survivaient du mieux qu'elles le pouvaient face aux prédateurs et aux monstres. Il y eut alors un peuple qui découvrit, au large des côtes, des carapaces de tortues d'un blanc opalin. Ces carapaces étaient incroyablement résistantes et étaient de toutes les tailles, pouvant atteindre plusieurs mètres de diamètre, voir de rayon. Cette race de tortue se nomme « esima », ce qui signifie « tortue blanche » dans la langue medwynienne. Grâce à cette découverte, la protection de la population était assurée. En effet, les prédateurs, particulièrement dévastateurs et puissants, furent ainsi contrés avec une aisance incroyable. Ces carapaces sont en effet quasiment indestructibles et très légères. C'est grâce à cette découverte qu'est née la religion medwynienne, car les hommes voyaient ces carapaces comme un don. La protection constante et la fin d'un danger oppressant permirent à cette tribu de se développer très rapidement. Ses individus purent ainsi sortir des grottes et cavernes afin de bâtir la première cité du pays, qui devint plus tard la capitale, nommée Le Dôme. La nouvelle alla vite et se propagea rapidement. Bientôt, la quasi-totalité des tribus se mit à migrer vers cette cité « El Dorado ».

Avec les années, le territoire medwynien s'étendit jusqu'à devenir tel qu'il est désormais, sans jamais avoir perdu de terrain d'aucune sorte. Comme les carapaces étaient à disposition, les artisans du pays apprirent rapidement à les travailler. Ainsi des bâtiments, des armures, boucliers et toute sorte d'objets sont faits (partiellement ou non) de ces carapaces indestructibles. Ces artisans sont ainsi connus par-delà les mers et leurs produits sont très prisés ; ils contribuent ainsi à la richesse du pays.



Le gouvernement Medwynien

Le pays fonctionne sur le système d'une monarchie avec différentes provinces gérées par plusieurs rois. Puisque l'emblème est pour chacune des provinces une carapace blanche, chaque région prend une couleur différente pour le fond de son drapeau, afin de se distinguer des autres :

La carapace blanche sur fond azur représente la **Province du Dôme**. Elle comprend la majorité des côtes ouest et sud. Elle est gouvernée par le premier roi : Amalrik Ingvald.

La carapace blanche sur fond ocre représente les terres du sud-est, gouvernées par la reine Roxane de la **Province de Melfe**.

La carapace blanche sur fond vert représente la **Province d'Opale**, à l'est du Dôme, gouvernée par le roi Uriwyn Ivaron.

La carapace blanche sur fond noir représente les terres du nord, la **Province de Thutôn**, gouvernée par la reine Eurédice Arrhidaeos.

Les provinces

Amalrik Ingval est le roi le plus important puisqu'il a un droit de veto, et sa voix en vaut deux lors des réunions avec les trois autres monarques. Il est considéré comme un roi unificateur et demeure le représentant principal de Medwyn.

Si chaque roi gouverne sa région à sa manière, la plupart des lois et décisions se font lors du conseil. Pour cela, au lieu de faire des kilomètres pour se réunir, chaque roi dispose d'un maître mage capable d'émettre des projections. Ainsi, ils peuvent communiquer à tout moment avec les autres rois sans pour autant se déplacer de chez eux ou envoyer des missives dont l'arrivée à destination est longue et incertaine. La magie est ainsi extrêmement respectée dans le pays. Il y a longtemps, très peu de mages habitaient le pays. Cependant les rois, désireux de développer leurs connaissances dans les sciences et l'art de la magie, mirent en place de grandes écoles et bibliothèques, offrant droit d'asile aux mages persécutés. Le Dôme représente aujourd'hui l'une des cités magiques humaines les plus réputées d'Algaroth.

Les provinces se divisent en différents duchés qui sont gérés par un duc/duchesse pour chacun. Ces ducs et duchesses se doivent de diriger leurs terres respectives selon les lois du pays et de leur province, qui peuvent parfois avoir des particularités. La plupart des duchés portent pour nom leur cité principale, ainsi que la cité d'où dirigent les ducs et duchesses. Au sein des



duchés, des seigneuries sont établies dans différentes cités et terres. Les seigneurs y appliquent les lois et décisions du roi et duc de leur contrée. Ils veillent à la gestion des ressources et tout ce qui concerne la logistique et le bon déroulement de cette société, où ils ont plus de liberté et de pouvoir.



Province du Dôme

Elle est divisée en 3 duchés : le Dôme, Seros et Du Merle. Les dirigeants ont su tirer bénéfice de leur positionnement géographique et ont développé une grande richesse. Le Dôme représente une province attrayante pour tout le monde d'Algaroth, notamment grâce à ses connaissances, comme son académie de magie, l'un des lieux attirant le plus d'étranger au monde. Les cités en furent transformées, donnant ainsi une architecture raffinée et spécifique.

Le Dôme est réputé pour être une ville faite d'une roche blanche et pure, ne rappelant que trop bien la carapace blanche d'une tortue géante, recouvrant la cité entière et ayant donné son nom à la cité. Les colonnes sont décorées de moulures et de sculptures taillées dans la roche opaline. Elles représentent parfois des arbres, feuilles ou autres végétaux, mais aussi certains attrait liés à la mer, et donc à la religion medwynienne, comme des carapaces de tortues, des vagues, etc., comme si les jardins et la mer traversaient et s'invitaient dans l'enceinte même de la ville. Les piliers représentent à la fois des arbres (ou des vagues) sur la voûte, censée symboliser le Dôme (la carapace).

Cependant, ces voûtes restent telles des carapaces ouvertes, ou trouées, comme si des écailles manquaient, afin de laisser passer la lumière. Le haut des murs est orné de frises, souvent colorées voire dorées, qui sont en réalité des lignes de textes religieux à la gloire d'Esima. Au détour des rues, il est également aisé d'apercevoir des mosaïques, fresques et arches finement décorées et conçues. Des jardins s'implantent dans certains quartiers où des arbres fruitiers poussent, comme des orangers, des citronniers, figuiers, etc. Le quartier principal est toujours un jardin, d'où partent généralement quatre petits canaux d'eau, en direction des 4 points cardinaux. En plus d'être un rappel aux 4 provinces du pays, ils rafraîchissent les quartiers en cas de fortes chaleurs. Ce style d'architecture se retrouve tout le long des côtes du Dôme et de ses alentours.

Le Dôme est la province accueillant le plus de voyageurs. Dirigée par Amalrik Ingvald en personne, c'est également la plus grande province de Medwyn. Le **Duché du Dôme** comprend une grande partie de la crique de Seros qui se situe dans la province. La crique entière représente une côte riche, pourvue de ports ainsi que des commerces importants. Avec le reste de la côte ouest du Dôme, ce sont les terres du pays qui font le plus de commerce avec le monde.



Cités et seigneuries principales du duché du Dôme

La cité de Sarton tire son dynamisme des routes commerciales intérieures. La majorité des commerces et des flux de population passent par Sarton, ainsi que les déplacements militaires, faisant de Sarton une route directe en direction de Ditmar, en passant par Senfoss, ou Opale.

- Vendôme
- Costal
- Owar
- Le Dôme

Le **Duché de Seros** tient sa renommée de sa crique, ainsi que de la richesse de sa cité. Seros est une ville phare du pays. Elle est décrite comme étant aussi fastueuses que le Dôme et possède les plus grands ports de Medwyn. C'est un lieu de fêtes et de richesses. Tout autour de la crique, on trouve ce qu'on appelle les îles d'Esima. Ces îlots sont interdits d'accès à la quasi totalité des individus. Elles sont considérées comme un lieu sacré pour tous les Medwyniens. Les seuls à s'y rendre sont donc des religieux qui effectuent ainsi une sorte de pèlerinage . Le duc de Seros tient d'ailleurs la gestion de ces îles d'une main de fer, en chassant et traquant les différents bandits, ou les curieux ayant la fâcheuse envie de s'y rendre sans permission.

Cités et seigneuries principales du duché de Seros

- Akkon
- Arcane
- Seros
- Tarn
- Odal

Le **Duché Du Merle** tient son nom d'une éminente famille qui a jadis permis au duché de s'illustrer grâce au développement du commerce maritime (notamment avec Ivoire) et une organisation plus efficace avec les autres ducs, notamment une meilleure centralisation des ressources et des produits locaux.

Cités et seigneuries principales du duché du Merle

La cité Castel-Ambre, grande cité ayant tiré son développement de la profusion d'ambre de la région et de la nouvelle structure commerciale proposée par le duc Du Merle.

- Caidel

Province d'Opale

Cette province est divisée en deux duchés : Opale et La Jonction. La province d'Opale est moins bien positionnée que les autres, mais elle est en un sens le cœur de l'organisation interne du pays. De plus, elle se trouve entre la province du Dôme et l'accès le plus direct pour Ditmar. De nombreuses routes sont parcourues chaque jour dans cette région. Ce duché possède également des terres fertiles produisant des stocks impressionnants à chaque récoltes.

Si la province est ainsi nommée, il ne s'agit pas là d'un pur hasard. En effet, le sous-sol de la région est truffé de ressources en pierres précieuses, et plus particulièrement d'opales. Ces gisements tendent cependant à disparaître. Mais par le passé, ils ont apporté une richesse non-négligeable au pays tout entier.

Cités et seigneuries principales du duché d'Opale

Senfoss se trouve proche des routes allant vers Ditmar, et est voisine du duché de la Jonction.

Cette région a donc accès à tous les avantages financiers et commerciaux de la province.

- Tregaram

La **Duché de la Jonction** désigne la cité du même nom. Elle fait référence aux anciennes frontières du pays et aux changements qui ont menés à leur modification au travers du temps. Elle est un symbole d'union forte entre les provinces. Elle représente un lieu politique important, où sont organisés différents congrès et réunions entre dirigeants. Le lieu de résidence du duc n'est d'ailleurs pas La Jonction, car aucune personne politique n'a droit de résider dans la cité et ce pour maintenir l'entente entre les régions. La capitale de ce duché est donc Jadéite.

Cités et seigneuries principales du duché de La Jonction

- Avila

- La Jonction

- Jadéite

Province de Luthön

Cette province est divisée en trois duchés : Le Môle, Ballymène et Luthön. Cette province est connue pour être la plus grande puissance militaire du pays. La zone est constituée de basses montagnes assez sèches, où toute la délicatesse de l'architecture medwynienne fut troquée contre des



bâtisses fortifiées et des forts de roche ocre aux murs épais. Plus classiques, elles offrent une protection efficace.

La province reste dynamique malgré un état de guerre constant au nord contre les Ambariens. Cette province est frontalière avec le pays des Nagais, ce qui fait naturellement des Medwyniens de Luthön les principaux défenseurs de Ditmar.

Le **Duché de Môle** représente le nord de la province. Ce duché compte une population majoritairement militaire et dispersées aux différents points stratégiques de la zone. L'endroit a été en partie dépeuplé suite aux guerres ambariennes. Des villes restent pourtant en état et actives, malgré les conflits incessants.

Cités et seigneuries principales du duché de Môle

- Vaen Castel ;

- Brigg. C'est la seule cité établie aussi proche de la frontière ambarienne. Située dans les montagnes, elle est réputée pour être une muraille de roche imprenable, dont les alentours sont truffés de pièges.

Le **Duché de Luthön** est connu pour être un duché très organisé et préparé pour la guerre. La cité de Luthön est la plus grande cité fortifiée du pays: c'est là où vit la Reine du Nord. Le duché garde une frontière commune plus petite avec Lanoöne et se concentre plus sur la logistique de la guerre et les relations avec Ditmar. C'est également ce duché qui soutient Ditmar le long des frontières avec les Ambariens. Bien que les autres régions envoient des hommes, la gestion reste la responsabilité de Luthön.

Cités et seigneuries principales du duché de Luthön

- Yarevick

- Ank Elar

- Luthön

Le **Duché de Ballymène** est dynamique : en effet, il est frontalier du pays des Nagais et traversé par différentes routes importantes venant du Sud ou de Seros. Malgré cela, l'est du duché, tout comme le nord de Melfe, est plus reculé, voire abandonné. Beaucoup de personnes en sont partis après les guerres passées medwyno-ylmséennes. Aujourd'hui, la région porte le fardeau de cette histoire.

Cités et seigneuries principales du duché de Ballymène

- Kara

- Kaer

- Ballymène

Province de Melfe

Melfe est la plus petite province du système medwynien, ainsi que la plus isolée. La reine Roxane Oea y réside et ne se mêle que très peu des histoires se déroulant au Nord. Elle est connue pour être une souveraine secrète et discrète.

C'est est la région la plus désavantagée en ce qui concerne la richesse géographique et les ressources naturelles. Les terres sont peu fertiles, et les montagnes escarpées peu praticables. La région garde tout de même un certain dynamisme grâce à de forts liens avec Linal-Glor. Le duché a également une importante présence côtière puisqu'elle se trouve à l'entrée d'une grande route commerciale, passant entre les continents Panadiah et Xhetalis, ainsi qu'à Ivoire. Un seul duché fut attribué à Melfe, bien que le territoire soit plus divisé que cela. Le sud garde son potentiel, tandis que le nord semble se vider de ses habitants d'année en année.

Dans le nord de la province se trouvent les régions d'Hillfar. Elles désignent une zone du duché reculée et vide. Cela s'explique en partie par une forêt dense et sombre qui laisse rapidement place à des marécages et tourbes inhospitalières. En descendant vers le sud, la roche et les montagnes difficilement praticables s'implantent dans le paysage. Mais, le fait que la région fasse frontière avec Ylmsë - et le passé du pays - est également une cause de cette isolation. C'est, avec le Môle et Ballymène, l'une des régions les moins peuplées du pays. La population vit plus reculée et semble porter un lourd passé, dû à la proximité des Arruites. Ce n'est pas un endroit où l'on aime s'éterniser. Il n'y a pas grand chose à faire, ni à voir, et l'air n'y est pas très agréable.

Cités et seigneuries principales de la province et duché de Melfe

- Melfe

- Hilfar

- Hirane

- Aleck

Si la force de Medwyn réside dans sa protection, ce n'est pas un hasard. En effet, les medwyniens sont des frontaliers de quatre pays différents, et tous ne sont pas inoffensifs. En effet, au Nord se trouvent les ambariens, terrible peuple de Lanoöne dont leur seul but se limite à piller tout ce qui se trouve sur leur passage. Ils ne cessent d'envahir leurs voisins et de les soumettre à leurs pratiques cruelles. Les medwyniens sont donc en conflit constant avec ce peuple belliqueux et brutal. Heureusement, grâce à sa défense implacable, le peuple de Medwyn ne compte que très peu de pertes humaines, et aucune perte de territoire.



Ditmar et les nagaïs forment un autre pays frontalier au nord-est. Il s'agit d'un peuple pacifique qui ne connaît pas la guerre (la légende veut que ce mot n'existe même pas dans leur langue). Les nagaïs sont en très bon terme avec les medwyniens. En effet ces derniers exportent énormément de produits, ce qui représente le premier revenu pour le pays. D'ailleurs, le peuple de Medwyn ne sait pas vraiment quoi penser de tout cela. Les nagaïs ne travaillent pas, ou du moins pas de manière importante. Ils ne produisent aucun argent, mais en ont énormément et se permettent d'importer toutes les matières premières des pays voisins qui leur manque (même la nourriture, puisqu'ils n'en cultivent pas suffisamment). Personne ne sait d'où sort cet argent, mais il est certain que tous les Etats voisins ont des vues dessus.


Ditmar est d'ailleurs en partie envahi par les ambariens depuis plusieurs années. Ces derniers ont pris la moitié du pays en un éclair puisque les nagaïs ne leur ont opposé aucune résistance. Pour ne pas laisser un peuple allié, qui représente un réel atout monétaire pour Medwyn, disparaître, les medwyniens ont alors décidé de riposter et d'entrer dans Ditmar afin de bloquer l'avancée ambarienne. Ainsi Ditmar a-t'il été sauvé bien que la moitié du territoire ait été pris par l'ennemi.

Depuis, les nagaïs paient les Medwyniens pour protéger leurs frontières, ce qui rend la situation complexe pour le pays défenseur qui doit se battre sur un triple front. De plus, les ambariens sont peut-être des barbares, mais ils sont redoutables et astucieux concernant la guerre, les invasions, les pillages et les sièges. La guerre à Medwyn n'est gérée que par une seule région : celle du nord, gouvernée par Eurédice Arrhidaeos, menant une bataille acharnée contre l'ennemi sans jamais avoir connu la défaite.

Leur troisième voisin n'est autre qu'Ylmsë, à l'est. Ce pays est connu pour avoir été une des régions de Linal-Ghlor et pour s'être soulevé contre le pays pour prendre son indépendance. Ceci fait, le pays a ensuite essayé d'envahir Medwyn ainsi que le reste de l'île. C'est pourquoi Linal-Ghlor et Medwyn se sont alliés avec Brimar afin de régir Ylmsë après l'avoir maté, puis, par la suite, pour empêcher sa reconstruction qui aurait rendu le pays de nouveau menaçant.

Donc, bien que Medwyn se bat sur trois fronts, les affaires n'ont jamais aussi bien tourné pour le pays. Ils sont connus dans tout le continent si ce n'est plus comme étant un peuple sauveur et défenseur, les caisses sont pleines à craquer et ne cessent de se remplir. De plus en plus d'étrangers viennent dans ce pays pour s'instruire et dynamiser la société et la culture medwynienne. C'est donc une réussite sur tous les plans pour le moment.

Il faut également noter que l'armée, placée en plein territoire nagaï, en profite pour essayer de découvrir le secret de ce pays si mystérieusement riche. Aucune réponse pour le moment, mais qui sait...



Un équipement raffiné, et une protection impénétrable

L'équipement de combat medwynien est particulier. En effet, faire des armures à partir de carapaces donne un rendu grossier la plupart du temps, notamment en ce qui concerne les armures lourdes de défense puisqu'elles sont très imposantes. Cependant, l'armure et sa qualité changent selon le statut du soldat :

Les Gardiens: Ce sont les protecteurs du pays. Ils sont bien souvent en premières ligne et sont de taille particulièrement imposante. Leurs armures d'un blanc immaculé sont épaisses et robustes. Ils manient souvent une lance, ainsi qu'une carapace servant de bouclier. Une fois sur place, leur formation se trouve impénétrable et leur force d'attaque est puissante.

Les Mains d'Esima: Les Mains d'Esima sont les guerriers de base de l'armée medwynienne. Leurs armes sont variables. Ils connaissent un entraînement assez dur et rude, ce qui fait d'eux des combattants hors pair. Leurs frappes d'attaque sont dévastatrices, surtout lorsqu'elles sont mêlées à la défense des Gardiens. Ils sont tout habillés de blanc avec des pièces d'armures assez épaisses mais qui leur permettent de garder une agilité déconcertante.

Les Flamboyants: Elite de l'élite, les Flamboyants déferlent sur l'ennemi telle la foudre qui s'abat sur la terre. Ils sont spécialisés dans la rapidité et les attaques éclairs. Ces derniers revêtent un accoutrement comportant peu d'armure. Ce sont de petites pièces raffinées et extrêmement fines qui s'emboîtent parfaitement les unes aux autres pour permettre une protection optimale. Ils portent une toge courte de la couleur de la région à laquelle ils appartiennent (bleu, verte, noir ou ocre) taillée de façon à gagner en agilité.

Les armes medwyniennes ne sont certainement pas les meilleures, mais elles sont belles, et surtout très résistantes. Très peu savent fabriquer une arme à partir d'une carapace de tortue, et ces forgerons comptent parmi les meilleurs forgerons humains du monde. Hors de leurs armures, les Medwyniens portent la plupart du temps de belles étoffes, souvent d'une couleur bleue.

Pour obtenir des carapaces, les Medwyniens ne massacrent pas des tortues. En réalité, des stocks incroyables sont ramassés sur les côtes. Personne ne sait si les tortues sont mortes, certains pensent que ces carapaces pourraient se détacher d'elles-mêmes, etc. Dans tous les cas, ce peuple respecte énormément ces animaux mystérieux, qu'ils ne voient que très rarement.

Il existe plusieurs théories sur ces tortues, mais la plus répandue est celle d'un jeune mage et philosophe nommé Hyacinthe. Selon lui, ces tortues ne rendraient pas leurs carapaces lors de leur mort, mais la carapace qui se décrocherait d'elle-même pour laisser place à une nouvelle. Ces carapaces ne seraient d'ailleurs pas blanches à l'origine mais le deviendraient justement lorsqu'elles arrivent à terme que la coque se détache. Hyacinthe aurait même réussi à pêcher une de ces tortues blanches, mais il ne put dire si sa carapace était belle et bien blanche car il fut assassiné avant.



Religion: une tortue sacrée?

Lors de la découverte des carapaces, très vite les spéculations débutèrent. Les hommes se mirent à remercier ces tortues pour leur don et très vite le miracle fut mystifié, symbolisé et on en fit un culte : celui d'Esima, la tortue opaline. Cette tortue est la déesse de la mer. En effet, lors de la découverte, une carapace gigantesque de plus de vingt ou trente mètres de long gisait là. La tortue qui portait cette carapace devait être gargantuesque et devint le symbole de leur culte.

Cette religion se base sur des principes plutôt simples : défendre tout ce qui est légitime et protéger les plus faibles. Ne pas toucher aux tortues, vivre vertueusement, etc. En vérité, cette religion est plutôt libre. Cependant il est une chose que les religieux ne supportent pas : le blasphème et les sacrilèges. Le meilleur exemple reste celui d'Hyacinthe. Celui-ci n'était guère aimé par l'église en écrivant toutes ses théories, si bien que lors de son expédition, il fut assassiné par des hommes de l'ordre religieux. Il réussit tout de même à attraper une tortue et légua son savoir à son jeune collègue, qui demeura introuvable. Aujourd'hui, personne ne sait qui il est, mais ce qui est sûr, c'est qu'il est le seul à détenir la vérité sur les tortues d'Esima. Cependant, s'il se faisait remarquer, le bûcher s'occuperait de son cas.


Les différents rites de passages

Jusqu'à l'âge adulte, chaque enfant est nommé fils ou fille de la tortue. Il est le fruit de sa volonté et chaque enfant deviendra ce que la déesse voudra d'eux. Ainsi les parents sont très à l'écoute de leurs enfants et les encouragent à développer leurs passions. C'est peut-être pour cela d'ailleurs qu'un très grand nombre d'artistes, de poètes, de mages et de philosophes vivent en Medwyn. Mais malheureusement tous n'ont pas cette chance. En effet, comment être instruit et introduit à la philosophie lorsqu'on est enfant de berger ? Les enfants doivent alors faire un choix : suivre leur voie et quitter leurs parents, ou bien rester avec eux, les aider et trouver une voie plus appropriée à leur condition.

Ainsi de nombreuses écoles sont mises en place afin d'accueillir des jeunes désireux de s'instruire. Malgré cela, la répartition de la population reste égalitaire et il n'y a pas d'abandon au niveau des métiers plus manuels. Lorsqu'un fils de la tortue passe à l'âge adulte (18 ans), cela symbolise son entrée dans l'indépendance et il devra choisir son métier qu'il devra garder. Pendant son éducation, le fils ou la fille de la tortue aura ainsi l'occasion de tester plusieurs travaux afin qu'il ou elle puisse se décider à l'âge adulte.

Un autre rite concerne la mise en couple de deux Medwyniens. Il n'y a pas de mariage à proprement parler. L'engagement est libre et il est possible pour chaque couple de se séparer si tout ne se passe pas bien. En effet, l'église et le gouvernement juge inutile d'obliger des êtres à vivre ensemble, car cela les rend moins dynamiques et apporte peu de bénéfices à la société. Lorsque deux Medwyniens veulent s'unir, ils doivent se rendre dans l'enceinte de l'institution qui les concerne et une petite fête sans grande importance est organisée.





La mort d'un Medwynien

La mort est perçue comme un cours naturel des choses, et ainsi, elle n'est pas un tabou et n'est pas diabolisée. Une cérémonie est faite lors de la mort d'un Medwynien. Les rites sont différents selon les régions, mais pour la plupart, les morts sont amenés sur les côtes, déposés sur une carapace de tortue et laissés en mer. Ils retournent ainsi d'où ils viennent. Il arrive qu'en cas de nombreux décès, ou de manque de carapaces, que les morts soient alignés sur une seule et même carapace particulièrement grande et large. Ainsi ce sont de véritables vaisseaux qui partent en mer, où les passagers voguent pour leur dernier voyage.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Académicien de magie

L'académie de magie de Medwyn étant réputé, les mages concernés ont, lors de l'achat d'une école de magie, droit à 2 sorts de niv. 1 gratuit, au lieu d'un seul.

◇ **Compétence raciale culturelle:** Armure ou bouclier Medwynien

Faites en carapaces de tortues blanches, ces équipements sont indestructibles. De fait, ils résistent à toutes les annonces de type «brise».

