



Lachlan



Continent: Deiniolen
Pays: Lachlan
Capitale: Vilhelmine
Religion: Libre (Croyances Klervienne par les conservateurs)
Politique: Royaume
Langue: Commune

Espérance de vie: 70 ans
Taille moyenne: Humaine
Couleur de peau: Diversité humaine





En peu de géographie et histoire

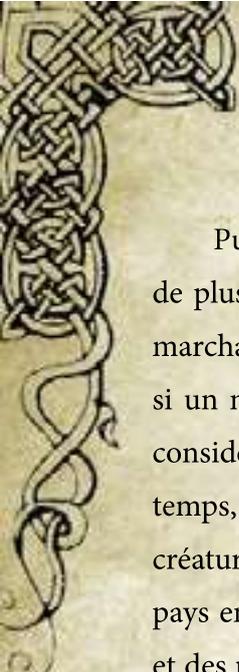
Lachlan est un pays verdoyant constitué de plaines cultivées parcourues de rivières d'eau claire et de lacs purs. Le relief n'est fait que de collines et de petites montagnes d'où surgissent des sources qui alimentent les terres et les rendent fertiles. Ces contrées attirent donc beaucoup d'animaux et de créatures puisqu'il y fait bon vivre.

Ces terres attirent également les hommes, et son histoire est complexe. En effet, toute sortes de créatures magiques habitaient et cohabitaient avec les hommes qu'on aurait pu, à cette époque lointaine, comparer à des elfes. Cependant, lors de la chute des premiers hommes, l'un d'eux, Dilwen, vint peupler les territoires au sud de ses contrées et son fils cadet, Lachlan, monta une armée et repoussa toutes les créatures de ces terres si accueillantes pour y bâtir son propre Royaume. Il les chassa au nom de la religion klervienne, qui pourtant, à l'époque, portait un message de paix et d'amour. Mais ce qui était différent devait être détruit. Les hommes de Lachlan se mirent à chasser toutes les créatures de ce jeune pays et les hommes qui y vivaient furent repoussés aux marécages qui forment aujourd'hui Dyfrig, et furent ainsi condamnés à une vie de misère. Des croisades furent envoyées dans tout le pays, prenant chaque année un peu plus de terrain, et le territoire s'agrandit ainsi sur des générations et des générations. Mais bientôt on ne se cantonna plus à vouloir rester sur ce seul et unique terrain : la religion avait fait de la non-humanité quelque chose de monstrueux et les hommes se mirent en tête d'aller visiter les autres continents pour tuer ces êtres si différents et si hérétiques que sont les créatures magiques. Tout y passait, autant les vampires, les loups-garous, que les fées, les elfes, ou encore les dragons et les autres créatures enchantées. Une inquisition se mit en place en collaboration avec Fénicé, Dilwen, Brocéliandre et Klervy.

Mais ces créatures étaient difficiles à tuer et les hommes de Lachlan cherchèrent longtemps avant de réussir à se forger des armes capables de rivaliser avec ces monstres... Ils créèrent des lames capables de faire aussi mal que l'argent pour vaincre les loups-garous, aussi acides que l'eau bénite pour les vampires, et assez tranchantes pour entailler les armures naturelles que les corps de ces créatures se forgeaient en naissant, que ce soit le cuir des Ferials, ou les écailles même des dragons. À partir de cet instant, ils devinrent des êtres redoutables, et redoutés de toutes les créatures du monde entier, mais aussi admirés des autres hommes qui nourrissaient un espoir considérable envers leurs capacités exceptionnelles. Le drapeau du royaume changea pour laisser place à un dragon rouge sang agonisant face à une épée d'un blanc étincelant.

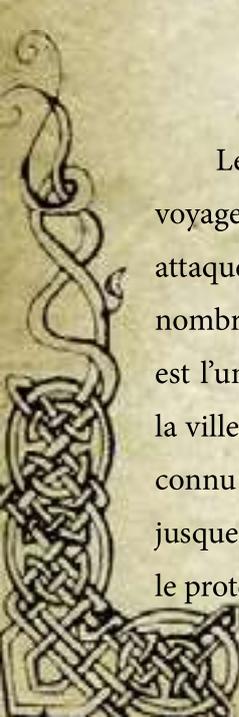
Mais bientôt il sembla que tuer simplement ses êtres s'avérait peu fructifiant quand on savait user de ce qui restait de leurs corps. Un grand trafic de crocs, d'écailles, de cuir et d'objets magiques se mit à s'imposer sur le marché du Royaume, puis on commença à exporter et cela fit grand bruit. Le Royaume devint très vite riche puisque le corps de ces créatures valait littéralement de l'or ! Et puis ils finirent aussi par en faire des armes de guerre : quoi de mieux qu'un dragon pour tuer un autre dragon ? Tout devint facile, les distances devinrent dérisoires, tout était à la portée de ces hommes qui pourtant n'avaient, par rapport aux autres, rien de plus que leur audace. De là vint leur surnom qu'on leur attribue encore aujourd'hui : les chasseurs de dragons.





Puis au fil des années, après cette période qui dura bien longtemps, les moeurs changèrent et de plus en plus de personnes voulurent traiter les créatures un peu mieux que comme de simples marchandises ou machines de guerre. Le trafic de crocs et d'écailles finit par être interdit, même si un marché clandestin demeure encore et toujours. Les créatures furent mieux traitées et on les considéra comme des égales, pour ce qui est des elfes et de toute autres créatures civilisées. Il fallut du temps, beaucoup de temps pour que cela change, mais finalement le pays se spécialisa dans le soin des créatures, et vivaient au mieux en communauté avec elles maintenant qu'ils les avaient fait venir au pays en tant qu'esclaves. Libres, les créatures restèrent, mais la réputation des Lachlan les précédait et des monstres continuèrent de venir au pays, régulièrement, dans l'espoir de terrasser ces humains qui avaient fait tant de mal. Le roi de Lachlan, Evalan III de Bramant, mis en place une milice proche de l'Inquisition (avec laquelle le pays avait fait sécession jusque-là) pour attraper ces créatures qui attaquaient sans cesse le pays pour mettre à feu et à sang les villages. Cette milice, nommée la Société des Lames Ardentes, les attrapait et les jugeait, sans les massacrer pour autant, contrairement à ce qu'aurait fait l'Inquisition, ce qui changeait la donne.

Cette milice fut ensuite appelée dans le monde entier et se borna à aller juger et tuer les créatures d'un alignement mauvais, sans s'occuper de celles qui vivaient justement. Au pays, l'ambiance était de plus en plus harmonieuse et le roi Diwain Auggran, Ier du nom, changea le drapeau de son pays pour apposer sur la blancheur du tissu un dragon d'or dont l'alignement plein de bonté reflétait les nouvelles convictions du pays. Le roi actuel est son fils, Diwain Auggran II, qui s'applique à faire régner la paix dans son pays, et à faire cohabiter les créatures et les hommes ensemble. D'ailleurs, la population est métissée et contient depuis peu quelques étrangers comme des elfes ou même des orcs, des ferials, et autres créatures qui autrefois y étaient chassées.



es villes et villages

Le pays tout entier est aménagé d'un réseau de nombreuses routes en terre ce qui facilite les voyages à travers les différents villages et villes. La capitale était autrefois faite de bois mais avec les attaques de dragons et autres créatures magiques elle est aujourd'hui faite de pierre et contient de nombreux remparts. Vilhelmine est bâtie en demi-lune et s'ouvre sur l'extérieur avec son port qui est l'un des plus grands du monde. Il accueille de nombreux voyageurs et aventuriers, et permet à la ville d'exporter ses trésors, puisque c'est le premier producteur de blé au monde. Lachlan est aussi connu pour la diversité de familiers qu'il est possible de trouver. Certains aventuriers font le chemin jusque-là simplement pour cela. Le port est donc très grand et des remparts s'avancent sur la mer pour le protéger.

Il est cependant à contrebas de la ville à proprement dite puisque celle-ci se trouve au-dessus de la falaise, qui est un rempart naturel à toute invasion. Le port et la capitale sont reliés par un grand escalier de pierre taillé à même la falaise, et de nombreuses grues ont été aménagées pour permettre aux marchandises d'être remontées et descendues rapidement. Les hommes doivent cependant gravir les quelques deux milles marches qui séparent le port de la capitale à pied. Au sommet de ces marches se trouvent là encore des remparts formés en demi-lune. Les portes sont actuellement toujours ouvertes aux voyageurs mais il fut un temps où ce n'était pas vraiment le cas. Ces remparts s'ouvrent sur une zone où se trouvent de nombreuses habitations assez modestes, mais l'endroit est animé et convivial puisque c'est ici qui résident les marchands. On y trouve aussi de nombreuses tavernes et auberges pour les explorateurs venus en quête d'aventures dans le pays. Il y a au centre de tout cela un autre rempart, lui aussi en demi-lune, contenant des quartiers plus riches et les quartiers militaires, aussi. Et au centre de tout cela se trouvent des remparts qui renferment le château du roi. Il est actuellement habité par Diwain Auggran II, dont la femme décédée ne lui a laissé pour seule héritière qu'une fille du nom de Eanna Auggran, aujourd'hui portée disparue.

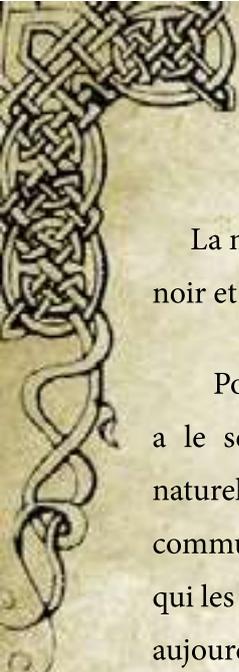
Les routes mènent toutes à cette capitale et forment un réseau en toile d'araignée. Il y a de bons accords qui se font avec Dilwen et les routes se continuent donc dans ce pays-ci, même s'il existe une frontière bien surveillée entre les deux (notamment en raison de leurs différences de point de vue en ce qui concerne les créatures magiques et l'Inquisition).

De nombreux donjons parcourent ces terres et des dangers existent toujours à cause de l'animosité que gardent certaines créatures magiques envers les hommes de Lachlan. Le côté Est du pays est formé par d'immenses falaises et se trouvent des petites montagnes où se cachent la plupart du temps des organisations qui se montent contre le pays, que ce soient des organisations humaines qui n'aiment pas le gouvernement actuel et qui aimeraient retourner à la mentalité féroce d'autrefois, ou que ce soit des groupes de créatures venues s'attaquer aux hommes dans le but de les exterminer et de faire disparaître les armes surpuissantes qu'ils ont confectionnées.

'équipement des «Chasseurs de dragons»

La plupart du temps, les hommes de Lachlan portent des armures de cuir récupéré de créatures magiques. Aujourd'hui, ce phénomène est bien plus rare mais il existe encore quelques commerces très prisés qui confectionnent des armures en cuir et en écailles de dragons. Ce cuir et ces écailles proviennent principalement de cadavres de dragons sauvages que les hommes ont dû tuer car ils mettaient en dangers certaines peuplades d'êtres vivants, de fait, ces armures sont très rares et très chères.

L'armée de Lachlan se compose d'hommes dont la tenue est blanche. Un liserait d'or est apposé sur chacune des tenues militaires, au bas de la tunique. Ils portent également des armures de cuir de lézard géant marron, ce qui constitue l'un des cuirs les plus résistant au monde.



La milice spéciale, les Lames Ardentes, envoyée à travers le monde, porte, elle, des armures en cuir noir et leurs tuniques sont dorées.

Pour ce qui est de la manière de se battre, ils portent des armes magiques dont seul ce pays a le secret de confection. Elles sont capables de réduire en miette n'importe quelle armure naturelle, et percent les points faibles de toute créature magique. Sinon, elles sont tranchantes et aussi communes que n'importe quelle arme en face d'un homme normal. Aujourd'hui, c'est surtout la milice qui les possède tandis que les militaires basiques ont des armes forgées à Gowan. Ces armes ne sont aujourd'hui plus vendues car elles sont considérées comme trop dangereuses et restent un privilège de ce pays. Les hommes de Lachlan usent aussi beaucoup d'arbalètes. Les hommes de la milice enduisent généralement leurs carreaux de potion de sommeil pour endormir les bêtes : ils privilégient en effet la capture et le jugement juste plutôt que la tuerie systématique.

e l'éducation à l'âge adulte

Lorsque les hommes de Lachlan naissent, ils sont tout de suite confrontés à un monde en harmonie entre les créatures et les hommes. Si les plus anciennes générations sont encore septiques envers cette cohabitation bien trop utopique à leur goût, les enfants sont tout de suite plongés dans un univers où humains et monstres sont amis. La plupart des enfants reçoivent d'ailleurs un familier dans leur enfance, qu'il soit magique ou non, et leur éducation fait qu'ils doivent apprendre à bien s'en occuper. Pour encourager ce contact dès le premier âge, le gouvernement offre une bourse aux parents qui le font et suivent l'idéologie nouvelle du pays.

Lesdits « chasseurs de dragons » atteignent leur âge adulte à seize ans et suivent en général le chemin de leurs parents. Bien sûr, ce n'est pas systématique, mais l'éducation étant entièrement prise en charge par les parents, les enfants finissent bien souvent par simplement suivre leurs pas.

Le mariage est une cérémonie importante car, mine de rien, le pays est encore sous influence de la religion klervienne, même s'il s'en détache peu à peu.

La naissance d'un enfant est aussi un grand événement pour ceux qui conservent la religion de Klervy et on célèbre la naissance comme un don miraculeux de la déesse Zacharia. Cela donne donc généralement lieu à une fête où l'enfant est baptisé à l'eau de mer. La mort est un événement funèbre où tous revêtent le rouge, la couleur du deuil. Comme le baptême se fait à l'eau de mer, le cadavre retourne à la mer également. Le mort est placé dans une



barque que son enfant embrase d'une flèche enflammée lorsque le soleil se couche sur l'océan Fillan. L'Ouest du pays est en effet une vaste plage de galets, contrairement à l'Est qui est composé de falaises. Si le mort n'a pas d'enfant, c'est le conjoint qui met le feu à la barque, ou alors le parent le plus proche.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Arme magique de Lachlan

Grâce à ses propriétés uniques, cette arme permet de toucher une créature éthérée ou intouchable pour les autres genres d'arme. Si elle touche une créature surnaturelle (loup-garou, vampire, dragon...) elle aura le même effet que leurs faiblesses naturelles et causera donc une souffrance atroce aux créatures. Nécessite une arme à tranchant, et donc non contondante (placer un ruban violet sur l'arme).

◇ **Compétence raciale naturelle:** Diplomatie sauvage (1/j)

La proximité des Lachlans avec les animaux et créatures magiques leur permet de calmer une créature sauvage, animale ou monstrueuse. Le joueur devra engager des gestes rassurant et un discours de confiance, c'est une manoeuvre RP à part entière! Ne peut être fait qu'une fois par jour.