

Férul



Continent: Xethalis
Pays: Férul
Capitale: Narran
Religion: Diverses religions
Politique: Royauté administrative
Langue: Commune

Espérance de vie: 80 ans
Taille moyenne: Humaine
Couleur de peau: Diverses (cosmopolite)



Introduction

Ferul est l'un des pays les plus cosmopolites d'Algaroth. En effet, il accueille chaque année de nombreux aventuriers téméraires et de marchands venus de toutes les contrées du monde pour trouver fortune. C'est au cœur de Narran, la capitale, que des navires internationaux viennent jeter leur ancre et s'approvisionner en marchandises aussi diverses que variées. Il fait bon vivre dans ce pays ouvert à tous qui s'enrichit grâce aux voyageurs et aux commerçants pour qui Narran est un incontournable.

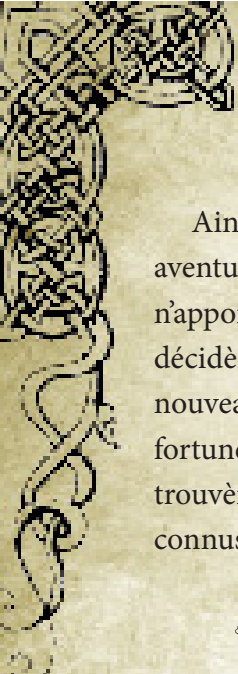
Géographie

Ferul n'est pas un grand pays, mais il possède de nombreuses ressources avec ses multiples rivières riches en poissons, ses côtes océaniques favorables aux échanges internationaux et ses montagnes qui apportent au pays une quantité non négligeable de minerai. Le climat y est tempéré et le vent pousse des nuages gorgés d'eau dans les plaines du pays : la terre est donc extrêmement fertile et permet aux paysans de la cultiver sans craindre la disette ou la famine. La population de Férul se concentre néanmoins sur les côtes et rares sont les familles qui sont restées dans les champs.

De nouveaux arrivants

Férul s'étendait autrefois sur l'ensemble des montagnes de Gurgh, sur l'actuel Férul et sur le nord de Fénicé. Le territoire a donc grandement changé au fil du temps, notamment avec l'arrivée des nains dans les montagnes, ce qui a engendré de nombreuses guerres, aujourd'hui encore contées dans les chansons traditionnelles de Férul. À l'époque, le pays était fractionné en de nombreuses régions peu peuplées, toutes administrées par des familles nobles descendants de Niria et Aubin, le fils et la fille du Dieu Olivar. Depuis, les régions ont été fusionnées pour n'en former que huit, toujours gérées par ces familles issues du couple originel. C'est à partir de cet instant que les étrangers, des hommes de toutes les couleurs de peau, vinrent à leur tour. Les familles qui résidaient à Férul les accueillirent à condition que la paix soit conservée dans le pays car le sang avait déjà été suffisamment versé. Ceux qui ne respectaient pas cette condition étaient envoyés dans les montagnes ou dans le sud où ils étaient réduits en cendres par les flammes du Phoenix géant de Fénicé.

De nombreux voyageurs furent intrigués par la maison centrale, celle de Niria et Aubin, qui se dressait au centre de Narran. La légende de cette demeure et les rumeurs qui circulèrent autour attirèrent alors de nombreuses personnes du monde entier, qui vinrent visiter ces lieux mythiques. Les seigneurs de Férul y virent une opportunité de relever le pays de toutes les pertes qu'il avait subit : se mirent en place de nombreuses auberges, tavernes et commerces qui se voulaient attrayants. Bientôt, les Féruliens se rendirent compte que des aventuriers parcouraient leur pays en quête de gloire, si bien qu'ils décidèrent d'inventer des légendes sur d'anciens donjons et châteaux et de faire croire aux explorateurs qu'ils y trouveraient des quêtes prestigieuses.



Ainsi, de nombreux villages reprirent vie dans la plupart des régions féruliennes où les aventuriers de toutes sortes venaient se ravitailler et se reposer entre deux péripiéties. Ces aventuriers n'apportaient pas seulement des fortunes, mais également des hommes et des femmes : certains décidèrent de s'établir dans ce pays de plus en plus riche, ce qui permit à Féru de augmenter de nouveau sa population. Des commerçants du monde entier migrèrent ensuite dans ce pays pour faire fortune et des commerces beaucoup plus variés se mirent en place : les marchands d'esclaves eux-mêmes trouvèrent leurs clients et un marché noir presque autorisé s'installa à Narran. Beaucoup de noms connus glorifièrent Féru, dont celui de Gowan, ce qui donna encore plus de lustre au pays.

Féru de nos jours

Aujourd'hui, Féru est devenu un point commercial essentiel à tout marchand qui se respecte. Il accueille des hommes et des femmes de toutes races ce qui fait de lui le pays à la population la plus diversifiée du monde. Si les seigneurs nobles gèrent toujours les différentes régions chacun de leur côté, ils ont moins de pouvoir à cause des familles de parvenus, souvent constituées de commerciaux. En réalité, la plupart des habitants actuels ne vivent à Féru que pour s'enrichir. Narran n'est d'ailleurs pas le seul point prisé par les marchands ou les aventuriers puisque de nombreuses villes côtières du pays ont leur propres spécialités et savent attirer leurs clients. Si la plupart des régions de Féru sont ouvertes au commerce, toutes n'apprécient pas à la même mesure les étrangers. La politique d'ouverture menée par le roi de Féru n'est pas toujours suivie par les régions régies par les familles nobles pour la simple raison qu'il tient davantage un rôle de représentation que de pouvoir.

Chaque région est indépendante, mais une réunion a lieu tous les ans à Narran, dans l'ancienne bâtisse de Niria et Aubin. Cette réunion vise à réunir tous les seigneurs principaux du pays et chacun vient y faire un compte-rendu annuel. Ces rassemblements sont parfois houleux et peuvent donner lieu à des changements dans la politique du pays.

Les différentes régions de Féru

Chaque région de Narran est gérée par une famille noble, prétendument descendante du couple originel que forment Niria et Aubin. Ces Seigneurs cèdent aux ducs, contes et châtelains des terres qu'ils se chargent d'occuper pour eux en échange de taxes dont la somme ou l'objet d'échange varie en fonction des régions. Les Seigneurs doivent ensuite une taxe au Roi qui règne sur Narran.

Narran

Narran, en plus d'être la capitale de Féru, est une région à part entière gérée par la famille qui descend directement de Niria et Aubin. D'aussi loin que remonte la mémoire des hommes, cette famille a toujours régi le pays - avec plus ou moins de poigne - et ses membres se sont toujours succédés sur le trône. Aujourd'hui, Samroy II règne sur Narran et maintient une politique



traditionnelle d'ouverture du pays que ses prédécesseurs ont encouragée avant lui. Cependant, s'il est roi de Féru, son principal rôle est d'administrer Narran et de maintenir la paix entre les différentes familles et les nouveaux venus. Il n'a pas vraiment de mainmise sur son Royaume et il est davantage une figure symbolique qu'un réel souverain, c'est pourquoi il est important que les familles qui régissent les autres régions lui soient fidèles. D'ailleurs, le roi ne demande que très peu de taxes aux administrateurs des différentes régions ce qui permet de maintenir une courtoisie essentielle au bon fonctionnement de Féru.


Len'las

Cette région est, avec Beinn, la plus guerrière de toute car elle a, pendant des années, fait front à Fénicé et à ses hommes qui tentaient d'aller vers le nord lorsque sa politique était encore expansionniste. De cette manière, de nombreux forts se sont construits le long des frontières et sont aujourd'hui pour la plupart abandonnés où loués à la garde fénicéenne qui n'apprécie guère la venue des étrangers dans son pays. Rares sont ceux encore gardés par les Féruiliens, mais il existe quelques familles qui n'ont pas encore enterré la hache de guerre et qui redoutent Fénicé. C'est pourquoi la famille noble qui dirige cette région, les Lesouï, proposent des formations militaires gratuites aux fils de paysans en échange de leurs services, ce qui permet un renforcement de la sécurité aux frontières.

Len'las est une terre riche, qui abrite de nombreux vignobles dont le goût varie en fonction de leur distance à l'Océan. Au nord se trouvent les montagnes ce qui a permis à certains de trouver fortune dans les mines disputées par les nains avant l'arrivée des géants. C'est là que se trouve Dravedor, une ville marchande située à la frontière des trois pays qui a contribué au développement du commerce à l'Ouest de Féru. Ce commerce est essentiellement tourné vers le textile, le minerai et le vin.

Ithe

Proche de Narran, est de loin la région la plus fidèle au roi de Féru. Grâce à la famille suzeraine, cette région a vu ses ressources augmenter et sa richesse toucher des plafonds qu'elle n'imaginait même pas. Fédérée par la famille D'Azy, Ithe est entièrement côtière et a pu développer son commerce et, surtout, sa navigation. En effet, les éclairs qui cinglent Penderyx jours et nuits sont des curiosités encore peu approchées en raison de leur dangerosité. Cependant, nombreux sont les navires qui désirent se rendre à Deltora sans faire l'énorme détour par Cadfan. Habités aux tempêtes que provoquent les tempêtes autour de Penderyx, les marins d'Ithe ont commencé à proposer leurs services pour la traversée qu'ils ont nommée l'«Allée de Penderyx». Les marchands ont aisément été attirés par cette offre car malgré le coût du voyage, il était plus intéressant pour eux de gagner du temps, et donc de l'argent en passant par Ithe. Ces départs se font depuis la ville principale de la région, Donehal, également connue pour ses spécialités culinaires à base d'anguilles. En effet, cet animal marin est extrêmement abondant au sud de Féru. Certaines légendes affirment même qu'elles se nourrissent des orages de Penderyx avant d'aller grossir au fond des mers pour ensuite revenir



brûler les bateaux et se nourrir des hommes qui les habitent. Les paysans, plus enfoncés dans les terres, contribuent à la richesse de la région en cultivant des fruits d'été comme les oranges, les citrons, ou encore les nectarines qui font le bonheur des voyageurs.

Cependant, la rivalité entre les familles nobles et les familles de parvenus se fait particulièrement sentir dans cette région pour la simple et bonne raison que les marchands ont voulu instaurer des écoles privées. En effet, Ithe est, avec Vitronin, la seule région de Férul à proposer aux enfants une éducation gratuite dans des écoles publiques. Les marchands, et particulièrement une famille de marchands récemment devenue férulienne nommée Pogniat, y ont vu là un business et ont monté leurs propres écoles afin de taxer les Féruliens en échange d'une meilleure éducation que ce que pourrait apporter une école publique financée par la famille D'Azy.

Vitronin

Région côtière perdue entre Ithe et Deala, Vitronin, régie par la famille La Sayette, est une région qui exploite peu l'océan et ses ressources malgré ses richesses. En effet, la région a dû se différencier de ses voisines en apportant au pays une richesse recherchée dans le monde entier : l'or. Depuis longtemps, la famille La Sayette a su acheter l'or puisé des mines de Len'las pour confectionner des bijoux et sertir des joyaux convoités dans le monde entier. De ce fait, la plupart des habitants de la région habitent en ville et reçoivent une éducation que l'école publique leur prodigue. Grâce à ces formations faites à la population locale, rares sont les étrangers qui ont pu s'installer sur place pour trouver de la richesse. En effet, les La Sayette contrôlent l'or et le vendent seulement aux citoyens de Férul. La région aime les clients, mais pas la concurrence. Elle a su, mieux que les autres régions, s'armer contre les commerçants étrangers en quête de richesse et cela fait d'elle l'une des régions les plus riches. En contrepartie, ses habitants sont sans doute ceux les plus taxés du pays, ce qui explique la quasi-absence de paysans, incapables de payer des sommes astronomiques à la famille noble qui gère la région.

Les artisans de la ville de Carran apportent également un certain prestige à la région car ils se sont spécialisés dans les vitraux et leur confection. Cette ville, bien que petite, est sans doute l'une des curiosités les plus splendides du pays et attire chaque année de nombreux visiteurs. Les vitraux sont également commercialisés dans le reste du pays ou acheminés en-dehors de Férul via le port d'Arkala, véritable plateforme commerciale ouverte vers l'extérieur. C'est d'ailleurs elle qui fournit les plus beaux vitraux religieux d'Agadrech, capitale de Brocéliandre.

Canven

Habité principalement de paysans, Canven est la région la plus pauvre du pays. Elle sert de grenier aux autres régions et la famille en place, les De Courcy, s'assoit largement sur les ressources de ses fiefs pour vivre confortablement. Cela a engendré de nombreux conflits par le passé, et plusieurs familles de paysans se sont réunies pour piller les convois d'or qui passaient de Len'las à Vitronin.



Malgré les guerres civiles, cela n'a pas suffi à faire tomber la famille en place puisque le roi de Féruil l'a toujours soutenue dans l'espoir qu'elle lui reste fidèle. De plus, les De Courcy habitent à Courcy, une forteresse en bord de falaise quasi-impénétrable où elle forme ses propres soldats capables de gérer des hordes de paysans révoltés.

Deala

Cette région n'est pas la plus riche ni la plus pauvre des régions de Féruil. Elle se fait discrète et se méfie de sa voisine, Carbeth. Sa richesse provient du sel : de riches familles entretiennent un commerce florissant grâce à la mer mais également aux salines présentes dans l'ouest de la région. En-dehors de cela, la région vit en quasi-autarcie : elle vend mais n'achète rien car la famille qui est en charge de sa gestion, De Montmer, s'applique à la rendre autosuffisante en cas de démantèlement du pays. En effet, elle possède les espions les plus efficaces du pays et tous savent qu'elle ne fait confiance ni aux De Courcy, ni aux Ortoli, ni aux De Beinn. La capitale côtière où cette famille a élit domicile se nomme Blansel.

Carbeth

Prête à tout pour faire grandir ses richesses, la famille Ortoli s'est spécialisée dans la contrebande et la vente d'esclaves, ce qui a rapidement été légalisé lorsque Narran s'est rendu compte de la richesse que cela apportait au pays. De nombreux voyageurs viennent ainsi vendre ou acheter des esclaves de bonne qualité et des objets magiques. La famille Ortoli se laisse évidemment le privilège de commercer avec les Phregus, famille marchandant des esclaves dociles qu'elle se charge elle-même d'«élever» à Fergus. La famille Ortoli, avec la famille Lesouï, est également la seule famille seigneuriale de Féruil dont l'héritier s'est marié avec une femme issue d'une famille marchande. Ce fils unique a mystérieusement disparu une semaine après le mariage et la famille a vu sa réputation faiblir puisqu'elle ne comportait dès lors que des marchands. Les branches de la famille Ortoli plus éloignées tentèrent de renverser les nouveaux arrivants, mais la guerre civile fut vaine et les dernières personnes qui pouvaient encore se soulever pour réclamer le trône moururent de maladie ou disparurent dans les semaines qui suivirent.

Beinn

Contrairement à toutes les autres régions, Beinn est régit par une famille royaliste dont les seuls desseins résident en la fermeture définitive du pays. Rien ne sort de la région, les montagnards qui y vivent se contentent de ce qu'ils ont et la famille De Beinn tente de lutter contre les géants dans l'espoir de récupérer les terres qu'elle a perdu bien des siècles auparavant à cause des nains. D'ailleurs, la plupart des habitants de cette région ne supportent pas la vue d'autres races que celle des humains et considèrent que le roi de Féruil n'est qu'un pantin aux mains des envahisseurs marchands. Les relations que Beinn entretient avec les autres régions sont très minces : seuls des nains sont parfois envoyés à Carbeth afin qu'ils soient vendus et qu'ils disparaissent définitivement du pays.



OCEAN GUAEW

FERUL

Kardac

Tharron

CARBETH

DEALA

Linin

BEYNN

Lac Roni

Belta

Dravedor

Courcy

Blansel

CANVEN

Lac Belveil

Carran

Arkala

VITRONIN

LEN'LAS

Brandsorg

Donehal

ITHE

Narran

NARRAN

GURGH

FENICE

ALLEE
DE
PENDERYX

Inthor



evenir citoyen à Ferul


Il existe plusieurs manières de devenir citoyen à Féru, mais toutes ces manières comprennent deux conditions. Tout d'abord, la personne qui désire devenir citoyen doit savoir parler et lire la langue commune, et doit également connaître l'histoire de Féru et de sa création. Ensuite, elle doit avoir contribué à la richesse ou au prestige du pays.

La manière la plus rapide de devenir citoyen est encore de se marier avec un natif et d'avoir une descendance avec lui. Les deux conditions citées précédemment doivent cependant être réunies. Sinon, la personne qui désire devenir citoyen de Féru doit pouvoir prouver avoir résidé dans le pays au moins dix ans avant de demander la nationalité.

ne nouvelle monnaie

L'institution bancaire coopérative de la BFF est née il y a peu, en l'an 2504. Elle émerge des désirs de commerces grandissant de trois pays aux réseaux maritimes et terrestres très développés : Berwyn, Féru et Fergus. Les deux premiers pays ont été à l'origine du projet sur le côté commercial, tandis que le troisième a été mandaté pour assurer des passages sûrs via la mer. En effet, les navires de l'archipel de Fergus sont les plus sécurisés et les moins attaqués par de potentiels pirates. La BFF est la première banque à lancer une monnaie propre qui s'oppose à l'ancienne monnaie d'échange traditionnelle. Elle propose en plus de cela des prêts financiers ainsi que du change. Ces nouveaux concepts commencent à se répandre dans tout Algaroth. C'est à Féru que le projet a été lancé par une des plus grandes familles marchandes du pays : les Lesouï. Originaires de Dravedor et installés en ville depuis de très nombreuses années, ils ont tout d'abord fait fortune grâce à leurs vins et alcools. Le commerce devint florissant et leur fortune grandit tant et si bien qu'ils ont rapidement développé une influence non négligeable dans une des citées portuaires les plus actives du pays. Leur ambition leur permit de prendre contact avec des partenaires commerciaux de confiance à Berwyn pour élaborer une ébauche de guilde marchande commune.

Le projet se développa peu à peu, jusqu'à ce que les bénéfices permettent de concevoir un projet des plus fous : créer une nouvelle monnaie, frappée du dragon des Lesouï et de la balance commerciale, pour concurrencer les pierres désuètes de la monnaie traditionnelle. L'influence et l'argent des Lesouï leur permit d'obtenir un partenariat sans précédent avec des corsaires de Fergus pour la protection et le transport. La matriarche de la famille, également présidente du conseil de Dravedor, laissa la gestion du projet à ses proches de confiance : ses cinq filles et ses deux fils. Il n'est pas rare de croiser une des quintuplées Lesouï quelque part en Algaroth, recherchant de nouveaux actionnaires pour investir dans cette monnaie qui prend chaque jour plus de valeur. Cependant, il est plus difficile de croiser la route des deux fils aînés de la famille qui s'occupent de maintenir le cap du projet dans l'ombre des bureaux et des relations plus obscures avec Fergus.



ne religion libre

À Féru, chacun est libre d'avoir sa propre religion. Si, à l'arrivée des étrangers, les habitants originels tentèrent de leur imposer leurs croyances, cela a complètement changé puisque la population du pays est devenue cosmopolite et que chacun a apporté avec lui sa propre religion. Féru est également le berceau des sectes puisqu'il est facile de faire respecter sa religion sur les terres de ce pays. Seule la région Beinn respecte encore totalement la religion originelle et n'en accepte aucune autre.

Les Dieux originaux: la croyance la plus pratiquée à Féru

Les Dieux Féruiliens se composent de quatre générations différentes. Les premiers naquirent d'un phénomène hasardeux et du néant se formèrent les quatre éléments : l'eau, la terre, l'air et le feu. Tout était inerte du la terre et le vent, impatient, se mit à souffler sur les eaux, le feu et la terre qui finirent par se mélanger tant est si bien que trois êtres doués de conscience en ressortirent.

> Le premier, **Sigri**, était léger, lumineux et si rapide qu'il devint maître du temps.

> La deuxième, **Méléanna**, sortit, humide, de la terre et se mit à marcher. De l'empreinte de ses pas sortit un couple d'êtres vivants à chaque fois différents.

> Le troisième, **Nangar**, était noir comme la nuit et apporta avec lui la désolation et la mort car il commandait une force incontrôlable : la foudre.

Cependant, la terre, l'air et l'eau n'étaient pas favorables à la création de ses êtres et ils se mirent à leur livrer bataille. La guerre dura jusqu'à ce que le feu, fatigué par ses frères et sœurs qui ne voulaient aucun changement, prenne parti des trois êtres qu'il avait nommé des «Dieux». Il leur dit que pour vaincre les Éléments, ils devaient créer d'autres dieux qui régneraient en maître sur eux. C'est ainsi que Sigri et Méléanna mirent au monde Eira, Déesse du Froid et des Eaux pures ainsi qu'Halimeda, Déesse des Mers et des Océans. Ils créèrent ensuite un autre Dieu, Roch, Dieu des Montagnes pour régner sur la terre tandis que Nangar créait Anil, Dieu du Vent et des Tempêtes pour dominer l'air. Les éléments furent ainsi maîtrisés, et la deuxième génération des dieux était née.

Il ne manquait plus qu'au monde des êtres pensant qui pourraient s'occuper de la planète sans que les Dieux n'aient plus à s'occuper de rien. Aussi Méléanna et Sigri s'accouplèrent-ils pour donner naissance aux 15 premiers dragons. Mis de côté par son frère et sa sœur, Nangar sentit la colère monter en lui et alla trouver Eira. Elle refusa de créer quoi que ce soit avec lui car d'eux deux ne pouvait naître que le chaos. Révolté, Nangar la viola et elle donna ainsi naissance aux 15 premiers Hommes. Ceux-ci, contrairement aux dragons, étaient orgueilleux. Ils finirent par déclarer la guerre aux dragons et par les tuer un à un. Les Dieux, scandalisés par le comportement des hommes,




décidèrent de les anéantir. Mais Eira aimait ses enfants et supplia ses confrères de les épargner mais de leur ôter tout pouvoir afin qu'ils ne puissent plus nuire à personne. Pris de pitié, les autres Dieux acceptèrent et ôtèrent aux Hommes tous leurs pouvoirs. Ils châtièrent aussi Nangar pour avoir créé pareilles créatures et l'enfermèrent sous la Terre où il règne désormais sur les morts.

Olivar, l'un des hommes déchu, se fit ensuite remarquer des Dieux en aimant une dragonne de fer et en élevant ses enfants, des dragons blancs, avec amour. Lorsqu'il mourut, les Dieux décidèrent de faire de lui un Dieu, celui de la chasse et de l'amour. Il est le seul Dieu composant de la troisième génération des Dieux. Protecteur des Hommes, il s'est toujours mis de leur côté pour leur permettre d'évoluer. Il fit également convenablement connaissance avec les autres Dieux et tomba amoureux d'Eira, avec qui il eut Ada dont le cœur était celui d'un humain. Comme son père, Ada aimait les hommes et il leur permit de cultiver les champs en rendant les terres devenues difficilement fertiles à cause de Roch. Ada est ainsi le premier Dieu de la quatrième génération. Il fut suivi par Nemo, Dieu de la forêt et des constructions navales, fils de Roch et d'Halimeda, ainsi que de Arke, Déesse de la Fête et de la Route, fille d'Anil et Halimeda, connue pour se rendre régulièrement sur terre et pour aimer les hommes. On raconte que les meilleurs bardes sont en réalité ses enfants, ce qui explique leur pouvoir magique. Depuis la naissance de ces deux derniers Dieux, Roch et Anil se livrent bataille pour le cœur d'Halimeda. On dit que cette bataille a lieu sur l'île de Penderyx et que les éclairs y sont visibles grâce à Nangar qui aurait prêté ses pouvoirs à son fils Anil.

Rituels

Selon la religion originelle de Féru, il est important que des sacrifices soient régulièrement faits aux Dieux. Ainsi, chaque année est célébrée une fête nommée Sigranide. Cette fête dure les quatre derniers jours du mois de Mön et de nombreux sacrifices sont faits aux Dieux. Le premier jour est organisé en l'honneur des trois premiers Dieux : de grands feux de joie sont allumés dans les grandes villes du pays et chaque famille est priée de joindre une procession en compagnie d'un animal domestique. Tous marchent jusqu'en dehors de la ville où ces animaux sont ensuite relâchés pour retourner auprès de Méléanna, la Déesse qui leur a donné vie. Le second jour sont célébrés les Dieux de la seconde génération : des courses de bateaux sont organisés sur les mers et les rivières. Chaque bateau porte des pierres qui sont, à la fin de la journée, jetées dans la mer afin que Roch rejoigne sa bien-aimée Déesse des Océans. Le soir, de nombreux aliments sont salés, puis grillés et la fumée, au parfum d'Haleneda, s'élève jusqu'à Anil.

Olivar est célébré le troisième jour : tous les hommes partent en chasse et rapportent le gibier en fin de journée. Le tout est cuit et laisse place à un banquet gigantesque auquel sont conviés les membres de la ville ou du village. Les étrangers aiment participer à ce troisième jour car la nourriture est servie à profusion, la boisson coule à flot, et, surtout, une fois que les esprits sont enivrés, il arrive qu'une orgie prenne place car si Olivar est le Dieu de la Chasse, il est aussi le Dieu de l'Amour.



Enfin, le dernier jour est dédié à la dernière génération de Dieux : les pêcheurs viennent donc apporter leurs meilleurs poissons, fruits de mers et anguilles ; les paysans apportent les plus beaux fruits et légumes de la saison ; tandis que les vignerons apportent leur fut le plus goûteux. Tout le monde est convié à manger et boire toute la journée tandis que les artistes se succèdent sur les scènes et au théâtre pour interpréter comédies et tragédies ou pour chanter et conter les meilleures histoires.

Dans la vie de tous les jours, les habitants qui croient en cette religion accordent aux Dieux une attention particulière : une assiette leur est laissée lors du repas du soir, le premier fruit de l'année est offert à Ada, certains pèlerinages vers les montagnes sont accordés à Roch, tandis que les mariages sont célébrés sous l'égide d'Olivar. Pour cette raison, les mariés sont en blancs car ils sont, comme Aubin et Niria, les enfants de cet homme divinisé.

La mort est très importante et tous sont enterrés dans des cimetières en-dehors des villes. Les morts sont préparés d'une manière particulière : leur peau est peinte en noir et ils sont enveloppés dans un linceul tout aussi sombre. Ils sont ensuite enterrés avec les biens qu'ils désiraient emporter avec eux et sur leurs tombes est sacrifié un animal qui est ensuite brûlé et mangé par les membres de la famille proche. La profanation des tombes est vue comme un sacrilège et ceux qui s'adonnent à ce genre de pillages sont enterrés vivants, puis déterrés. Autour des cimetières de Féruil, il n'est pas rare de rencontrer un squelette humain dont les os sont cassés : ils montrent ainsi aux vivants quel sort leur est réservé s'ils décident de piller les richesses des morts, car les cimetières féruiliens sont connus pour receler de nombreux trésors enterrés.

Quelques sectes connues

Il existe de nombreuses sectes à Féruil, mais toutes ne seront pas citées car il en existe des centaines. Certains croient que les dragons sont des Dieux, eux seuls créateurs de l'Univers. D'autres vénèrent le feu et les mages qui maîtrisent cet élément sont vus comme des prophètes. Il existe des croyances à profusion et toutes possèdent certaines vertus. C'est pourquoi les voyageurs s'enrôlent parfois dans les rangs de certains religieux afin d'en apprendre plus sur telle ou telle magie, ou sur telle ou telle pratique qui apporte une expérience indéniable à l'aventurier. Pour cette raison, certaines sectes sont devenues davantage des guildes et demandent aux nouveaux membres une participation financière : grâce à cela, certains charlatans arrivent à se faire de l'or. Pourtant, il s'agissait à l'origine d'une pratique faite pour éloigner les parasites qui ne croyaient pas en la religion de la secte.



Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Estimation

De part les réseaux marchands très développés du pays, le férulien a en sa possession un carnet avec inscrit les valeurs générales du monde d'Algaroth. Il peut ainsi mettre un prix sur chaque objet grâce aux références de son livre. Ces références sont bien évidemment transmises par les organisateurs avant l'évènement.

◇ **Compétence raciale culturelle:** Grosse monnaie

Un férulien n'est jamais en manque de pièce trébuchantes dans sa poche, c'est pourquoi le joueur commence avec un pécule supplémentaire plus conséquent. A chaque évènement, il débutera avec 20 pièces supplémentaires.

