Histoire du monde et des états

Histoire du monde D'Helnéa et des états qui y sont présent de nos jours ou qui ont disparu

- L'Empire de Galanth dit "Saint Empire" (Humain)
- La République de Jérrikkho (Humain)
- Sidania (Humain)
- Argatante (Humain)
- Royaume de Valakia (Vampire)
- Compté Vampire (Vampire)
- Royaume démocratique de Mirkurthir (Nain)
- Saint Royaume de Gjirdurkov (Elfe)
- Tellasia (orc)
- Sidur (Chaotique)
- Ruine des Anciens (Lactéyens et Xanthe)
- Carte du monde (Helnéa)

L'Empire de Galanth dit "Saint Empire" (Humain)

L’Empire de Galanth, aussi appelé Saint Empire, est un Empire humain impérialiste et belliqueux. Conquérant toujours plus de territoire, il s'est enlisé dans des guerres avec tous les royaumes qui bordent ces frontières.
L’Impératrice Xanéra Girniv est la monarque absolue et divine de l’empire. Elle engage souvent des aventuriers ou mercenaires pour des missions périlleuses, mortelles et très souvent immorales.

Bien que l’Empire soit l’état le plus récent, leur culture est la plus imposante de Helnéa. Elle est un assemblage entre la culture des anciens, au niveau architectural, vestimentaire et organisationnel, et la culture naine pour leur technologie.
Leur technologie bien que plus avancée que celle des autres royaumes humains, elfe et vampire, qui l’entour, reste loin des prodiges réalisés par celle des nains.

La naissance de L’Empire remonte à 142 ans, lors de la Grande Guerre Humano-nanique. Il est né de la fusion du royaume de Galthir et du Royaume d’Anthios. Ces deux royaumes étaient des états totalitaires et belliqueux, qui après s'être alliés contre la république de Nirdas, état nain vivant de l'exploitation et restauration des technologies des anciens, se sont rassemblés dans un premier temps dans une alliance militaire afin d'affronter le Royaume de Mirkurthir, venant aider son allié de toujours.
A la suite de combats sanglants opposant nains et humains, les deux royaumes, suite à l’assassinat mystérieux du roi d’Anthios, fusionnèrent sous le nom du royaume de Galanthir. Ce n'est qu’après avoir annexé le Royaume d’Anilos et l'extermination de la Grand forêt d’Ilthir, territoire Elfe, que la reine Xéra Girniv, s’est auto-proclamée, Impératrice. Depuis ces héritiers et héritières règnent sur un territoire toujours plus grand, conquérant le plus de territoire possible. Enchaînant les victoires sur leurs ennemies.

Seule une Guerre, leur laisse un goût amer de défaite.

En 1397, L’Empire voulant s’étendre vers les territoires gelés de la zone sombre, entra en Guerre contre le Royaume millénaire de Valakia, ex territoire humain régi par le puissant Jarl Ragnar Van Helsing, désormais au mains des Vampires de Vladimir Dracula Depesche. Bien que la technologie de L’empire était supérieur à son voisin vampire, la force et la vitalité des ces guerriers vampires écrasa sans peine la vanité de l’Empire. En 1400 cette guerre venait d’amputer d’un duché l’Empire.

Ce tournant désormais vers les Royaume de Sidania et de Argatante, l’Empire continu sa rapide extension, se rapprochant toujours plus de son ennemie de toujours, Le Royaume démocratique de Mirkurthir.

La capitale de l’empire est Xenitra. Les 5 plus grandes villes de l’empire sont ; Xénéra, Xinaré, Xomira, Helina et markorim. Ces 6 Grandes villes sont les hauts lieux des 6 provinces de l'Empire.

La Province de Fringol dont le Haut lieux est Xénéra est un duchée gouverner par l'Archiduc : Numerius Girniv le 1er Prince.
Province industrielle, située dans le nord de Galanth, elle regroupe la majorité des industries de l’empire. Que ce soit la fabrication d'armes, d’outils ou d'armures, les forges du duché de Fringol crachent sans relâche le suif du progrès. Les technologies de l'Empire sont toute issus de cette province, elle regroupe la totalité des inventeurs de l'Empire grâce à L'Académie des sciences de Fagol. Véritable institution pour les penseur du monde entier, elle vu ériger par Xéra Girniv, première impératrice, au début de son règne.

Le Duché contient trois comtés, le comté Fringela gouverné par le comte Lucius pentras, la plus grande ville du comté est Fringela, dont la population monte à 250.000 Habitants, est la plaque tournant pour les 3 autre villes du compté, Frin, Frig et Fregal. Le comté compte en tout 12 Villages.
Le comté Findral gouverné par le compte Sertor monus. La plus grand ville du comté est Findral, d'un population de 120.000, elle abrite principalement des ouvriers d'industries lourdes. Le comté compte en tout 2 autres villes, Find et Fidral. Le Comté compte en tout 8 Villages.
Le compté Fagol gouverné par le compte Valentinus grinera. La plus grande ville du comté est Fagol, d'une population de 350.000 Habitants, Fagol est le comté le plus important du duché. Il y a 2 autres villes, Faol et Fogal ainsi que 15 Villages.

Korarim (Markorim) :Grand Général Marokay De riviet
→ 0 Comptées
Province située autour du barrage éternel, elle vit principalement de la production d'armes à feu et de canon pour l’armée impériale, et de son centre de formation pour les recrues, elle possède aussi de faste étendu agricole. Zone peu peuplée, elle est le terrain des exercices militaires de l’Empire, le siège de l’état majors et accueille la plus grande école d’officier de l’Empire.
Davior (Xinaré) : Hostus Girniv (2em Prince)
→ 5 Comptées → comtesse : Licinia tiberius / Fausta Dorias / Octavia pinia / Septima vulma / Caesula rinam
Province la plus densément peuplée de l’empire.
Komur (Xomira) : Linéra Girniv (2em Princesse)
→ 4 Comptées → Comptes : Postuma frigas / Quinta minolis / Titia lonto / Appia vulia
Province
Murhnit (Helina) : Commandante Helena Depech
→ 0 Comptées
Province
Xintora (Xenitra) : Zinera Girniv (1er princesse, princesse héritière)
→ 0 Comptées
Province

La République de Jérrikkho (Humain)

Cette République multiculturelle est prospère, profondément juste et stable. La sécurité de ces citoyens, l'ordre et le respect des lois sont les fondements de leurs sociétés.
Jerany Kalmir et Markevnia Kovila sont les deux co-présidentes du conseil. Elles font appel à des aventuriers pour tous les problèmes de monstre, de bandit et d'envahisseur.
Organisée en Conseil citoyen, la République de Jérrikkho est gouvernée par ses citoyens, certains historiens parlent d’une “démocratie athénienne” bien que personne ne sache vraiment d’où ce terme vienne.
Jérrikkho est la patrie des philosophes et des libres penseurs, tant que ceux-ci respectent toutes les lois de la constitution. Celles-ci sont égalitaristes, garantissent la liberté de penser pour tous et toutes, une justice équitable, quelque soit la richesse ou l’influence. Toujours à la recherche de nouveaux partenaires commerciaux afin de partager au plus de nations, leur vision du monde et leur philosophie.
Mais cette paix n’a pas toujours été présente au sein de cette région, il y a de cela 750, la Horde Orc déferla sur Xanthil, un royaume Xanthe. Celui-ci repoussa à grand peine la Horde. Leur royaume était dévasté, ruiné et dépeuplé, les xanthes survivant fuirent en direction de la zone sombre, en petite caravane. Ce royaume autrefois puissant n’était plus. C’est à ce moment-là qu'une tribu humaine nomade, venant de la zone ardente, arriva. En voyant ces vastes terres abandonnés des vivants, ils décidèrent d’en faire leur paradis. S’inspirant de la culture des doyens, proche de la culture ancienne, ils réaménagèrent l’immense ville que les xanthes avaient laissé derrière eux, tout en y ajoutant leur propre architecture.
La Capitale est Jenner, une cité ancestrale, construite par les xanthes, abandonnée lors de leur replie. Bien que la plupart des bâtiments aient été reconstruits, on y retrouve encore quelques bâtiments rappelant la grandeur passé des Xanthes.

Sidania (Humain)

Ce Royaume est en guerre avec Galanth depuis près de 20 ans, et depuis peu, perd contre celui-ci. Ce Territoire est meurtri par des années de guerre, la population est en proie aux pillages, aux attaques de montre et aux escarmouches entre les deux royaumes.

Argatante (Humain)

Royaume faible, ce faisant écrasé par Galanth

Royaume de Valakia (Vampire)

Royaume Vampire contrôlé par le roi des vampires, Vladimir Dracula Depesche. Construit sur les ruines du territoire Jägunter, ce royaume s'étends sur les terres gelées de la zone sombre. Bien que son roi soit une puis de science multimillénaire, sa technologie ne dépasse guère celle de ses homologues humains. Riche et prospère, son économie est tournée vers la magie et le commerce des produits issus de la chasse des créatures de la nuit.
Dans ce royaume, tout le monde est bienvenu, sauf les Jägunters, ennemie des vampires. Il est ouvert au commerce avec tous, tout en restant méfiant vis-à-vis de L'empire.
Contrairement au reste de Helnéa, Valakia possède un Panthéon unique à leur culture, que peu de non vampires connaissent.
Ouvert d'esprit, le nombre de familles interacial est pourtant peu courant mais très bien vu par la population. La peur infondée des vampires semble être le frein majeur à ces familles.
La capitale est Minastir, nommé en hommage à Mia Depesche, Fille unique de Dracula.

Compté Vampire (Vampire)

Territoire géré par le Compte Van Dogrendorf. Territoire prospère mais sinistre où le Commun des mortels vit au gré des caprices de vampire maître des lieux. Sur ce territoire damné, les être bénies comme les elfes risque gros, seuls, ils pourraient y perdre la vie, voir bien pire....

Royaume démocratique de Mirkurthir (Nain)

Ce royaume Nain est assez mystérieux, peu de personnes peuvent se vanter d'être entré dans la capitale : Nartik. Seuls les Nains sont autorisés à y entrer librement, et peu d'aventuriers y sont engagés. Cette limitation vient plus de contraintes techniques que de racisme, les nains sont le peuple le plus ouvert d’esprit que Helnéa abrite. Appliquant le principe de Royauté démocratique, le souverain est élu par le peuple jusqu'à sa mort jusqu’à qu’un autre souverain soit élu à son tour. Seuls les nains peuvent prétendre au trône de Mirkurthir, qu’ils sois Homme ou Femme.
Le roi Narmin III y règne d'une main juste et forte.
Mirkurthir produit de nombreux biens métallurgiques, d'orfèvreries, d'armement et de construction.

Saint Royaume de Gjirdurkov (Elfe)

Petit territoire situé entre Galanth et la zone ardente, riche et puissante. Ce territoire béni est le seul territoire elfe. Aucune créature maudite ne peut y pénétrer. Étant le peuple le plus renfermé sur eux de Helnéa, les elfes ne laissent pénétrer sur leur territoire seulement les groupes d'aventuriers dirigeait par une de leur semblable. Cette peur irrationnelle des autres est due en grande partie par le massacre D'Ilthir.
Ce passage sanglant de leur histoire à marqué profondément leur société. Il y a de cela 137 ans, après la Grande Guerre Humano-nanique de l'an 1268, les Humains de L'Empire attaquèrent la Grand Forêt D'Ilthir, territoire d'origine des elfes. Cette Forêt Ancestral, mère de toutes les forêts d'Helnéa était un havre de paix pour les créatures qui la peuplaient ainsi que pour les Elfes qui l'habitaient. Un immense arbre trônait fièrement au milieu de la forêt, bien que d'autre arbre géant parsème les forêts , celui d'Ilthir était de loin, le plus grand et le plus majestueux.
Alors que les habitants de la forêt venaient de se coucher, un petit groupe d'Impériaux s'infiltra dans la ville, sabota les systèmes d'alarme et ouvrit les portes. L'armée Impériale envahit la ville, pénétra dans les maisons pour y capturer les habitants. Les Humains rassemblèrent les elfes au pied de Gjird, l'arbre monde, puis sans distinction, massacrèrent femmes, hommes, enfants durant des heures. Pris de panique, certains gardes fuirent pour leur vie, et allèrent prévenir la reine. Celle-ci répondit sans tarder, mais à l'arrivée de l'armée Royale, les humains s'étaient retirés. Mais ceux-ci avaient piégé l'ensemble de la ville et quand l'armée se mit à rechercher d'éventuels survivants, fit s'effondrer la ville sur les soldats. Il n'eut que très peu de survivants à cette attaque, par la suite, le royaume se retira de ces terres afin d'épargner des vies et perdirent cette terre Sainte.
Les vampires finirent de refermer les elfes sur eux même, dans le sud du royaume, seul parti alors multiculturel, un Jarl vampire fit son apparition, très vite, il lança des raids contre les villages elfiques massacrant à tour de bras des innocents pour nourrir ces hordes vampiriques. Ce n'est qu'il y a 30 ans lors d'une vague tels qu'elle exterminât un cinquième de la population elfe, que la reine décida, au prix de nombreuse vie elfique, de bénir tout le territoire du Royaume et d'ériger une barrière magique tout autour des frontières pour empêcher quiconque de pénétrer la Grand forêt d'Urkov.
La capitale du royaume est Grundork, ville et lieu saint. Elle possède d'immenses remparts, vestige du passé libre de ce territoire, et est découpée en trois cercles concentriques. Le cercle extérieur est ouvert à toutes les castes, le cercle intermédiaire, seulement aux castes des paysannes et des inquisitrices et le cercle supérieur, seulement à la caste des inquisitrices.

Tellasia (orc)

Territoire sauvage au main des hordes Orcs, essentiellement composé de forêt et de plaine, la vie y est rythmée par les pillages incessant et les guerres Orcs.

Sidur (Chaotique)

Territoire chaotique, ex Royaume de Sidumthir, qui était puissant et riche. Ces ruines gardé par des créatures Chaotique et des montres Puissant, réserve aux aventuriers de tous horizons des combats ardue mais des récompense et butin digne des cité des anciens.

Ruine des Anciens (Lactéyens et Xanthe)

==Tours céleste ==
Tours de métal montent vers le ciel. Du sol, nul ne peut en voir la fin. Même les dragons ne peuvent atteindre le sommet. Elle semble reliée à une autre structure composée de deux tours ronde plus large au niveau des pieds et ouverte au sommet. Tous les êtres vivants approchant de cette zone semble devenir faible plus le temps passe, et finissent par mourir de maux mystérieux.
==========

==Les profondeurs de SARP ==
(Système d'assistance à la rotation planétaire)
Immense complexe de bâtiment souterrain et de couloirs verticaux, dont certains possèdent des cordes métalliques soutenant des boîtes de métal. Selon certain penseur, ces complexes plongeraient jusqu'au cœur du monde là où se trouverait la réponse à la crise des hémisphères qui sévit depuis 1400 ans
==========

==Cité des anciens==
Ville de pierre, de verre et de métal, dont les bâtiments semblent toucher le ciel, recouverte de végétation, il n'est pas rare de croiser, jonchant le sol, des anciens damnés.
==========

==Le gouffre du péril==
Composé de plusieurs niveaux circulaires tournant autour du gouffre, il semblait qu’il soit le site de l’une des toute première cité des anciens. Celle-ci se situe sur le premier niveau, le niveau suivant est recouvert d’une immense forêt jonchée de structure métallique sur roue, figée, semblant vouloir finir ce qu'elles ont commencé sans pouvoir y parvenir.
==========

==Épave du navire des cieux==
Immense structure métallique couverte de cendre. En Elle, des couloirs et des salles gigantesques arborent des inscriptions en langue ancienne. Tous les damnés portent des uniformes similaires dont seule la couleur peut les différencier. Elle est gardée par des machines anciennes ne laissant approcher , aucun être vivant autre que les animaux inoffensifs.

==========
==========

==Port des cieux==
Un immense complexe de métal et de pierre, qui, selon les légendes, accueillait les navires des cieux qui se posait sur la surface des mortelles. Des machines anciennes semblent entretenir les seuls navires encore à quai. Peut-être que certains d'entre eux peuvent encore rejoindre les cieux...
==========
==========

==Monolithe du destructeur==
Immense ensemble de pièce et de métal montant vers les cieux, recouverte de hiéroglyphe,
Une énergie mystique semble l'habiter. Ruine là plus récente de toute, il semblerait qu'elle date de l'occupation Xanthe.
==========
==========

==Barrage éternel==
Immense barrage construit par les anciens, son lac abriterait une structure sous-marine.
Une cascade de centaine de mètres de haut et d'une centaine de mètres de large s'échappe de celui-ci. Des machines anciennes l'entretiennent et le protègent des intrus. Un bruit étrange semble émaner des fils qui sortent du bâtiment mitoyen. Ceux-ci rejoignent une structure reliée à des milliers de fil partant dans tous les sens et relie la plupart des structures des anciens.
==========
==========

==Goliath==
Le père de tous les steamheart. La légende dit qu'il serait une immense arme mobile construite par les anciens pour vaincre leurs ennemis, mais il semblerait qu'ils aient disparu avant de pouvoir s'en servir.
==========
==========

==Sanctuaires des Millions de damnés==
Tous arborent le même symbole : Une croix parfaite légèrement rougeâtre, qui dans le temps des anciens, devait être rouge vif.
Devant et dans ces sanctuaires, des milliers d'anciens semblent s'y être rassemblés pour y mourir presque tous en même temps, dans certains sanctuaires, il y a des tubes emplis de liquide dans lequel flotte des anciens morts, mais très bien conservés. Ce sont des lieux de culte, de recueillement et d'étude sur les anciens.
==========
==========

==La mer luminescente==

Zone infertile, meurtrière et qui luis d'un vert jaune pâle. Des orages violents s'y produisent presque tout le temps. Mais ceux-ci ne produisent pas de pluie, seulement des éclaires vert jaune. Il semble y avoir un immense cratère en son centre.

Carte du monde (Helnéa)

