

# Le Kotoï

## Le Grand Royaume Orc

### Présentation

Le grand royaume du *Kotoï* est situé au Nord du continent principal, sur la façade océane. Il est logé le long de la côte dépassant le cercle arctique et est bloqué à l'Ouest par la chaîne des *Montagnes Noires* et au Sud par la *république de Gil*. C'est terre de petits villages, de grandes forêts et de plaines désolées au Nord. Les pâturages et les terres arables dominent à partir du centre du pays. Le climat y est relativement clément grâce à un puissant courant venant du Sud, longeant la côte. La capitale *Moujoï* est située à quelques jours de la mer en plein cœur du pays.

Le *Kotoï* est divisé en 20 royaumes indépendants dont les rois élisent le Grand Roi qui dirige le pays et règle les différends entre les royaumes. Sa position est essentiellement honorifique, mais les grands rois prennent peu à peu de plus en plus d'influence et leur politique s'impose désormais de fait à l'ensemble du territoire.

La population est essentiellement rurale, mais de grandes villes existent dans le Sud et sont des centres artisanaux importants. L'exploitation forestière, les mines, la pêche et l'élevage demeurent les sources de richesse principales.

Le royaume a été construit sur les ruines du vieux royaume de *Ven'Thul* par des orcs d'abord venus piller puis s'installer dans le pays. L'essentiel de la noblesse est soit issue de la vieille noblesse de *Ven'Thul*, soit des conquérants orcs. Les mariages entre les deux espèces ont été nombreux et les demi-orcs forment désormais une part importante de la population. Quelques halfelins vivent pacifiquement dans les terres du Sud et des clans gnomes habitent dans les contreforts des *Montagnes Noires* et dans les vastes forêts proches. La cohabitation entre les humains et les orcs, malgré des débuts difficile est finalement normalisée, et n'est plus source de heurts, les humains et les orcs bénéficiant finalement des forces de l'autre race.

### Histoire

L'histoire du *Kotoï* ne commence réellement qu'avec l'arrivée des orcs et l'établissement de leur royaume. La chronologie traditionnelle date les événements par l'année de règne du Grand Roi. Cela n'était pas sans poser de difficultés, devant des rois obscurs, la difficulté de les ordonner et les nombreuses confusions que cela entraînait : nombreux sont les rois portant le même nom, et ils ne sont jamais numérotés. Les érudits du *Kotoï* ont décidé d'utiliser le calendrier gildif, mais ils font remonter l'an 1 à la fondation du royaume.

#### Histoire de Ven'Thul

**De-3300 à -1300 (de 1000 à 3000) :** *Les premiers royaumes.* Les premiers royaumes organisés apparaissent dans la région. Les nains et les gnomes s'installent dans les montagnes et fondèrent leur grand royaume de pierre, les humains s'établissent sur la côte et créent de nombreux petits royaumes centrés autour des premières villes. Les halfelins se rassemblent en de petites communautés disséminées un peu partout.

**-1204 (3137 HT) :** *Le grand roi Oldéron.* C'est à cette date que naît *Oldéron*, celui qui va devenir le *Grand Roi*. Il est dit qu'il naquit dans une famille laborieuse du royaume de *Forkul*. Il montre de rapides dispositions pour les arts de la guerre et la diplomatie et une détermination précoce à faire cesser les perpétuelles petites guerres entre les royaumes. Il s'engage dans les armées de *Fortul* et monte rapidement en responsabilités. A la mort du dernier roi de *Fortul*, les armées le nomment roi.

**-1167 (3174 HT) :** *Le royaume de Ven'Thul.* *Fortul* entre en guerre contre ses deux principaux voisins. La clairvoyance d'*Oldéron* et son habilité à commander des troupes transforme en déroute les défaites de ses ennemis. Au lieu de saccager les royaumes voisins, *Oldéron* décide de les unir au sien sur un pied d'égalité. Il crée le royaume de *Ven'Thul*. Les plus grands guerriers et les plus sages des érudits se rassemblent autour de lui et fondent la *grande assemblée* de *Ven'Thul* qui assiste sagement *Oldéron*. Une succession de guerre pendant les décennies suivantes agrandissent le royaume de *Ven'Thul*.

**-1045 (3296 HT) :** *La fondation de Gerjouak.* Pour diriger son vaste royaume et faire mesure à sa gloire, *Oldéron* fonde une nouvelle capitale qui représente ses idéaux de pureté et l'unité du royaume. *Oldéron* s'installe dans le grand château de la nouvelle ville, *Gerjouak*. La *Grande Assemblée* le suit et la nouvelle ville devient un grand centre de connaissance.

**-1031 (3310 HT) :** *Xorlok et les royaumes dévoyés.* Les derniers royaumes indépendants au Nord et à l'Ouest de *Ven'Thul* s'unissent sous la férule de seigneurs dépravés et dévoués au Mal. Le propre beau-frère d'*Oldéron*, jaloux de sa gloire, *Xorlok*, prend la direction de armées du mal. L'utilisation d'une puissante magie et le soutien de dieux malveillants affaiblissent considérablement *Ven'Thul* et *Xorlok*, tout en restant proche d'*Oldéron*, avance peu à peu ses pions. Finalement, pensant avoir la puissance suffisante, il se démasque et prend la direction des royaumes dévoyés.

**-1018 (3323 HT) :** *La bataille de Moushnok.* Après deux années de campagnes catastrophiques, les restes de l'armée d'*Oldéron* se rassemblent sur les hauteurs de *Moushnok* et attendent l'ennemi arrivant du Nord et de l'Ouest. La

bataille dure deux jours durant lesquels les forces d'*Oldéron* repoussent vague sur vague d'ennemis. Finalement, des alliés inattendus arrivent et les dissensions dans les rangs de l'armée de *Xorlok* donnent la victoire à *Oldéron*. *Xorloc* meurt de la main d'*Oldéron*.

- 998 (3343 HT) :** *Le départ d'Oldéron*. Après une vingtaine d'années de règne, Oldéron décide de partir. Il laisse la direction du royaume à son plus sage lieutenant, *Wolbut*, et déclare qu'il reviendra quand les temps viendront et que le pays aura besoin de lui. Il disparaît sans laisser de trace. On raconte qu'une étrange embarcation conduite par 4 femmes, prêtresses de *Hiorna*, l'emmena au loin sur une île merveilleuse.
- De -968 à -720 (3373 – 3621 HT) :** *Les successeurs de Oldéron*. Pendant trois siècles, les successeurs d'*Oldéron* perdurent la gloire de *Ven'Thul*, mais, peu à peu, le royaume s'affaiblit. La grande unité que le *Grand Roi* avait réussi à instaurer ne devient plus qu'un souvenir, au fur et à mesure, que les rois de l'Est privilégient leurs provinces d'origine au détriment des terres de l'autre côté des montagnes.
- 720 (3621 HT) :** *La séparation entre l'Est et l'Ouest*. La rupture entre l'Est et l'Ouest est consommée quand *Slotor*, premier comte royal envoyé à l'Est pour prélever l'impôt, s'aperçoit de l'état de misère de ces terres autrefois riches et rassemble les plus importants seigneurs. Ensemble, ils décrètent l'indépendance de leurs terres. *Slotor* devient le Grand Roi de *Doertchuk*. En échange d'un tribut conséquent, *Ven'Thul* accepte la situation.
- De -650 à -550 (3700 – 3800 HT) :** *Les guerres noires & la grande anarchie*. Les nains des Montagnes Noires sombrent dans l'anarchie et la barbarie. De nombreuses autres espèces sauvages prolifèrent dans les montagnes et se répandent dans les terres voisines. *Ven'Thul* est touché le premier et, pensant que *Doertchuk* est la cause de ces malheurs, lui déclare la guerre. Elle dure une dizaine d'années et s'achève faute de combattants. Les hordes de monstres menacent tout le pays, les brigands bloquent les routes et les descendants des disciples de *Xorlok* en profitent pour semer encore plus la confusion et la dissension. Bientôt chaque petite seigneurie fait la guerre à ses voisins, le commerce sombre, le Chaos règne partout.
- De -550 à -350 (3800 – 4000 HT) :** *La dislocation*. Alors que finalement les hordes de monstres se stabilisent et évitent les grandes zones de peuplement, les seigneurs continuent leurs guerres. Les plus puissants se déclarent rois et se taillent de petits royaumes. La situation se stabilise globalement au bout d'un siècle. Il ne reste plus qu'une douzaine de royaumes composés d'une myriade de petits territoires autonomes sur les ruines du grand royaume de *Ven'Thul*.
- 243 (4098 HT) :** *L'apparition du royaume de Clintof*. *Borus* monte sur le trône d'étain de *Clintof*. Il y installe la capitale d'un nouveau royaume composé des terres du Sud de l'ancien royaume de *Doertchuk*.
- Vers -40 (~4300 HT) :** *Les invasions orcs et la chute de Ven'Thul*. Les orcs commencent leurs incursions. Venant d'au-delà l'océan, ils débarquent et pillent les campagnes des royaumes de l'Est. Progressivement leurs manœuvres prennent de l'ampleur et ne rencontrent qu'une faible résistance.
- 13 (4328 HT) :** *Les camps*. Les premiers campements permanents sont implantés. Les royaumes de l'Ouest sont épargnés par les pillages.

### **Histoire des Orcs**

- Avant -2350 (avant 2000 HT) :** *L'âge ancien*. Les premiers orcs apparaissent et forment des tribus nomades sur *Terk Ni*. Ils subissent l'oppression des raptors et d'autres créatures monstrueuses et sont mis en esclavage dans les profondes mines.
- Vers -2350 (~2000 HT) :** *La libération*. Les premiers héros orcs, *Holko* et *Jal*, mènent la grande révolte des orcs qui les libère du joug de leurs maîtres. Les tribus s'enfuient dans le Nord du continent qu'ils réclament comme leur. Les familles se rassemblent en clans. Les clans parcourent la terre sans s'installer et profitent des largesses de la nature.
- De -1850 à -1350 (2500 – 3000 HT) :** *La construction des royaumes*. Les clans prospèrent et découvrent l'élevage puis la culture de la terre. Les plus puissants s'établissent sur les terres les plus riches et finissent par créer de puissants royaumes.
- De -1350 à -650 (3000 – 3700 HT) :** *La grande guerre*. Les royaumes, fondés autour d'un clan et de sa cité, prennent de l'ampleur et s'agrandissent au détriment du voisin. Les clans vaincus partent vers les terres ingrates et reprennent un mode de vie nomade. Les guerres sont incessantes entre les royaumes et les clans nomades, les alliances tout aussi nombreuses que les trahisons.
- Entre -650 et -500 (3690 – 3850 HT) :** *Le Mal Noir*. Une terrible épidémie décime les grandes cités orcs et renvoie à la barbarie une grande partie de la population. La population chute et de terribles créatures apparaissent dans le pays. Elle met fin à la grande guerre. La population est réduite au quart de ce qu'elle était et seuls les plus résistants ont survécu. Les villes ont été abandonnées.
- À partir de -500 (3850 HT) :** *La Renaissance*. Sur les ruines des anciens royaumes, de petits villages recommencent à prospérer et voient leur population grossir. Les plus importants deviennent de grands centres de commerce entre les clans nomades. De nouveaux clans apparaissent et des liens plus étroits se nouent entre les familles. Les clans les plus puissants fondent de nouveaux royaumes plus larges et puissants que ceux qui existaient avant le Mal Noir. Les clans nomades et les nouveaux royaumes cohabitent tant bien que mal.
- Vers -200 (~4140 HT) :** *Les rois de la Mer*. Les royaumes du nord apprennent à maîtriser les flots et commencent à naviguer sur les mers du Nord. Ils profitent de leur connaissance pour voyager et commercer le long de la côte de *Terk Ni* et pour s'installer dans les îles du Nord.

- À partir de -140 (4200 HT) :** *Les tribus dorées.* Les clans les plus avancés de l'Ouest du continent profitent des nombreux échanges et s'enrichissent rapidement. Cela leur permet de faire prospérer leur culture. Les principaux clans sont connus comme les tribus dorées et se considèrent bien plus évoluée
- À partir de -92 (4249 HT) :** *La guerre et les barbares.* Les puissantes tribus barbares du Sud forment une grande coalition et envahissent le Nord. Les petits royaumes s'effondrent. Les tribus dorées et les rois de la Mer sont confrontés à l'inexorable avancée des barbares.
- 88 (4253 HT) :** *La création du Vlosarai.* Après le sac de leurs grandes villes du Nord, un exode massif et désorganisé des tribus de la Mer amènent une large population sur les îles du Nord puis jusqu'à l'île de Vlos. Les plus puissants marins y trouvent une terre d'accueil à l'abri des barbares. Ils y créent le royaume de Vlosarai.
- 73 (4268 HT) :** *La construction du mur de Gumbert.* Pour se protéger des incursions des barbares, la ville de Gumbert, parmi les plus importantes des tribus dorées construit un long mur le long de la frontière. Il protège l'essentiel des villes des tribus dorées, les autres sont abandonnées et pillée par les tribus du Sud.
- 40 (4301 HT) :** *Les pirates.* Les orcs du Vlosarai développent une culture propre dans leur isolement et sont désormais appelés Vloisis. La pauvreté de leurs nouvelles terres ne leur permet pas de développer une agriculture suffisante pour leurs besoins et ils se lancent dans la piraterie et le pillage des riches côtes humaines de l'autre côté de la Mer. Ils échangent leurs biens contre de la nourriture avec les tribus dorées.
- 22 (4319 HT) :** *La chute du mur de Gumbert.* Les tribus du Sud sont tenues pendant des années derrière le mur de Gumbert. Finalement, une grande coalition permet une invasion massive et le mur est passé et détruit en grande partie. La ville de Gumbert est pillée et rasée.
- 9 (4332 HT) :** *Le Grand Départ.* Les tribus dorées tentent de résister à la poussée des barbares et finalement décident de partir pour l'Ouest. Ils bénéficient de l'assistance des vloisis qui exigent une forte compensation financière en échange du transport. Les premiers clans traversent la mer et s'installent sur la côte de Ven'Thul.
- 8 (4333 HT) :** *La Grande Alliance.* Les principales tribus dorées s'allient sous la direction du roi Volkruch et partent pour l'ouest en emmenant tout ce qu'ils peuvent avec eux. Ils abandonnent définitivement leurs terres natales. Les dernières tribus dorées les suivent avant d'être entièrement décimées.
- 4 (4337 HT) :** *La réclamation.* Après l'invasion réussie des petits royaumes humains, Volkruch réclame les terres gagnées pour les siens et les orcs s'y installent pour de bon.

### ***Histoire du Kotoï***

- De -10 à 18 (4331 – 4359 HT) :** *Les conquêtes gildif.* En -10, en réponse à l'aide du royaume de Despair menacé par les incursions orcs, la république de Gil envoie un fort contingent militaire protéger leur petit voisin de l'autre côté du détroit. Ce contingent se transforme en véritable force d'occupation après l'indécise bataille de Siernich. En -2, le roi est destitué et un gouverneur militaire est nommé pour diriger la nouvelle province gildif. Durant les vingt années suivantes, la république de Gil étend son influence sur les royaumes de Forto et d'Akron qui deviennent protectorats puis provinces de la république. Cette extension est entrecoupée d'escarmouches avec les orcs qui prennent possession des terres plus au Nord. Finalement l'extension de Gil est bloquée par les frontières de Clintof et du Kotoï.
- 8 (4333 HT) :** *Le débarquement.* Une forte armée sous les ordres du chef orc Volkruch débarque sur la côte est de Ven'Thul. Il décide de s'installer définitivement sur ces riches terres. Il ne faudra que deux ans aux orcs, avec l'arrivée de renforts réguliers, pour vaincre la majorité des royaumes de l'Est. Seuls les royaumes du Sud (Forto, Akron, Despair) résistent et ne se font pas englober.
- 2 (4339 HT) :** *la bataille de Siernich.* L'avancée des clans au Sud se heurte à une coalition des armées des royaumes du Sud et des armées gildifs. La bataille de Siernich est indécise.
- 1 (4341 HT) :** *La naissance du Grand Royaume du Kotoï.* Volkruch décide d'adopter les coutumes anciennes des humains et obtient l'allégeance des autres rois orcs (et des quelques humains qui se sont soumis) et devient le premier Grand Roi.
- De 3 à 7 (4343-4349 HT) :** *Organisation du Grand Royaume.* Le premier Grand Roi organise les différents royaumes du Kotoï et définit les frontières des 17 royaumes originaux et installe les familles régnantes sur les trônes.
- 18 (4360 HT) :** *La mort du Grand Roi Volkruch.* A la mort du premier grand roi, ses trois descendants survivants se disputent le trône.
- De 18 à 38 (4360-4380 HT) :** *La guerre du trône vide.* Les descendants de Volkruch se disputent le trône, bientôt rejoints par d'autres prétendants. La guerre s'achève au bout de vingt années par la victoire du roi Fulbert, qui obtient le soutien de tous les rois grâce à la lassitude et à un accord avec le jeune roi humain Nolbo qui lui succédera. Les descendants de Volkruch sont tous morts lors de bataille dans les premières années de la guerre.
- 54 (4395 HT) :** *Les petits sauvages.* La horde du bélier est détruite alors qu'elle explorait les montagnes. Les nains suivent les traces puis pillent et rasant les nouveaux villages de Nulgert et de Kolgen. Ils sont repoussés par le clan du sanglier ardent. Il s'agit du premier contact des orcs du Kotoï avec les nains.
- 61 (4403 HT) :** *Les règles de succession.* Le Grand Roi Nolbo met en place les mécanismes de la succession sur le trône du Kotoï. Les anciennes terres de Volkruch seront transmises de Grand Roi en Grand Roi. Il n'y a plus que 16 royaumes.
- 87 (4429 HT) :** *La fusion des royaumes de Dowin et de Triquen.* Les rois de Dowin et de Triquen ont mariés leurs enfants. A leur mort accidentelle ainsi qu'à celle de l'héritier de Triquen, dans l'incendie d'une barge à fond plat

traversant le *Koven*, *Lumbren*, héritier du trône de *Dowin*, se déclare roi des deux royaumes. Il lui faudra deux ans de négociation et de pots de vin pour voir officialiser sa position. Il ne reste que 15 royaumes.

- À partir de 98 (4439 HT HT) :** *Les pirates vlosis*. La famine en *Vlosarai* et la constitution d'un royaume unifié poussent les vlosis à reprendre leurs pillages sur la côte est. Ils s'adonnent à la piraterie sur l'*Océan Démonstratif*. La supériorité maritime vlosie condamne la faible flotte du *Kotoï* héritée des royaumes humains.
- De 103 à 111 (4444 – 4452 HT) :** *La seconde guerre avec la république de Gil*. Le roi *Hulbeï* de *Cali Feren* décide d'envahir la province d'Akron de la *république de Gil*. Après quelques succès la réaction gildif est virulente. Le conflit local implique rapidement le royaume entier. La région frontalière est ravagée. La guerre s'arrête à la mort du roi *Hulbeï* et l'intervention directe de négociateurs envoyés par le Grand Roi. Le *Kotoï* paie un lourd tribut à la *république de Gil*, mais cette dernière a subi de nombreuses pertes.
- Vers 150 (~4491 HT) :** *La conquête des îles du Levant*. Les vlosis conquièrent les *îles du Levant* et y installent des bases permanentes leur permettant d'étendre leur activité de piraterie.
- 318 (4659 HT) :** *Les nouveaux royaumes*. Le Grand Roi *Dolboï* est confronté à l'indépendance des tribus. Il décide de les mettre au pas en leur offrant la possession de terres. Il crée les royaumes de *Distoï*, *Dsouten*, *Ester Nunen* et *Fourk Blinen*. Ils sont situés au Nord du pays et sont très limités en taille. Il leur accorde le droit de s'étendre comme ils l'entendent sur les contrées sauvages alentours. Il y a désormais 19 royaumes.
- De 327 à 428 (4668 – 4769 HT) :** *La guerre avec les nains*. Les nouveaux royaumes du Nord commencent leurs conquêtes. Ils s'étendent sur les terres sauvages et ingrates du nord et dans les *Montagnes Noires*. Là ils sont confrontés à une forte résistance des nains. Les combats font rage pendant un siècle durant lequel toute la frontière ouest du *Kotoï* subit les incursions des barbares nains. De nombreux villages sont détruits. Le royaume de *Guentar Wistai* s'étend lui aussi dans les *Montagnes Noires* et devient le principal producteur de minerais. Depuis, 428, les frontières sont stabilisées, et les combats avec les nains sont devenus sporadiques, mais ne sont pas finis.
- De 353 à 384 (4694 – 4725 HT) :** *Les colonnes naines*. Durant la guerre avec les nains, des groupes organisés venant des *Montagnes Noires* ont parcouru le pays en laissant une traînée de terres brûlées et de villages rasés derrière eux. Ils sont connus comme les colonnes naines et inspirent la terreur à la population. La plus importante, la *colonne de Kukgor* est finalement anéantie à la *bataille de Cirpai*.
- De 364 à 403 (4705 – 4744 HT) :** *La grande révolte*. En 334, apparaît une secte prônant l'adoration d'un dieu unique et tout puissant et la domination des orcs. Le culte hérétique se développe et profite de la guerre et de la misère pour tenter de prendre le pouvoir. Il est à l'origine de la grande révolte. Cette dernière est écrasée et la secte est interdite et pourchassée. Les derniers adorateurs réussissent à s'enfuir en payant grassement les pirates vlosis. Le clan du rocher immobile qui a participé à la révolte s'enfuit dans les terres désolées du Nord. D'autres révoltés orcs fuient par le Sud. La révolte est écrasée dans le sang et ceux qui ont réussi à s'enfuir n'ont plus donné signe de vie.
- De 536 à 538 (4877 – 4879 HT) :** *La troisième guerre avec la république de Gil*. La troisième guerre avec la *république de Gil* est déclenchée par cette dernière sous prétexte de supprimer les bandes de brigands attaquant les caravanes commerciales gildifs. Elle prend de court le *Kotoï* en pleine période de succession. Les troupes de *Sli Tsoteröi* sont balayées et l'armée gildif occupe le royaume. Le grand chef de guerre *Soloï* est élu Grand Roi et réussit à former une grande armée qui marche au Sud et bat les troupes d'occupation gildif. L'essentiel de l'armée gildif avait été rappelée pour participer à la brève guerre civile qui ravageait la capitale. Des dissensions entre les rois du Nord et ceux du Sud empêchent le Grand Roi de profiter pas son avantage. Finalement, un accord est trouvé entre les deux nations occupées par des troubles internes.
- De 824 à 841 (5165 – 5180 HT) :** *La guerre à l'ouest*. Les royaumes humains à l'ouest des *Montagnes Noires* rentrent en guerre avec *Sloth Engarn*. La guerre s'achève par l'annexion des royaumes de *Molok*, d'*Ashpéri* et de *Jilious* par les slothari. Le *Royaume de Clintof* préserve son indépendance et obtient quelques gains territoriaux. L'*Empire de Bronze* devient un voisin du *Kotoï*, au Nord des *Montagnes Noires*, dans la région de la *passé des Dragons*.
- Vers 830 (~5171 HT) :** *La décadence vlosie*. Le *Vlosarai* sombre dans l'anarchie. Les vlosis reporte leur attention sur leur propre pays. Les pirates vlosis ne sont plus une menace.
- 833 (5174 HT) :** *L'alliance avec la république de Gil*. La *république de Gil* propose après des années de commerce une alliance militaire au *Kotoï*.
- De 836 à 837 (5177 – 5178 HT) :** *La guerre du Levant*. L'alliance est rapidement mise en œuvre contre les colonies vlosies des îles du Levant. La coopération est difficile, les deux alliés sortent aigris de la guerre. La *république de Gil* a fourni la flotte et le *Kotoï* l'essentiel des troupes terrestres. Les combats sont sanglants mais la conquête est rapide. Les deux alliés se partagent les *îles du Levant*.
- 837 (5178 HT) :** *Le nouveau royaume*. Pour se concilier la population des îles et réformer le royaume, le Grand Roi fonde le nouveau royaume de *Derk Vlosoï*. Le *Kotoï* est désormais composé de 20 royaumes.
- 840 (5181 HT) :** *Les réformes*. Le Grand Roi *Wonuch* monte sur le trône à l'âge de 16 ans. Il lance une ambitieuse politique de réformes. Il s'attache particulièrement à réorganiser l'armée royale et fonde d'académie royale qui vise à former les nouveaux officiers de l'armée à la tactique et à l'art de la guerre moderne.
- De 841 à 884 (5180 – 5225 HT) :** *L'expulsion des demi-elfes de Molok*. Après la fin de la guerre, de nombreux réfugiés des anciens royaumes humains quittent leurs terres traditionnelles. La plupart s'installent sur les terres du *Royaume de Clintof*. Il s'agit pour la plupart de demi-elfes pourchassés dans l'*Empire de Bronze*. Certains



arrivent dans les royaumes du Nord du *Kotoï*. Depuis, ils se sont dispersés et s'intègrent tant bien que mal à la société du Grand Royaume.

**889 (5230 HT) : Aujourd'hui.** Le Grand Roi *Suchoï* est sur le trône depuis 6 ans, il est le roi de *Slovan Tushner*. Il poursuit sa politique de renforcement de l'unité du *Kotoï* et de réforme de l'armée menée par son père et son grand-père.

## *Organisation politique*

---

Le grand royaume est divisé en 19 petits royaumes semi indépendants avec leurs propres coutumes, leurs propres armées et des gouvernements propres. Mais tous répondent devant le Grand Roi que les rois élisent à la mort du précédent parmi leurs rangs. Le Grand Roi s'installe sur le trône de *Moujoï* et nomme un chambellan, généralement son successeur, sur le trône local pour diriger ses terres d'origine. Avec la couronne, le Grand Roi obtient les terres royales qui s'étendent autour de la capitale, jusqu'à la mer. Ces terres sont riches et bien peuplées. Cette double puissance lui permet de faire entendre sa voix auprès des autres rois.

L'élection du Grand Roi est très complexe et est surveillée par le Grand Prêtre de *Fulbari*, lui-même surveillé par un collège de grands prêtres des autres Eglises. Elle est organisée par les juristes du *Kotoï*. Ce sont eux qui définissent les règles de l'élection et ces dernières n'évoluent plus entre la mort du Roi et l'élection de son successeur. Une fois le nouveau roi élu, ils les mettent à jour pour les perfectionner et supprimer les défauts qui y existent. Il est coutume de les respecter à la lettre, mais de les comprendre à son avantage. Quiconque sait interpréter les lois à son avantage est considéré avec un grand respect, mais les lois sont changées juste après pour que plus personne ne puisse profiter de la faille. Ainsi, *Dolboï* a été élu en étant le seul présent au moment de l'élection. La règle a changé pour forcer la présence de tous. *Okfoï* a été élu par épuisement au bout de cinq ans en refusant de se présenter à l'élection. Après la présence a été rendue obligatoire. *Lovger* a été élu après avoir fait assassiner tous ses concurrents. La loi prévoit maintenant une période de latence après la mort d'un roi et une enquête officielle, les régicides ne peuvent être élus rois. L'opulent *Hodsoï* a acheté la majorité des autres rois pour être élu. La corruption a été rendue interdite et l'élection surveillée par le Grand Prêtre de *Fulbari*. *Qoldoï* a été élu après que son cousin, le Grand Prêtre de *Fulbari*, ait acheté les opposants. Depuis, le grand prêtre de *Fulbari* est surveillé par un collège de prêtres des autres Eglises. *Hodsoï* a ceint la couronne après avoir fait encercler par son armée le bâtiment des élections. Maintenant, la période de l'élection est sainte et tous les guerriers doivent déposer les armes durant l'élection. Et ainsi de suite.

Cependant depuis une cinquantaine d'années, les rois du *Kotoï* considèrent avec plus de sérieux le rôle de Grand Roi et préfèrent élire celui qui saura le mieux se faire respecter de tous et les conduire tous ensemble en minimisant les heurts.

Les guerres entre les royaumes ne sont pas rares, mais elles prennent rarement de l'ampleur, se limitant le plus souvent à quelques raids chez le voisin pour voler ses troupeaux. Par contre, les grandes guerres nationales sont menées par le Grand Roi qui réunit les armées des différents royaumes pour de grandes campagnes. Mais ces dernières sont rares. Dans l'ensemble, le *Kotoï* n'est pas expansionniste.

Les divers royaumes s'organisent comme ils l'entendent. Les royaumes du Nord sont plus barbares et disposent d'une noblesse forte. Leur culture est plus rurale, les villes sont de taille beaucoup plus limitée. Mais leurs artisans et leurs conteurs sont tenus en grande estime. Les villes du Sud ont plus gardé la culture de l'ancien royaume humain. Les villes sont florissantes et une nouvelle classe marchande se développe et son influence augmente d'année en année. Le centre du pays est son grenier. C'est dans cette région que se développe l'agriculture et où on trouve les plus grands élevages. Les royaumes aux abords des *Montagnes Noires* y exploitent de nombreuses mines et dont le produit y est raffiné avant d'être exporté dans le reste du pays. Dans les faits, les royaumes ont développés de larges liens d'interdépendance, chacun essaie de trouver un domaine où il excelle et est reconnu dans le reste du pays. Seuls les royaumes les plus au Nord visent l'autosuffisance et voient leurs voisins avec méfiance.

Une autre particularité du *Kotoï* est la présence de tribus. Les orcs avaient un mode de vie tribal avant d'envahir le pays. Les orcs qui ont lancé l'invasion ont fait appel à diverses tribus voisines pour les aider. Ces tribus ont pu s'établir dans le nouveau royaume. Mais elles ont gardé leur mode de vie. Elles se distinguent par la nette tendance à ne pas se mélanger aux humains et à éviter les mariages interraciaux. Elles ont aussi gardé un grand nombre de coutumes ancestrales et se sont développées sur l'ensemble du territoire. Mais ces tribus sont aussi réticentes face au pouvoir central et se considèrent indépendantes. Le Grand Roi *Dolboï* a été confronté aux problèmes que lui causaient les tribus et a passé toute son règne à trouver une solution. Il a tenté de le résoudre en installant les principales tribus rétives à son pouvoir à la tête de nouveaux royaumes. Ainsi, il pensait qu'elles intégreraient le système de fait. La solution a dans les grandes lignes prouvé son efficacité : les nouveaux royaumes désormais se distinguent peu des autres, sauf au niveau des coutumes. Les tribus quant à elles existent toujours, mais ne représentent plus une menace pour la stabilité de l'état. Les nouveaux royaumes sont aussi à la pointe de la conquête des *Montagnes Noires*. Les territoires qu'ils avaient reçus étaient en grande partie contrôlés par les clans de barbares nains qu'il a fallu expulser. Depuis ce sont toujours en guerre avec divers nains pour accroître leurs possessions. Ce sont aussi ceux qui ont gardé le plus l'agressivité orc intacte.

Une des castes privilégiées de la société sont les diplomates du *Kotoï*. Le Grand Roi *Yulbert* a créé l'ordre royal des diplomates après le succès de la mission de règlement des différents entre les deux grandes tribus du Nord, la tribu de l'ours et celle du sanglier. Le grand diplomate *Hulbert* a réussi à faire parvenir les deux chefs orcs à un compromis non sans difficultés : il est mort durant les pourparlers. Depuis, les diplomates du *Kotoï* sont reconnus dans

tout le pays et sous les ordres directs du Grand Roi qui les envoie pour défendre les intérêts de la nation et négocier divers accords avec ses voisins. Depuis, l'incident ayant coûté la vie à *Hulbert*, les diplomates du *Kotoï* négocient toujours en armure lourde, semblable à celle des chevaliers du Sud du pays, ce qui n'est pas sans surprendre et intimider les parties en présence.

Les petits royaumes du Sud entretiennent de nombreux liens avec les provinces du Nord de la *république de Gil*. De nombreuses familles sont partagées par la frontière, les influences réciproques sont nombreuses et les deux régions partagent la même religion, le *Dain Thul*. Le *Kotoï* n'est pas une grande puissance maritime, mais ils ont conquis, avec l'aide de la *république de Gil*, les *îles du levant*. On y trouve une importante population de *Vlois*, toujours attachés aux coutumes de leur ancien pays, même s'ils devenus plus calme. D'autres colonies vloisies sont aussi implantées sur la côte Nord du pays.

Des marchands des divers pays du *Détroit de Merci* ont implantés de petits comptoirs dans les villes côtières. Ces comptoirs bénéficient de privilèges pour le commerce international. Ces comptoirs prennent souvent l'apparence de quartiers spécifiques et fermés à la périphérie des villes. On y côtoie aussi bien de riches marchands que des pauvres gens venu chercher la richesse et l'aventure.

## *Organisation sociale*

---

Malgré la réputation de barbarisme souvent attaché au *Kotoï*, il entretient une culture très riche. Rares sont les habitants du *Kotoï* sachant lire et écrire, à part les prêtres et les érudits. Par contre, sa tradition orale est très développée. Les bardes sont tenus en grande estime et servent de messagers entre les différentes familles. Les druides sont aussi les gardiens de la mémoire et racontent aux jeunes générations l'histoire du pays et de leurs ancêtres. Le culte des ancêtres est aussi fort présent. Dans chaque maison, on trouve un autel où sont déposés quelques petites offrandes et des objets symboliques retraçant les hauts faits des aïeux.

Les érudits sont aussi tenus en grande estime, mais ils ne sont présents que dans les grandes villes et ils se mêlent rarement à la population. Ce sont souvent des humains, les orcs manquant de la patience nécessaire pour passer des journées à étudier de vieux ouvrages. Ils se passionnent particulièrement pour la généalogie et le droit. Le système juridique du *Kotoï* est complexe. Les lois sont appliquées à la lettre, même si elles sont imparfaites. Celui qui réussit à contourner la loi ou à l'appliquer à son avantage est souvent vu avec respect. Les lois changent en permanence pour s'améliorer et contrer les interprétations biaisées ou abusives. De faits, les lourds ouvrages de droit sont très complets et difficiles à utiliser. La chose est rendue plus complexe encore par l'éclatement du pays et de ses régimes juridiques.

La société est souple, nul n'est tenu la place qu'il occupe à sa naissance. Les actes et la volonté personnelle peuvent aussi bien élever rapidement une personne que l'enfoncer dans les méandres de l'oubli et de la misère. Une conséquence de la tradition orale du *Kotoï* est le respect de la parole donnée, devant témoins. Un contrat oral passé dans les formes est presque sûr d'être respecté, à la lettre sinon dans l'esprit, par les deux parties.

L'esclavage n'existe pas au *Kotoï*. C'est une règle royale et respectée dans tout le pays. Cependant, si au Nord, les hommes sont libres et ne dépendent que de leur propre respect envers leurs seigneurs, au Sud, il existe de grands domaines entretenus par des serfs qui travaillent exclusivement pour les propriétaires des terres. Cependant, la loi interdit, là encore, tout blocage et le fils d'un serf ne devient serf que s'il le désire, même s'il a rarement le choix. Une importante classe moyenne d'artisans, de chasseurs, d'éleveurs indépendants domine l'essentiel le pays. La classe dominante est représentée par la noblesse. Elle est importante et est composée aussi bien de familles humaines datant des royaumes conquis que de familles orcs arrivées avec l'invasion. Ces familles sont souvent étendues et intègrent facilement de nouveaux membres. Par contre, leur richesse est très variable. On y trouve de grands propriétaires que des nobliaux obligés de travailler au champ pour survivre. Mais toutes se considèrent appartenir à la même classe sociale et de former un groupe à part entière.

Les érudits sont tenus en grande estime et sont sous la protection du Grand Roi. *Moujoï* abrite de nombreuses écoles et cercles d'érudits. Les plus prestigieux ont réussi à obtenir une existence officielle et le soutien financier du Grand Roi. Ils sont nommés collèges et disposent d'une entière liberté de gestion. En échange, ils fournissent aides, spécialistes et conseils au Grand Roi. Les principaux sont le collège royal de généalogie, le collège royal de droit, le collège royal de diplomatie et le collège royal de magie. Ce dernier est souvent critiqué et se contente de rassembler les plus prestigieux magiciens du royaume qui s'y réunissent comme dans un club privé.

Les magiciens ne sont pas rares dans le *Kotoï*. Les orcs suivent plutôt la voie du sorcier, les humains celle du magicien. Dans tous les cas, ils sont mal vus de la population et rendus responsables de tous les maux. Aussi la plupart vivent cachés ou isolés. Seuls les plus puissants ou ceux bénéficiant d'importants soutiens vivent ouvertement au sein des villes et villages. Les magiciens doivent cependant se faire connaître et payer des impôts importants. Il existe, par conséquent, officiellement, très peu de magiciens dans le pays.

Les relations raciales sont globalement apaisées. Les nains sont l'exception et sont détestés pour leurs méfaits par l'ensemble de la population, sauf peut-être par les gnomes. L'essentiel de la population est composée d'humains, d'orcs et de leur progéniture. Pour un orc, épouser un humain représentait l'installation dans le pays et le gain de la culture supérieure humaine. Pour un humain, épouser une orc était signe d'ascension sociale. De plus de nombreux mariages arrangés, afin de rapprocher les deux races, ont été organisés durant le premier siècle après l'invasion. Par conséquent, les demi-orcs sont très nombreux dans le *Kotoï* et s'y sentent à l'aise. Ils sont cependant un peu à l'écart et partagés entre les deux cultures, ayant du mal à parfaitement s'intégrer à l'une ou à l'autre. Le Grand Roi *Muljek* a été le premier demi-orc à monter sur le trône du *Kotoï*, voilà environ 150 ans. Aujourd'hui, sur les 19 royaumes, 3 sont

gouvernés par des orcs traditionalistes, proches des tribus, 7 sont gouvernés par de vieilles familles orcs, 3 sont entre les mains de familles ancestrales humaines et 5 sont gouvernés par des familles mixtes avec des demi-orcs souvent sur le trône. La dernière entité est le nouveau royaume des *îles du levant*. Un roi vlosi est à sa tête.

Il existe une importante communauté de halfelins dans le pays. Ils vivent plus facilement dans la partie sud du *Kotoï*, étant mal vus dans le Nord. Ils sont perçus avec un mélange d'amusement, de curiosité et d'inquiétude. Là où ils passent, les larcins sont en nette augmentation. Quelques villages gnomes sont implantés dans les contreforts des *Montagnes Noires*. Ils vivent isolés et n'entretiennent que le minimum d'interactions avec leurs voisins humains ou orcs. Les grandes forêts dans l'Ouest du pays sont habitées par de petits clans de gnomes forestiers. Ils tolèrent assez mal les intrus, mais sinon réussissent à entretenir des relations cordiales avec les villages voisins, du moment que les règles sont bien établis.

Le commerce est florissant à l'intérieur du pays, tout le commerce interne au *Kotoï* est entre les mains de marchands originaires du pays qui en ont le monopole. Par contre, le commerce maritime et le commerce avec les nations voisines sont entre les mains d'étrangers. Cependant, l'arrivée au sein du *Kotoï* des marins des îles du levant fournit au pays les navires lui permettant de commercer avec le reste du monde. Le grand port de *Soliwen* accueille désormais des navires marchands du *Kotoï*. Pour l'instant, le commerce se limite à des échanges avec les nations voisines. Les relations commerciales avec les nains des *Montagnes Noires* prennent plutôt la forme de pillage.

Le *Kotoï* n'est pas une puissance maritime. Le plus souvent dès qu'elle a tenté de quitter ses côtes, les pirates vlosis l'a rejeté à la côte. Avec la guerre civile ravageant le *Vlosaraï*, le *Kotoï* a envahi et annexé une partie des îles du levant. La population vlosie s'intègre facilement et occupe une place délaissée jusqu'à présent : ce sont de bons marins et fabricants de navires. D'importants investissements ont été consacrés au développement d'importants chantiers navals. Le développement d'une puissante flotte de guerre est une volonté du Grand Roi.

En effet, après des siècles de stabilisation interne et de paix avec les voisins. Le *Kotoï*, depuis une cinquantaine d'années, sous la conduite de Grands Rois visionnaires se prépare à la guerre. Les oracles ont prédit une période difficile durant laquelle le pays pourrait disparaître. La nation est entourée d'ennemis potentiels. Le *Vlosaraï* a retrouvé une certaine stabilité et les raids de ses pirates ont recommencé. La *république de Gil* est agressive et on a pu remarqué l'efficacité de son armée lors des guerres pour les îles du levant. Le *Kotoï* est récemment entré en contact avec *Sloth Engarn*. L'intransigeance de slothari et la puissance de son armée fait craindre le pire. Les Grands Rois ont la certitude que le *Royaume de Clintof* va bientôt sombrer et qu'il risque de se lancer dans des opérations militaires suicidaires sous peu. Mais la principale menace vient des nains des *Montagnes Noires*. Tant qu'ils ne seront pas vaincus et la frontière ouest repoussée, le *Kotoï* ne pourra pas affronter une menace sur un second front.

## *Organisation militaire*

---

L'armée est fortement dépendante du royaume. Il existe un semblant d'armée centrale depuis une vingtaine d'année. Cette armée se reconstitue et se transforme sous l'influence des derniers grands rois issus du royaume de *Slovan Tushner*. Elle prend l'apparence d'une armée permanente, de soldats recevant une solde hebdomadaire et s'étant engagés pour 10 ans. Cette armée est formée par des instructeurs ayant observé les méthodes de combat des gildifs et tentant d'en adapter l'essentiel à la culture militaire du *Kotoï*. Cette armée est essentiellement composée d'humains et de demi-orcs qui pensent trouver dans la vie militaire des opportunités d'aventure et de richesse. Elle est essentiellement composée de piétons armés de lances et d'épées et équipés d'armures légères métalliques. Ils sont entraînés à se déplacer rapidement sur de longues distances et à manœuvrer en formations. Les plus qualifiés deviennent sapeurs et apprennent à construire des machines de guerre et à tenir un siège. Faisant aussi partie de l'armée royale du *Kotoï*, la nouvelle marine s'entraîne dans les *îles du levant*. Officiellement, elle est destinée à lutter contre les pirates vlosis, mais certains pêcheurs sont très attentifs aux manœuvres de la marine gildif.

L'essentiel de l'armée est toujours constitué par les troupes fournies par les royaumes. Et ils ont des cultures militaires très diverses. Il est pour le moins difficile de les faire collaborer, mais les généraux qui y parviennent à sa disposition une armée pouvant s'adapter à toutes les situations. Il est cependant encore plus difficile de se faire obéir de rois pouvant entretenir entre eux des relations pour le moins inamicales. Certaines batailles ont aussi vu des composantes de l'armée passer plus de temps à se battre entre eux que contre l'ennemi. La loyauté des troupes est aussi douteuse : les humains du Sud voudront-ils se battre contre leurs cousins gildifs ? Les vlosis avec leurs cousins du *Vlosaraï* ?

Les royaumes nord, principalement *Distoï*, *Dsouten* et *Fourk Blinen*, ont gardé le mode de combat ancestral orc : leur armée est composée de hordes guerriers déchaînés se battant sans discipline et ayant la nette tendance à charger l'ennemi à la première occasion, soutenus par des troupes montées sur des loups géants ou des worgs. Son armée est composée d'hommes libres prenant les armes et de nobles et elle n'impose aucun ordre. L'équipement des combattants est laissé à leur charge selon leurs moyens.

Le grand royaume forestier d'*Opel Kalinder* fournit d'excellents archers et des troupes légères capables, mais son absence complète de cavalerie et d'infanterie lourde l'empêche de combattre en terrain découvert. Son armée est composée essentiellement de chasseurs et de nobles, ces derniers sont les rares combattants en armure des troupes.

Le royaume minier de *Guentar Wistai* ne met à disposition que peu d'hommes souvent levés à la va-vite. Les rares combattants efficaces ont fait leurs armes dans les luttes contre les nains. Ce sont des guerriers lourdement armés et armurés habitués à se battre dans les montagnes en ordre dispersé.

Les royaumes de *Mulben* et de *Dowin Triquen* sont de grands royaumes d'élevage. Ils sont les principaux fournisseurs de cavalerie. Les chevaux sont assez petits, mais solides. Il s'agit principalement de troupes légères, adaptées à la poursuite d'un ennemi ou à une attaque de flanc. Les nobles forment les unités d'élite, lourdes, et ils manient une puissante lance. Ils peuvent lancer une charge terrifiante et bousculer suffisamment un ennemi dans une attaque frontale pour qu'il fuit sous le choc.

Les royaumes du Sud, *Sli Tsoteroï*, *Mervic Abeloi* et *Cali Feren*, ont une culture militaire qui emprunte beaucoup à leurs voisins gildifs. Ils disposent d'une puissante infanterie lourde régulière et soutenue par quelques tirailleurs tirés des couches les plus pauvres de la population et ont gardé une puissante, mais restreinte, cavalerie lourde formée par les nobles.

Le royaume de *Slovan Tushner* est adopté la même organisation militaire que l'armée royale, mais garde une cavalerie et une infanterie lourde barbare formée par les orcs libres et par les nobles. Ce mode d'organisation est aussi progressivement adopté par les royaumes de *Zlana Sierpoi* et de *Cuelash Iwinen*.

Le nouveau royaume des îles du levant, *Derk Vlosoï*, se contente de fournir marins et fantassins embarqués. Il ne s'agit que de la continuation des anciennes pratiques vlosies.

Les autres royaumes ont une organisation empruntant un peu de tout à leurs voisins.

L'armée du *Kotoï* est impressionnante à voir, elle est colorée et composée d'une multitude de troupes diverses. Mais elle a du mal à manœuvrer de concert et à suivre un plan de bataille autre que « foncer dans le tas ». Les généraux sont issus de tous les royaumes et ont souvent du mal à appréhender la diversité des hommes sous leurs ordres. Ils sont souvent incapables de commander efficacement les troupes des royaumes autres le leur et sous-estiment leurs capacités. Après la formation d'une armée centrale permanente, le Grand Roi *Wonuch* a fondé l'académie royale qui vise à former de nouveaux officiers capables de commander la nouvelle armée. Elle recrute parmi tous les nobles et les soldats présentant de certaines capacités de commandement et des dons tactiques. Cette académie sert aussi à étudier l'ensemble des techniques de combat du *Kotoï* et à déterminer des doctrines d'emplois efficaces. Elle est dirigée par un nouveau collègue d'érudits, nommé, pompeusement, le collègue royal de stratégie.

L'armée est souvent accompagnée de prêtres, ou de druides, voire des deux, qui demeurent généralement en arrière des lignes principales et servent de soigneurs pour les blessés et de caution morale aux combattants. Certains cependant pensent que leurs divinités attendent d'eux une action plus radicale et se mêlent aux troupes sur le champ de bataille. Les magiciens du collège royal de magie et certains magiciens recrutés ou conscrits participent ponctuellement aux batailles. On ne leur accorde aucune confiance, mais on sait reconnaître leur utilité. Leurs capacités peuvent apporter le petit plus qui fera la différence.

Une armée du *Kotoï* est souvent suivie d'un imposant convoi comprenant femmes, artisans, nourriture et butin. Les camps sont souvent des endroits bruyants et désorganisés où vivent, plus ou moins harmonieusement, des populations diverses qui peuvent se combattre ou du moins ne pas s'adresser la parole au quotidien.

Le *Kotoï* est aussi un grand fournisseur de mercenaires prêts à se battre aux côtés de celui qui paît suffisamment. Ces mercenaires sont surtout des orcs et des demi-orcs des couches les plus pauvres de la société. Ils compensent leur manque de discipline par une allure intimidante et un courage reconnu. Ces mercenaires sont surtout employés par la *république de Gil*, qui les a largement employés dans ses guerres contre l'*oligarchie de Solomor* et le *Royaume Zlotar*. La position du pouvoir est assez ambiguë sur le sujet. Il ne voit pas particulièrement d'un bon œil ces gens qui fuient le pays et colportent la mauvaise réputation du *Kotoï*, mais il est avide des compétences et de ce qu'ils ont appris à l'étranger. Quand ils rentrent au pays, ces soudards deviennent souvent brigands, ou instructeurs au sein de l'armée.

## Relations

---

Le *Kotoï* est au croisement de deux cultures et se sent partagé par moment entre les deux. D'un côté, il fait partie d'un ensemble comprenant le *Royaume de Clintof*, les provinces du Nord de la *république de Gil* et, bien qu'ils le nient, les *communautés de Galim*, celui que formait le vieux royaume de *Ven'Thul*. Ce sentiment est plus fort chez les humains. D'un autre côté, les orcs du *Kotoï* se sentent appartenir à la grande nation orc et partagent des traits communs avec les orcs du *Vlosarai*, des *royaumes barbares de Trodein* et du *royaume des Ukras*. Mais les liens que forme l'appartenance à ses grands ensembles sont mis au second plan derrière le sentiment national. Les habitants du *Kotoï* est conscience d'appartenir à un ensemble spécifique composé des royaumes du *Kotoï* et que ces derniers ont réussi à former une culture unique et une synthèse des intérêts orcs et humains.

Les *communautés de Galim* dans les *Montagnes Noires* ne sont pas considérées comme une nation propre. Les nains sont perçus comme des barbares et des monstres au même titre que les autres habitants des montagnes. Les relations entre les deux pays ont toujours été tendues et les agressions des nains les ont transformées en guerre ouverte. La richesse des montagnes est aussi source de convoitise et explique pour beaucoup l'attitude du *Kotoï*. Les gnomes entretiennent des lignes lâches de chaque côté de la frontière. Le *Kotoï* évite de s'en prendre à eux et ils n'interviennent pas dans les affaires des orcs.

Plus au Sud, le *Kotoï* et le *Royaume de Clintof* partagent une petite frontière. Elle est située à l'extrême sud des *Montagnes Noires* et est particulièrement inhospitalière. La région est peuplée de créatures monstrueuses et de quelques tribus humanoïdes sauvages qui se jouent des frontières. Cependant de courageux pionniers l'explorent et luttent contre eux. La région est progressivement nettoyée et de nouveaux villages s'implantent régulièrement pour exploiter le sous-sol. Mais les échanges avec le *Royaume de Clintof* s'effectuent principalement via la *république de Gil*. Les clintofais



n'apprécient pas les orcs, mais sont très ouverts aux échanges. On trouve plus facilement des marchands humains dans cette région.

La *République de Gil* est le seul grand voisin du *Kotoï* avec qui il partage une longue frontière. Les échanges sont nombreux et la frontière assez souple pour permettre aux familles réparties de chaque côté de garder de nombreux liens. C'est aussi une zone d'intense contrebande qui enrage les gildifs. Les gens partagent la même religion de chaque côté de la frontière et parlent des patois ayant la même origine. Les relations entre les deux pays connaissent des hauts et des bas. Bien qu'il n'y ait plus eu de guerre entre eux depuis la stabilisation de la frontière, plusieurs périodes de conflit latent et de guerre froide ont existé. Récemment, ils se sont alliés pour envahir les îles du levant. L'alliance n'a pas duré plus longtemps que nécessaire, mais a prouvé son utilité, même si elle a laissé un mauvais souvenir aux combattants du *Kotoï* qui ont eu l'impression d'être utilisés par les gildifs et d'être jetés dans la bataille au premier rang pour protéger les troupes de la république. Cette dernière estime pour sa part que les armées du *Kotoï* sont intenable et ne supportent pas un plan de bataille cohérent, ce qui rend toute stratégie impossible à tenir. La république est par contre fort intéressée par les mercenaires orcs du *Kotoï* est en embauche régulièrement. La nature profondément urbaine de la république suscite à la fois admiration et dégoût de la part des habitants du *Kotoï*. Ils y voient une culture supérieure à la leur qui les fait rêver et leur donne un complexe d'infériorité. Par contre, sa grande rigidité et son mépris pour la nature la rendent repoussante à leurs yeux. De plus, la manière dont sont traités les demi-orcs dans la république et son goût pour l'esclavage sont les sources d'une grande impopularité. D'un autre côté, les échanges commerciaux sont intenses et enrichissent de nombreuses familles. Les dirigeants du *Kotoï* ont parfaitement compris la nature expansionniste de la république et s'en inquiètent. Ils se préparent doucement, avec de nombreuses difficultés, à la guerre qu'ils pensent inévitables. Avec la nouvelle machine de guerre qu'ont bâti les gildifs, elle sera difficile et donnent des cauchemars aux Grands Rois.

Le dernier grand voisin du *Kotoï* est le *Vlosarai*. Le royaume des orcs du Nord partage des origines communes avec le *Kotoï*. Les deux communautés ont fui les guerres de leurs terres d'origine et se sont les vlosis qui ont transporté les clans qui fuyaient leur pays vers l'Ouest. Mais les orcs du Nord sont surtout connu pour leurs actes de piraterie et leur goût pour le pillage des côtes. Pendant longtemps, ils ont dominés les mers et ont empêché tout développement de la marine du *Kotoï* et ont profité de ses riches côtes. Mais durant les années de guerre civile qu'il a connu, la situation a changé. Les îles du levant qui servaient de bases avancées ont été conquises et ne représentent plus une menace. Les établissements vlosis installés le long de la côte, au Nord ont été mis au pas et intégrés parfaitement aux royaumes. Aujourd'hui, le *Kotoï* garde un œil attentif sur le *Vlosarai* et son nouveau régime. Il pense avoir un rôle à tenir pour faire évoluer leur voisin et sont prêts à intervenir. Le *Kotoï* espère que le nouveau *Vlosarai* sera un partenaire fiable et un allié de choix. Il entretient une intense activité diplomatique avec les îles du nord. De plus, une part non négligeable de la population du Nord et des îles du levant sont d'origine vlosie et verrait d'un mauvais œil toute guerre avec leur patrie d'origine.

Voilà 50 ans, *Sloth Engarn* a vaincu les royaumes humains de l'autre côté des montagnes et annexé le royaume de *Molok*. Depuis, il est un nouveau voisin du *Kotoï*. Les relations commerciales ont vite été officialisées et l'Empire de l'Ouest s'est trouvé être un partenaire de choix. Par contre, les slothari ont un goût pour imposer leurs vues et particulièrement leur religion que rejettent les habitants du *Kotoï*. Les missions religieuses slothari ne rencontrent guère de succès, mais sont de plus en plus nombreuses, ce qui agacent la plupart des royaumes. De plus, leur haine profonde des elfes et l'influence des nains sont des sources de tensions. Pour une société basée sur le métissage, la position des slothari sur les demi-elfes n'est pas tolérable aux yeux du *Kotoï* qui abrite une petite communauté demi-elfes bien intégrée à la société.

Les relations qu'entretient le Grand Royaume avec l'*oligarchie de Solomor* sont strictement commerciales. Les marchands solomoriens sont souvent vus dans les ports du Sud chargés leurs lourds navires. L'oligarchie emploie aussi un grand nombre de mercenaires dans son armée. Ceux originaires du *Kotoï* sont particulièrement appréciés pour leur combativité et leur science du combat. La déliquescence de l'oligarchie et ses défaites récentes face aux gildifs ne diminuent en rien leur goût pour les richesses et semblent, au contraire, exhorter leur sens du commerce. L'influence croissante de la *Tour Noire* dans le fonctionnement de l'oligarchie se fait aussi sentir dans le *Kotoï*. De petites expéditions solomoriennes parcourent le pays en quête de reliques ou d'anciennes tombes en toute discrétion. L'aversion des habitants du *Kotoï* pour les choses non naturelles rend cette nouvelle orientation de l'oligarchie suspecte à leurs yeux. Les histoires que rapportent les anciens mercenaires ne font qu'intensifier cette répulsion.

De l'autre côté de l'*Océan Démonstratif*, s'étendent les terres traditionnelles Orcs. La côte ouest du continent *Terk Ni* est peuplée d'orcs constitués en royaumes assez peu organisés et peu développés. C'est de cette région dont sont originaires les orcs du *Kotoï*. Ils n'ont gardé aucun lien avec leurs terres d'origine, mais ont toujours un lien sentimental avec elles. Ce n'est qu'avec le déclin du *Vlosarai* que les mers sont redevenues praticables et que le *Kotoï* a pu renouer des liens avec les *Royaumes Barbares du Trodein* et avec le *Royaume des Ukras*. Des relations diplomatiques ont été nouées, mais la situation y est encore plus complexe qu'au *Kotoï*, ce qui réjouit les diplomates envoyés qui peuvent y mettre en œuvre l'étendue complète de leur art. Le *Kotoï* n'a aucune intention de se mêler des affaires de ses royaumes, estimant ne pas avoir suffisamment de moyens, mais il y voit une source de richesse certaine.

---

## *Religion*

---

La population du *Kotoï* en matière religieuse est, là aussi, partagée entre ses deux cultures : l'ancien *Dain Thul*, la religion officielle du défunt royaume de *Ven'Thul* et l'ancienne religion orque que les envahisseurs ont apportée avec

eux, la *Klovipia*, sont toutes deux religions officielles. Le mélange des deux religions est imparfait et, dans les faits, les deux pratiques coexistent pacifiquement l'une à côté de l'autre. Si la situation est loin d'être parfaite pour les deux clergés qui se déchirent en querelles théologiques, les fidèles n'y voient que des avantages, la multiplicité des dieux et des prêtres augmentant les opportunités de trouver une divinité prête à leur apporter l'aide qu'ils réclament. Les deux clergés sont eux aussi très différents dans leurs organisations et, là encore, si cela augmente les tensions entre eux, cette variété assure le fidèle de trouver un prêtre quand il le souhaite et où qu'il se trouve.

Le *Dain Thul* est aussi pratiqué dans le *royaume de Clintof* et dans les provinces du Nord de la *République de Gil*. Il n'y a guère de différences de culte entre les différents pays. Par contre, les Eglises du *Kotoï* sont indépendantes de celles de ses voisins.

De son côté, la *Klovipia* est toujours pratiquée dans les royaumes orcs du Nord de *Terk Ni*, sous une forme plus originelle. Le *Kotoï* l'a raffinée. Elle est aussi à l'origine de la religion du *Vlosarai*, mais, là, les clergés ont grandement évolué. Cependant les orcs ont le sentiments de partagés la même religion et cela renforce leurs liens.

Le clergé du *Dain Thul* est composé d'Eglises séparées, vénérant des dieux distincts. La plupart de ces Eglises sont faiblement organisées et présentent un fort niveau de décentralisation, si ce n'est de régionalisme. Le Dieu majeur, vénéré par l'ensemble de la population est *Mirela, la Déesse Chasseresse*. Cependant les cultes de *Hierna, la Déesse Bienfaisante* et d'*Avria, la Déesse Champêtre* sont aussi très développés. Le culte des *Dieux Retrouvés* est quasiment inexistant et toute référence au peuple nain en a été supprimée. Récemment, le Grand Roi *Soloi* a abandonné la religion traditionnelle pour se convertir au culte de *Fulbari, le Dieu Droit*. L'Eglise de ce dernier a pris de l'ampleur dans la région de *Moujoi*.

La *Klovipia* est, de son côté, un culte druidique. Les druides servent d'intermédiaires entre les Dieux et les fidèles. Ils sont les références centrales de la religion et président aux rites. La plupart des grandes cérémonies nécessitent des sacrifices, désormais, les druides ont abandonnés le sacrifice d'êtres pensants, sous le poids de la loi royale, mais certains continuent dans la profondeur des forêts de faire perdurer les anciennes pratiques.

L'Eglise klovipiane n'est pas divisée en chapelles spécifiques comme le *Dain Thul*. Les druides rendent grâce à la totalité des Dieux et organisent des cérémonies pour tous. Cependant, le contact avec le *Dain Thul* a modifié l'approche de certains druides. Certains cercles privilégient l'un de leurs dieux et se consacrent particulièrement, sans cependant devenir exclusif, à son culte. Les druides sont rassemblés en cercles, sur une base géographique, qui ne dépassent pas la vingtaine de membres. Les cercles sont, à leur tour, rassemblés en ordres dont l'influence est nationale. Loin à l'abri du regard des fidèles, les différents ordres se livrent une guerre sans merci pour la domination territoriale, sur le fondement d'obscurités interprétations d'anciennes légendes.

Si un temple du *Dain Thul* est, généralement, stable, construit en dur et abrite plusieurs prêtres, les druides sont le plus souvent solitaires, un grand nombre se contentant de parcourir les villages situés sur leur domaine. La *Klovipia* entretient très peu de temples permanents. Cependant, on trouve toujours un autel à proximité des villages où sont célébrées les diverses cérémonies.

Globalement, le *Dain Thul* est plus répandu dans les villes et dans le Sud ; la *Klovipia*, dans le Nord et dans les campagnes. Malgré leurs origines distinctes, on trouve des fidèles de toutes les races pour chaque religion, et la race des prêtres n'a pas d'importance.

Les deux religions bénéficient de privilèges importants. Les Eglises sont exemptées d'impôts et d'obligations militaires. Certains prêtres viennent, cependant, en aide aux armées, soit en support, soit directement dans les combats. Il s'agit généralement d'interventions individuelles. Les druides, pour leur part, ne s'intéressent pas aux affaires militaires. Il arrive pourtant qu'un groupe considère que ses intérêts rejoignent celui des armées et se mêlent aux combats, tout en restant à la marge et complètement indépendant. Les Eglises sont financées par le don bénévole des fidèles. Les Eglises du *Dain Thul* disposent en outre de quelques domaines et de quelques privilèges qui leur assurent une source de revenu confortable. Les ordres druidiques, par contre, n'hésitent pas à vendre leurs services ou des biens qu'ils ont fabriqués, que ce soit des potions magiques, des objets d'artisanat ou des fourrures. Les deux Eglises ont aussi le droit de tenir des tribunaux particuliers pour régler les problèmes de justice qui leurs sont internes.

Une particularité, issue de la *Klovipia*, est le culte des ancêtres. Chaque famille entretient un petit autel dédié à ses ancêtres. La population pense de l'au-delà, leurs esprits continuent de veiller sur leurs familles, du moins tant qu'elles suivent le bon chemin. Le culte des ancêtres est un culte individuel qui ne nécessite ni cérémonie fastueuse et communautaire, ni clergé dédié. Les différentes Eglises se contentent d'expliquer les rites aux divers fidèles qui peuvent les questionner à ce sujet.

La présence au Sud de la *République de Gil* et l'importance des marchands *gildifs* explique la présence de quelques temples de leur religion dans les villes du Sud. Ces temples et leurs clergés sont tolérés. Mais ils doivent s'acquitter de lourds impôts et sont sous une discrète surveillance des rois. Leur religion a cependant réussi à convertir quelques habitants du *Kotoï*, mais elle reste cantonnée dans les grandes villes du Sud.

Arrivée récemment avec des missionnaires, le *slothouq* a réussi à implanter quelques temples dans les villes. Il ne rencontre aucun succès au Nord, mais dans les zones champêtres du centre du pays et autour de la capitale, il commence à convertir des habitants séduits par l'organisation de leur Eglise et la pompe de leurs rituels. Il s'agit principalement d'humains des couches sociales les plus basses. Cela n'empêche la majorité de la population, du moins, celle qui les a rencontrés, de considérer ces missionnaires comme des illuminés tendant vers le fanatisme. Jusqu'à présent, le pouvoir a laissé faire, mais il est probable qu'il tente d'appliquer, à cette nouvelle religion, les mêmes règles que celles qui s'appliquent à la religion *gildif*. Cela risque d'augmenter la tension avec *Sloth Engarn*.

## *Particularités locales*

---

- La cohabitation religieuse :** Les habitants du *Kotoï* pratiquent indifféremment les deux religions et, le plus souvent, alternent de l'une à l'autre en fonction des circonstances. Par contre, la cohabitation est plus délicate entre les Eglises qui peuvent en venir aux mains, voire s'affronter directement. Il est toujours délicat de savoir si un druide et un prêtre vont s'entendre ou se battre : les druides sont organisés en ordres ayant des optiques très diverses sur le sujet et les Eglises du *Dain Thul* sont tellement proches du chaos, que leurs approches sont des plus variées.
- Le droit du Kotoï :** Le droit du *Kotoï* est complexe et seuls quelques érudits en maîtrisent toutes les subtilités. Il est formé de lois et de règles, émises par le Grand Roi, les rois, les seigneurs locaux, les chefs de tribus, plus les coutumes datant de l'ancien royaume de *Ven'Thul* ou des tribus orques d'avant l'invasion. Trouver la loi qui s'applique est toujours complexe. De plus, les lois étant par nature imparfaites, mais devant essayer de s'approcher de la perfection, les exceptions et les cas particuliers abondent. Tout ceci est retranscrit dans d'épais volumes ; du moins pour l'essentiel, car il existe un droit oral qui a aussi sa place et qui n'est pas encore entièrement répertorié par les érudits, ou qui s'explique par l'absence d'érudit à un jugement. Les lois sont des choses sérieuses pour les habitants du *Kotoï*. C'est grâce à elles que l'harmonie entre les communautés a pu être trouvée. Une loi, même imparfaite doit toujours s'appliquer, après il est temps de la modifier, ou d'y apporter une précision, une exception, un cas particulier, pour l'améliorer. Les érudits spécialisés en droit sont grandement respectés, et sont rassemblés au sein du collège royal de droit. Tout seigneur se doit d'avoir son érudit pour le conseiller en matière de justice et lui éviter de commettre des erreurs en la matière.
- La répartition des rôles :** Après quelques siècles de cohabitation, les orcs et les humains ont réussi à trouver un équilibre. Chaque communauté s'est spécialisée dans un certain nombre de domaines et laissent l'autre lui fournir les biens dont elle a besoin et qu'elle est plus apte à produire. Les humains sont ainsi cultivateurs, tisserands, pêcheurs, marchands, menuisiers, érudits, bardes, ... Les orcs fournissent de leur côté éleveurs, chasseurs, bûcherons, mineurs, forgerons, tailleurs de pierre, manœuvres, hommes d'armes, dresseurs, ... Les vlosis sont, naturellement, des fabricants de navire et des marins, alors que les gnomes sont plus indépendants, mais sont les meilleurs joailliers et artificiers du pays et s'y entendent en exploitation minière.
- Les nains :** Les nains sont détestés par la quasi-totalité de la population qui se souvient des massacres qu'ils ont perpétrés. Ils sont considérés comme une race barbare et sauvage, sans respect pour la Nature et pour la vie. Même si l'on considère que des exceptions puissent exister, elles n'ont souvent pas le temps nécessaire pour le démontrer.
- La conscience orc :** L'annexion des *îles du Levant* et la reprise de contact avec les royaumes orcs de *Terk Ni* a produit un effet pernicieux. Elles ont permis le rapprochement des différents orcs. Un sentiment d'appartenance à une grande nation orque est en train d'émerger. Il pourrait être une menace à la paix sociale et à la stabilité du *Kotoï*.
- L'illettrisme :** La majorité de la population du *Kotoï* est illettrée. Rares sont les personnes sachant lire et écrire. Seuls les *prêtres*, les *druides*, les *érudits*, les *magiciens* et les *élémentalistes* savent lire et écrire. Les autres classes de personnage sont illettrées, en échange elles gagnent les compétences *profession (mobilier de taverne)* et *représentation (déclamation ou chant)* comme compétences de classe.

## *Organisations*

---

- Les Paladins de Fulbari :** Un petit ordre de paladins existe et s'est mis sous la protection de l'Eglise de *Fulbari, le Dieu Droit*. L'ordre entretient une forteresse à *Mouven* et dispose d'un centre secondaire à *Ikloï*, aux pieds des montagnes. Les paladins sont peu nombreux et ne sont guère connus de la population. Bien que l'ordre soit affilié à l'Eglise de *Fulbari*, il demeure indépendant tant en organisation qu'en missions. Il rassemble aussi bien des humains que des orcs, et s'intéresse plus particulièrement à repousser les attaques des créatures des montagnes ou des forêts ou à assister la population après une telle attaque. Jusqu'à maintenant, les Grands Rois n'y ont pas prêté attention.
- Les collèges royaux :** Plusieurs collèges d'érudits sont sous la protection directe du Grand Roi. En échange de sa protection et des moyens conséquents dont ils disposent, ils fournissent des conseillers et des spécialistes au pouvoir central. De nombreux érudits partent aussi au service des différents rois. Ils demeurent cependant des sujets directs du Grand Roi. Cela intensifie l'unification des pratiques et des mentalités du royaume. Ils dépendent toujours de leur collège d'origine et y retournent régulièrement afin de partager avec leurs collègues leurs connaissances nouvellement apprises. On murmure qu'ils servent aussi d'espions pour le Grand Roi. Les principaux collèges sont le *collège royal de généalogie*, le *collège royal de droit*, le *collège royal de diplomatie* et le *collège royal de magie*. Ils forment des spécialistes dont la compétence est reconnue dans tout le pays.
- L'ordre de l'implacable justice :** Cette association regroupe des suivants de *Fulbari, le Dieu Droit*, et des laïcs. L'importance du droit dans le *Kotoï* rend la possibilité de laisser un crime impuni ou, du moins, non traité par la Justice, odieuse aux yeux des implacables justiciers. Ils ont tous juré d'amener les coupables de crimes devant leurs juges. Ils se permettent aussi d'exercer eux-mêmes la justice quand ils pensent qu'elle n'a pas été rendue convenablement. Il ne s'agit pas d'une organisation reconnue et elle travaille en toute discrétion. Elle est d'ailleurs perçue comme une organisation secrète et criminelle (seul le juge peut exercer la justice et diligenter

une enquête). Ses membres sont répartis sur tout le territoire, mais se concentrent dans les grandes villes. Ils disposent de caches, de signaux de reconnaissance et de sympathisants qu'ils ont aidé par le passé.

**Les Joyeux Ménestrels** : Les *Joyeux Ménestrels* sont la plus importante organisation de bardes du *Kotoï*. Ils organisent de nombreux rassemblements et proposent à leurs membres divers mentorats et des accès à leurs collections de légendes, en échange d'une participation financière et de leur participation réciproque à ces enseignements. Ils sont bien connus et se remarquent par leurs vêtements bariolés et leur broche en forme de joueur de harpe. Certaines rumeurs sont moins joyeuses et les associent à une puissante organisation criminelle dont ils ne seraient que la couverture.

**Les ordres druidiques** : Il existe quinze ordres druidiques d'importance variable. Tous pratiquent la *Klovipia*. Ils se livrent une guerre secrète pour la domination des terres, mais savent, généralement, se modérer quand cela nuirait au pays ou à leur religion. Ils ont des approches distinctes de la religion et du rapport à la Nature. Ils ont tous développé une spécialité qui leur est propre, et tentent d'imposer leur vue à l'ensemble du clergé :

- *l'Ordre du Chêne Vénérable*, très attaché aux forêts et à la protection des animaux sauvages face aux humains et aux orcs ;
- *l'Ordre du Ruisseau*, passé maître dans le contrôle des eaux et des animaux aquatiques,
- *l'Ordre du Renouveau*, qui préconise un retour aux anciennes coutumes et pratiquent les sacrifices d'être pensants,
- *l'Ordre de la Communion Animale*, qui s'est spécialisé dans le contrôle de leur forme animale,
- *l'Ordre de la Louve*, qui est le grand protecteur des loups géants et des worgs, il est fortement associé aux puissantes tribus orques traditionalistes,
- *l'Ordre de la Terre Nourricière*, qui s'attache à développer le plus haut niveau de symbiose avec le milieu naturel,
- *l'Ordre du Nouveau Blé*, qui s'attache plus particulièrement à enseigner aux êtres pensants à vivre en harmonie avec la Nature,
- *l'Ordre du Bâton de Fer*, qui a développé une approche directe et martiale des problèmes,
- *l'Ordre de la Taupe*, qui est celui qui contrôle le mieux les montagnes et a la plus grande connaissance des sous-sols,
- *l'Ordre du Sanglier Bondissant*, qui associe Nature et immédiateté, selon lui toute action doit être instinctive et la pensée préméditée est un piège qui empêche de parvenir à la compréhension divine,
- *l'Ordre du Limon*, qui étudie spécifiquement les manifestations de la mort et de décomposition de la matière,
- *l'Ordre de la Glaise Perpétuelle*, qui enseigne que la vie et la mort ne font qu'un dans un cercle perpétuel,
- *l'Ordre de l'Eclair Vivifiant*, qui est le plus mystique et se concentre sur les interprétations spirituelles de l'observation de la Nature et de leurs pratiques religieuses,
- *l'Ordre Pur de la Source*, qui emploie tous les moyens à sa disposition pour protéger son territoire de toute intrusion extérieure et n'hésite pas à attaquer les campements humains ou orcs qui empiètent sur les terres qu'il revendique,
- *l'Ordre du Sol Intouché*, qui sépare les terres en peuplements où la Nature doit se plier aux besoins des êtres pensants et en terres libres où toute intervention doit être interdite, il agit en tant que garde de la frontière et n'intervient jamais dans les terres pures.

**L'Ecole de Moroï** : Cette organisation rassemble druides et bardes qui partagent le même intérêt pour la préservation de la connaissance et de l'histoire de leurs familles et du pays. Ils développent parallèlement une approche unifiée de leurs arts respectifs. Ses membres sont peu nombreux et se réunissent tous les hivers dans le village de *Moroï*, où ils entretiennent un refuge permanent.

**Le Dragon des Mers** : Le *Dragon des Mers* est le nom que se donnent les quelques pirates du *Kotoï*. Ils ont adopté les méthodes vlosies, d'ailleurs nombreux sont ceux à avoir servi sur leurs navires où qui appartiennent à cette ethnie, et les utilisent. Ils avaient leur base dans les îles du levant. Quand ces dernières ont été conquises, ils ont simplement pris acte du fait et sont parvenus à un accord avec le roi du nouveau royaume. Ils attaquent sans discernement les navires marchands fréquentant l'Océan Démonstratif Nord. Avec la reprise de l'activité de *Vlosaraï*, ils reportent progressivement leur activité sur le Sud de l'océan. L'association ne regroupe pas plus d'une douzaine de navires.

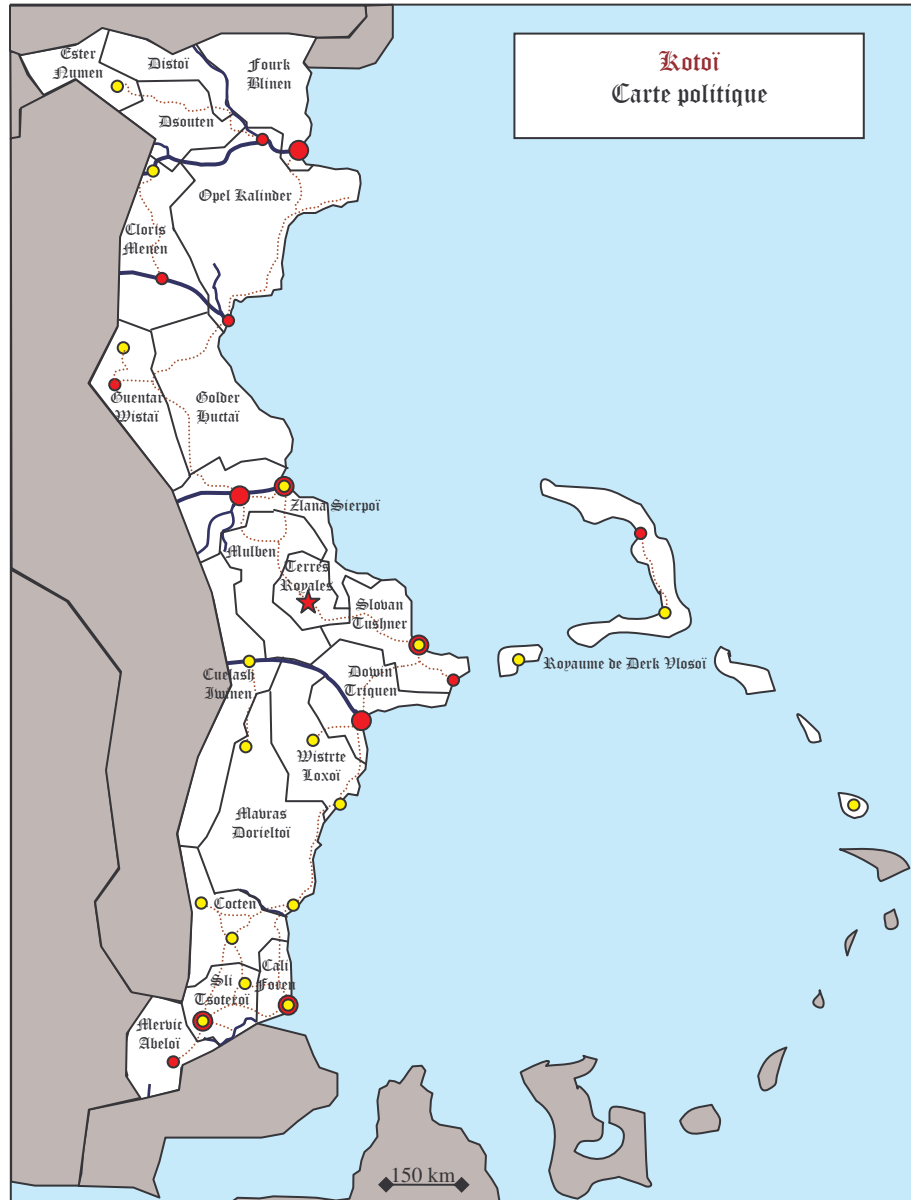
**Les Goloïs** : Les *Goloïs* est le nom donné à la plus importante organisation criminelle du *Kotoï*. Elle contrôle l'essentiel du racket, du jeu et de la prostitution du pays. Elle est connue pour faire un large appel à l'intimidation et recourt avec aisance à la violence pour démontrer son influence. Elle n'est pas la seule organisation criminelle du pays, loin de là, mais elle est certainement la plus connue et la plus crainte.

**Les bandes mercenaires** : Il arrive souvent que des mercenaires reviennent au pays sans un sou en poche. Habitué à une vie d'aventure et de violence, ils investissent les campagnes et se convertissent au brigandage.



Cartes





## Aspects techniques

<b>Races :</b>	33%	<i>Humains</i>
	21%	<i>Orcs</i> ( $\frac{9}{10}$ orcs du Kotoï, $\frac{1}{10}$ vlosis)
	29%	<i>Demi-orcs</i>
	5%	<i>Demi-elfes</i>
	9%	<i>Halfefins</i> ( $\frac{3}{4}$ pieds agiles, $\frac{1}{4}$ grands pieds)
	2%	<i>Gnomes</i> ( $\frac{3}{4}$ gnomes rocheux, $\frac{1}{4}$ gnomes forestiers)
	1%	Autres (dont orcs orientaux)
<b>Alignement :</b>	<i>chaotique neutre</i> (à tendance <i>loyale neutre</i> imposée par le Grand Roi)	
<b>Niveau de danger :</b>	<i>Moyen</i> dans les provinces du Sud et dans le centre, autour de la capitale	
	<i>Elevé</i> dans le Nord et les grandes forêts centrales	
	<i>Très élevé</i> , dans les montagnes	
<b>Technologie :</b>	<i>Faible</i> . La technologie du Kotoï est simple. Les bâtiments en pierre sont rares, on ne les rencontre que là où vivent les gildifs et dans le royaume minier de <i>Guentar Wistai</i> . L'élevage est principalement extensif, les grands troupeaux parcourant les longs pâturages du centre du pays. Par contre, on trouve des artisans de grande qualité, mais leurs techniques sont personnelles et visent principalement à exprimer leur sensibilité qu'à produire des objets innovants. Les armures lourdes sont rares et limitées au sud du pays. Les arbalètes sont inexistantes et les autres objets mécaniques. Les navires traditionnels du Kotoï méritent à peine le titre de grosse barque, mais les nouveaux vaisseaux vlosis sont de construction ingénieuse et solide. Cependant, la population est prompte à innover dans l'utilisation et la transformation des outils. Les artisans du Kotoï sont connus pour leur débrouillardise.	
<b>Magie profane :</b>	<i>Faible</i> . Les magiciens sont isolés et tenus à l'écart. Ils sont peu nombreux et se ne se mêlent pas des affaires de la population. Cependant, les magiciens issus du collège royal de magie sont reconnus et respectés. Ils bénéficient de nombreux avantages et d'un statut social élevé.	
<b>Magie divine :</b>	<i>Elevée</i> . Les prêtres et les druides sont nombreux et ils se disputent vigoureusement le terrain. Les conflits entre les deux religions et entre les ordres druidiques sont fréquents.	
<b>Religion officielle :</b>	<i>Dain Thul</i> et <i>Klovipia</i> . Des temples et des adeptes <i>Gildifs</i> existent dans le sud du pays. Le <i>Slohouq</i> se développe parmi les humains défavorisés.	
<b>Monnaie :</b>	Le <i>kotish</i> d'or (1,5 po) divisé en 10 <i>deniers du Kotoï</i> d'argent	
<b>Langues :</b>	Le <i>kotish</i> est parlé partout ou presque. Les orcs du Nord continuent de parler l'orque traditionnel, l' <i>orsit</i> , mais la langue se perd au Sud. Les gnomes parlent le <i>miourt</i> . Les halfelins parlent en plus du <i>kotish</i> , l' <i>halfelin</i> qui leur sert à communiquer avec les clans habitant dans les pays voisins. Les druides disposent d'une langue secrète disposant de son propre alphabet, le <i>v'ren</i> . Ils ne l'enseignent pas à qui n'est pas de leur ordre.	
<b>Classes ouvertes :</b>	Barbare, Prêtre, Guerrier, Ranger, Paladin, Magicien, Sorcier, Druide, Roublard, Barde, Eclaireur, Combattant, Expert, Homme du peuple, Noble, Marchand, Erudit, Élémentaliste	
<b>Classes de prestige :</b>	Arpenteur d'horizon, Assassin, Figure exemplaire, Berserker orc, Chantre de guerre, Pugiliste, Entropomancien, Mage du sang, Mage sauvage, Brute menaçante, Vengeur corrompu, Sorcière d'épouvante, Archer sylvain, Chasseur d'ennemis	
	<i>Ordres druidiques</i> – Maître des bêtes, Maître des formes multiples, Seigneur des Animaux, Combattant de la nature, Roi de la nature	
	<i>Ordre de l'implacable justice</i> – Limier, Redresseur de torts, Justicier, Enquêteur	
	<i>Joyeux ménestrels</i> – Virtuose itinérant, Accord sublime, Quêteur du chant,	
	<i>École de Moroï</i> – Conteur de Moroï	
	<i>Collèges royaux</i> – Archimage, Diplomate du Kotoï, Gardiens du savoir	
	<i>Académie de guerre</i> - Maître de guerre du Kotoï, Archer d'élite	
	<i>Halfelins</i> - Voleur de chance, Poignard silencieux	
<b>Notes sur les classes :</b>	Parmi les classes de base, seuls les Prêtres, Magiciens, Élémentalistes, Druides et Erudits savent lire et écrire. Les autres ont <i>profession (mobilier de taverne)</i> et <i>représentation (narration)</i> en compétences de classe.	
	Les druides peuvent opter pour une spécialisation religieuse. Ils abandonnent une partie de leurs pouvoirs en échange de la connaissance d'un domaine de prêtre associé à leur divinité.	
<b>Dons culturels :</b>	Bagarreur, Famille noble, Survivant, Pluriculturel, Tribal	