



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Aides de jeu > Settings > Black Flame Orb > **Kerahn**



Kerahn

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Kerahn

Le pays

Kerahn est dominé par le feu. Cette contrée est une vaste plaine à peine vallonnée et ponctuée de forêts nombreuses mais clairsemées. Ses frontières englobent à la fois le Kuanpour et le Sianpour. Sa partie septentrionale borde le territoire des tribus Niliennes et doit être défendue contre de régulières agressions. Cette fine bande au nord est une toundra souvent enneigée. Le climat est continental et si la partie australe bénéficie d'un climat doux, le reste de la contrée ne bénéficie aucunement d'un climat aussi agréable qu'en [Absalon](#). Heureusement, sa géographie et surtout la position des fleuves lui permet de ne pas souffrir de désagréments de chaleur ou de froid. Si Kerahn n'a pas d'accès à la mer, elle a en revanche un accès à la fois au le fleuve Sianpour à l'ouest et au fleuve Kuanpour à l'est. Leur territoire est très vaste et toutes les voies commerciales terrestres passant entre l'est et l'ouest et toutes les voies commerciales fluviales passant entre le nord et le sud sont sous leur contrôle. Ceci est pourtant à modérer du côté des fleuves, plus difficiles à contrôler, spécialement le Sianpour, que la [Varynie](#) s'attribue pour la domination commercial. Ce dernier point est sensible et sujet à des frictions à répétitions entre chevaliers et mercenaires.

Leurs terres relativement fertiles ne disposent pas de ressources particulière bien que toutes les conditions soient réunies pour l'élevage de chevaux dont Kerahn a la renommée et est avec la [Varynie](#) la seule nation à les utiliser pour le combat.

L'emblème de Kerahn est une épée sur un bouclier

sur un fond bleu parcouru d'un éclair blanc.

Les habitants

Contrairement au lignage d'[Absalon](#) dont la dernière lignée au pouvoir ne l'est que depuis l'ère du renouveau puisqu'elle a changé bien souvent au cours des siècles, le lignage impérial qui fait la fierté de Kerahn date de l'ère des légendes. La plupart des habitants de Kerahn descendent de ce lignage. Bien entendu, elle s'est souvent abâtardie au fil des millénaires alors que le sang se dilue et sa force avec lui. Pourtant, certains ont gardé ce sang pur et toute la [Flamme](#) qu'il contient, emportant avec lui l'esprit chevaleresque et leur honneur. La lignée impériale et une grande partie de la chevalerie ont ce même sang qui bouillonne dans leurs veines. Mais de quelque manière que soit dilué ce sang, le peuple de Kerahn garde la notion d'honneur très au cœur. L'honneur est pour beaucoup plus important que leur propre vie.

Mais derrière ce tableau idyllique se trouve des brebis galeuses que la bienséance tente tant bien que mal de dissimuler derrière l'honneur de Kerahn. Les pires d'entre eux semblent être certaines lignées nobles. Bien que l'on ne puisse pas les considérer comme déchues, certains de leurs membres complotent contre l'empereur sans toutefois avoir pour l'instant réussi à quoique ce soit. Car, outre les lignées restées loyales et la chevalerie qui a juré fidélité au pays et à l'empereur (le soutenant donc en quasi totalité : seuls ceux qui pensent que l'empereur est une menace pour

Kerahn le trahisse), ses alliances avec [Oflolyn](#) et [Absalon](#) fournissent à l'empereur une base solide. Mais il suffirait de peu pour faire basculer l'équilibre des forces. Il suffirait d'une période de trouble durant laquelle la chevalerie serait éparpillée pour voler au secours des contrées que l'ombre menace. Une période de trouble durant laquelle la [Varynie](#), agacée que l'empereur lui tienne tête vis à vis des taxes de passage au sein des frontières de Kerahn. Une période de troubles où les alliances seraient mises à mal, où la [Flamme](#) Noire apporterait son aide à quiconque permettrait d'amener le chaos favorisant une invasion et où les Cendres referaient surface... Il suffirait que l'ombre à l'est s'étende jusqu'à Kerahn...

En dehors de ces sombres présages, le peuple de Kerahn semble conscient des réalités de la vie. Il n'est pas aussi festif qu'[Absalon](#) même si [Absalon](#) apporte une influence de bon vivant aux gens de Kerahn. On dénote également un esprit de communauté se rapprochant de celui d'[Absalon](#). Néanmoins, cet esprit plus local et les voyages sont beaucoup moins fréquents. Il est loin d'être aussi isolé qu'[Oflolyn](#) et s'occupe avec intérêt de la politique internationale. Ce cadre semble étrange mais se révèle être celui où se développe la culture, les arts et divers domaines d'étude. Ils sont raffinés sans avoir la vanité de la [Varynie](#). Et toujours ils gardent leur honneur. Un honneur qui devient presque ce qui montre l'appartenance à Kerahn. Un honneur meurtrier également car c'est entre eux, en lavant dans le sang leur honneur qu'ils subissent leurs plus lourdes pertes alors que les armées adverses ne leur cause presque aucune perte. Certaines vendetta sont séculaires et semblent à jamais gravées dans le sang comme si aucun choix ne pouvait briser le cercle.

Les ménestrels de Kerahn excellent dans l'art du conte. Que ce soit des récits de batailles, d'aventures épiques et fantastique ou de conte galants. C'est pour cela qu'ils utilisent très peu les instruments à vent, privilégiant la lyre pour accompagner leurs récits et leurs chants. On y trouve également des peintres dont les fresques retracent la gloire de Kerahn. Vous pourrez également trouver des sages, des philosophes,

théologiens et érudits de toutes sortes à Kerahn, notamment à l'académie de Branstorm où résident de formidables connaissances issues de recherches ouvertes ou... secrètes...

Kerahn fait partie de la Terre des Dieux et les prêtres trouvent une place de choix dans la société. Guide spirituels, ils veillent également au bien être des gens et les aident à surmonter les périodes difficiles.

Leurs revenus sont principalement dus à leurs récolte, à l'art de la forge, à leur participation aux travaux de leur alliés (alliance ou protectorat) reconnaissants et un peu à l'élevage de leurs lignées pures d'équidés.

Bonus de création : D6 en équitation.

Gouvernement

L'Empire de Kerahn est issu de la réunification de clan durant l'ère des légendes. C'est sous l'égide du clan depuis toujours dominant, le clan Stormheart, qu'il s'est bâti. Soutenu à la fois par une auréole de gloire issue de bataille remportées avec toute leur [Flamme](#) là où la plupart ne voyaient que pure folie et par le clergé à qui Onra a montré des signes annonciateurs, il a regroupés les clans environnant un par un jusqu'à unifier toute la Terre des Dieux. Si de cette union brisée il ne reste plus que les premiers clans qui formèrent l'empire de Kerahn, L'Empire conserve un protectorat sur le Dunahor dont les clans ont réussi à former un royaume solide sous l'impulsion d'une situation précaire et sur l'Ignésie dont les clans fiers ne sont alliés que depuis peu. Autrefois, Kerahn portait son influence au Maronar mais ce dernier ne reconnaît plus l'autorité de Kerahn depuis quelques temps. Kerahn peut également se reposer sur l'alliance avec [Absalon](#) et [Oflolyn](#) qui se solidifie d'année en année. L'Empereur **Korak Stormheart** était un ami du père de Trédayn Arkensyr et se considère quelque peu comme un oncle pour ce dernier. Mais depuis la mort de son ami, son âge commence à lui peser car,

outre la tristesse et la mélancolie qui s'engouffre doucement en lui, les problèmes qu'il rencontre à la fois dans son empire et au-delà s'amplifient alors qu'une ombre de mauvaise augure s'étend à l'est. Le clergé de Dévenn est également très inquiet et lui fait régulièrement savoir. D'après eux, Krysanir se réveille. Néanmoins, le passé de Korak est chargé de gloire et son peuple est honoré de l'avoir pour souverain. Dans une contrée où l'honneur peut se révéler plus précieux que la vie, c'est un signe plutôt encourageant.

Kerahn essaye tant bien que mal de jouer le rôle de protecteur et médiateur de Sandorfell. Pour l'instant cela a plutôt bien fonctionné puisqu'elle ne avait les moyens. Mais que se passera-t-il lorsque des temps sombres changeront la donne ?

Le clergé de Kerahn n'a pas de réel pouvoir dans l'absolu. Mais le respect que l'on leur porte les élève en général implicitement au statut de conseiller aux côtés des nobles. Leur position leur permet donc d'avoir une certaine influence politique. Selon la divinité qu'ils vénèrent, ils sont en général consultés en tant qu'érudits et mystiques.

Si l'empereur est la seule entité dirigeante, plus subtilement, le pouvoir réside en fait entre deux types de personnes : La noblesse et les ordre de chevalerie.

Les familles nobles : Les familles nobles sont des propriétaires terriens qui possèdent des baronnies, des comtés ou des duchés attribués par l'empereur. En théorie, il lui appartient de les donner et de les reprendre mais, en pratique, les terres ont été attribuées lors de traités d'alliances qui firent des clans de Kerahn un empire. Ces terres et ces titres sont héréditaires. Si aucune disposition testamentaire n'est prise et que l'empereur n'intervient pas, c'est le droit d'aînesse qui prime, sans distinction de sexe. En général, c'est le cas assez souvent lorsque l'héritage concerne une petite terre a un fils. Toutefois, les familles nobles possèdent un certain nombre de terres et il n'est pas rare de voir des prétendants concourir pour une terre lors d'épreuves de joute, de stratégie, de diplomatie, d'érudition, d'art et autres tests. On

attends souvent d'un prétendant qu'il soit digne de gouverner par le cœur, l'esprit et l'habileté. Ces concours se mettent en place lorsqu'il y a un grand nombre de postulants. Dans les autres cas, il n'est pas rare de voir des nobles défier l'honneur d'autres pour le titre. Ces derniers ne sont pas obligés de relever mais ne pas relever entache l'honneur. Les familles nobles ont leur propre armée. Leur méthode de gouvernement est moins contraignante que le servage mais les populations ne sont pas non plus complètement libres. Une partie des revenus d'une terre revient à l'empereur, servant en partie à entretenir les ordres de chevalerie, académies et autres services.

Les Stormheart : Le clan Stormheart a toujours été le clan dominant et la lignée impériale de Kerahn. Outre la [Flamme](#) qui coule dans ses veines et son nombre, sa grande force est dans ses alliances. A partir du moment où il a commencé sa réunification, il n'a cessé de contracter et d'entretenir de nombreuses alliances. Même si certains nobles, voir certaines familles de la noblesse se sont révoltées à maintes reprises au cours du temps, la plupart du temps une bonne partie de la noblesse est restée fidèle. De plus la chevalerie est restée presque toujours fidèle. Le clergé de Gaïa, de Dévenn, de Zyss et d'Eyrim est toujours resté allié aux Stormheart. Sans oublier qu'Onra leur a apporté son éternelle bénédiction. L'alliance plus récente avec [Absalon](#) et [Oflolyn](#) a encore renforcé sa position. Mais les troubles récents au contraire tendent à les affaiblir et de vieilles querelles tendent à ressurgir. Néanmoins, **Korak Stormheart** dirige Kerahn d'une main de fer dans un gant de velours en vieux roublard qu'il est. Il est monté tardivement sur le trône mais à découvert beaucoup de la vie et sa réputation d'ancien Chevalier du Flambeau porte encore les marques de ses victoires, et pas uniquement sur les champs de bataille. Son destin est entaché de la mort de plusieurs de ses fils, assassinés sournoisement. Aujourd'hui, la princesse **Silmeline Stormheart** est l'héritière du trône de Kerahn. C'est une jeune beauté fragile que ne soutient que sa [Flamme](#), étrangement vive. Cette ravissante jeune fille très cultivée à déjà démontrée ses talents de diplomate en tant qu'ambassadrice et ses

stratégies peu conventionnelles ont déjà porté leur fruits. Elle comprend plus qu'elle ne veut l'admettre le désir de son père de la surprotéger mais abhorre l'impression d'être captive. Elle toutefois acceptée la nomination de **Felsionyr Orialis** du Flambeau, un beau chevalier renommé qui mène sa compagnie en solitaire, en tant que protecteur de la Demoiselle de Kerahn. Ce dernier a servi sous les ordres de Korak et ce dernier a toute confiance en lui. Il a donc fait pression sur sa fille pour qu'elle accepte. Cela n'a en fait pas été si dur que cela car Felsionyr, par son caractère solitaire, ne l'étouffe... pas assez à son goût. Elle à en effet un faible pour lui même si elle ne l'avouera pas. Felsionyr a juré sur son honneur et sa vie de la protéger quoiqu'il lui en coûte et prend son rôle très au sérieux. Et si sa surveillance est discrète et effacée, elle n'en est pas moins efficace. Néanmoins, **Hector Stormheart de la Lame Incandescente** a pris ombrage de ce choix car il pense être celui à qui incombe cette tâche.

Les Azinès : Les Azinès sont la plus vieille famille de Kerahn après celle des Stormheart. Fier de leur ascendance, ils vivent presque à la condescendance envers d'autres familles. Leurs terres sont les secondes en terme d'espace après celles des Stormheart. Leurs goûts se sont extrêmement raffinés. De leur sein sont sortis les plus grands architectes et ingénieurs et parmi les plus grands érudits. Par contre, beaucoup leur reproche leur comportement méprisant envers le peuple. Mais le secret le plus dangereux des Azinès est la partie féminine de la famille. Certes, tout le monde a remarqué de quelle beauté la nature les avait dotées. Mais ce qu'il fait leur particularité est leur talent pour la diplomatie. Elles savent être fourbes et subtiles au point que la duchesse **Eledra Azinès** est l'ombre derrière le trône des Azinès et dirige réellement la famille. Elles sont capables de mettre tout en œuvre pour arriver à leurs fins. Heureusement, les Azinès sont toujours restés plus ou moins du côté des Stormheart, ne serait parce que se sont les deux familles les plus anciennes et que cela est donc conforme à leur éthique. Si les Stormheart se mettaient les Azinès à dos, Kerahn aurait du souci à se faire. Mais il est très peu probable que cela arrive un jour.

Les Orialis : Les Orialis sont dévoué corps et âme à l'empire. De cette famille sont nés les combattants les plus braves et les plus farouches. Leur honneur n'est de loin plus à établir et leur **Flamme** resplendit dans les veines de leur descendance. Les figures emblématiques de la famille sont le Duc **Archibald Orialis**, ancien héros de guerre dont la fureur dans la bataille et les montées aux créneaux quand le danger est le plus grand sont légendaires, et la duchesse **Loreena Orialis** qui a en outre déjà sauvé le protectorat envers le Dunahor et l'alliance avec **Oflolyn** lorsque des coups montés ont tenté de les défaire. Le risque ne semble pas effrayer la duchesse et elle n'hésite pas à s'exposer, jouant finement ses coups qu'elle calcule avec habileté. Certaines langues perfides disent qu'il n'y a que son mari qui ne distingue pas son ascendance Azinès. En réalité son amour est plus que sincère et elle se sent aujourd'hui plus Orialis qu'Azinès... et le peuple semble d'accord sur ce point.

Les Arcelan : Les Arcelan se définissent eux même comme les protecteurs de Kerahn et le dernier rempart de défense contre tout mal interne qui pourrait frapper Kerahn. C'est aussi la famille qui s'est le plus dressée contre l'autorité impériale au cours des siècles. Leur volonté extrême de protection de leurs terres les ont déjà malheureusement poussés vers des dérives et certains d'entre eux sont manipulés et cause plus de mal que de bien même si leur volonté est sincère. Les membres de la famille sont assez indépendants et leurs représentants changent à chaque fois sans être véritablement représentatifs de quoique ce soit.

Les Flanard : Les Flanard est la famille qui a les terres à la fois les terres les plus nombreuses, les plus petites et les plus reculées. Tombés il y a longtemps en disgrâce, ils ont reconquis leur honneur et leurs terres. Si leur honneur n'est aujourd'hui plus entaché, les avis envers l'empire sont très diversifiés en leur sein. Il n'y a pas d'autorité centrale dans cette famille.

Les ordres de chevalerie : Si les familles nobles entretiennent leurs propres armées personnelles, dans le cœur des gens de Kerahn, c'est la chevalerie qui représente la force de l'empire. Cette

élite est aussi habile au combat et sur les champs de bataille qu'à rendre la justice et à la diplomatie. Si leur entraînement au combat excelle, ils ne négligent pas les domaines plus culturels. Leurs seules possessions sont celles octroyées par leur ordre. Elles se résume en général à une petite propriété, de quoi s'équiper, se nourrir et de quoi régler leurs dépenses communes. Au sein de Kerahn, voir en [Absalon](#), à [Oflolyn](#), en Ignésie et au Dunahor le respect que l'on leur porte leur sert plus que tout l'or qu'ils pourraient transporter. Même au Maronar, malgré la situation, ils sont respectés par la majorité de la population, surtout rurale. Ils sont issus à la fois de la noblesse et du peuple. Bien qu'il soit plus facile de manière générale pour un noble de devenir chevalier, ils ne sont pas si nombreux à vouloir tout quitter même si la position est une place d'honneur. Parallèlement, il est plus difficile pour un homme du peuple de rejoindre l'un de ces ordres. Mais ceux qui ont la volonté d'y parvenir, ceux dont la [Flamme](#) est suffisante et ceux qui font ça pour l'honneur plus que pour le prestige et la gloire y arrivent généralement. Dans tous les cas, il faut faire montre d'une grande bravoure et d'un grand honneur pour y parvenir. De mémoire de livres, les ordres de chevalerie ont toujours été indépendants. Ils agissent sur leur honneur en leur âme et conscience et même s'ils ont presque toujours soutenus les différents empereurs qui se sont succédés mais lorsqu'ils se sont dressés contre l'empereur, rien ne les a arrêtés et certainement pas les raisons financières. Il existe des rivalités entre les différents ordres, surtout en ce qui concerne leurs attributions et leur valeur mais jamais assez pour entacher leur honneur.

L'Ordre des Chevaliers du Flambeau : Cet ordre de chevalerie est le plus célèbre partout dans Sandorfell. Leur étude de la [Flamme](#) fait intégralement partie de leur formation et tout chevalier du Flambeau sait utiliser sa [Flamme](#) au combat dans une harmonie parfaitement adapté au combat. Leur ardeur au combat est légendaire, leurs stratégies sont excellents et le danger qu'ils représentent pour les ennemis de Kerahn connus de tous. Les chevaliers du Flambeau sont peut être l'unité militaire régulière la plus puissante de Sandorfell et la plus crainte. Personne ne sait quel

âge a **Memnon du Flambeau**, ni de quelle famille il est originaire. Il est étrangement absent des écrits. Il est toutefois présent dans toutes les mémoires et les rares fois où il intervient personnellement dans les batailles sont des événements spectaculaires. Les chevaliers du Flambeau ont la réputation de pouvoir renverser n'importe quelle situation. Peut être parce que Memnon a renversé les situations perdues d'avance.

L'Ordre des Chevaliers du Phénix : L'Ordre du Phénix est le second des deux ordres à utiliser la [Flamme](#) au combat. Mais tous les chevaliers ne l'étudient pas comme dans chez les chevaliers du Flambeau. Chacun se spécialise dans un domaine qui lui est propre, ce qui les rendent très efficaces sur des situations bien précises prévues à l'avance. Ils sont même parfois assistés par des prêtres. Ils ont subi de nombreux coups durs et ont du faire un certain nombre de sacrifices mais s'en sont toujours relevé plus éclatant. Si la plupart de leurs faits et gestes restent inconnus, ils se targuent néanmoins d'arriver à être comme leur animal emblématique... Ils se relèvent de leurs cendres. Ils ne semblent pas avoir de dirigeants mais leur conseil tutélaire est composé de nombreux membres.

L'Ordre des Chevaliers de la Lame Incandescente : L'Ordre de la Lame Incandescence se targue d'avoir le plus grand nombre de chevaliers et d'être la véritable chevalerie de Kerahn. Ils sont compétents et accomplissent le plus de missions pour le compte de l'empire. Ils sont partout. Ils traquent l'injustice en Kerahn et veillent au grain dans tout Sandorfell. Ils ont toujours, sans exception, soutenu l'empereur contre tous les ennemis ou les renégats. A la tête de cette formidable force se trouve un triumvirat composé de **Hector Stormheart de la Lame Incandescente**, **Porterys Azinès de la Lame Incandescente** et **Tétaylor Stormheart de la Lame Incandescente**.

L'Ordre des Chevaliers de l'Egide : L'Ordre de l'Egide sont les défenseurs de Kerahn et par extension de la Terre de Dieux. Ils jouent à la fois un rôle de police interne et de gardes aux frontières. Plus que les armées locales où que les murailles, ils

forment un véritable rempart contre les ennemis de Kerahn et se battront jusqu'au dernier plus que de subir le déshonneur de laisser entrer une armée ennemie dans l'empire. **Lyeust de l'Egide** dirige les chevaliers de l'Egide. Il est issu du peuple et s'est révolté contre son seigneur avant de rejoindre l'Egide et certain voient d'un assez mauvais œil qu'un non noble dirige un ordre de chevalerie. Mais d'autre savent qu'il vaut bien n'importe quel noble.

L'Ordre des Chevaliers du Dragon : L'Ordre du Dragon est l'ordre le plus récent. C'est une force de frappe qui a été fondée spécialement pour venir en aide aux alliés de Kerahn. Elle excelle comme force de soutien, faisant des passages rapides sur les flancs de l'ennemi pour l'affaiblir, surgissant de nulle part pour y retourner aussitôt après. Ils sont équipés plus légèrement que leurs confrères, possèdent les chevaux les plus rapides, sont doués d'un talent inégalé pour la discrétion et l'embuscade et sont le seul ordre à utiliser des archers montés. **Radès Stormheart** est encore jeune mais sa fougue couplée à son sens inné de la stratégie convient parfaitement aux chevaliers du Dragon et il a rapidement gravité les échelons jusqu'au sommet.

L'Ordre des Chevaliers d'Oman : On ne sait que peu de choses sur les chevaliers d'Oman. Ils vivent de façon reculée et solitaire et l'on entend très peu parler d'eux ou de leurs activités. Ce sont essentiellement des mystiques qui recherchent les secrets de la **Flamme** par le combat. Ils sont très peu nombreux et tout ce que l'on sait d'eux ne sont que des ouïs-dire mais l'on raconte qu'il aurait développés des techniques de combat impressionnantes. On ne sait rien sur celui qui les dirige si quelqu'un les dirige. Mais ce que l'on sait c'est qu'un jour une importante bande de pillards Niliens est entré profondément dans le pays en profitant d'une diversion, réussissant miraculeusement à détourner l'attention des chevaliers de la **Lame Incandescente**. Les chevaliers ont suivis leur traces à vive allure jusqu'au domaine des chevaliers d'Oman. Arrivés sur place, ils ont constaté avec stupeur que les pillards avaient disparus sans laisser de trace. Les seuls commentaires des chevaliers d'Oman ont été de remercier les chevaliers de la **Lame Incandescente**

pour être venu en renfort et de signaler que les chevaliers d'Oman n'avaient bienheureusement subis aucune perte.

Relations

Kerahn a un protectorat sur l'Ignésie et le Dunahor que l'empire protège contre leur loyauté à l'empire. Kerahn est également étroitement allié à **Absalon** et à **Oflolyn**.

Même si les rapports sont tendus avec le Maronar, il n'y a pas d'animosité ouvertes avec les gens originaire de ce territoire de la Terre des Dieux.

Kerahn a quelque fois des rapports tendus avec le **Varynie** dont les velléités économiques poussent à l'excès.

Le Zénork est une cible même si en être originaire ne pousse pas à la méfiance comme en **Absalon**. De manière générale, Kerahn est assez tolérante sur les origines.

Villes, lieux et curiosités

Kerinos

Kerinos est la capitale de Kerahn. Bâtie sur une imposante colline, elle domine les landes environnantes. Kerinos a été bâtie au fil du temps en cinq étapes. Elle dispose ainsi de cinq murailles et de cinq secteurs. En haut de la colline se dresse la Citadelle. Véritable bastion fortifié, il est considéré comme dernier refuge en cas de siège et contient tout ce qui est nécessaire pour le tenir. Une sortie souterraine a été prévue afin de ne pas se retrouver bloqué dans une protection qui pourrait autrement se transformer en prison. Très peu de personnes en dehors de la famille impériale ont le droit d'y pénétrer. Autour de la Citadelle se dresse le Palais impérial où vit la famille impériale et la Cour. La Cour est constituée en permanence de représentants ou d'ambassadeurs et leurs familles.

On y retrouve chaque famille noble, chaque ordre de chevalerie ainsi que chaque divinité. Tous ont un représentant au point où se décide l'avenir de l'empire. L'ambassadeur d'[Absalon](#) s'y trouve également en permanence ainsi que celui de [Varynie](#). Les délégations d'[Oflolyn](#) en revanche, comme le reste des contrées ne sont présentes qu'occasionnellement. Autour du Palais se dresse le Fort où se trouve la garnison militaire de Kerinos et le quartier Général de l'ordre de la Lame Incandescente. Autour du Fort se trouve la Ville Haute, contenant les riches commerces et les somptueuses demeures. Autour de la Ville Haute se dresse la Ville Fortifiée qui contient l'essentiel des habitants et regorge de petits commerces, de tavernes et d'auberges aux dimensions restreintes. Elle contient également huit temples et un autel car chaque dieu est représenté à Kerinos. Et autour de la Ville Fortifiée se trouve la Ville Basse, la fine bande d'anciens faubourgs où vivent les pauvres qui préfèrent l'abri des murailles. Kerinos est directement dirigée par l'empereur et sa suite et les terres avoisinantes sont son fief personnel.

Personnages importants de la Cour :

- Tolred Gymneth : Tolred est l'ambassadeur officiel de la [Varynie](#) à Kerahn. Il représente le Conseil de [Varynie](#) avant de représenter les Gymneth. Mais les affaires restent les affaires. Sa position est pourtant hautement précaire. D'un côté, la [Varynie](#) est son commerce agressif est mal vu dans la plupart des contrées de Sandorfell et l'on se défie de lui. De l'autre, il ne doit sa position qu'à Kymarno Gymneth qui l'a nommé et à Yanis Régévar qui a soutenu sa candidature. A eux deux ils ont réussi à mettre les trois autres Conseillers en désaccord. Il est jeune mais bien intentionné et très ouvert comparé à ses pairs, c'est peut-être ce qui l'a sauvé. En effet, il était tout désigné pour parlementer avec les « barbares » et il a de bonnes relations avec Silmeline Stormheart et Desnia Azinès. La première a reconnu son bon fond, la seconde aime plutôt la mode en cours de Guarsorn, qui passe bien entendu par la maison Gymneth.

- Ordon Arkensyr : L'ambassadeur d'[Absalon](#) est un cousin de Trédain Arkensyr. Ce dernier a toute

confiance en lui et il s'occupe régulièrement de la transmission de messages confidentiels entre Trédain, Korak et les Sages de la Mangrove. Il est rusé et discret mais une ancienne tentative d'assassinat contre sa personne l'a laissé boiteux et un contact trop rapproché avec un Cendre l'a laissé amer et mélancolique. Néanmoins ses talents sont trop précieux pour qu'il puisse songer à se retirer, talents si efficaces que seul Korak en connaît l'étendue à Kerahn. Il est également secondé par Tyrsen. Tyrsen n'a ni prestance, ni allure et n'est pas un domestique. Interrogé à son sujet, Ordon le présente comme son conseiller. Et effectivement, Tyrsen le conseille... et l'aide également... et lui demande aussi quelques services... Car Tyrsen est un membre de la Salamandre attaché à Ordon pour sa protection et pour aider la branche locale de la Salamandre d'un accès aux plus hautes instances de Kerahn.

- Tamyr Vel-Thys : L'ambassadeur d'Ignésie est un bon vivant mais dont le regard s'assombrit lorsqu'il darde son regard vers son pays. Le conseil de Clans l'a nommé principalement parce qu'il attire la sympathie, que c'est un patriote et avec la mission de rappeler à Kerahn que protéger l'Ignésie reste une nécessité absolue s'ils souhaitent ne pas trouver d'armées ennemies à leur frontière.

- Esteohn Variloth : L'ambassadeur du Dunahor est un ancien soldat que les guerres ont usés prématurément. Il a été nommé en reconnaissance de sa bravoure au combat et sa volonté est aujourd'hui mise à rude épreuve sur la scène politique. Mais il sait que la situation du Dunahor est plus que précaire et ce nouveau combat fait ressurgir sa [Flamme](#).

- Silmeline Stormheart : Les intérêts des Stormheart n'ont en principe plus réellement besoin d'être représentés mais Korak a trouvé que d'une part, cela donnerait une apparence d'équité et d'autre part cela serait formateur pour sa fille qui sera un jour appelée à régner. Lorsqu'elle ne compte pas partir en mission diplomatique, elle tient donc ce poste à la Cour.

- Desnia Azinès : Desnia Azinès est une véritable



Azinès, une femme dangereuse. Son charme est réputé dans tout l'empire mais sa ruse est si développée qu'elle frôle la perfidie. Son influence est considérable et elle fait très largement honneur aux Azinès. Certains soufflent même qu'Eledra a du souci à se faire. Mais sa véritable rivale n'est pas à la Cour en permanence car c'est un ancien membre de sa famille, Loreena Orialis. En effet, alors même qu'officiellement elle n'a aucun pouvoir politique personnel, ses exploits diplomatiques et sa prestance dépasse celle de Desnia qui cherche à changer cet état de fait.

- Notar Orialis : Duelliste de renom, Notar Orialis est un étrange choix pour représenter les Orialis... mais cela leur ressemble quelque part. Il est ardent, séducteur et espiègle, pas vraiment à sa place en tant que diplomate mais capable du meilleur quand ses espiègleries suggèrent le pire.

- Lunos Arcelan : Lunos Arcelan est fier et digne. Il semble parfois un peu hautain mais est très attentif à ce qui se passe autour de lui. Il est plus souvent en train de défendre les intérêts de l'empire que ceux de sa famille. Son visage est un véritable masque derrière lequel sont dissimulés ses sentiments. Et si beaucoup de ses réactions sont prévisibles, lorsqu'il change de stratégie ou prend une décision incongrue, il est capable de prendre tout le monde au dépourvu.

- Verdès Flanard : Verdès Flanard est issu de basse noblesse et s'est hissé au milieu des groupes divisés de sa famille à la force de son caractère. Néanmoins, les épreuves l'ont rendu un peu dur et peu prompt au pardon.

- Somnos Orialis du Flambeau : Somnos Orialis du Flambeau est un héros de guerre habitué à diriger. Son jugement est en général posé, clair et objectif mais il lui arrive d'avoir des accès de rage qui ne sont pas vraiment compatibles avec sa fonction. Néanmoins il cherche à corriger cela, c'est une question d'honneur.

- Dister Arcelan du Phénix : Ce chevalier est plus calme que son homologue du Flambeau. Il est également très réservé et n'agit que lorsque cela lui

est vraiment nécessaire.

- Hector Stormheart de la Lame Incandescente : Membre du triumvirat à la tête de l'ordre de la Lame Incandescente, il est également le lien entre l'ordre et l'empire. Il a une haute opinion de lui-même et beaucoup de prestance. Il est droit et ferme mais loyal et courageux. Il voue pourtant une profonde antipathie envers Felsionyr Orialis qui lui a « volé » la charge qui lui revenait de droit. Il a des vues sur Silmeline et cherche à éloigner son rival.

- Lénard Stormheart de l'Egide : Lénard est homme au regard froid et impérieux. Il cherche des conspirations partout et on le dit capable de les dénicher avant même qu'elles ne se mettent en place. Cet homme quelque peu inquisiteur a été nommé pour deux raisons. La première est de calmer à la Cour les ardeurs dont il fait preuve dans son rôle d'enquêteur et de juge. La seconde est de calmer les ardeurs des intrigants à la Cour.

- Tèm Azinès du Dragon : Contrairement au reste de sa famille Tèm n'est pas très à l'aise dans une Cour de même la plupart des Chevaliers du Dragon mais son héritage familial le rend apte à ce poste. Il a quelque peu la nostalgie des grands espaces.

- Kolem d'Oman : Comme son ordre, Kolem est mystérieux. Il est calme, très calme. En fait, il est même effacé et peu de gens le remarquent lorsqu'il reste à l'écart. Pourtant lorsqu'il se tient en face de vous, son sourire amical ne peut réprimer un frisson sur votre nuque. S'il parle extrêmement peu, il écoute par contre beaucoup et le nombre de secrets qu'il apprend doit être conséquent. Nul ne sait ce qu'il veut ou ce que veut son ordre.

- Ilсур de Dévenн : Ilсур est un vieil homme dur à la volonté de fer. Son principal allié à la Cour est Lénard Stormheart avec lequel il traque l'ombre.

- Illiane de Gaïa : Illiane est âgée mais ses traits semblent étrangement jeunes. On fait notamment appel à elle dans le cadre des soins qu'elle prodigue. On se confie également souvent à elle, elle qui connaît si bien les choses de la vie. Elle a pourtant la mauvaise habitude de glousser lorsque la personne essaye de trouver des mots qui ne



risqueraient pas de la choquer. Mais elle reste très sympathique, ouverte et accueillante.

- Pernol d'Eyrim : Pernol est un sage qui a la vocation de transmettre son savoir et ses conseils éclairé. Il est très complice avec Silmeline dont la soif de connaissances mène à côtoyer très souvent Pernol. Ce dernier la voit quelque peu comme une nièce. Il a également de bons rapports avec Illiane de Gaïa.

Lixèbe

Lixèbe est une ville fortifiée sous la direction des Chevaliers de la Lame Incandescente. Outre l'armée régulière, les Chevaliers de la Lame Incandescente sont présent en grand nombre afin de repousser les invasions provenant des terres glacées du nord. A l'ouest sud-ouest de Lixèbe, une sorte de monastère fortifié tient lieu de base principale aux Chevaliers d'Oman.

Fort Darside

Fort Darside est la garnison principale des Chevaliers du Dragon. C'est un fort vaste mais dont les murailles et les tours ne sont pas très haute. Par contre, de profondes et longues douves permettent d'assurer la défense du fort. Les exceptionnels archers du Dragon sont en mesure de rendre les rangs ennemis bien plus clairsemés.

Fort Guervin

Fort Guervin est la garnison principale des chevaliers de l'Egide. Ses hautes tours dominent la région comme un phare et ses hautes et massives murailles semblent s'élever comme un pavois.

Volte

Volte est la forteresse des Chevaliers du Flambeau.

Synti

Synti est la forteresse des Chevaliers du Phénix. Au nord-est de Synti, à la croisée des chemins se trouvent les terres du Duc Archibald Orialis.