

Les études féeriques du Docteur Müller (ep.9)



« Capitaine, Capitaine !... Oui vous l'avez devinés, aujourd'hui vous êtes un marin des plus banals qui soit !

Vos ordres sont simples : obéir à ce que disent vos supérieurs, comme par exemple balayer le pont, ramener une boisson, dormir... Que des choses utiles et nécessaires pour faire naviguer un navire. Mais vous êtes d'un naturel curieux et vous ne pouvez vous empêcher de vérifier ce qui se passe dans la mystérieuse cabine du Capitaine !

Le Capitaine est quelqu'un d'imposant, il porte une tenue rouge de gradé et n'a jamais une tache sur lui. Il ne fume pas, ne boit pas et préfère mourir pour l'un de ses matelots que l'inverse. (je vous rappelle que vous ne comptez pas pour l'un de ses matelots) Mais le Capitaine est aussi quelqu'un qui aime être cultivé ! Mais ceci l'est trop pour que vous puissiez comprendre ce que je dis.

Ainsi donc, vous ne pouvez vous retenir à l'idée de vérifier ce qu'il y a dans les quelques documents présents dans les bureaux de cette cabine.

La chance est avec vous, le Capitaine n'y est justement plus. Tel un primate de l'ancien monde, vous entrez sans être vu et refermez délicatement la porte.

Dans la plupart des coffres et bureaux se trouvent du matériel typique d'un navire. Rien de bien spécial. Mais ceci dit, votre risque peut être récompensé par une trouvaille légèrement plus intéressante : le navire a pour mission de prévenir les côtes du monde connu d'une menace qui devrait être contrôlé dans peu de temps.

Vous l'avez compris et vous espérez certainement rencontrer qui sont ces dangereux individus qui œuvrent pour la science ! »

**P.32 Grumpy Green / Pégasus Génius / Skyeril / Ardama
Lena Herpe / Louvia**

Le monde connu :

Nous sommes des voyageurs... Et pour vous, aussi pour nous, nous avons fait les voyages les plus inutiles qui soit !
Aimez-vous les cartes postales ? Qu'importe, nous préférons offrir des dictionnaires. Kadô :

En premier lieux et bien connu : **Equestria**



Equestria possède tout. Et quand je dis « tout », c'est déjà petit.

-Au Sud-Ouest se trouve San Palomino Desert, qui est, comme son nom l'indique, un désert.

-Au Sud se trouve un désert plus sain et plus vivable. Avec comme par exemple la bien connue Apple Lousa et l'autre, Dodge City
Et encore plus loin au Sud vous rencontrerez les Bad-lands. Un endroit peu recommandable pour des gens biens.

-Au Sud-Est une grande forêt nommée Haysead Swamps.

-L'Est est la côte, il y a deux grandes villes : Filly Delphia et Baltimare.
La partie Est d'Equestria est la plus peuplée.

-Le Nord-Est est une région très productrice. Il y a d'énormes champs qui parsèment la région, avec la présence d'une grande ville :
Manehatten. Mais aussi une forêt contenant un village : Hollow Shades

-Le Nord est à la limite de l'Empire de Cristal. Rien, sauf le froid.

-Le Nord-Ouest indique la présence de forêts de sapins. Ainsi qu'une petite ville Yan Hoover

-L'Ouest est le plus forestier, avec la présence d'une deuxième côte.
Notons la présence de Tall Tale

P.33

Le centre d'Equestria contient des forêts, des montagnes et des plaines, avec Ponyville, Cloudsdale et Canterlot (capitale) pour le peupler.

Nota Bene : Notons les nombreuses montagnes et fleuves qui parsèment le paysage d'Equestria.



*** Certainement l'une des régions les plus connues...
Et militairement la plus stratégique ***

Equestria est une civilisation très avancée en technologies diverses, et possède une maîtrise de la magie (école de Célestia à Canterlot). Mais très souvent, les voyageurs arrivant à Equestria accusent les habitants d'ignorants.

Les Royaumes Griffons :

Les Royaumes Griffons sont le berceau des griffons.

Cette région est située dans certaines des régions les plus montagneuses de Celestina. (Nord d'Equestria)

Cette Région est très enneigées et très difficile d'accès si les ailes vous manquent.

Les Griffons appellent leurs villes les plus grandes qui sont perchées sur des montagnes des « halls ».

Les Royaumes Griffons ont été unifiés pour la première fois quelques 100-200 ans plus tôt sous le règne de Gontran. Toutefois, l'unification n'a duré que 20-30 ans, et s'est terminée par la mort de Gontran.

P.34

De l'année 130 à compter Vaporis Anno, le pays est en proie à une guerre civile.

Les Royaumes Griffons, depuis l'adoption de leur premier roi, Gontran, ont été dans un état constant de guerre civile.

Il y a trois dirigeants, des Jarls, chacun en lice pour le trône vide dans Gryphus, la capitale.

Chaque Jarl représente l'une des trois «salles» (ce qu'ils appellent leurs villes au sommet d'une montagne):

Asgard, Wingheim, et Talos.



*** Une belle bande d'attardés... Je vous ai déjà donné la description du mot folie ? ***

Même avant ce conflit, il y avait eu une grande importance pour devenir un guerrier et d'apprendre à combattre.

Il y a une grande pression à rejoindre les escadrons locaux et militaires pour se défendre soi-même et aussi ses proches contre les bandits et voyous de nombreuses forces militaires qui ont surgi ces derniers temps.

Avoir quitté l'armée est considéré comme une trahison, et pour cela, les Royaumes Griffons ont le taux le plus élevé de l'extradition dans tous Celestina.

Extradition : L'extradition est une procédure juridique par laquelle un État livre l'auteur d'une infraction à un État étranger qui le réclame, pour qu'il puisse y être jugé ou exécuter sa peine.

P.35

Zebrica

Zebrica est chaud et plat, mais il y a une végétation typique, la savane. Les abords de ces régions sont quelques collines ou montagnes rocheuses. Il y est très difficile de vivre en pleine santé.

Les habitants de cette région sont des animaux ressemblant à ceux d'Equestria, mais remarquez qu'ils sont zébrés.

Ils sont surtout connus pour la confection de médicaments (souvent à base de plantes) très efficaces.

La langue maternelle est le Zebrican et est appelée Farasi.

La politique de ce royaume est un système tribal, il n'y a donc aucune ville mais uniquement des tribus qui, même différentes par le nom ou la parenté, se trouvent étonnamment liées entre-elles.

Chaque tribu a un gardien qui représente leurs intérêts, mais qui est tout de même gouverné par une matriarche, la malika.

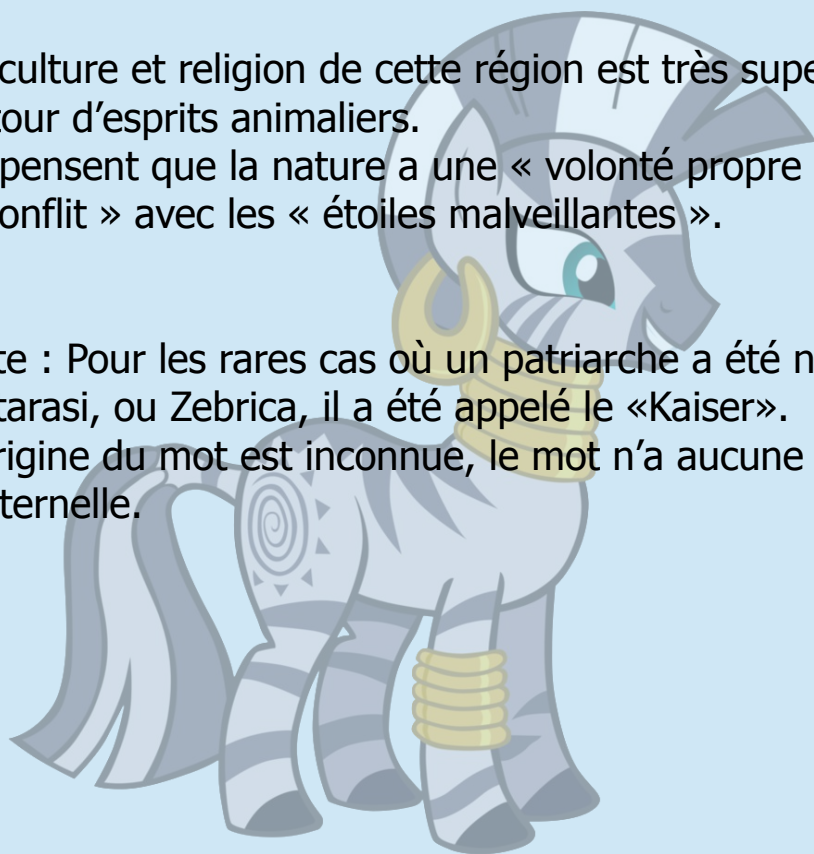
Et un conseil compé de gardiens de tributes.

La culture et religion de cette région est très supersticieuse, tournant autour d'esprits animaliers.

Ils pensent que la nature a une « volonté propre » et qu'elle est en « conflit » avec les « étoiles malveillantes ».

Note : Pour les rares cas où un patriarche a été nommé chef de Mstarasi, ou Zebrica, il a été appelé le «Kaiser».

L'origine du mot est inconnue, le mot n'a aucune base dans leur langue maternelle.





*** Une belle région, mais la technologie laisse à doutée. ***

Il y a peu d'activité étrangère dans Mstarasi, à l'exception du mouvement bandit Griffin.

Khamelu

Khamelu est un pays riche.

C'est une région désertique remplie de collines qui abrite les chameaux. La culture de cette région est une fusion de plusieurs cultures, ramenées des confins de la civilisation et caractérisée par une poursuite de la diversité et, surtout, de la rentabilité.

Les chameaux sont résolument athées, croyant qu'il n'y a pas de place pour la religion dans une société civilisée.

Khamelu n'a pas de direction centrale formelle.

Au contraire, ils ont quatre cheikhs, chacun d'entre eux présidant une sous-région de Khamelu.



• Un animal particulièrement moche *



*** Finalement nous avons eu une horrible carte postale ***

Mais en fin de compte, la seule chose qu'ils ont en commun, c'est leur amour de la richesse :

« Don » Quixote, le naïf, connu pour ses relations larges et variées. Il Préside Nadira dans le nord.

« Imam » Hanan, le joueur, connu pour sa très grande richesse. Imam préside à l'ouest.

« Hakim » Aamina, la truie fardée(?), connu pour ses prouesses militaires et physiques. Aamina préside à l'est.

« Ulama » Fikri, l'innovateur, le patron des beaux-arts et de l'innovation. Préside Tehrein du sud.

Notons que cette région est très évoluée pour sa technologie, mais est certainement la moins évoluée dans le domaine de la magie.

P.38

Cervidas

Cervidas est l'un des trois plus grands pays du continent d'Emeralda, l'un des quatre membres de l'Empire Célestin, et abrite les cervidés. Sa capitale, Concordia, est le foyer de l'Arbre du Monde, un ancien arbre colossal.

La culture de Cervidas est largement conservatrice, traditionnelle, et centrée autour de leur compréhension de la magie. Leur compétence de magie est royale et s'en servent pour tout contrairement aux efforts physiques qu'ils rejettent.

Un conseil de dix cervidés préside Cervidas, appelé le Conseil central (aka Cervid Council), et trois élans le président (Conseil de l'Eternité).

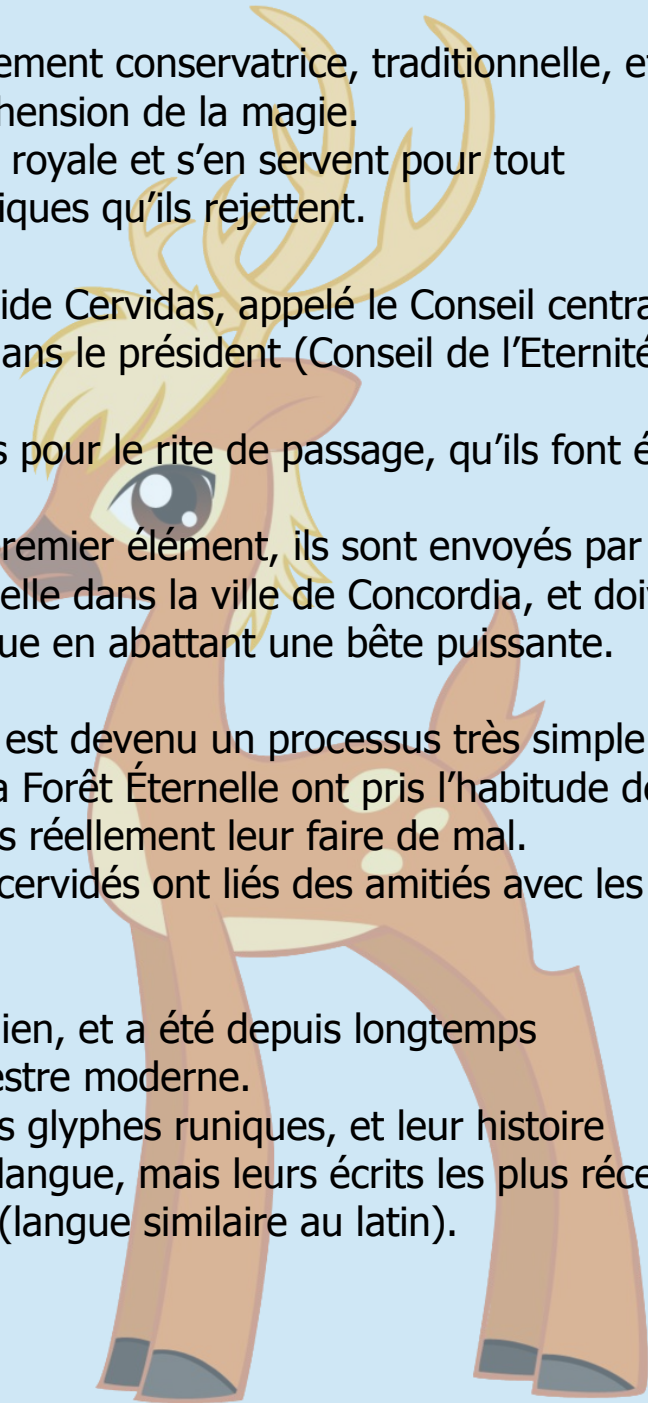
Le cerf et le wapiti sont connus pour le rite de passage, qu'ils font étant jeunes.

Quand un faon découvre son premier élément, ils sont envoyés par groupe de trois à la forêt éternelle dans la ville de Concordia, et doivent démontrer leur capacité magique en abattant une bête puissante.

Malgré cela, le rite de passage est devenu un processus très simple au fil du temps. Les monstres de la Forêt Éternelle ont pris l'habitude des Cervidés, et ont appris à ne pas réellement leur faire de mal. Il y a même eu des cas où les cervidés ont liés des amitiés avec les créatures de la forêt.

Leur langage est appelé Cervidien, et a été depuis longtemps abandonné à la place de l'équestre moderne.

Le Cervidien est établi dans des glyphes runiques, et leur histoire ancienne est écrite dans cette langue, mais leurs écrits les plus récents sont écrit en équestre antique (langue similaire au latin).



P.39

Peu de Cervidés parlent encore Cervidien, et ceux qui le font encore, c'est surtout pour rappeler leur passé.

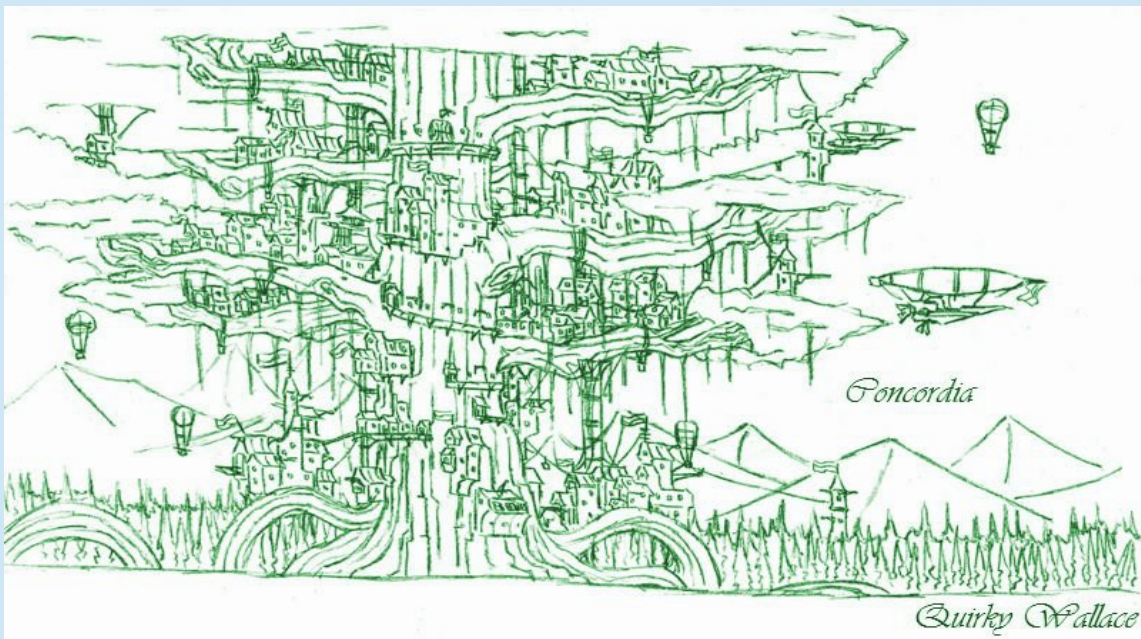
En fonction de avec qui vous parlez, parler en Cervidien peut être un honneur ou une insulte :

-No diriel, no veren, alae Mundasi

Une bénédiction commune de la bonne fortune

-Aiya / Avo Dasi

Un salut commun (ou revoir/un salut)

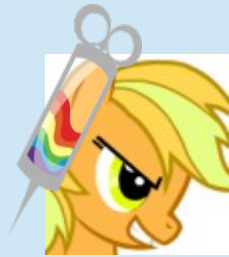


*** Magique n'est-ce pas ? Moi je trouve ça morbide ***



*** Un symbole typique : la nature ***

WANTED



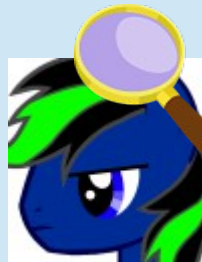
Lena Herpe
« L'Experte »



Pégasus Génius
« L'Éclaireur »



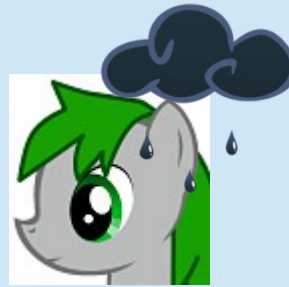
Skyeril
« Le Docteur »



Ardama
« L'Informateur »



Louviaa
« La Perfectionniste »



Grumpy Green
« Le Scribe »

« Une étude qu'un simple ne comprend pas, est une mauvaise étude »
Grumpy Green

« Il vaut mieux couper, que patienter »
Skyeril

« L'or c'est pur, l'argent c'est brillant mais l'amitié c'est magique ! »
Lena Herpe

« Une question n'est jamais sans réponse »
Pégasus Génius

