

Le peuple des cendres

Historique :

Le peuple des cendres est nomade du désert possédant une malédiction étrange sur leur corps. Ils vivaient autrefois dans la citée d'Al-Jiad dans le désert des cendres. Un désert de sable gris dont le sol est jonché d'éther d'un éclat rouge et qui avait selon les légendes été découvert par des Djinns des êtres magiques qui maîtrisent le feu. Le peuple des cendres est le descendant des Djinns. La cité fut prospère et le peuple construisit des lieux de cultes au nom des dieux Drakluth et ses fils Cotli et Téotlli qui assuraient leur protection. Un jour, le dirigeant religieux et militaire de la cité, Wadi-Halfa, a été assassiné par un groupe de fanatique de Trakit, le dieu créateur des Djinns. Drakluth, fou de rage maudit le peuple des cendres, libérant les calamités qu'il avait emprisonnées, il détruisit la cité d'Al-Jiad et les condamna à vivre de façon nomade ne pouvant mourir et devant prier les dieux s'ils ne veulent pas subir d'atroces souffrances. Suite à cela le peuple s'est dispersé un peu partout dans le monde. Certains sont marchand ambulant d'autres brigands. Mais ne peuvent vivre à un endroit fixe. Ils cherchent tous un moyen de briser la malédiction et pouvoir revenir à leur cité natale, Al-Jiad. La plupart tentent de se faire pardonner. D'autres cherchent des dieux ou des êtres plus puissants pour les surpasser. Ils sont facilement reconnaissables par de vieux vêtements du désert et leur tatouage tribal sur leur corps.

Culture :

Peuple polythéiste extrêmement religieux. Il y avait deux grandes classes sociales. La bourgeoisie (les commerçants ou artisans) et l'église (des ordres monastiques ou inquisiteurs selon le dieu). Le chef de la cité d'Al-Jiad est le dirigeant religieux et militaire du peuple des cendres. Elle était la seule personne pouvant communiquer directement et physiquement avec les dieux. Toute la main d'œuvre des mines d'éther rouge était des criminels de la cité ou d'autres royaumes qui venaient purger leur peine. Le peuple des cendres est un groupe neutre qui voyage dans le but de se libérer de leur malédiction. Ils n'ont aucun but politique et sont très ouverts vis-à-vis de toutes religions extérieures à la leur. Ils sont de nature curieuse et sont à la recherche constante de connaissance.

Panthéon :

Dhrakluth, dieu des bénédictions et des malédictions.

Teotlli, dieu de la lumière et des ténèbres.

Cotli, dieu de la lune et du soleil.

Maul ver de sable de taille gigantesque protecteur et destructeur.

Trakit l'oublié, dieu des Djinns.

Aoth calamité des cendres.

Cthot, calamité du courage et de la peur.

Xuk-Thul, calamité de la sagesse et de la folie.

Sana calamité de la douleur et du plaisir.

Ctuda, calamité de la force et de la faiblesse.

Goyog, calamité de la vie et de la mort.

Algoul, calamité des abominations et de la lune rouge.

Costume :

Le peuple des cendres porte des vêtements du désert. Les couleurs vives sont symbole de richesse à cause de l'environnement très monotone. Ils portent des couleurs chaudes, surtout le rouge et le jaune, car il symbolise l'éther rouge qui était la principale richesse de ce peuple. Ils ont aussi des tatouages tribaux rouges sur leur corps qui sont des taches de naissance formé à cause de leur parenté avec les Djinns et une grande marque noire sur leur corps qui est le symbole de la malédiction.

But :

Se libérer de la malédiction qui les condamne à ne pas mourir et pouvoir revivre dans leur cité.

Ce groupe est basé sur le Lore et le roleplay. Le but n'est pas de se battre, mais de survivre. Un monde de mythes, contes et légende vous y attend à base d'histoire et d'énigme avec une ambiance sombre sur la mort et la désolation.