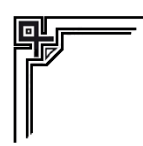


Background Général du monde de Khaldaar



Association GN Azoria

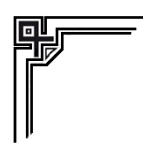
www.azoria.ch



Contenu

Introduction.....	3
Background des Clans.....	3
Séménites : Rouge.....	3
Fellroths : Bleu	4
Dadgekis : Noir	5
Couleurs des Clans.....	6
Background du Clergé des Clés.....	7
Background des Astraux.....	8
Rapport des espions.....	8
Acte II.....	8
Acte III	9
Acte IV.....	9
Acte V	9
Règlement du Rite de l'Ascension.....	10
Lexique RP.....	11
Lexique RP du Clergé des Clés.....	12





Introduction

Vous trouverez dans ce document des résumés pour vous guider dans l'univers dans lequel se déroule les différents Actes.

Background des Clans

Les Backgrounds sont les infos « IN-GAME » propre à chaque Clan, ces informations sont connues de tous et définissent la ligne directrice de chaque Clan.

Séménites : Rouge

Je suis Malgheran Uronia Grande Prêtresse et Archimage de la prestigieuse Bibliothèque de Khaldaar. Grâce à ma capacité de documentation, vous trouverez l'histoire du clan des Séménites ainsi que l'explication de la couleur rouge de leurs étendards, représentant pour eux conquête et puissance.

« Magnatus apparut du chaos afin d'apporter l'ordre et la puissance. De son charisme et de sa robustesse, il a vaincu les créatures et installa la discipline pour créer le puissant Clan des Séménites.

À l'aide de ses deux confrères Astraux, plus connu sous le nom des Forgeurs de Clés, ils réunirent toutes les races en effaçant leurs querelles, les rendant uni et fort afin de conquérir le monde de Khaldaar.

Durant des centaines d'années, les Séménites furent les motivateurs de la grande croisade face aux créatures. Toujours prêt, agissant tel des acteurs principaux purifiant le monde des abominations qui le plongeait dans le chaos.

Les Séménites aiment l'art de la guerre et combattre. Répartis en différents Ordres, ils sont forts mais également imbus de la grandeur de leur Clan. Pour un Séménites, tout ce qui n'a pas d'honneur ne mérite pas de vivre, disciplinés ils ne comprennent pas le manquement au devoir.

Plus qu'un régiment, plus qu'une troupe, ils forment la force armée des trois Provinces.

Fort de leur puissance, ils fondèrent leur capitale et la nommèrent Valdum (*signifiant « fort, solide et puissant »*) dans celle-ci on peut y retrouver les plus grandes académies et casernes militaires de tout Theodeyrie.

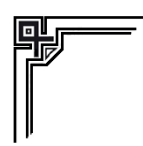
Sur les treize Haut-Barons, il y en a eu six de leur Clan, Actama Linar, dernier Haut-Baron élu il y a à peine deux ans, trouva la mort tragiquement dans le naufrage de son navire lorsqu'il se rendait aux Jeux Olympiques de Khaldaar organisé à Teoder.

Ce n'est pas une coïncidence mais l'œuvre de jaloux indisciplinés, n'acceptant pas la suprématie du Clan le plus puissant de Theodeyrie. Il est l'heure de la vengeance, même si le Rite de l'Ascension a été invoqué, le nouveau Baron qui est le fils aîné d'Actama Linar, a juré que les assassins seront jugés et que tous leurs complices seront brûlés, tel est le châtiment des « disparates et des créatures ! »

Je trouve également important de vous faire part de cette citation :

« Honneur, Devoir et Gloire dans l'Art de la Guerre ! »





Fellroths : Bleu

Je suis Malgheran Uronia Grande Prêtresse et Archimage de la prestigieuse Bibliothèque de Khaldaar. Grâce à ma capacité de documentation, vous trouverez l'histoire du clan des Fellroths ainsi que l'explication de la couleur bleue de leurs étendards, représentant pour eux justice et connaissance.

Brenyrr apparut du chaos pour apporter la connaissance et la justice. De sa puissance magique et de son savoir, elle a vaincu les créatures et insuffla le respect envers la nature afin de créer le puissant Clan Fellroths.

À l'aide de ses deux confrères Astraux, plus connu sous le nom des Forgeurs de Clés, ils réunirent toutes les races en effaçant leurs querelles, les rendant uni et fort afin de conquérir le monde de Khaldaar.

Durant des centaines d'années, les Fellroths furent les gardiens de la magie, l'utilisant grâce à leurs compétences innées face aux créatures. Toujours prêt, contribuant en acteur principal à la conquête du monde pour le rendre pur et magnifique.

Les Fellroths aiment les disciplines arcaniques de la magie et leur talent dans ce domaine est naturellement plus fort chez eux. Répartis en différentes Guildes, ils sont proche de leurs intuitions et savent écouter les signes autour d'eux. Une partie des citoyens ont également développé des arts redoutables en combats ce qui leur permet de compléter allégrement leurs troupes de puissant Archimage.

Plus qu'une communauté, plus qu'un concile, ils forment la force magique des trois Provinces. Fort de leur intelligence, ils fondèrent leur capitale et la nommèrent Corinium (*signifiant « grandeur, humilité et connaissance »*) dans celle-ci on peut y retrouver les plus grandes académies de magie et les plus beaux jardins de tout Theodeyrie.

Sur les treize Haut-Barons, il y en a eu quatre de leur Clan, mais ils furent le clan dirigeant de Theodeyrie à régner le plus longtemps. En effet, de tous les Haut-Barons, le premier régna durant vingt-quatre ans puis le second vingt-huit ans, le troisième vingt et un ans et le dernier trente-deux ans.

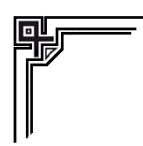
Cependant Actama Linar dernier Haut-Baron du Clan des Séménites élu, il y a à peine deux ans, trouva la mort tragiquement dans le naufrage de son navire lorsqu'il se rendait aux Jeux Olympiques de Khaldaar organisé à Teoder.

Heureusement, le Baron des Fellroths invoqua le Rite de l'Ascension avant que la situation ne s'enflamme. Les Forgeurs de Clés convoquèrent alors les délégations des trois Clans à la Colline du Wald.

Je trouve également important de vous faire part de cette citation :

« Voir plus, faire plus tel est notre force ! »





Dadgekis : Noir

Je suis Malgheran Uronia Grande Prêtresse et Archimage de la prestigieuse Bibliothèque de Khaldaar. Grâce à ma capacité de documentation, vous trouverez l'histoire du clan des Dadgekis ainsi que l'explication de la couleur noire de leurs étendards, représentant pour eux prestige et félonie.

Dard'rik apparut du chaos pour apporter la dextérité et le discernement. De sa rapidité et de ses talents de fin stratège, il a vaincu les créatures puis encouragea l'espionnage et le marchandage afin de créer le puissant clan des Dadgekis.

À l'aide de ses deux confrères Astraux, plus connu sous le nom des Forgeurs de Clés, ils réunirent toutes les races en effaçant leurs querelles, les rendant uni et fort afin de conquérir le monde de Khaldaar.

Durant des centaines d'années, les Dadgekis furent les plus agiles et rapides de tous grâce à l'entraînement offert par Dard'rik lui-même qui souhaitait prouver à ses confrères Astraux que ni la force ni la connaissance n'étaient indispensable pour dominer, utilisant leurs compétences devenues innées au fil des générations dans l'assassinat et le tir à l'arc ainsi que leur grande discrétion, ils écrasèrent les créatures. Toujours prêt, contribuant en acteur principal à la conquête du monde pour le rendre plus grand et prospère.

Répartis en différentes Confréries, ils sont manipulateurs et savent mettre leurs talents de négociateurs à leurs profits. Une partie des citoyens ont également développé de redoutables connaissances dans les arts occultes et cachés qui leurs permettent de faire appel à des forces effroyables.

Plus qu'un essaim, plus que les tempêtes, ils forment la force rapide des trois Provinces.

Fort de leur esprit, ils fondèrent leur capitale et la nommèrent Hadeiki (*signifiant « richesse, rapidité et discrétion »*) dans celle-ci on peut y retrouver les plus grands commerces et échoppes mais également les cultes les plus secrets de tout Theodeyrie.

Malgré une mauvaise réputation, ils restent les meilleurs marchands de tout Theodeyrie.

Sur les treize Haut-Barons, il n'y en a eu que trois de leur Clan, mais ils furent les plus malin et les plus riche, en peu de temps, ils permirent aux Dadgekis, d'agrandir leur réseau d'espions et leurs richesses.

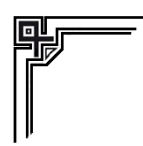
Cependant Actama Linar dernier Haut-Baron du Clan des Séménites, élu il y a à peine deux ans, trouva la mort tragiquement dans le naufrage de son navire lorsqu'il se rendait aux Jeux Olympiques de Khaldaar organisé à Teoder.

Une fois de plus et cela sans consulter les Dadgekis, le Baron des Fellroths invoqua le Rite de l'Ascension avant que la situation s'enflamme, Les Forgeurs de Clés convoquèrent alors les délégations des trois Clans à la Colline du Wald.

Je trouve également important de vous faire part de cette citation :

« Qu'importe la méthode ! Seul compte le résultat ! »





Couleurs des Clans

J'aimerais rajouter cette annexe que j'ai trouvé sur le bref résumé de l'origine des couleurs de chaque Clan.

Fellroths : Bleu

Quand la Grande Croisade fût terminée et le Royaume de Theodeyrie fondé, Brenyrr créa la province de Glevune à l'étendard Bleu du Clan des Fellroths. Elle reprit la couleur représentant ses talents, celui d'agir dans la connaissance et la sagesse, toujours porté sur l'analyse et la réflexion.

Cette couleur pouvant incarner un symbole d'évasion, de froideur et de mélancolie, mais bien plus la justice, la clarté et la loyauté. En effet, elle est la couleur des deux plus grandes composantes de la nature : le ciel et la mer. Cela démontre la grande faculté de voir loin et au-dessus des choses présentées.

Mais le bleu c'est aussi vérité et sérénité, deux grands adjectifs qui démontrent le caractère des Fellroths œuvrant toujours dans la connaissance et la loyauté dans leur but afin de tirer un chemin clair dans l'utilisation des compétences magiques, guerrière ou divergents, leur faculté à pouvoir utiliser de nombreuses actions pour faire avancer leur destin.

Séménites : Rouge

Quand la Grande Croisade fût terminée et le Royaume de Theodeyrie fondé, Magnatus créa la province de Valdensis à l'étendard Rouge du Clan des Séménites. Il reprit la couleur représentant ses talents, celui d'agir à la vue de tous, vif et puissant, ce qui permet d'être observé de prêt comme de loin et qui fait peur.

Cette couleur pouvant incarner un symbole de luxure, d'amour et de passion, mais bien plus la domination, le sang, l'honneur. Cette prédominante voyante qui permet de commander et de diriger. Elle représente cette volonté d'écraser les autres par la force et l'envie du combat.

Mais le rouge étant la couleur du sang, porter du rouge permet de dissimuler les blessures face à l'ennemi, invoquant ainsi une invincibilité pouvant désorienter leurs adversaires. Cette couleur représente très bien le caractère des Séménites qui aiment les arts de la guerre, le maniement des armes, aimant avant tout être à la tête du pouvoir et voulant diriger les autres de façon bien visible.

Dadgekis : Noir

Quand la Grande Croisade fût terminée et le Royaume de Theodeyrie fondé, Dard'rik créa la province de Kamos à l'étendard Noir du Clan des Dadgekis. Il reprit la couleur représentant ses talents, celui d'agir toujours dans l'ombre des autres, cette obscurité qui plongeant dans un noir intense permet de dissimuler et de disparaître.

Cette couleur pouvant incarner un symbole de désespoir, de peur, de solitude mais également le mystère, l'inconnu, c'est-à-dire tout ce qu'on ne voit pas ou qui est caché. Elle représente l'austérité, la rigueur, l'autorité et le pouvoir.

Mais le noir c'est aussi l'élégance et la distinction par excellence. Pourtant sobre, c'est la couleur du luxe et de la richesse mais qui exprime aussi la force et correspond largement aux combattants de l'ombre œuvrant bien souvent dans l'anonymat, pouvant autant protéger qu'anéantir sans être perçus. Cette couleur représente très bien le caractère des Dadgekis qui savent contrôler les marchés et les richesses tout en sachant manipuler les autres dans leur but en agissant dans la plus grande discrétion.





Background du Clergé des Clés



Dans tout Theodeyrie, le Clergé des Clés représente la parole des Astraux qui ont inspiré la vie dans tout Khaldaar.

Son épiscopat se situe à la Colline du Wald. De ce lieu où tout est né, le Clergé des Clés a bâti le Haut-Monastère. Situé dans une forteresse imprenable et enchâssée entre deux hautes murailles inexpugnables, le Haut-Monastère sert de point de départ à tous les Chapitres. Les murailles elles-mêmes encerclent complètement le site sacré de la Colline du Wald, la protégeant ainsi des intrusions extérieures comme intérieures.

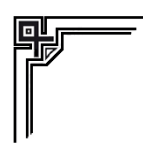
Le Clergé des Clés est réparti en différents Chapitres dans lesquels seules les lois des Forgeurs de Clés font foi. Installés au sein des trois provinces, ceux-ci permettent au Clergé des Clés d'agir dans tout le royaume. Le Clergé des Clés est respecté de tous, de nature neutre, il ne se mêle pas des affaires des Clans.

L'ensemble des citoyens des trois provinces croient et respectent le Clergé des Clés et ses lois, cependant depuis peu, certains semblent mettre en doute sa légitimité, appelé « apostat » ils sont traqués par des membres du Clergé des Clés afin qu'ils soient punis de leur impudence.

Le Clergé des Clés possède l'ensemble des connaissances dans tous les domaines connus, il possède les plus grandes bibliothèques et académies de recherche entièrement réservées à ses membres. Il est connu qu'il existe aussi des branches secrètes œuvrant pour les intérêts du Clergé des Clés et des Astraux.

Les Forgeurs de Clés sont les Maîtres du Clergé des Clés, sous leur ordre direct il y a le Porteur de Clés qui est le Chapelain du Clergé des Clés, il est le responsable mortel de celui-ci. Chaque Chapitre est ensuite organisé de manière identique, à sa tête se trouve un Grand Primat qui veille à la bonne gestion de son Chapitre. Pour l'aider dans sa tâche il est accompagné d'un collège de Primats. Ensuite viennent les Sénéchaux, responsable de la myriade d'Intendants des Clés, les prêtres dévouant leur vie entière au Clergé des Clés. Pour finir il y a les Conscrits des Clés qui sont des dévoués suivant une formation afin de devenir un jour des Intendants des Clés. Cette formation peut débuter dès l'enfance et prendre jusqu'à des dizaines d'années.





Background des Astraux

Nul ne sait d'où ils viennent, mais tous savent qu'ils sont les Astraux et qu'ils ont permis la survie de nos races. En effet, trop occupé à s'entretuer et à se faire détruire par les créatures des temps anciens, nos ancêtres étaient au bord de l'extinction. C'est alors que les Astraux sont apparus et qu'ils ont amené leur bénédiction sur nous tous, nous donnant ainsi un énorme pouvoir en nous montrant la voie de la conquête !

Lorsque le continent fut nettoyé et pacifié, le Royaume de Theodeyrie fut fondé avec ses trois Provinces, une pour chaque Clan. Après cela, les Forgeurs de Clés reconnaissable par leurs masques aux nombreuses Clés, se retirèrent au Clergé de la Forge. Ils sont les Maître des Astres, de la mort et de la vie, d'une puissance infinie, ils inspirent le respect à tous.

Tous obéissent à leurs ordres et leurs sagesse car ceux qui osent les trahir ou les décevoir seront enfermés dans leur prison aux milles tourments.



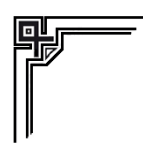
Rapport des espions.

Le Clan respecte les règles sacrées et n'ira jamais à l'encontre du règlement du Rite de l'Ascension, mais rien n'interdit l'espionnage. Notre Baron a su envoyer les bonnes personnes aux bons endroits afin d'obtenir diverses informations.

Acte II

- Il s'est passé quelque chose de grave au Clergé des Clés, en effet l'Intendant des Clés responsable de l'Archéologie aurait eu des propos hérétiques et aurait rompu ses vœux, il a été purifié par Magnatus lui-même, son remplaçant va avoir une certaine pression. De plus, nous savons que des Apostats se sont infiltrés, les Astraux vont surement agir.
- Ce n'est plus un secret les Astraux font venir un membre du Clergé des Clés spécialisé dans la torture, en effet un Inquisiteur sera présent lors de l'Acte II.
- Une arène de combat va être mise en place, nos combattants pourront montrer qu'ils sont les meilleurs en combats singuliers !
- Dard'rik va faire installer un casino, les Dagekis vont se ruer dessus pour augmenter leur fortune, cela devrait les distraire et nous laisser le champ libre sur le reste du terrain.
- Nous savons que les Séménites sont aveuglés par leur victoire de l'Acte I et ils vont surement vite oublier que l'abus de confiance peu mener à la défaite, nous allons tirer profit de cette situation.





- Nous savons que le Clergé des Clés est composé de nombreux chapitres, il est intéressant de voir que de plus en plus de membres de ces chapitres se présentent sur demande des Astraux pour le Rite de l'Ascension, un Inquisiteur, puis un Archiviste, des Croupiers et encore un Laniste, mais il est impossible de savoir pourquoi.
- Le Général des Dadgekis a été aperçu à plusieurs reprises hors de son camp et seul, ayant de nombreux dialogues sans aucun sens et parlant dans le vide.

Acte III

- Le Casino n'a pas aussi bien fonctionné que ce que le Clergé des Clés aurait voulu, celui-ci sera donc remplacé à l'avenir.
- L'Inquisiteur ne voit pas d'un bon œil l'initiative de certains membres de délégation de créer leur propre inquisition. Il aurait imploré Magnatus lui-même de mettre fin à cette mascarade, en vain.
- L'affaiblissement de la barrière magique serait dû au fait qu'il n'y a pas eu assez de sang qui a coulé durant l'Acte II.
- La menace des Apostats serait écartée pour l'instant, mais la rumeur circule que des choses bien pires se présentent.
- Brenyrr a lancé ses travaux durant l'Acte II, Dard'rik pourrait bien vouloir aussi se servir des délégations pour ses propres missions.
- Le Général des Dadgekis a été puni pour son échec par la mort et Dard'rik a nommé un nouveau Général afin de mieux représenter son Clan.

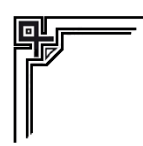
Acte IV

- Les armées de Roclax auraient franchi le col qui les sépare de la Province de Glevune et s'apprêteraient à marcher sur Corinium, Magnatus est parti avec une force de combat du Clergé des Clés diriger les troupes Fellroths afin de les repousser.
- Même si le Rite est suspendu, les Clans vont continuer à vouloir s'illustrer auprès des Astraux.
- Plusieurs membres du Clergé des Clés ont dû partir afin de renforcer les différents Chapitres à travers le monde, le Sénéchal risque de se retrouver débordé.
- L'atmosphère a changé et semble de plus en plus dangereuse au sein de la Colline du Wald.
- Des ombres aux masques noirs ont été aperçus aux abords des camps.
- Nul doute que plusieurs témoins rapportent qu'un sifflement strident et angoissant se ferait entendre avant les attaques du Kulte.
- Le Kulte attaque à la façon d'une guérilla, mais il faut sûrement se préparer à plus, il faut protéger les rôles importants et les artisans car il n'est pas possible de connaître pour le moment leur objectif final.
- Le Baron des Dadgekis a disparu et nous n'avons plus de ses nouvelles, on s'est que Dard'rik lui-même lui aurait transmis une mission secrète.

Acte V

- La Guilde des marchands Nains aurait réussi à négocier avec le chapitre des Croupiers afin d'ouvrir son propre système de garde d'objet.
- Le Iudex aurait enfin trouvé un endroit où installer son bureau, il faut s'attendre que le temps passé à le chercher se transforme en temps à l'attendre.





Règlement du Rite de l'Ascension

1. Nul ne combattra au sein de la zone fortifiée du Clergé des Clés
2. Nul ne combattra dans la tour sacrée
3. Nul ne volera à la Forge, à la Taverne et chez l'Alchimiste
4. Aucune manigance n'est interdite sur la colline pour prendre le dessus sur ses adversaires
5. Aucun crime (assassinat ou vol) ne vous sera reproché pendant toute la durée du Rite
6. Les membres des délégations se doivent d'être respectueux envers les Forgeurs de Clés et leurs intendants, les alchimistes, les forgerons et les taverniers
7. Quiconque s'en prendrait à l'un des artisans dans l'enceinte du Clergé des Clés risque de lourdes sanctions, voir la peine de mort
8. Si l'un des membres d'une délégation tente de quitter la colline lors du rite, il sera exécuté sans préavis et sans aucune chance de résurrection
9. Durant les repas, l'ensemble des échoppes des artisans seront fermées
10. En cas de nécessité, le Clergé des Clés peut ordonner la fermeture temporaire des échoppes



Clan des Fellroths



Clan des Dadgekis



Clans des Séménites





Lexique RP

Rôles /Nom	Descriptifs
Maître Forgeron	Responsable de la Forge, il a remporté le concours et désigné meilleur Artisan du royaume pour assister les Forgeurs de Clés durant le Rite
Maître Alchimiste	Responsable de l'Alchimie, il a remporté le concours et désigné meilleur Artisan du royaume pour assister les Forgeurs de Clés durant le Rite
Maître Chasse	Responsable de la Chasse, il a remporté le concours et désigné meilleur Artisan du royaume pour assister les Forgeurs de Clés durant le Rite
Tavernier	Responsable de la Taverne, il a remporté le concours et désigné meilleur Artisan du royaume pour assister les Forgeurs de Clés durant le Rite
Cuisinier	Responsable de la Cuisine, il a remporté le concours et désigné meilleur Artisan du royaume pour assister les Forgeurs de Clés durant le Rite
Les seconds Artisans	Ils sont les seconds des gagnants des concours, appelé à les aider durant le Rite
Haut-Baron	C'est le chef du Royaume de Theodeyrie, il dirige les trois Clans
Baron	Chef du Clan. Dirige, le rend prospère et assure sa réussite.
Général	Chef des armées. Conseiller du Baron
Arconte	Responsable Magie du Clan. Conseiller du Baron. Supérieur aux initiés
Diplomate	Responsable de la diplomatie. Conseiller du Baron
Initié	Membre de la délégation
Khaldaar	Monde dans lequel se passe l'histoire
Theodeyrie	Royaume fondé par les trois Clans
Dadgekis	Nom de Clan de la couleur Noir
Fellroths	Nom de Clan de la couleur Bleu
Séménites	Nom de Clan de la couleur Rouge
Kamos	Province de Clan des Dadgekis
Glevune	Province de Clan des Fellroths
Valdensis	Province de Clan des Séménites
Hadeki	Capitale de la Province du Clan des Dadgekis
Corinium	Capitale de la Province du Clan des Fellroths
Valdum	Capitale de la Province du Clan des Séménites
La Colline du Wald	Lieu sacré où se déroule le Rite, il est protégé par une puissante magie contrôlée par les Astraux
Le Clergé des Clés	C'est l'instance qui est présente dans les trois Provinces regroupant des fidèles pour servir les Astraux et leur loi
Le Sanctuaire	Il est le sanctuaire sacré des Clés, là où les âmes sont ressuscitées
L'Arbre des tourments	C'est la zone de torture des Astraux, ils y mettent les personnes les ayant déçus ou n'ayant pas respecté les règles du Rite
Le Donjon et les Pyloris	Ce sont des zones de punitions et de tourments
Le Rite de l'Ascension	Permet à un Clan d'illustrer son Baron devant les autres pour qu'il atteigne le poste de Haut-Baron



Lexique RP du Clergé des Clés

Rôles /Nom	Descriptifs
Forgeurs de Clés	Appeler aussi les Astraux, ils sont les créateurs des Clans et les Maîtres du Clergé des Clés
Dard'rik	Forgeur de Clés ayant fondé le Clan des Dadgekis
Brenyrr	Forgeur de Clés ayant fondé le Clan des Fellroths
Magnatus	Forgeur de Clés ayant fondé le Clan des Séménites
Porteur des Clés	Il est le Chapelain en chef du Clergé des Clés, directement subordonné aux Astraux, il veille aux respects de leur loi
Intendant des Clés	Ils sont les serviteurs du Clergé, ils vouent leur vie à leur chapitre afin d'assister le Chapelain et les Forgeurs de Clés
Inquisiteur	Intendant des Clés du Chapitre de l'Inquisition, sa tâche est de veiller au respect de la foi et de gérer la torture des égarés
Archiviste	Intendant des Clés du Chapitre de l'Archive, sa tâche est de veiller sur la bibliothèque du Rite, il connaît également de nombreuses langues et recharge la Mana
Archéologue	Intendant des Clés du Chapitre de l'Archéologie, sa tâche est d'analyser les nombreux artefacts situés sur le site
Laniste	Intendant des Clés du Chapitre des Arènes sa tâche est d'organiser et d'animer les tournois et les combats dans l'Arène de la Colline du Wald
Croupiers	Intendant des Clés du Chapitre des jeux et paris, leur tâche est d'animer le Casino et gérer l'ensemble des paris durant le Rite
Iudex	Intendant des Clés du Chapitre du savoir et compétences, sa tâche est d'organiser, et de juger les épreuves des compétences supérieures
Defteros	Intendant des Clés du Chapitre dont le but est de pouvoir apporter de l'aide à tous les autres Chapitres grâce à des membres du Clergé des Clés ayant reçu les bases de la formation de ces derniers