



# Conseils et Inspirations

## Sommaire

|  |          |
|--|----------|
| <b>Préambule.....</b>                        | <b>2</b> |
| <b>I) Gaellis.....</b>                       | <b>3</b> |
| 1 - Les Accents Gaellians.....               | 3        |
| 2 - La Mode Gaellienne et ses Usages.....    | 3        |
| # L'Influence de l'ère pré-industrielle..... | 3        |
| # L'importance du couvre-chef.....           | 4        |
| # La Mode Célénienne ou Mode Nord-Est.....   | 4        |
| # Les Modes Sud-Ouest.....                   | 5        |
| 3 - Inspirations par pays.....               | 6        |
| # Alcade.....                                | 6        |
| # Emirat de Lifaya.....                      | 7        |
| # Empire Célénien.....                       | 8        |
| # Empire clanique de Pang.....               | 9        |
| # Félicie.....                               | 9        |
| # Izla.....                                  | 10       |
| # Jördorm.....                               | 11       |
| # Khordel.....                               | 11       |
| # Nauftrag.....                              | 12       |
| # Terres Mortes.....                         | 13       |



## Préambule

Ce document a pour vocation de vous guider sur le visuel des différents peuples de Magna Sphaera. Il contient principalement des informations et des idées sur leur style vestimentaire et linguistique.

Dans tous les cas, rappelez-vous que votre personnage est membre d'une délégation dans un univers médiéval fantastique en plein bouleversement. Les tenues peuvent donc aller de costumes médiéval fantastique classique à des tenues renaissance voire victorienne dans certaines délégations. Cette époque de l'univers n'est absolument pas orientée steampunk.

Pensez à la position sociale de votre personnage pour réaliser votre costume. Dernière indication utile, le jeu se fait en Mai, prévoyez d'adapter à la saison votre tenue.



# I) Gaellis

## 1 - Les Accents Gaellians

La langue commune à tous les peuples de Gaellis est la Lingua Gaelliae. Mais avoir la même langue n'impose pas à tous le même parlé. Différents accents sont à noter dans chaque pays du continent, tous issus de la pratique des langues locales.

Pour plus de simplicité, nous vous avons fait un parallèle entre les accents gaelliens et des accents que nous connaissons à priori tous. Ce sont des suggestions de jeu que nous trouvons intéressantes pour marquer la différence entre les origines de chacun. Néanmoins si cela vous gêne, vous n'êtes pas tenu de les appliquer à votre personnage (qui saura donc faire taire son accent d'origine).

Alcade > accent espagnol

Lifaya > accent arabe

Célénie > accents français

Félicie > accent italien

Izla > accent anglais/écossais/irlandais (rouler les R)

Jordörm > accent scandinave/russe

Khordel > accent anglais

Nauftrag > accent allemand

Pang > accents asiatiques

Terres Mortes > accent portugais

## 2 - La Mode Gaellienne et ses Usages

### # L'Influence de l'ère pré-industrielle

Le style vestimentaire des gaellians est très influencé par l'ère pré-industrielle : les costumes et vêtements ont facilement un côté renaissance, de par leur coupe proche de l'époque victorienne, en pleine mutation d'une ère magique à une nouvelle société. Toute la mode gaellienne en est plus ou moins teintée.

Cet aspect est toutefois nettement atténué dans certains pays moins portés sur la technologie et l'industrie comme l'Alcade, Lifaya ou l'Empire de Pang.



## # L'importance du couvre-chef

Le couvre-chef fait partie des bases de la bonne éducation gaellienne. Son usage répond à des codes, variant selon les pays. C'est également un outil social. Avoir un beau chapeau est une manière d'afficher élégamment sa réussite.

En règle générale, tout le monde, homme ou femme, porte un couvre-chef en extérieur. Ne pas en avoir laissé entendre que l'on est un voyou, un défroncé sans éducation ou sans le sou, ou encore que l'on vient précipitamment de fuir une situation gênante en oubliant de se rhabiller correctement...

Pour les hommes, on garde son couvre-chef en intérieur quand on est dans un lieu public comme un hôtel, un commerce, un moyen de transport, etc... Ceci ne concerne pas le personnel travaillant dans ces mêmes lieux, qui sera lui tête nue. Il est néanmoins bien vu de retirer son chapeau dans des lieux relativement importants ou huppés.

Dans le cadre d'un discours, un homme enlève toujours son couvre-chef pour que son auditoire puisse voir pleinement les expressions de son visage.

Dans un lieu privé par contre, la première chose qu'un homme doit faire est de retirer son chapeau. Tout comme dans un lieu de culte quel qu'il soit.

Enfin lors d'une rencontre, il y a une politesse de base à respecter. Quand deux hommes se croisent, ils gardent leur chapeau mais le touche de la main et peuvent faire un signe de tête en guise de salut. Par contre quand un homme croise une femme, il soulève toujours son chapeau, et ne le retire complètement que si il entame la conversation.

Pour les femmes, le couvre-chef est quasiment toujours de rigueur, que ce soit un grand chapeau ou une petite coiffe. Une tiare est également considérée comme un couvre-chef.

En intérieur, une femme peut se découvrir, mais si elle est de bonne éducation, elle aura veillé à garder les cheveux attachés avec un ruban, une parure ou un filet.

Remarque : Dans le désert de Lifaya, en Alcade ou dans l'Empire de Pang, les pratiques ne sont pas les mêmes. Souvent les clans ou castes de ces pays ont leurs propres coutumes et les conservent fièrement. Le couvre-chef garde tout de même son importance sociale, mais tout le monde n'est pas tenu d'en porter un.

## # La Mode Célénienne ou Mode Nord-Est

De par son aura internationale, l'Empire Célénien a influencé la mode du nord-est de Gaellis. Cette mouvance englobe les pays de Jordörm, Izla, Khordel, et Naufrag.



Néanmoins, chaque peuple a son interprétation des canons célestiens et les styles locaux diffèrent donc légèrement de la mode initiale. Ces courants dérivés sont considérés comme des sous-genre de la Mode Célestienne.

### # Les Modes Sud-Ouest

Ces modes sont regardées avec mépris par l'aristocratie du Nord-Est qui les considère même comme une non-mode, une absence de goût, de bon sens et de savoir-vivre.

Il est vrai que ce qui caractérise les Modes Sud-Ouest, c'est leur diversité et leur tendance colorée, en contradiction avec l'uniformité relative de la Mode Nord-Est. On retrouve dans ce groupement stylistique les pays de Lifaya, l'Empire de Pang, la Félicie, l'Alcade, et d'un certain côté les Terres Mortes.



### 3 - Inspirations par pays

#### # Alcade

L'Alcade est une nation où la magie et l'alchimie occupent une place très importante. Le gouvernement est élu par une large élite maîtrisant l'une de ces deux disciplines. L'aristocratie perd son pouvoir à mesure que les Sources se ferment. C'était à une époque récente la nation des mages, terre de toutes les fantaisies.

#### > Les Noms et Prénoms

Les alcadiens ont des prénoms souvent à consonances espagnoles. Quant à leur nom de famille ils sont plus dans un registre inspiré du médiéval fantastique, avec souvent en suffixe des -a, des -o ou des -ese.

*Exemple : Frederico Sodelese ; Alejandra Vaetho ; Domingo Drutherta*

#### > Style vestimentaire

Le climat du pays est plutôt chaud, la partie à l'extrême sud des terres abrite même un désert de sable. Les habitants lambda du pays privilégient les vêtements simple et amples aux tissus légers et colorés, au style arabisant (Mille et une nuit ; Aladdin).

Le sarik est beaucoup utilisé comme couvre-chef pour les hommes. On voit aussi le turban pour les deux sexes. Les femmes se tressent également les cheveux.

Ceux que l'on nomme "électeurs", uniquement les mages pour le moment,, cherchent à se démarquer en optant pour des tenues plus riches et travaillées.

Les alchimistes eux mélangent le clinquant et l'utilitaire, en associant leur tenues et accessoires de protection à des vêtements bouffants, fantaisistes et colorés.



## # Emirat de Lifaya

Les lifaëds sont un peuple nomade vivant dans le désert de Lifaya. Depuis la conquête du désert par Hamalkar le Céleste, Lifaya est considéré comme terres céléniennes, même si cela n'a rien changé pour les Lifaëds dans leur mode de vie. Tout juste ont-ils un ennemi commun, l'administration céléniennes

Néanmoins les lifaëds restent des voyageurs à la vie rude mais aux mœurs simples, migrant d'oasis en oasis au rythme du désert.

### > Les Noms et Prénoms

Les lifaëds portent des noms à consonance arabe. Les noms arabes sont très souvent composés de plusieurs parties. Il est possible dans l'usage courant d'en omettre certaines.

Un nom lifaëd a quatre parties écrites traditionnellement dans cet ordre :

1. Le Prénom : peut-être simple ou composé (Ahmed, Yusef, Ali / Abd Al-Hafid, Tadj El Moulk)
2. Le Nom Honorifique : Al-Mansûr (le vainqueur), Al-Tajir (le marchand), Al-Kâtib (l'écrivain)
3. La Filiation : "ben" (fils de) + prénom du père
4. L'Origine : Al- + nom du lieu de naissance

*Exemple : Yusef Al-Tajir ben Ahmed Al-Kafir ; Farah Al-Bachir ben Tadj El Moulk Al-Daniah*

*Convertisseur alphabet arabe > latin : [http://mylanguages.org/arabic\\_romanization.php](http://mylanguages.org/arabic_romanization.php)*

### > Style vestimentaire

Le Désert et son soleil de plomb écrasent littéralement tous les voyageurs assez fous pour s'y aventurer sans protection. Les lifaëds ont appris depuis longtemps à vivre avec et ont fait évoluer rapidement leur tenue pour quelle leur permette de survivre. Leurs vêtements sont inspirés de ceux des Bédouin ou des Touareg.

Ils portent pour voyager, homme comme femme, un long vêtement en coton nommé *takakat* et un chèche d'environ quatre à cinq mètres de long enroulé autour de la tête.

Les hommes n'enlèvent jamais en public leur chèche et ne révèlent leur visage que dans le cadre d'une conversation avec un individu qui s'est présenté au préalable. Sous ces vêtements de voyage, les hommes ne portent généralement qu'une simple chemise en lin sans manche et un pantalon ample.

Les femmes sont libres quand à elle de retirer leur chèche de leur visage quand elles le souhaitent, mais le garde souvent sur la tête pour se protéger du soleil. Elles portent généralement sous leur *takakat* une longue robe légère, avec ou sans manche.

Les tatouages sont très utilisés chez les lifaëds, surtout dans leurs différents cultes. Un tatouage a toujours une signification spirituelle ou religieuse dans leur culture, qu'il soit temporaire ou permanent.

Les membres du clan de l'Émir bénéficie des nouveautés de la "civilisation". Ils disposent plus facilement d'accessoires ou d'équipement plus moderne. Ils ont aussi pris goût au luxe et commencent à afficher leur nouvelle fortune par des bijoux scintillants et des tissus plus précieux.



## # Empire Célénien

Depuis plusieurs siècles, l'Empire Célénien impose son rythme au continent de Gaellis. Autrefois très étendu grâce à de nombreuses guerres d'expansion, son territoire est aujourd'hui plus réduit. Mais il n'en reste pas moins l'un des pays les plus vastes du continent. Son histoire et les nombreuses cultures assimilées en font une terre cosmopolite. Les régions en bordures du pays conservent une partie de leurs us et coutumes d'origine.

Néanmoins on sent une volonté chez les dirigeants d'uniformiser le style de vie et la mode de l'Empire. La Mode Nord-Est tente de plus en plus d'écraser les restes des cultures annexées. Cela marche dans les grandes localités ou les capitales, mais les régions plus modestes restent encore fidèles à leur tradition locale.

### > *Les Noms et Prénoms*

Les noms et prénoms céléniens sont à consonance française et latine.

*Exemple : Corentin Bercius ; Augustin Jolain ; Marcus de Hautecour ; Euréline Tieulon*

### > *Style vestimentaire (Mode Nord-Est)*

Le style célénien est fortement inspiré de l'époque renaissance - victorienne. L'habillement et la politesse y sont très codifiés. Les couleurs saturées, provocantes, y sont bannies. Tout l'habillement est en demi-teinte et les hommes ne portent que du noir, du marron ou du bleu marine, et les chemises sont quasiment toujours blanches.

Les hommes de classe moyenne portent des vestes tombant à mi-cuisse et des chapeaux alors que ceux de classes supérieures arborent des chapeaux plus travaillés et des redingotes étroites tombant à mi-mollet. Par dessous on porte des chemises à cols hauts agrémentées de cravates nouées en nœud papillon ou nouées lâchement et retenues par une épingle. Les hommes ont les cheveux courts et, souvent, la moustache, la barbe et/ou des rouflaquettes. Le soir la queue de pie est de rigueur chez les classes aisées.

Pour les femmes, les robes adoptent des épaules étroites et tombantes, des tailles affinées en triangle pointant vers le bas et des jupes en forme de cloche. Les tenues comportent des corsets pour affiner encore plus la taille. Les chapeaux peuvent être à larges bords pour protéger du soleil et des intempéries, ou plus petits, perchés au-dessus du front et orientés vers l'avant. Ces coiffures peuvent se couvrir de compositions de fleurs de soie, de rubans et de plumes exotiques, selon les occasions.

On distingue deux grands types de tenues : les robes du jour, avec leurs cols hauts agrémentés de dentelle frivole, leurs manches pagodes et leurs gants longs afin de couvrir le plus de peau possible. Et les robes du soir, profondément décolletées et dotées de manches courtes, accompagnées de gants courts ou de mitaines en crochet. La forme des robes du soir est soutenue par une crinoline ou une tournure.



Dans les régions plus reculées de l'Empire, les styles vestimentaires s'imprègnent des pratiques des voisins frontaliers (Khordel, Izla, Lifaya, Naufrag, Félicie). On trouve alors de multiples déclinaisons du courant principal célézien.

## # Empire clanique de Pang

Ce large empire aux nombreuses croyances et traditions a toujours été très ouvert et tolérant envers les usages de ses différents clans et ceux des pays étrangers. Le respect est une valeur très importante pour le peuple de Pang.

### > *Les Noms et Prénoms*

Les noms et prénoms sont d'inspiration mongole, chinoise, coréenne et japonaise. Les noms d'une consonance se mêle souvent à celle d'une autre.

*Exemple : Yoon Lee Dogsomyn ; Khatan Urakami ; Aoko Nojonkhan ; Kairi Tuoba ; Katsuhiko Zhao.*

### > *Style vestimentaire*

De par sa multitude de clans et de traditions, les costumes de Pang peuvent avoir n'importe quels styles asiatiques : mongols, coréens, japonais, chinois. Ces styles peuvent se faire des clins d'oeil ou carrément s'entremêler. On note tout de même une très grande utilisation de tissus colorés aux motifs complexes et raffinés.

## # Félicie

La Félicie est l'un des plus vieux pays de Gaellis. Beaucoup disent même que c'est le tout premier. Son histoire et sa mythologie ne font qu'un. On retrouve l'influence de la culture félicienne dans beaucoup de traditions et religions.

À l'origine c'était un territoire déchiré en cité-états qui se faisaient la guerre pour la souveraineté du pays. Puis vint l'Empire Félicien qui fédéra les cités. Aujourd'hui, ne reste de cette empire qu'un souverain héréditaire chef des armées, mais qui laisse le reste du pouvoir au peuple. C'est une sorte de monarchie constitutionnelle, mais avec un empereur.

C'est aussi un peuple de marin et d'explorateurs. C'est à un félicien que l'on doit la découverte du continent de Nod.

### > *Les Noms et Prénoms*

Les prénoms ont toujours une consonance italienne alors que les noms peuvent avoir aussi des inspirations grecques.

*Exemple : Antonia Giliberti ; Tito Kostakis ; Severina Dimosthénis ; Imerio Morella*



### > *Style vestimentaire*

La Félicie a un climat principalement méditerranéen. Les vêtements féliciens se caractérisent par leur légèreté et leur simplicité. On privilégie le blanc et on aime agrémenter une tenue avec du bleu. De par son vaste littoral, les habits de marins se sont répandus jusque dans l'intérieur des terres. Le tricorne d'Izla est très prisé dans les basses sphères de la société.

Les hommes du peuple portent d'amples chemises ou tuniques et un pantalon pratique. Un long morceau de tissu serre souvent leur taille.

Les femmes du peuple ont des robes simples avec des poches. Elles soulignent leur taille avec un ceinturon, parfois un serre taille ou un corset. Elles se coiffent de ruban et de perles dans les cheveux.

Pour les hommes des classes aisées et les officiels, on porte de très longues tuniques, parfois même la toge. Chose peu commune en Gaellis, on ne porte pas ou très peu de couvre-chef dans le milieu mondain félicien.

Pour les femmes des classes aisées et les officielles, les robes sont inspirées du style empire français du XIX<sup>ème</sup> siècle avec des matières transparentes comme la mousseline, la gaze et la percale. On couvre ses épaules d'un châle souvent en cachemire. Les robes sont très claires, blanche, crème ou beige, et le châle apporte la touche de couleur. Les robes et les châles peuvent comporter des motifs brodés. On rivalise d'originalité pour les coiffures.

## # Izla

À l'origine simple région du sud-est de Jordörm, Izla est devenue après une guerre civile l'une des premières républiques de Gaellis. Des pensées très modernes circulent aujourd'hui dans ce pays. On prône l'égalité de tous les citoyens, et le droit de vote est accordé même aux femmes. L'éducation y est également très développée.

### > *Les Noms et Prénoms*

Les noms et prénoms d'Izla sont à consonance irlandaise ou écossaise.

*Exemple : Douglas MacArthur ; Moira Graham ; Alaina O'Brien ; Trevor Farrell*

### > *Style vestimentaire (Mode Nord-Est)*

La mode d'Izla est très inspirée de la mode céléniennne. Néanmoins cette dernière est reprise avec plus de désinvolture, comme pour montrer son désaccord avec la société impériale céléniennne. C'est en gros du style renaissance ou victorien "décontracté", moins rigide, plus libre avec ses codes. On note une dominante de marron et l'utilisation de tissus robustes.

L'homme du peuple préfère les bretelles à la ceinture. On porte peu les coiffures sophistiquées car trop chères et on opte plus volontiers pour le béret ou le chapeau. Les marins portent le tricorne.



Pour les femmes il n'y a pas de notions de robes du soir ou du jour comme en Célénie. On arbore plus aisément et à toute heure de la journée des décolletés et des épaules nues. Il arrive même que les femmes portent le haut-de-forme et il est maintenant toléré qu'elles portent le pantalon.

## # Jördorm

Le Royaume de Jördorm est une nation ancienne et isolée très au nord de Gaellis. Elle est née de la guerre de seigneurs féodaux. Depuis les velléités guerrières se sont éteintes pour laisser place aux intrigues de cour. Mais le royaume a beaucoup perdu de sa gloire d'antan et son système monarchique est sur le déclin.

### > Les Noms et Prénoms

Les noms et prénoms de Jördorm sont à consonance scandinave ou russe.

*Exemple : Pia Noleïvitch ; Björn Johanssen ; Kristina Rostoïevski ; Stanislav Korhönen*

### > Style vestimentaire (Mode Nord-Est)

Pour vous donner une idée du style de Jördorm, regardez le Disney "La Reine des Neiges" ou inspirez vous de l'époque des Tzars en Russie. À ceci, rajoutez-y un peu de style victorien, mais en plus simple, plus pratique, avec des tissus épais souvent brodés de motifs et avec de la fourrure. Jördorm est un pays qui s'étend très au nord et il y fait souvent froid, quand ce n'est pas extrêmement froid.

En extérieur, on se couvre toujours de toques en fourrure, de grosses écharpes et de gants en laine. La cape à capuche est utilisée par les femmes. Les hommes eux s'habillent de grands manteaux.

En intérieur, les gens du peuple s'habillent de tuniques et de robes pratiques et simples. On aime la couleur comme le rouge, le vert ou le bleu, mais les tissus robustes abordables tiennent mal la teinture et les vêtements paraissent souvent ternes et usés.

La Noblesse par contre n'a pas de difficulté à importer de beaux tissus et les femmes se parent de toutes les couleurs. Les hommes montrent plus de retenue et privilégient des nuances de couleurs plus sombres comme le vert sapin, le bordeaux ou le bleu marine.

## # Khordel

Ancien territoire de Jördorm, la cité de Khordel a rapidement su devenir autonome et rivalisé d'ingéniosité pour briller sur la place internationale. C'est la nation de la technologie, à l'industrie poussée à l'extrême et aux avancées scientifiques majeures. Khordel est dirigée par ses guildes, dont la plus connue est la guilde des Récupérateurs.



### > Les Noms et Prénoms

Les noms et prénoms de Khordel sont à consonance anglaise.

*Exemple : Drew Adams ; Joyce Taylor ; Wilson Powell ; Elizabeth Matthews*

### > Style vestimentaire (Mode Nord-Est)

Si une nation est en train d'inventer le style Victorien, c'est bien Khordel, dont les standards évoluent ces dernières années. Ils passent d'une mode renaissance à ce qui deviendra, dans quelques années, la mode victorienne. Les tenues sont à la fois élégantes, robustes et pratiques.

Chez les hommes, on reprend grandement les tendances et usages d'Izla et de la Célénie. Par contre pour ce qui est des femmes, les robes se font presque systématiquement plus pratique. Certaines sont assez courtes et tombent au niveau des genoux. La crénoline et la tournure ne sont que peu utilisées. Les corsets et serre-tailles sont souvent en cuir pour plus de solidité. Tout comme à Izla, certains corps de métier acceptent que les femmes portent des pantalons, si ça leur permet d'être plus efficaces.

Les couvre-chefs hommes sont également utilisés par les femmes sans que cela ne choque personne dans ce pays.

## # Nauftrag

Nauftrag est un pays à l'histoire atypique où par la force des choses la guilde des assassins a renversé plusieurs dynastie au fil des siècles, conduisant à une instabilité royale récurrente. Une certaine forme d'humanisme a toujours existée, paradoxalement à la puissance de l'état sur tous les citoyens

La Justice y est implacable, discrète et expéditive. La criminalité y est la plus basse de tout Gaellis.

### > Les Noms et Prénoms

Les noms et prénoms de Nauftrag sont à consonance allemande.

*Exemple : Dieter Schmidt ; Magdalène Feldberg ; Fränze Rosenwald ; Friedrich Müller*

### > Style vestimentaire (Mode Nord-Est)

La mode de Nauftrag s'inspire en partie de celle de la Célénie. On y respecte beaucoup les bonnes manières, même si ces dernières diffèrent sur certains points des moeurs céléniennes, notamment au niveau des codes vestimentaires. En effet les canons de beauté sont beaucoup moins figés, mais pas aussi libre pour autant qu'à Izla ou Khordel. Les vêtements sont principalement noirs, gris, bleus nuit ou marrons foncés, et la couleur, surtout du jaune d'or et du bordeaux, vient par petites touches (galons, boutons, cols des manteaux, revers de manche,...) rehausser les tenues. Les hauts, pour homme comme pour femme, comportent souvent des épauettes à bouton, simples ou brodés de rouge ou de jaune.



Les hommes portent soit des vestes/tunique très longues aux nombreux boutons tombant jusqu'au genoux, soit des redingotes. Viennent s'ajouter, lors d'intempéries ou pour l'hiver, de longs manteaux. Le chapeau est porté par toutes les classes de la société naufranque. On notera que plus l'individu est riche, plus il est travaillé.

Les femmes du peuple portent des robes simples avec peu de jupons mais un col haut agrémenté de dentelle. Ces robes peuvent être longues ou remonter jusqu'aux genoux. Les femmes revêtent par dessus une veste à la coupe supérieur rappelant une redingote, souvent très courte ne tombant qu'en haut de la taille. La coiffe n'est pas systématique chez les plus modestes et on accepte que pour certaines professions les femmes portent le pantalon. Néanmoins ces pratiques sont très mal vues par les classes huppées de Naufrag.

Les femmes plus aisées s'habillent souvent pour l'intérieur à la mode félicienne et elles s'inspirent des robes du soir céléniennes pour les soirées mondaines (vous pouvez regarder les robes de Sissi Impératrice également).

## # Terres Mortes

Les autochtones de ces terres sont des nomades méprisés par les nations voisines (Alcade, Pang). On les appelle les "fantômes", mais eux se nomment "morlahs". On ne les considère presque plus comme des humains. Ce sont des gens qui ont appris à survivre dans les ruines du désert des Terres mortes et qui vivent de fouilles, de commerce avec certains étrangers ou de pillage de convois de chercheur ou de la Guilde des Récupérateurs de Khordel.

### > Les Noms et Prénoms

Les habitants des Terres Mortes n'ont qu'un nom (pas de prénom). Ces noms sont souvent directement inventés par les parents, qui s'inspirent d'un peu de tout ce qu'ils ont pu entendre (mixe entre noms khordeliens, biaros ou alcadiens).

*Exemple : Torgero ; Seleret ; Lorastan ; Lanmarth ; Miguelon ; Jon'ly ; Tomagh ; Dgarpo*

### > Style vestimentaire

Il y a un côté post-apo, car les morlahs sont dans la survie, la récupération et le détournement de tout ce qu'ils trouvent. Leurs habits sont souvent issus de commerce avec les étrangers de Khordel, d'héritages ou de pillage. Les mêmes vêtements sont utilisés tout le temps et finissent rapidement troués et couverts de crasse. Ces vêtements sont beaucoup rapiécés. Les morlahs souvent se protègent le visage avec des cache-poussières et se couvrent de grandes capes aux teintes ternes ou sombres pour se cacher facilement des étrangers pas toujours très amicaux avec eux.