

LÉGENDES D'HYBORÉE

UN GRANDEUR NATURE MEDIEVAL FANTASTIQUE



[Carte interactive de l'hyborée](#)

Un continent gigantesque !

L'Hyborée est immense, équivalant à la réunion de l'Europe, l'Afrique et l'Asie !

Elle se divisera plus tard lors d'un terrible cataclysme pour constituer la géographie que nous connaissons. Selon les périodes de l'histoire et le travail des divers auteurs, les contours et noms changent, aussi avons-nous arrêté des choix lorsque plusieurs versions se contredisaient.

Trois grands Empires dominent le monde !

Khitaï domine sans partage sur les terres du lointain est, protégée derrière sa grande muraille. L'Empire Turanien a perdu de sa superbe, mais reste une puissance à ne pas négliger en bordure de la grande mer de Vilayet ! Notre histoire va se concentrer pour l'instant sur l'Empire Aquilonien, mené d'une main énergique par l'Empereur Conan, le Lion.

Nombre de pays alentours payent tribut à l'Empire pour sa « bienveillante protection ». Mais cette puissance repose sur le charisme d'un seul homme. Un équilibre bien instable avec nombre d'intrigants attendant le bon moment pour réclamer indépendance ou priviléges.

Le monde est remis entre les mains des Joueurs, et les Organisateurs vont veiller à ce que les actions et décisions prises lors des différents jeux qui vont se succéder, aient de réelles répercussions donnant à chacun la possibilité de se tailler la part du Lion !

Episode 1 : le contexte !

Conan est sans aucun doute le personnage le plus connu à travers le monde. Il a visité la plupart des royaumes du nord au sud et de l'est à l'ouest, et à chaque fois de nouveaux exploits lui ont été attribués, en bien ou en mal. Même le paysan de la plus éloignée des provinces de Khitaï a pu entendre parler de lui, et, depuis qu'il est devenu roi d'Aquilonie, son nom inspire davantage l'admiration, le respect ou la crainte.

Conan est roi depuis 8 ans et nous sommes en l'an 1296 selon la datation Aquilonienne, l'an 0 correspondant à la fondation du royaume. Tous les royaumes n'ont pas le même système de datation, mais l'action se déroulant en Aquilonie, c'est le système que nous adopterons pour le GN.

Bien des récits ont été faits sur Conan, mais tout le monde n'est pas censé les croire. Nous partons du principe que ces récits correspondent aux romans de R.E. Howard, le dernier dans l'ordre chronologique des aventures de Conan étant « L'heure du dragon ». Conan est roi, il épouse Tallulah qui prend le nom de Zénobia. Au-delà, nous ne tenons aucun compte de ce qui a pu être écrit dans le romans pastiches de Sprague de Camp, Lin Carter et consorts, ni dans les comics. La suite de l'histoire de Conan et des royaumes hyboriens, nous l'écrirons ensemble !

Les Politiciens obtiendront des informations plus complètes qui seront cohérentes avec les écrits d'Howard !

Voici les éléments connus de tous, d'autres seront publiés dans les forums de royaumes.

En 1288, Conan, un Cimmérien mercenaire devenu commandant d'armée ayant connu des succès lors de guerres dans l'ouest de l'Aquilonie, élimine le roi d'Aquilonie Numedides, avec le soutien de quelques nobles, et est sacré roi d'Aquilonie.

En 1289, il aurait déjoué un complot contre lui, mais cela s'est passé au sein même du palais de Tarantia et les témoins sont peu nombreux. Toujours est-il qu'il semble soutenu par la population et le clergé de Mitra.

En 1290, il vainc les royaumes d'Ophir et de Koth ligués contre lui et assiégeaient la ville de Shamar. Il avait été porté disparu quelques jours après le piège tendu par les rois fourbes, mais est réapparu à Tarantia où il jeta du haut des remparts un prince félon qui tentait de lui succéder. Les deux royaumes sont placés sous la coupe de l'Aquilonie.

En 1293, le roi Nimed de Némédie meurt de la peste noire. Son frère Tarascus accède au trône et attaque peu après l'Aquilonie. Les Aquiloniens sont vaincus dans un désastre qualifié de surnaturel par les survivants. On croit Conan

mort, Valérius, descendant indirect de Numédides prend le pouvoir mais commence à ruiner le pays et les Némédiens occupent plusieurs provinces d'Aquilonie durant 6 mois, et pillent les villes et campagnes. Inutile de dire que les Aquiloniens ne les portent pas dans leur cœur.

En **1294**, Conan réapparaît et des troupes alliées des provinces éloignées de l'Aquilonie (Pointain, Gunderland, Bossonie, Marches de l'Ouest) reforment l'armée Aquilonienne, qui vainc les troupes Némédiennes en Bossonie. Il est dit aussi qu'une puissante magie aurait été à l'œuvre durant la bataille. Tarascus est fait prisonnier et la Némédie doit payer des dommages de guerre, le roi ne pouvant être libéré que jusqu'à complète réparation.

A la surprise générale, Conan annonce son mariage avec une Némédienne qui est présentée sous le nom de Zénobia. Elle aurait sauvé Conan en captivité.

Nous sommes en **1296**. Conan a semble-t-il convoqué une assemblée de ses provinces, des royaumes hyboriens qui lui payent tribu, et de royaumes voisins. La nouvelle circule bien au-delà des pays concernés, et il semble que des royaumes ou des groupes non invités aient décidé de venir voir de quoi il retournait. Curieusement, cette assemblée n'a pas lieu dans la capitale, Tarantia, mais dans un fort inconnu de la province de Tauran...

Les territoires

Terres Pictes



Présentation

Les terres sauvages Pictes (aussi appelées côte de la désolation) sont une région revendiquée de manière récurrente par l'Aquilonie. Les pictes ont été repoussés au fil des siècles jusqu'à cette bande de terre.

Il y vit un peuple farouche qui s'est éparpillé le long des côtes (plus sûre) ou dans l'intérieur des terres dont la richesse de la faune et de la flore (grandes forêts vierges) est, paraît-il, aussi belle que dangereuse. On parle de monstres géants, de dragons et de grands carnassiers, de troupeaux de biches et d'animaux aux fourrures rares ou bardés de cuir aussi dur qu'une bonne cuirasse.

Il n'existe cependant aucune véritable cité portuaire ou autre car les pictes préfèrent vivre dans de petits villages proches de cet environnement sauvage, subsistant de chasse et de cueillette.

C'est un peuple païen qui croit aux esprits de la nature, et où les chamans, craints et respectés, ont une place centrale. Ses seules forces sont son nombre et sa sauvagerie. Ses ressources sont les fourrures, le cuivre et la poussière d'or.

Certaines tribus suivant des rites sauvages, auraient des pratiques obscures et dégénérées.

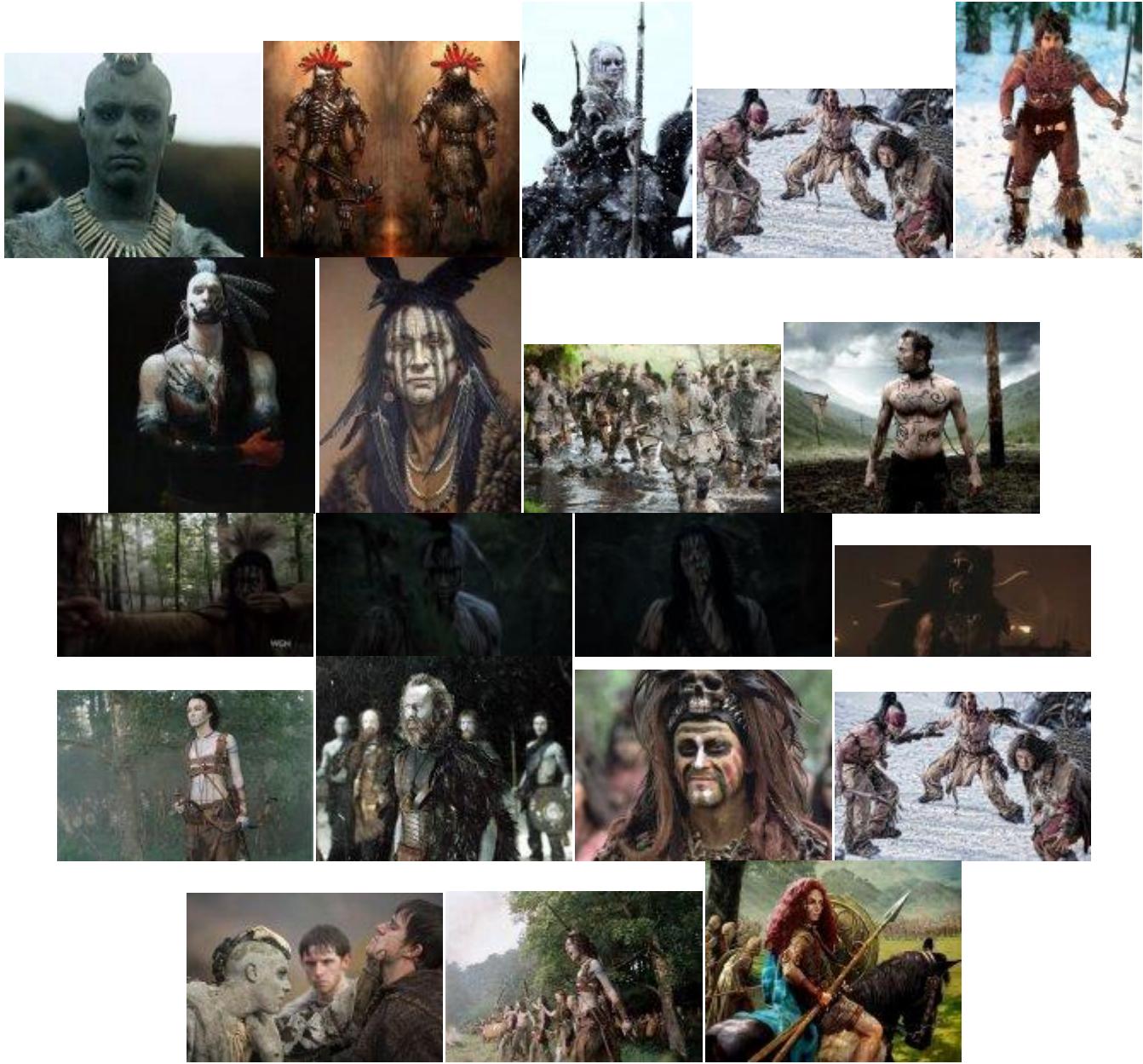
Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	Clans indépendants	Aucun (chefs + Chamans) - Une rumeur parlerait d'un leader appelé "Rowtag-Nahimak-Nashoba"
Population	Symbol	Niveau technologique
600.000	Animal totem sur champ marron	Sauvage

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Monts Eiglophiens / Vanaheim</p> <p>Frontière Sud : Monts Rabiriens / Zingara</p> <p>Frontière Est : Marches de l'ouest / Cimmérie et Aquilonie</p> <p>Frontière Ouest : Océan de l'Ouest</p>	
Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement léger : Arc, javelot, armes courtes, archaïques ou volés aux aquiloniens	<p>Noms masculins : Syllabes gutturales. Fin en " AG - AK - OK - AN - ON - ERN " (Cormag / Salbak / Badrok / Gowan / Gorton / Kentigern)</p> <p>Noms féminins : Syllabes gutturales : Début en "A" ou fin en "A - AG" (Ogar-sag / Drelia / Shona / Murdag / Anvlein)</p>
Langue	Religion(s) principale(s)
Tribal , Aquilonien, Nordheimir.	Jhebbal Sag , Jhil

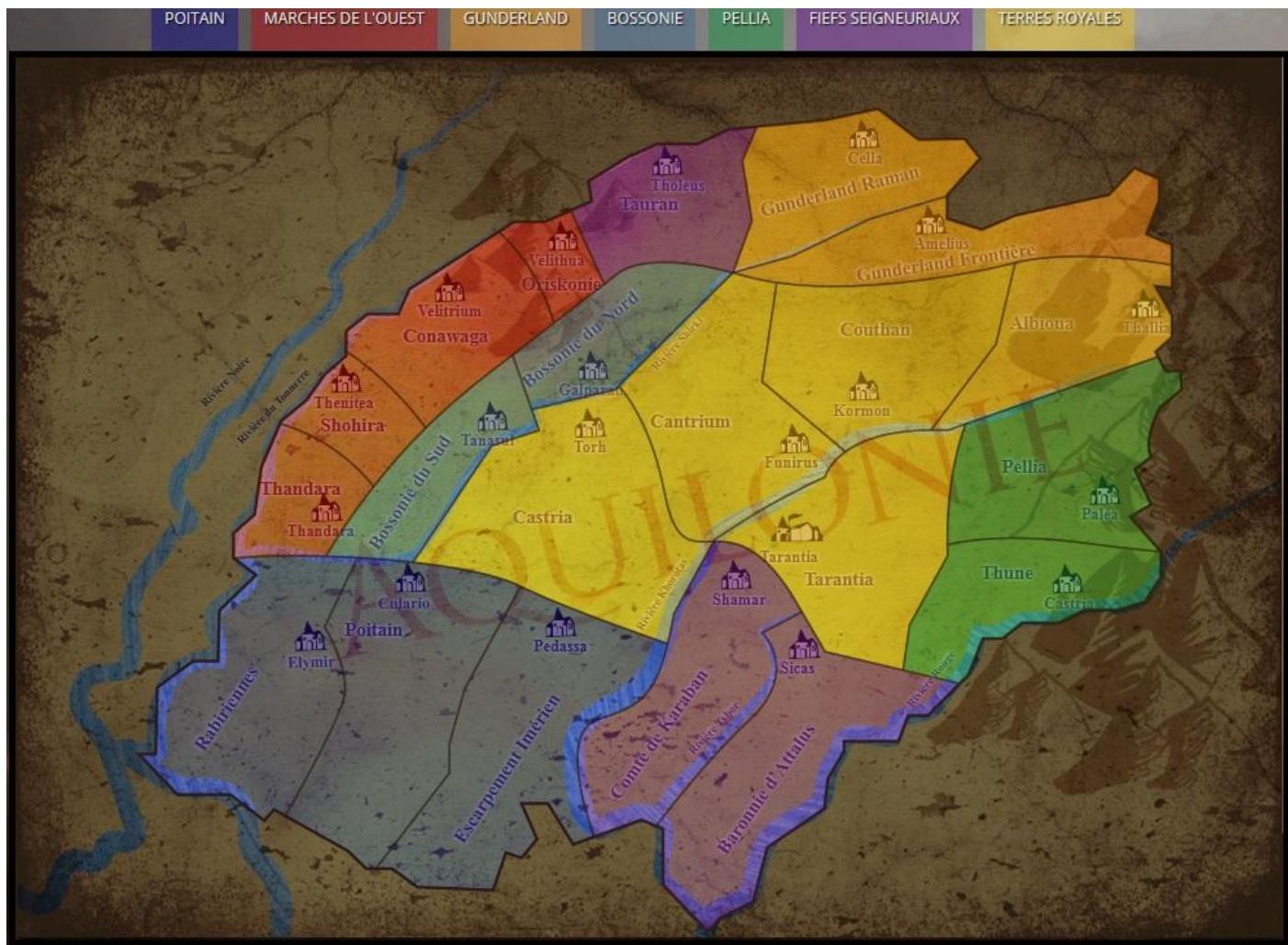
Type racial : Peintures de guerre, cheveux hirsutes, coiffures tribales.

Vêtements : cuir, peaux, fourrures, os, bijoux tribaux.

Inspiration : tribus amérindiennes (Iroquois...), mœurs et mode de vie très sauvages



Aquilonie



Symbol de lumière dans le monde Hyboréen, l'Aquilonie avec son armée redoutable d'archers bossoniens, de lanciers du gunderland et de chevaliers en armure lourde est indiscutablement la nation militairement la mieux organisée de l'ouest du monde civilisé.

C'est un empire entouré d'ennemis envieux et vindicatifs qui ne rêvent que de piller et de conquérir leur puissant voisin, mais la seule évocation de son puissant roi Conan, suscite respect et crainte chez les plus belliqueux d'entre eux.

Le pays jouit d'un climat tempéré et est constitué de vastes plaines boisées bordé de montagnes. De la capitale, on peut suivre la fameuse route de Rois qui relie l'Orient à l'Occident, et il est de notoriété publique que Tarantia est LE carrefour commercial incontournable.

En ces temps de calme l' Aquilonie a développé un art de vivre raffiné ce qui en fait une des civilisations les plus éclairées et les plus développées de ce monde brutal. Cependant le pays compte de nombreuses baronnies qui ont plusieurs fois fait sécession dans son histoire, et les barons s'arrogent plus ou moins d'autonomie selon la capacité du roi à faire appliquer ses décrets...

Capitale	Système politique	Dirigeant
Tarantia	Empire	Roi Conan le Lion
Population	Symbole	Niveau technologique
5 600 000	Lion Jaune sur bleu	Civilisé

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Collines Goraliennes / Cimmérie, Royaume Frontière.</p> <p>Frontière Sud : Rivièvre Alimane et fleuve Khorotas / Ophir, Argos, Zingara.</p> <p>Frontière Ouest : Monts frontières et Fleuve rouge / Terres sauvages Pictes, Zingara.</p> <p>Frontière Est : Fleuve Tonnerre / Ophir, Némédie.</p>	
Armes de prédilection	Noms
Niveau armement lourd : lance / arc / armure lourde pour les chevaliers / glaive et bouclier rectangle ou rond	<p>Masculins : Fin en « US » (Titus / Septimus / Lucius)</p> <p>Féminin : Fin en « A » ou « IA » (Cyriaka / Lucrécia / Livia)</p>
Langue	Religion(s) principale(s)
Aquilonien / Bossonien (locale)	Mitra / Asura / Ibis

Type racial : Les Aquiloniens sont raffinés et conquérants. Les hommes sont imberbes et ont les cheveux courts ; les femmes ont de longs cheveux aux coiffures élaborées et le visage souvent élégamment fardé.

Vêtements hommes : tuniques et jupes courtes, sandales, plastron à bande, mailles, casques, armure lourde pour les chevaliers, bouclier rectangle ou rond.

Vêtements femmes : tuniques, sandales, drapés et bijoux de corps finement ciselés (tour de taille, bras, cheville(s), cou, oreilles, front), corset de métal, mailles.

Inspiration : Fin de l'empire romain / début carolingien ; aquitaine pour le Poitain

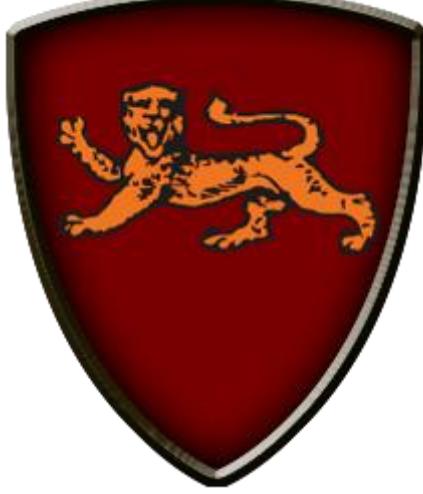


Poitain

Autrefois indépendant, le Poitain garde l'image d'un pays pouvant à tout moment contester l'autorité du pouvoir central. La fidélité indéfectible de son actuel suzerain ne suffit pas à garantir la confiance.

Des trois régions qui le composent, seule la plus centrale est suffisamment riche pour présenter un intérêt quelconque, les hauteurs étant particulièrement ardues.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Culario	Comté	Comte Trocero
Population	Symbolique	Niveau technologique
1.200.000	Léopard orange sur champ rouge	Civilisé

Frontières Frontière Nord : marche de l'ouest - Bossonie - terres royales Frontière Sud : Zingara Frontière Est : fiefs seigneuriaux Frontière Ouest : terres pictes	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement lourd : Epieu de guerre, épée à deux mains, arc et chevalerie bien armurée.	Noms Masculins : noms de 2 ou 3 syllabes. Fin en « RO » ou en « US » (Roncero / Gardius / Caspro) Féminin : noms de 2 ou 3 syllabes avec une fin en « IA » (Scyllia / Gardia / Anthalia)
Langue Aquilonien / Zingaran	Religion(s) principale(s) Mitra / Ishtar

Marches de l'Ouest

Les Marches de l'ouest jouxtent la Bossonie et sont des terres arrachées aux Pictes. Les troupes sont constamment en alerte pour éviter les incursions de ces belliqueux voisins.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Selon le fief	Baronnies	Selon le fief
Population	Symbolique	Niveau technologique
300.000	Tour noire sur champ bleu	Civilisé

<p>Frontières</p> <p>Frontière Nord : terres pictes</p> <p>Frontière Sud : Poitain</p> <p>Frontière Est : Bossonie</p> <p>Frontière Ouest : terres pictes</p>	<p>Blason</p> 
<p>Armes de prédilection</p> <p>Niveau d'armement moyen; Ils privilégient la mobilité et l'escarmouche !</p>	<p>Noms</p> <p>Masculins : Fin en "US", "LD" ou "LF" (Gracchus / Arnulf / Harald)</p> <p>Féminin : Fin en "IA", "LDE" ou "IDE" (Mathilde / Ingride / Ankolia)</p>
<p>Langue</p> <p>Aquilonien / Bossonien</p>	<p>Religion(s) principale(s)</p> <p>Mitra / Jhebbal Sag</p>

Gunderland

Le Gunderland fut un royaume indépendant et garde un fort esprit identitaire. Le pouvoir aquilonien ne reconnaît aucun dirigeant local et gère ces fiefs par l'intermédiaire de gouverneurs.

Ce peuple est rude et aguerri, préservant le royaume de ses turbulents voisins, Cimmériens comme Frontaliers. Les quelques tentatives de prises de contrôle des terres cimmériennes ont toujours fini par échouer.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Cella	Ancienne Monarchie	Aucun officiellement
Population 500.000 (mais des Gunderans sont inclus dans le décompte des Terres royales)	Symbole Gantelet de fer noir sur champ bleu	Niveau technologique Civilisé

Frontières Frontière Nord : Cimmérie - Royaume frontière Frontière Sud : terres royales Frontière Est : Royaume frontière - némédie Frontière Ouest : Tauran	Blason  Le blason du Gunderland est un bouclier arrondi en forme de coquille Saint-Jacques. Il est dominé par un gantelet de fer noir, représentant un poing serré, posé sur un champ bleu. Le tout est encadré par un cercle doré.
Armes de prédilection Niveau d'armement lourd : Piques, épées courtes et bouclier sur une armure lourde.	Noms Masculins : Syllabes gutturales / Fin en "AR" ou "ER", plus rarement en "US" (Gunthar / Ferrer / Gaius) Féminin : Syllabes gutturales / Fin en "RG" ou "RD", plus rarement en "IA" (Grunberg / Syllard / Alania)
Langue Aquilonien	Religion(s) principale(s) Bori / Mitra

Bossonie

La grande tradition bossonienne repose sur son archerie qui est réputée comme la meilleure du monde. Autrefois indépendante elle est depuis peu complètement intégrée au Royaume aquilonien.

Les Bossoniens ne se sentent pourtant pas inféodés et préfèrent de tout temps défendre leurs terres ancestrales qu'aller batailler de par le monde.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Tanasul	Marches gérées par un Gouverneur	Aucun officiellement
Population	Symbolique	Niveau technologique
800.000	Archer noir sur champ bleu	Civilisé

Frontières <p>Frontière Nord : Tauran - terres pictes</p> <p>Frontière Sud : terres royales - Poitain</p> <p>Frontière Est : terres royales</p> <p>Frontière Ouest : marches de l'ouest</p>	Blason 
Armes de prédilection <p>Niveau d'armement moyen mais avec une excellence à l'arc !</p>	Noms <p>Masculins : Fin "LD" ou "LF" parfois aussi en "US" (Arnulf / Harald / Gracchus)</p> <p>Féminin : Fin "LDE" ou "IDE" parfois aussi en "IA" (Ingrid / Ankolia / Mathilde)</p>
Langue <p>Bossonien / Aquilonien</p>	Religion(s) principale(s) <p>Ibis / Mitra</p>

Pellia

C'est une région importante de l'Aquilonie, la seule dont le dirigeant conserve le droit de porter le titre de Prince.

Elle est riche, que ce soit grâce au commerce ou par ses terres idéalement fertiles, ainsi que ses mines très bien exploitées.

La Baronne de Thune est historiquement rattachée à la Principauté, bien qu'il y ait eu de fortes dissensions lors des derniers événements politiques entre les deux territoires : Pellia s'est ouvertement opposée à l'avènement du Roi tandis que Thune l'a soutenu.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Paléa	Principauté	Prince Skaldo
Population	Symbole	Niveau technologique
700.000	Aigle noir sur champ bleu	Civilisé

Frontières Frontière Nord : terres royales Frontière Sud : Ophir Frontière Est : Némédie Frontière Ouest : terres royales	Blason 
Armes de prédilection Niveau armement lourd : armure lourde pour les chevaliers / glaive et bouclier rectangle ou rond	Noms Masculins : Fin en « US » ou en « O » (Titus / Septimus / Arpello) Féminin : Fin en « DA » ou « IA » (Frida / Alania / Sorchia)
Langue Aquilonien	Religion(s) principale(s) Mitra

Fiefs seigneuriaux

Autrefois puissants et pesant sur la politique du royaume, ces fiefs se sont rangés du côté des opposants au Roi Conan et ont largement perdu de leur superbe.

Tauran est bien plus abrupt que les deux autres fiefs bien irrigués et aux terres fertiles.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Tholeus (Tauran) / Shamar (Karaban) / Sicas (Attalus)	Seigneurial	Baron Sadornan (Tauran) / Comte Ekeban (Karaban) / Baron Argon (Attalus)
Population	Symbole	Niveau technologique
600 000	Symbolé jaune sur champ bleu Ours dressé (Tauran) / Trois poissons (Karaban) / Livre ouvert (Attalus)	Civilisé

Frontières	Blason
Frontière Nord : terres royales Frontière Sud : Argos Frontière Est : Ophir Frontière Ouest : Poitain	 Attalus



Karaban



Tauran

Armes de préférence Niveau armement lourd : lance / armure lourde pour les chevaliers / glaive et bouclier rectangle ou rond	Noms Masculins : Fin en « AN » / « ON » / « US » (Doran / Exernus / Morgan / Devon) Féminin : Fin en « ANA » / « ONA » (Katarona / Illiana / Elona)
Langue Aquilonien	Religion(s) principale(s) Mitra

Terres Royales

C'est par une administration directe des riches terres du centre du royaume que le pouvoir en place remplit ses caisses et peut ainsi payer la formidable armée qui fait la fierté du pays.

La plupart de la noblesse ayant choisi le mauvais camp lors de l'avènement de Conan, il fut aisément de trouver une légitimité aux expropriations.

Ces terres font toutefois parties de celles qui ont été les plus ravagées par les Némédiens lors de la récente guerre.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Tarantia	Empire	Roi Conan le Lion / Reine Zénobia
Population	Emblème	Niveau technologique
1.500.000	Lion jaune sur champ bleu	Civilisé

Frontières <p>Frontière Nord : Gunderland</p> <p>Frontière Sud : fiefs seigneuriaux - Poitain</p> <p>Frontière Est : Pellia - Némédie</p> <p>Frontière Ouest : Bossonie</p>	Blason 
Armes de préférence <p>Niveau armement lourd : lance / armure lourde pour les chevaliers / glaive et bouclier rectangle ou rond</p>	Noms <p>Masculins : Fin en « US » (Titus / Septimus / Lucius)</p> <p>Féminin : Fin en « A » ou « IA » (Cyriaka / Lucrécia / Livia)</p>
Langue <p>Aquilonien</p>	Religion(s) principale(s) <p>Mitra / Asura / Ibis</p>

Cimmérie



La Cimmérie, patrie de Conan, est un pays rude et sauvage où les clans qui la peuplent se font une guerre incessante, ne créant de rares alliances que pour se défendre contre les agressions extérieures nombreuses.

Dans chaque région des clans aux noms évocateurs (Faucons des Neiges, Ours Gris, Loups Noirs, Léopards des Glaces, etc....) plus ou moins nombreux, se disputent les meilleurs sites pour établir leurs villages dans des forêts humides où ils survivent de cueillette et de chasse.

C'est un pays couvert de collines boisées, battu par des vents hurlants au ciel voilé de brumes et de crachin.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	Clans indépendants	Aucun
Population	Symbolique	Niveau technologique
800.000	ex : tête de Loup noir sur champ vert (mais chaque clan a son propre blason/totem) !	Barbare (limite sauvage)

Frontières

Frontière Ouest : Pointe sud des Monts Eiglophiens / terres sauvages Pictes. La frontière n'est ni gardée ni hermétique.

Frontière Nord : Monts Eiglophiens / Vanaheim et Asgard.

Frontière Est : Rivière Valkia / Royaume Frontière. C'est une frontière très perméable !

Frontière Sud : Le Gunderland / Aquilonie. : Les

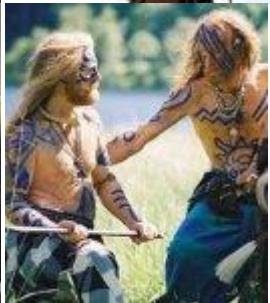
Blason

<p>habitants de cette région inféodée à l'empire sont toujours prêts à repousser les incursions des Cimmériens.</p>	
<p>Armes de prédilection</p> <p>Niveau armement : Moyen : Les Cimmériens n'ont pas d'armée construite mais chaque homme (et femme) sait se servir d'une épée (maniée le plus souvent à 2 mains) ou d'une hache et se bat avec une grande sauvagerie.</p>	<p>Noms</p> <p>Masculins : noms courts commençant par « C » (Conan / Carvek / Cryas) ou finissant par « RG » (Olberg / Valstarg).</p> <p>Féminin : noms courts commençant par « C » et finissant par « A » (Coralia / Cybella / Crimia) ou finissant par « UND » (Radegund / Jellund)</p>
<p>Langue</p> <p>Nordheimir / Aquilonien</p>	<p>Religion(s) principales</p> <p>Crom</p>

Type racial : Leur peau est plutôt mate. Les Cimmériens vivent dans des conditions dures et hostiles et ont souvent une forte constitution. Ils s'habillent de façon simple et pratique avec des matériaux usuels et locaux issus de la chasse et de l'élevage. Les cicatrices sont fréquentes.

Vêtements : Cuir et fourrures

Inspiration : Type celte : irlandais/écossais



Zingara



Peuple de gens simples originaires de la vallée de Zingg, des Pictes et des tribus Hyboriennes, les Zingariens vivent de l'agriculture et de l'élevage, mais aussi et surtout de la pêche et du commerce maritime. Par ailleurs, les nombreux navires pirates Zingariens représentent une menace très sérieuse par la puissante flotte de l'Argos.

Le pays, en permanence au bord de la guerre civile, est gouverné par de petits rois qui ne cessent de se chamailler mais qui ont prêté serment à la puissance de Kordava, capitale florissante mais très excentrée.

Les terres sont très marécageuses et boisées. Elles comportent de nombreuses enclaves peu sûres, parfois infestées de monstres ou de créatures sauvages que les Zingariens évitent avec soin, préférant resserrer leur activité autour des villes fortifiées.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Kordava	Monarchie	Roi Federico, fils de Ferdrugo
Population	Symbolique	Niveau technologique
2.300.000	Cheval noir centré sur champ jaune	Civilisé

Frontières	Blason
Frontière Nord : Monts rabiriens / Terre sauvage picte, Aquilonie	
Frontière Sud : Océan de l'Ouest / Iles Barachanes	
Frontière Est : Plaine de Pallos / Argos	
Frontière Ouest : Océan de l'Ouest / Iles Barachanes	



Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement moyen (voir lourd pour la cavalerie) : Rapière, boucliers ronds, lances, hallebardes	Masculins : Fin en « O » (Alberto- Alvaro- Francisco- Pedro- Rodrigo- Diego- Julio- Quesado- Ferdrugo- Paulo) Féminin : Fin en « A » (Ana- Charlota- Chabela- Lucia- Teresa- Filipa- Susana- Rosa- Maria- Camila)
Langue Zingaran , Aquilonien, Shémite.	Religion(s) principale(s) Mitra , Bel, Ishtar

Type racial : Type méditerranéen ; Femmes : Cheveux souvent nattés

Vêtements : A la limite de la renaissance.

Hommes : Vêtements amples, plastron finement décoré, cuir clouté, maille, pantalon bouffant, bottes.

Femmes : robes longues aux manches larges, coiffe

Inspiration : Espagne et Portugal





Argos



Peuple de marins et de navigateurs, l'Argos est constituée de cités cosmopolites réparties sur tout le territoire. Ces intrépides navigateurs ont la maîtrise des côtes de tout l'ouest du royaume car sa flotte militaire très redoutée assure le bon fonctionnement des routes commerciales du Vanaheim aux Royaumes Noirs. Le commerce est donc naturellement très prospère pour les Argosséens. Seuls les pirates Zingarien (ennemis de longue date) osent disputer cette hégémonie maritime, et menacer le bon fonctionnement de leur économie florissante. Les provinces de l'intérieur des terres n'ont cependant pas la richesse des territoires côtiers et sont parfois peu sûres. Cette richesse permet à Argos d'investir dans des conflits armés avec des mercenaires d'horizons variés. On y trouve des plaines vallonnées, des montagnes et quelques forêts dont certaines ont une très sinistre réputation.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Messantia	Monarchie	Roi Cassio fils de Milo
Population	Symbolique	Niveau technologique
1 400 000	Poisson noir sur champ bleu	Civilisé

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Fleuve Khorotas / Ophir, Aquilonie</p> <p>Frontière Sud : Océan de l'Ouest</p> <p>Frontière Est : Collines boisées, plaine de Pallos / Koth , Shem</p> <p>Frontière Ouest : Plaines, escarpement kothien / Zingara</p>	

	
Armes de prédilection	Noms Type Italien Masculins : Fin en "O" et "E (é)" (Marco /Daniele /Filippo) Féminin : Fin en "A" (Guilia /Liaria / Eleonora)
Langue Argosien, Aquilonien, Shémite	Religion(s) principale(s) Mitra / Bel

Type racial : Type méditerranéen.

Vêtements : Pratiques et amples mais raffinés / tissus de qualité pour les familles aisées-commerçantes. Type romain.

Inspiration : Cités maritimes du sud de l'Europe





Shem



Le Shem faisait anciennement partie de la Stygie, mais l'ancien empire Stygien, alors prospère, a négligé ces terres lointaines du nord, trop arides vers l'est, ou peu dignes d'intérêt avec leur agriculture pauvre et des nombreux pâturages à l'ouest. Loin des préoccupations de l'empire, le peuple Shémite a fini par prendre son indépendance en luttant contre la menace kothienne, s'établissant dans des cité-états soudées contre l'envahisseur commun. C'est une zone tampon entre Orient et Occident.

Si la région est maintenant stable, il existe une tension militaire permanente entre les tribus des plaines occidentales et celles des déserts de l'est du fait de l'inégalité de la répartition des richesses.

Le pays est connu pour ses vins, ses tissus, son artisanat et produits manufacturés en cuivre et en or provenant de mines mises en valeur peu après l'indépendance du pays. L'acier akbitanien est réputé.

Les Shémites sont aussi réputés pour leurs mercenaires Asshuri très entraînés et redoutés, qui servent dans la plupart des armées du monde Hyborien qui ont assez d'or pour s'offrir leurs services.

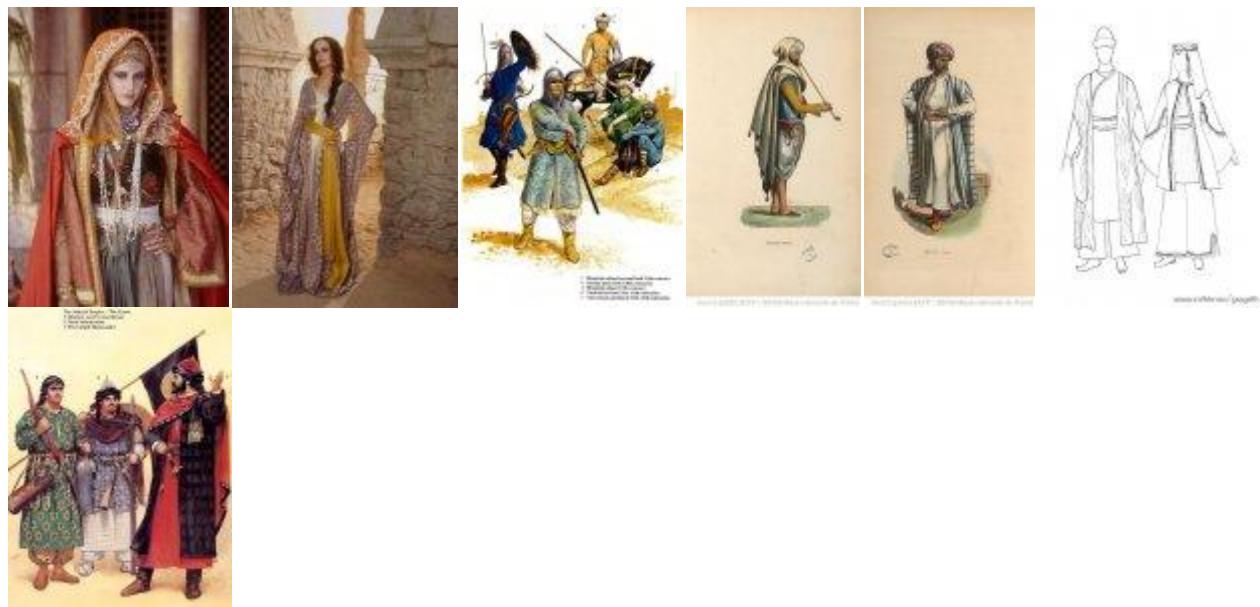
Capitale	Système politique	Dirigeant
Asgalun	Monarchie	Roi Akhiram / reine Pélishtia
Population	Symbolique	Niveau technologique
6.300.000	Mouton blanc sur champ vert	Civilisé

<p>Frontières</p> <p>Frontière Nord : Montagnes de feu et escarpement kothien / Koth, Khoraja</p> <p>Frontière Sud : Rivièvre Styx / Stygie</p> <p>Frontière Est : Monts Talan / Turan</p> <p>Frontière Ouest : Plaines argossiennes / Argos</p>	<p>Blason</p> 
<p>Armes de prédilection</p> <p>Niveau d'armement moyen ou lourd, selon les cités : Lance, arc, épée courte</p>	<p>Noms</p> <p>Masculins : noms courts de 2 syllabes. Fin en « AN » (Urlan / Dragan / Sorkhan) ou en EL (Abimael / Aniel / Alariel)</p> <p>Féminin : noms longs de 4 syllabes avec une fin en « ANA » (Deraliana / Falbarana / Terraliana) ou courts avec une fin en « IT » (Belit / Brigit / Gallarit)</p>
<p>Langue</p> <p>Shémite, Hyrkanien, Stygien</p>	<p>Religion(s) principale(s)</p> <p>Pteor / Bel / Ishtar / Adonis / Derketo / Anu / Set</p>

Type racial : Proche Orient

Vêtements : Longues tuniques amples et ceinture, turbans

Inspiration : pays du levant (est du pourtour méditerranéen : Liban, Syrie, Palestine, Israël...)



Koth



Le royaume de Koth a une longue histoire et serait même, selon les érudits, le premier royaume Hyborien.

La géographie du pays est très variée : on y rencontre prairies vallonnées, collines rocheuses, montagnes (Pyrréennes et Kézaniens), pics escarpés (Monts Karpash) et chaîne volcanique (Monts enflammés), des plaines humides et même un étrange désert situé au centre du royaume.

La région orientale est réputée pour la richesse de ses terres et sa fertilité. Les pluies y sont abondantes, et les habitants ont mis au point un système de drainage artificiel qui permet l'irrigation des terres alentours en toute saison. On y trouve également une série de lacs et une petite mer intérieure.

Dans les régions plus élevées on rencontre des fermes et de grands pâturages ainsi que des prairies et des vergers dans la région occidentale.

L'ancienne capitale, Khorshémish, est connue pour ses forges où l'on confectionne les armures kothiennes très réputées. L'origine de ce savoir-faire remonterait aux invasions shémites, au moment de l'apogée des cités-états, qui poussèrent alors leur expansion vers le nord. L'armée Kothienne qui avait déjà combattu et repoussé les stygiens dans des temps plus ancien dû alors se retrancher et trouver des moyens d'organiser sa défense.

Aujourd'hui, si militairement l'empire est fort, il est constamment au bord de la guerre civile. Il existe dans les montagnes quelques tribus indépendantes. Khauran et Khoraja sont des principautés semi-indépendantes dirigées par des dynasties héréditaires respectivement de femmes et d'hommes.

Sa situation lui permet de contrôler certaines routes commerciales et de prélever d'abondantes taxes.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Khorshemish	Empire	Roi Kusara II
Population	Symbole	Niveau technologique
5.700.000	Chauve souris violette sur champ noir	Civilisé

Frontières Frontière nord : Monts Karpash, désert Kothien, collines occidentales et prairies Ophirien / Corinthie , Ophir, Zamora Frontière sud : Collines de Dagoth, monts Korosha, Plateau de Zamanas, montagnes de feu / Shem, Khoraja Frontière est : Monts Pyrrheniens, collines de Korgas / Khauran, Turan. Frontière ouest : Plaine de Shamu, collines kothiennes / Ophir, Argos.	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement lourd : Glaive, lance, arc, grand bouclier	Noms Masculins : Fin en " ULI, ARA ,ON, UR" (Hattsuli, Kusara, Sargon, Assur) Féminin : Fin en " UMAR, ISAR, IN" (Supilulumar, Alisar, Naram-sin)
Langue Kothien , Aquilonien, Hyrkhanien	Religion(s) principale(s) Ishtar / Bel / Set

Type racial : Hommes : peau très mate, cheveux longs, front dégagé, maquillage autour des yeux possible.

Femmes : Peau très mate, cheveux longs souvent nattés, diadèmes cerclant les cheveux, maquillage autour des yeux.

Vêtements : Hommes : Cotte de mailles, armure de plaques, casque, tunique fermées en bandoulière, jupe. Pectoral possible si rang social élevé.

Femmes : pectoral de pierres et de perles ou de métal, drapé et tuniques, bijoux, boucles d'oreilles.

Inspiration : Hittites



Ophir



L'Ophir est un royaume réputé pour ses puissantes et magnifiques cités aux imposantes tours. Le pays bénéficie au nord de frontières naturelles, riches en minéraux (or) et pierres précieuses, ainsi que de bonnes terres cultivées, ce qui en fait un pays très prospère.

Le Sud du pays, plus pauvre et vulnérable avec ses déserts et frontières rocheuses, est protégé par de larges fortifications et gardées par le très respecté ordre des chevaliers d'Ophir, aux armures étincelantes, dont réputation garantit un climat de paix sur ses terres. Grâce à une utilisation intelligente de ses richesses l'Ophir a su maintenir son indépendance face aux pays voisins : Aquilonie et Némedie en particulier.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Ianthe	Monarchie	Roi Fraxio, neveu de l'ancien roi décédé Amalrus
Population	Symbole	Niveau technologique
700.000	Couronne jaune sur champ rouge	Civilisé

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Monts Karpash / Aquilonie et Némedie</p> <p>Frontière Sud : Désert kothien / Koth</p> <p>Frontière Est : Pointe marécageuse / Corinthie</p> <p>Frontière Ouest : Fleuve Rouge / Aquilonie</p>	

	
Armes de préférence Armement lourd : Arbalète, bouclier rond, épée large et lance d'arçon pour les chevaliers	Noms Masculins : fin en "US / O" (Fratus, Derto, Maximus, Damiano) Féminin : Début en "O", fin en "A" (Orallia, Ornella, Feressa, Amasia)
Langue Ophiréen , Aquilonien.	Religion(s) principale(s) Mitra , Anu

Type racial : Peau plutôt mate, cheveux noirs

Vêtements : relativement proche de l'Aquilonie mais plus luxueux (armures dorées, bijoux,...). Les notables peuvent porter toges et tuniques. Bas peuple : voir images

Inspiration : fin Empire romain



Corinthie



La Corinthie est un très vieux royaume constitué de cité-états au pouvoir oligarchique (le pouvoir aux riches), souvent sous influence d'un état voisin. Sa situation géographique (entourée de montagne) lui a permis d'avoir un statut particulier et de résister à moult invasions. Ses combattants sont connus pour leur discipline et leur technique de phalanges très au point. L'art et l'hédonisme sont des valeurs importantes de la façon de vivre des corinthiens. Les dieux et héros sont très présents dans leur culture. C'est un carrefour commercial entre l'Est et l'Ouest qui lui procure ses principales richesses.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	Cité Etats - Monarchie parlementaire	Roi Péricles II sous l'autorité des représentants des Cités Etat et du Grand Prêtre de Mitra Ipsias
Population	Symbole	Niveau technologique
780.000	Chouette blanche sur champ rouge	Civilisé

Frontières	Blason
Frontière Nord : Monts Karpash / Némédie et Brythunie	
Frontière Sud : Monts Karpash / Koth et Ophir	
Frontière Est : Monts Karpash / Zamora	
Frontière Ouest: Monts Karpash / Ophir et Némédie	

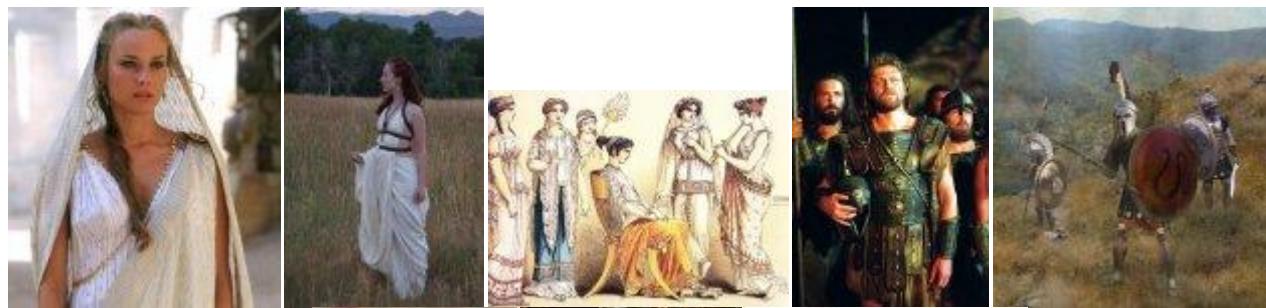


<p>Armes de prédilection</p> <p>Niveau d'armement lourd : Glaive, bouclier rond et lance.</p>	<p>Noms</p> <p>Masculins : Fin en « IS , AS et ES (Léonidas, Iasonas, Elias, Urgos, Yiannis, Gavrilos)</p> <p>Féminin : Fin en «A, OPE, INA » (Penelope, Pelaya, Talina).</p>
<p>Langue</p> <p>Corinthien, Aquilonien, Hyrkhanien.</p>	<p>Religion(s) principale(s)</p> <p>Mitra / Ishtar / Bel / Ptéor</p>

Type racial : Type méditerranéen, barbe taillée fréquente, chignon relevé pour les femmes, bijoux métalliques et pierres.

Vêtements : Chiton, tunique, plastron, casque à cimier

Inspiration : Grèce antique hellénique



Némédie



Ennemi héréditaire de l'Aquilolie, la Némédie est un royaume structuré et puissant.

Second pays le plus important du monde Hyborien, son peuple est indépendant et fier de ses origines remontant à la mystique Achéron !

La noblesse est très disciplinée (hiérarchie féodale stricte) et prompte à apporter son soutien quand l'intégrité du royaume est en danger, ce qui explique sans doute pourquoi ses voisins n'ont quasiment jamais tentés d'invasions sur ses terres.

Il y règne un certain libéralisme religieux et la philosophie et les sciences sont encouragées.

On y trouve de grandes plaines vallonnées et d'imposantes montagnes.

Le pays est notamment réputé pour son métal de bonne qualité lui permettant de fabriquer armes et armures d'excellente facture. Sa joaillerie est aussi très prisée.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Belverus	Monarchie	Roi Tarascus (emprisonné actuellement en Aquilonie) frère du défunt roi Nimed
Population	Symbolique	Niveau technologique
4.000.000	Dragon écarlate sur champ or (jaune)	Civilisé

<h2>Géographie</h2> <p>Frontière Nord : Marais du nord / Royaume frontière.</p> <p>Frontière Sud : Monts Karpash / Corinthie et Ophir</p> <p>Frontière Est : Rivière jaune / Brythunie</p> <p>Frontière Ouest : La Chaîne frontalière / Aquilonie</p>	<h2>Blason</h2> 
<h2>Armes de prédilection</h2> <p>Niveau d'armement lourd : Les Némédiens ont une armée forte. Le fer de lance de leur armée est une puissante formation de chevaliers, épaulés par des piquiers et un fort parti d'arbalétriers et archers. Epée à 1 main.</p>	<h2>Noms</h2> <p>Masculins : noms de 2 ou 3 syllabes. Finissant par « S » ou « O » (Astreas / Balarus / Enaro)</p> <p>Féminins : noms de 3 syllabes. Fin en « IA » (Zenobia / Danaia / Hilmaia)</p>
<h2>Langue</h2> <p>Aquilonien / Stygien / Némédiens (locale)</p>	<h2>Religion(s) principale(s)</h2> <p>Mitra / Ibis</p>

Type racial : Type causasien, visuellement sobres avec des vêtements pratiques

Vêtements : Caftans (manteau ample), chapeau ou bandeau, armures de métal, mailles. Couleur rouge prédominante.

Inspiration : Empire byzantin



Royaume Frontière

Le Royaume Frontière n'a de royaume que le nom. Quelques chefs de guerre sont parvenus à fédérer autour d'eux quelques malfrats.

Il faut dire que ce pays a souvent servi de terre d'exil pour les indésirables des pays limitrophes ce qui fait de sa population un mélange hétéroclite et indiscipliné. Dont des nobles mécontents, violents, qui ont fini par fonder leur propre dynastie. Sans être fédérés par un roi, ils sont quand-même plus organisés que les barbares nordiques, ce qui en fait une zone tampon avec ces peuplades.

C'est une terre de survivants, faite de landes ingrates marécageuses et sauvages infestées de moustiques. La traverser est dangereux au vu des troupes de brigands qui la sillonnent. Des contrebandiers passent par cette zone pour éviter les taxes des routes commerciales de Némédie.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	Anarchie	Aucun
Population	Symbolique	Niveau technologique
300.000	Ours Marron sur champ Vert (mais chaque clan ou groupe armé a ses propres armes)	Civilisé décadent

Frontières

Frontière Sud : Marais du sud : Ils forment une barrière difficilement praticable / Némédie.

Frontière Est : Montagnes Graaskal / Hyperborée et la Brythunie. : On dit que ces terres inhospitalières et incultes recèlent des ressources minérales inexploitées.

Frontière Ouest : Rivière Valkia / Cimmérie. C'est une frontière très perméable !

Blason

<p>Frontière Nord : Col entre la Chaîne frontalière et les Collines Goraliennes / Aquilonie. Une frontière assez vaste mais très bien surveillée par les gardes de ce pays.</p>	
<p>Armes de prédilection</p> <p>Niveau d'armement lourd : Il n'existe pas d'armée à proprement parler mais un ramassis de malandrins plus ou moins bien équipés selon le résultat de leurs rapines. Il n'y a pas de guerriers ou de noblesse.</p>	<p>Noms</p> <p>Masculins : noms finissant par « ORN - LD - AR » (BjOrn / Amald / Ragnar) ou noms originaires des pays limitrophes (Hyperborée, Aquilonie, Némédie, Cimmérie, Brythunie)</p> <p>Féminins : noms finissant par « ILD - UND - A » (Borghild / Gerda / Sigrund) ou noms originaires des pays limitrophes .</p>
<p>Langue</p> <p>Aquilonien / Brythunien / Hyperboréen / Némédien</p>	<p>Religion(s) principale(s)</p> <p>Aucune</p>

Type racial : Les habitants ont une apparence à l'image de la diversité de leurs origines.

Vêtements : Plutôt issus des grands pays voisins (Aquilonie, Némédie). Pour les basses classes la récupération est le maître mot pour se vêtir

Inspiration : Voir Aquilonie et Némédie, assez hétéroclite



Brythunie



La Brythunie est un pays de plaines Hyboriennes semi-humides, qui est plus une collection de cités-états similaires à la Corinthie qu'un véritable royaume. En effet, bien que ce pays soit censé avoir un roi, celui-ci a peu de pouvoir réel et les seigneurs locaux ont tendance à ignorer ses déclarations pour gouverner leurs propres villes à leur guise.

Le pays est plutôt pauvre, sa géographie ne permet pas une agriculture très développée. Elevage ovin et bovin. Les femmes Brythuniennes, souvent blondes et cultivées, sont réputées pour leur beauté et sont particulièrement prisées par les marchands d'esclaves.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Pirogia	Monarchie	Roi Kerhan, fils de Eldran
Population	Symbole	Niveau technologique
650.000	Aigle à deux têtes noir sur champ vert !	Civilisé (mais pauvre)

Frontières

Frontière Nord : Montagnes Graaskal / Hyperborée. Ces terres inhospitalières et incultes recèleraient des ressources minérales inexploitées.

Frontière Ouest : Rivière jaune / Némédie.

Frontière Sud : Monts Karpash / Corinthie et Zamora.

Frontière Est : Montagnes kezankiennes / Turan et les steppes du nord / Hyperborée.

Blason

	
Armes de préférence	Noms Type Anglo saxon Masculins : Fin en "AN" et "ON" (Evan / Duncan / Brandon) Féminin : Fin en "A" ou "EEN" (Laureen/ Gwendoleen / Amélia)
Langue Aquilonien (le Brythunien est utilisé également)	Religion(s) principale(s) Mitra / Wiccan

Type racial : Les femmes brythuniennes sont blondes et célèbres pour leur beauté, réputation que ne possèdent pas les hommes.

Vêtements : Cuir et vêtements de laine

Inspiration : Pologne - Baltique





Vanaheim

C'est la nation la plus à l'ouest du Grand nord. Le pays est sombre, principalement couvert de toundra, recouverte de neige pendant les longs hivers. Seule la côte ouest est habitable. De nombreux villages y vivent de la pêche, la chasse et l'élevage. Les monts Eiglophiens et les hautes terres sont aussi peuplées et protègent des raids cimmériens et aesir. On dit que Ymir, le géant de givre vit au nord du Vanheim.

Ce n'est pas un royaume unifié derrière un seul roi mais un ensemble de villages à la culture commune. Pour les Vanir, la guerre est un art de vivre, ils s'adonnent à la violence et affronte la mort avec enthousiasme. Ils valorisent le courage, l'honneur, la gloire. Le statut social passe par les victoires au combat et la richesse affichée. Pièces de monnaies et joyaux sont d'ailleurs régulièrement portés sur les vêtements et armures. En dehors de la chasse et de petit élevage, ils se battent, entre eux pour raider des pays proches.

Ressources : bois, pêche, fourrures et cuir. Importation : armes d'acier.

Capitale	Système politique	Dirigeant
aucune	Monarchie –conseil des sages	petits rois et chefs
Population	Symbolique	Niveau technologique
720.000	Tête de mammouth rouge sur champ blanc	Barbare

Frontières A l'ouest : Océan A l'Est : Montagnes Bleues (vers Asgard) Au sud : forêt marécageuse et Monts Eiglophiens (vers la Cimmérie) Au nord : Montagnes gelées	Blason 
Armes de prédilection Armement moyen : Hache de bataille. Epée à deux tranchants et lance, décorées de dragons, ours et autres oiseaux.	Noms Masculins : Fin en UL ou AL Heimdul / Faral / Sigrul Féminins : Fin en GI Bragi / Fergi / Gargi
Langue Nordheimir , tribal	Religion(s) principales(s) Ymir

Type racial : Grand, Peau claire, cheveux bruns ou roux souvent tressés. L'apparence compte : les Vanir ne sont pas sales et prennent soin de leur corps (ils emportent des outils pour couper les ongles, peignes,...).

Vêtements : Cuir. Fourrures. Casques à cornes. Cotte de mailles. Larges boucliers (bois recouvert de peau avec un cercle de métal au centre). Bijoux en métaux précieux (bracelets,...) et joyaux sont prisés par les hommes comme les femmes.

Inspiration : Nordique - Viking



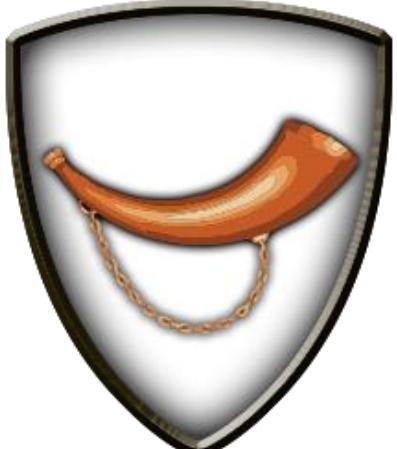


Asgard

C'est la nation des Aesir, qui forme avec le Vanaheim la région du Nordheimir. Le pays est très montagneux et recouvert de glace. Au nord se trouve une toundra, au sud un forêt de taïga. Les Aesir constituent un peuple viril et sanguinaire, glorifiant la guerre et la violence, qui fait face à la mort sans peur et une chanson aux lèvres. Ils ont néanmoins le sens de l'honneur et de la loyauté. Le climat est relativement moins rude que dans le Vanaheim et son peuple est plus jovial que les vanirs. Ce sont des chasseurs (mammouth, bison, élan,...) et cueilleurs. Chaque tribu est dirigée par un roi demeurant dans une grande maison de bois, le grand Hall. La guerre rythme toute leur vie : sociale, économique, religieuse... La valeur au combat compte beaucoup pour le statut social, mais apparence et signes de richesse compte aussi.

Ressources : produits de la chasse. Importation : armes d'acier. Ils utilisent peu de pièces de monnaies (encombrantes et bruyantes) mais déplacent leur fortune sous forme d'objets précieux et ont recours au troc.

Capitale	Système politique	Dirigeant
aucune	Monarchie	nombreux rois
Population	Symbolique	Niveau technologique
630.000	Corne jaune sur champ blanc	Barbare

Frontières A l'ouest : Monts bleus (vers Vanaheim) A l'Est : rivière de la mort glacée (vers Hyperborée) Au sud : Monts Eiglophiens (vers la Cimmérie) Au nord : Montagnes gelées	Blason 
Armes de prédilection Armement moyen : Hache de bataille. Epée à deux tranchants souvent décorées avec des motifs exotiques : oiseaux de proie, dragons, ou runiques).	Noms Masculins : Noms courts / Début n G ou E : Egil / Gorm / Gurstafe Féminins : Noms courts / Début en H : Horya / Harild / Helga
Langue Nordheimir , Aquilonien	Religion(s) principales(s) Ymir / Ancêtres

Type racial : Peau claire, cheveux blonds, tressés (idem pour moustaches et barbe).

Vêtements : Cuir. Fourrures. Casques avec protection du nez. Cotte de mailles. Larges boucliers (bois recouvert de peau). Bijoux en métaux précieux (bracelets,...) et joyaux sont prisés par les hommes comme les femmes.

Inspiration : Nordique & Gaulois



Hyperborée

Ce royaume hyperboréen du nord-est connaît un climat relativement doux favorable à l'agriculture de base, la chasse, l'élevage. Les premiers dirigeants ont édifié des fortins, autour desquels le peuple s'est installé dans des huttes voir des cavernes, pour construire un premier royaume. Aujourd'hui la population a des origines principalement nordiques (Aesirs) mêlées petit à petit aux sangs hyrkanien et zamorien. Les hyperboréens ont la réputation d'être cruels.

Ressources : issues de la chasse (tous les produits animaux). Travail du bois et de la pierre. Importation : esclaves.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Haloga	Monarchie	Reine Sorcière Vammatar
Population	Symbolique	Niveau technologique
910.000	Crâne humain bleu sur champ blanc	Civilisé (ancien)

Frontières

Frontière Ouest : Rivièvre de la mort glacée - steppes semi arides / Aesgard.

Frontière Est : Mer Vilayet, massif des singes gris, steppe / Turan.

Frontière Sud : Monts Graaskal rivière frigorifiée / Brythunie et royaume frontière.

Frontière Nord : Montagnes gelées, toundra / Etendues glacées du Grand Nord

Blason



Armes de prédilection

Niveau d'armement moyen : Epée à 2 tranchants, hache

Noms

Noms de famille en OV

Masculins : Fin en OR ou KA Gregor / Illiashka / Freor

Féminins : Début en K Katarina / Kyllors / Kallisto

Langue

Hyperboréen, Aquilonien, Nordheimir

Religion(s) principales(s)

Bori

Type racial : Peau pâle, cheveux clairs, yeux verts. Grande taille.

Vêtements : cuir, fourrures, toques. Simple chemise et longs pantalons pour les hommes. Robe de lin, corsage lacé et bandeau dans les cheveux pour les femmes. Les combattants portent la cotte de mailles voir l'armure complète.

Inspiration : Russie (dont mages russes), pays baltes.



Turan

Le Turan est un des royaumes les plus riches à l'Ouest de Khitaï, comptant de nombreux ports sur la côte ouest de la Vilayet. Il contrôle de nombreuses cités caravanières du Désert Oriental. Sa population est d'origine hyrkanienne et beaucoup revendiquent fièrement cette origine. Il est riche de perles et gemmes précieuses, de tapis, d'armes et armures et de divers produits alimentaires (agrumes, amandes, abricots...). Il importe beaucoup d'esclaves. Le souverain dirige d'une main de fer (on dit qu'il est de coutume qu'à l'arrivée d'un nouveau roi l'ensemble de ses frères et de leurs enfants sont passés au fil de l'épée pour éviter toute guerre civile) et mène régulièrement des guerres afin d'étendre la suprématie de son empire. Il a mené une politique très expansionniste jusqu'à repousser plusieurs peuples et s'installer sur les meilleures terres. L'expansion continue (terres de Shem, Zamora, Stygie) mais de façon ralentie, d'autant qu'une trop grande activité pourrait finir par fédérer les peuples hyboréens. Localement des territoires sont gérés par les satrapes, gouverneurs régionaux.

Ses terres s'étendent à l'Est du rivage de la mer de Vilayet jusqu'au frontière de Zamora, de déserts en steppes. Il est traversé par la route des rois. Ce vaste pays comprend également des zones montagneuses et d'autres marécageuses, restées sauvages et en proie à des créatures mystérieuses. Une petite zone de forêt tropicale se situe à l'est d'Iranistan.

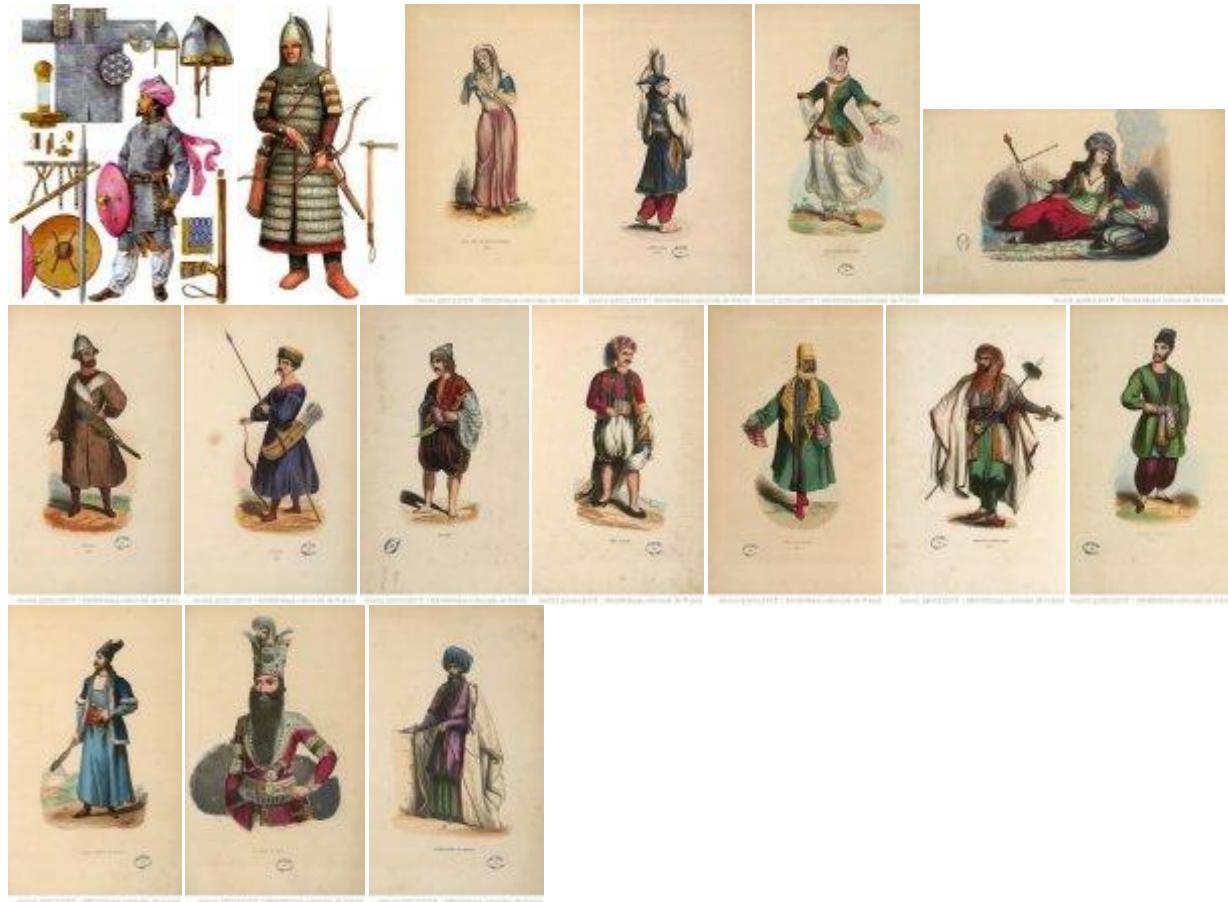
Capitale	Système politique	Dirigeant
Aghrapur	Monarchie	Grand Sultan Yezdigerd
Population	Symbole	Niveau technologique
11.400.000	Croissant jaune sur fond rouge	Civilisé (récemment)

Frontières A l'ouest : Monts Taïain, Désolation rouge, Montagnes pyrrhénienes, montagnes kezankiennes / Stygie, Shem, Khoraja, Koth, Khauran, Zamora A l'Est : Mer Vilayet, monts brumeux, montagnes Himéniennes / Ghulistan Au sud : Monts Ubars / Dujistan, Iranistan, Punt, Keshan Au nord : Rivière Nezvaya / Hyperborée	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement moyen : Cimeterre, arc, lance (pour les cavaliers)	Noms Masculins : Fin en AN/AD/IN/ID (afshin- Ahmad- Bahman- Bayazid- Chayan- Ehsan- Farhad- Farshad- Hesam- Jamshid- Kamran- Mazdan- Nariman) Féminins : Fin en EH/ AM (Azadeh- Anousheh- BAnafsheh- Chehreh- Elham- Ehteram- Farzaneh- Fatemeh- Ghazaleh- Golnam- Hengameh)
Langue Hyrkanien, Shémite	Religion(s) principales(s) Erlik, le Tarim vivant

Type racial : Peau mâtre, barbe carrée, yeux sombres ou clairs. Plutôt grands et minces.

Vêtements : Pantalon ample, ceinture à noeud, turban, manteau en peau. Longue tunique, sarouel et voile pour les femmes.

Inspiration : Turquie (Ottoman), Empire Perse



Zamora

Zamora est un royaume de l'Est ancien. Elle a la réputation d'être un pays d'égoïstes voleurs, kidnappeurs, prostituées et sorciers. Ses villes protègent des prêtres et mages puissants qui exerçaient une grande influence sur le roi lui-même. Sa capitale prospère sur la route des Rois.

Les frontières orientales et occidentales sont montagneuses, protections qui ont permis de préserver une culture à part de ses voisins. La terre est essentiellement aride et infertile. C'est un pays d'élevage et de mines de cuivre et d'étain. Le marché d'esclaves des caravanes turaniennes y prospère. Les cités sont très cosmopolites et vivantes.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Shadiran	Monarchie (despotisme absolu)	Roi Mitratides
Population	Symbolique	Niveau technologique
3.300.000	Main griffue Rouge sur champ Orange	Civilisé décadent

Frontières A l'ouest : Monts Karpash (Brythunie, Corinthe) A l'Est : Montagnes Kezankiennes - marches Zamoréennes (Turan) Au sud : Koth Au nord : Hyperborée	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement moyen : Epieu, bouclier. Corps armés peu développés.	Noms Masculins : Fin en U/AN (Alexandru- Petru- Nicu- Nelu- Pompiliu- Corneliu- Silviu- Sandu- Dimitru- Octavian- Stelian- Lulian) Féminins : Fin en A (Mirella- Oana- Nicoletta- Narcisa- Niruna- Luminita- Raluca- Anca- Sorina- Crina- Andrea- Violetta- Loana- Lonella)
Langue Hyrkanien , Aquilonien	Religion(s) principales(s) Zath (ou Yezud), Ishtar, Bel

Type racial : Petit, brun, yeux sombres. Entre Moyen-Orient et peuple tzigane.

Vêtements : Tuniques longues brodées. Ceinture large (souvent en tissu). Pantalons bouffants. Les combattants portent au mieux une armure de cuir.

Inspiration : Roumanie



Stygie

La Stygie est une ancienne civilisation nichée dans sa retraite désertique et protégée par le puissant fleuve Styx. Les stygiens constituent un peuple mystérieux, gardant un grand savoir magique. Ils semblent obsédés par la mort et l'immortalité.

Cette théocratie, dominée, par les prêtres de Set, est décadente, même si elle forme de puissants sorciers. La société est strictement encadrée : il faut avoir obtenu la permission pour voyager ou posséder une arme par exemple, sous peine de confiscation de biens, de mutilations voire d'exécution publique. L'organisation religieuse rythme la vie des stygiens. Certains animaux sont sacrés (serpent, hippopotame). Le peuple se divise en deux : une élite dirigeante (descendants les plus purs des kharis) et des classes inférieures (sangs mêlés). L'économie est basée sur l'élevage nomade, la pêche, la manufacture, la joaillerie, les drogues. Les routes commerciales fournissent des biens dans les pays noirs et en ramènent des esclaves et certaines matières premières (ivoire,...).

Capitale	Système politique	Dirigeant
Luxur	Monarchie théocratique	Pharaon Ctesiphon
Population	Symbole	Niveau technologique
2.000.000	Cobra Vert sur champ Orange	Civilisé (mais plutôt pauvre)

Frontières A l'ouest : Océan de l'Ouest A l'Est : Fleuve Styx (vers Turan) Au sud : Jungle – désert – marais du Lotus pourpre (vers Kuh, Darfar, Keshan) Au nord : Fleuve Styx (vers Shem)	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement léger : l'armée compte beaucoup de cavaliers et de conducteurs de chars. Les armes sont plutôt archaïques. Javelots, arcs simples, khépesh (épée courbe) et hache-masse. Bouclier en bois ou peau tendue. Pas d'armure.	Noms Masculins : Fin en EP/ET/EK (Akhouthotep- Amenhotep- Apophis- Bastet- Chephren- Chepseset- Désobek- Djajdamânh- Djéfaï- Djéhoutyhotep) Féminins : Fin en EP/ ET/OUT (Aâmet- Ahhotep- Anouket- Apouit- Chefet- Daget- Dédetès- Diounout- Hatchepsout- Hedjhotep- Hétépet- Idout- Keket)
Langue Stygien , Shémite, Khotien	Religion(s) principales(s) Set / Derketo / Ibis

Type racial : Elite dirigeante (prêtres, aristocrates) : grand, nez aquilin, peau relativement claire (peau plus sombre pour la caste des guerriers) et cheveux noirs. Classes inférieures : mélange de noirs, hyboréens, shémites, stygiens.

Vêtements : La base est le pagne pour toutes les classes (étoffe retenue aux hanches par une ceinture, plus longue pour les classes dominantes). Longue tunique blanche, plus rarement d'une couleur unique (robe similaire pour les femmes, sorte de longue chemise, plus ou moins ornée selon le rang) ou surtout rattaché à l'épaule, tout ceci plus ou moins transparent (pouvant laisser voir le pagne). Peau de léopard. Large écharpe recouvrant le corps. Les prêtres ont généralement le crâne rasé, les aristocrates les cheveux tressés (parfois port d'une perruque). Ces derniers peuvent porter des bijoux (large collier).

Inspiration : Egypte



Kush

Le Kush est le plus septentrional des Royaumes Noirs situés au sud de la Stygie. Le désert sud couvre une partie de son territoire dont le cœur est une grande savane. Des villages sont installés sur le rivage de l'Océan Occidental, précédant une bande forestière. Des collines se situent à l'est.

Il est dirigé par un peuple à la peau brune d'essence stygienne, les Chagas, qui déprécie les classes noires inférieures, les Gallahs. Sa capitale a été fondée sur les ruines d'une cité stygienne. Bien que Set soit le principal dieu adoré, les prêtres de Set ne dominent pas le royaume comme c'est le cas en Stygie. Le culte s'est un peu mêlé de shamanisme gallah.

Il fait le commerce de l'or, l'ivoire, l'argent, les perles et les esclaves. Il importe tissus, sucre et armes en bronze (accords armes contre esclaves avec Shem et Stygie).

Capitale	Système politique	Dirigeant
Meroë	Monarchie	prétendante Reine Tananda, mais de nombreux conflits tribaux qui empêchent un pouvoir centralisé
Population	Symbolique	Niveau technologique
1.800.000	Tête de zèbre sur champ vert	sauvage

Frontières A l'ouest : Océan occidental A l'Est : Darfar Au sud : rivière Zarkeba, Royaumes noirs Au nord : lac Zuad, Stygie	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement léger : Lance	Noms Masculins : Caste dirigeante : nom stygien – castes inférieures : Début par une voyelle / Fin par une voyelle : Obataiye, Abanobi, Babatunji, Imbalayo , Afari, Uaga Féminins : Caste dirigeante : nom stygien – castes inférieures : Début par une voyelle / Fin par A : Adwoa, Afia, Illya, Arnila, Ostara
Langue	Religion(s) principales(s)

Type racial : Chaga : Peau brune. Gallah : peau noire, cheveux noirs, très grand

Vêtements : pagnes, peaux

Inspiration : Afrique orientale tribale



Hyrkanie

L'Hyrkanie est un vaste pays de prairies, de forêts et de toundra, surtout connu pour ses grandes steppes pelées que les Hyrkaniens, rudes et cruels nomades, cavaliers d'exception passés maîtres dans le maniement de leur puissant arc à double courbure, parcoururent au galop. On découvre sur son étendue un climat semi-humide à semi-aride, une steppe, un désert, une forêt de taïga et une toundra reliant l'est de la mer de la Vilayet, à l'ouest de Khitai et au nord de Vendhya.

Réunis en clans dirigés par des kagans, Les guerriers hyrkaniens vivent de raids et de pillages. Leur cavalerie est incomparable. C'est aussi un peuple marchand qui protège ses routes commerciales. Par moments les hyrkaniens ont des velléités de prendre le pas sur leurs cousins civilisés de Turan

Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	NOMBREUSES CITÉS-ÉTATS SOUS LE CONTRÔLE PLUS OU MOINS FORT DE L'EMPIRE TURANIEN.	NOMBREUX CHEFS TRIBAUX ET KAGANS - UN USHI KAGAN ÉLUS PAR LES KAGANS PEUT ÊTRE ÉLU QUAND LE PEUPLE EST SUFFISAMMENT MENACÉ POUR ENRESSENTIR LE BESOIN
Population	Symbol	Niveau technologique
1.800.000	CHEVAL ROUGE AU GALOP SUR CHAMP VERT	Barbare, nomade

Frontières A l'ouest : Mer Vilayet A l'Est : Montagnes - collines Au sud : rivière Zaporoska - désert Au nord : Marécages - montagnes - collines enneigées	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement moyen : Arc composite. Ils utilisent aussi lance, sabre ou cimeterre, petit bouclier de bois. Très peu d'armures métalliques.	Noms Masculins : Fin en AR/ AGH / UN / AI : Narambaatar- Sükh- Sukhbaatar- Al- Kouchi- Chuluun- Alagh -Ogotaï Féminins : Fin en EG/ AL Odval- Oyunbileg- Sarantsatsral- Narantsetseg
Langue	Religion(s) principales(s)

Type racial : Asie centrale et toutes les régions situées au sud-est de la mer Caspienne, Mongols, Gengis Khan ...
Peau brune, les hommes portent la barbe.

Vêtements : Peaux, laine voir soie pour le deel – bonnet de fourrure ou turban (semblable à celui des touaregs). Les femmes portent généralement un voile. Armures de cuir de cheval, casque d'acier avec des protège-oreilles pendant.

Inspiration : Mongolie, Scythe



Khitaï

Khitaï est un vaste royaume d'Orient, à l'est des Montagnes de la nuit, protégé par une grande muraille. Il est quasiment légendaire pour la plupart des hyboriens, même si des pays proches (Vendhya, récemment Turan, ...) entretiennent de fortes relations commerciales (soie, métaux précieux, épices, drogues, amulettes, objets exotiques,...). Ses cités-états sont de grands centres de manufacture et de commerce. L'artisanat est sophistiqué. On dit que les khitaniens sont un peuple très ancien pourvu de grandes connaissances et d'une profonde sagesse.

L'Ouest comprend déserts et steppes. En s'éloignant à l'est et au sud on traverse d'abord des marais stagnants, puis des forêts de bambous et des forêts tropicales abritant des cités anciennes. Enfin on découvre des plaines immenses parcourues par des bergers.

Chacun a une place déterminé dans la société / sa structure d'appartenance. Cela n'empêche guère l'ambition et la prise d'initiatives personnelles pour l'assouvir.

Capitale	Système politique	Dirigeant
Paikang	Monarchie. Cités-Etats dans le nord principalement, parfois réunifiées au sein de l'empire du Milieu sous la domination d'un Roi-Dieu empereur	Empereur-Dieu Yah-Chieng
Population	Symbole	Niveau technologique
24.600.000	Dragon chinois blanc sur champ rouge	Civilisé

Frontières A l'ouest : Monts de la nuit qui le sépare d'Hyrkanie A l'Est : océan de l'Est Au sud : Kambudja et Mer du sud ; nombreux marais Au nord : grand désert des sables noirs Kara-korum	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement lourd : Les soldats utilisent des armes orientales : épées , certaines armes dérivées d'outils comme le kama (sorte de petite faufile servant à couper les tiges de riz), arbalètes et arcs longs. Armures lamellaires avec empiècements métalliques.	Noms Consonance chinoise, de deux ou trois syllabes (voir vocabulaire ci-dessous) Masculins : Ex. : Niu Meng (buffle féroce)

A noter : les armes de poing sont interdites pour une grande partie de la population qui a en revanche développé des techniques de combats à mains nues.	Féminins : Ex.: Qian Chun Bai (jolie source pure)
Langue Khitan	Religion(s) principales(s) Yun en plus du Culte à l'Empereur !

Vocabulaire du Khitaï

Ce petit lexique pourra vous aider à trouver des noms appropriés pour les personnages originaires du Khitaï

Masculins :

An : Paisible **Bao**: Léopard **Bo**: Vague **Cai**: Fortune **Chang**: Honorable **Chen**: Ancien **Cheng**: Accomplir, Réussir **Dao**: Voie De, Virtueux **Deng**: Ville **Ding**: Pointe **Dong**: Est, Orient **Du**: Plante **Fan**: Herbe **Fang**: Maison **Feng**: Pic, Mont **Fu**: Généreux **Gao**: Haut **Gang**: Dur, solide **Guan**: Porte **Guo**: Pays **Han**: Bâtsisseur **Hu**: Tigre **Huang**: Lumineux **Hui**: Eclairé **Ji**: Saison **Jian**: Vigoureux **Jie**: héros, Elite **Kang**: Endurant **Ke**: Bois **Kong**: Puit **Lei**: Pluie **Li**: Fort **Liao**: Refuge **Liang**: Brillant **Liu**: Métal **Long**: Dragon **Mai**: Blé **Mao**: Fourrure **Meng**: Féroce **Ning**: Calme **Niu**: Buffle **Pan**: Eau **Pei**: Habit **Peng**: Grand oiseau (Aigle, Héron, Cygne...) **Qiang**: Puissant **Qiao**: Cuir **Qin**: Royaume, Riz, Fortune **Ran**: Prudent **Ren**: Sincère **Ruan**: Colline **Shi**: Honnête **Song**: Chêne **Sun**: Enfant **Tang**: Robuste **Tao**: Grande vague **Tian**: Ciel (sens mythologique) **Tong**: Jeune **Wan**: Scorpion **Wei**: Grand **Wen**: Cultivé **Wu**: Audacieux **Xiao**: Petit **Xiong**: Imposant **Yi**: Résolu **Yong**: Courageux **You**: Amical **Zhen**: Rare

Féminins :

Ai: Amour **Bai**: Pure **Bi**: Jade **Chin**: Royaume **Chun**: Source **Cui**: Emeraude **Dai**: Noire **Dan**: Rouge **Fai**: Lumière **He**: Rivière **Hong**: Rouge **Hua**: Fleur **Jia**: Belle **Jin**: Or **Jing**: Cristal **Ju**: Rose **Jun**: Talentueuse **Kun**: Terre **Lan**: Orchidée **Li**: Jasmin **Lien**: Lotus **Lin**: Forêt **Ling**: Carillon **Mei**: Enchanteresse **Min**: Ingénieuse **Ni**: Petite fille **Nuan**: Intelligente **Nuo**: Distinguée **Ping**: Pacifique **Qi**: Courtoise **Qian**: Jolie **Qing**: Vert **Qiu**: Automne **Rong**: Harmonieuse **Shi**: Honnête **Shu**: Gentille **Shui**: Eau **Shun**: Agréable **Tai**: Grande **Ting**: Gracieuse **Wen**: Cultivée **Xia**: Aube **Xian**: Raffinée **Xiang**: Parfumée **Xiu**: Elégante **Xue**: Neige **Xun**: Rapide **Yan**: Hirondelle **Yi**: Harmonie **Yin**: Argent (métal) **Ying**: Canari **Yu**: Pluie **Yun**: Nuage **Zan**: Faveur **Zhen**: Rare **Zheng**: Juste **Zhi**: Sagesse **Zhin**: Fidèle **Zhong**: Loyale **Zhu**: Perle

Type racial : teint jaune, yeux bridés, cheveux noirs. Les femmes ont des coiffures complexes. Les moines ont le crâne rasé.

Vêtements : longue veste en soie à haut col, pantalon brodé. L'infanterie porte une simple veste rembourrée à haut col, les archers une armure légère, les conducteurs de char des armures un peu plus lourdes avec casque, les officiers des armures complètes élaborées, plutôt effrayantes pour les peuples de l'Ouest.

Inspiration : Chinois



Vendhya

Vendhya est un royaume ancien et prospère de l'Est. La vie y est plutôt heureuse (surtout pour les castes supérieures). Arts (notamment la danse très codifiée), philosophie, culture religieuse sont très développés. Elle est autonome grâce au développement de son agriculture, de son industrie textile et de ses minerais précieux. Elle produit drogues et cosmétiques en abondance. Elle est organisée en castes auxquelles sont liés priviléges et responsabilités (castes dirigeantes, prêtres, marchands, serfs). Sauf exception les femmes sont mariées dès l'âge de 9 ans ; à la mort de leur mari il est considéré honorable (mais non obligatoire) de s'immoler.

L'essentiel du pays est recouvert de forêts tropicales à la vie fascinante. On trouve cependant également de grands domaines agricoles et une région montagneuse au nord

Capitale	Système politique	Dirigeant
Ayodhya	Monarchie	Devi Yasmina
Population	Symbole	Niveau technologique
14.000.000	Éléphant blanc sur champ vert	Civilisé

Frontières A l'ouest : Kosala (dominé par Vendhya) A l'Est : Uttara Kuru et Kambuja Au sud : l'océan Au nord : monts himéliens et Ghulistan	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement de léger à lourd : Epées courbes, Katar (sorte de poing américain), Kukri (dague courbe)	Noms Consonance indienne. Voir aide ci-dessous. Masculins : 2 ou 3 syllabes. Ex. : Gulzar (le jardinier) Féminins : 2 ou 3 syllabes. Ex. : Sangita (la musique)
Langue Vendhyen, Khitan, Kosalan	Religion(s) principale(s) Asura

Vocabulaire du Vendhya

Ce petit lexique pourra vous aider à trouver des noms appropriés pour les personnages originaires du Vendhya

AIDE POUR LES NOMS

Masculins

Abhinav : "Tout Nouveau". **Abhirup** : "Agréable". **Abhishek** : le mot désigne une cérémonie où l'on verse l'eau et le lait sacrés sur un objet à bénir. **Amiya** : "Délice". **Amulya** : "Sans prix". **Balbir** : "Fort". **Bhupal** : "Roi". **Chaitanya** : "la Conscience". **Chakshu** : "Œil". **Chandranath** : "Seigneur de la Lune". **Dakshi** : "Glorieux". **Danvir** : "Charitable". **Devdan** : "Don des dieux". **Dhiraj** : "Empereur". **Ednit** : "Évolué". **Ekachakra** : fils du sage **Kashyapa**. **Ekram** : "l'Honneur". **Gajendra** : "Roi Éléphant". **Gulzar** : "le Jardinier". **Hardik** : "Plein d'Amour". **Ikshan** : "Vue". **Ikshu** : "Canne à Sucre". **Ishayu** : "Plein de Force". **Jagadhidh** : "Seigneur de l'Univers". **Johar** : "Salut". **Kairav** : "Lotus Blanc". **Lakshan** : "Aspiration". **Lokprakash** : "Lumière des Mondes". **Manjit** : "Vainqueur". **Mannan** : "Pensée". **Mauta** : "Mort". **Moryl** : "Charmant", "Envoutant". **Nadish** : "Océan". **Narmad** : "Porteur de plaisir". **Naruna** : "Meneur d'Hommes". **Nishok** : "Heureux". **Omja** : "Né de l'Unité Cosmique". **Paavan** : "le Purificateur". **Padman** : "Lotus". **Rajat** : "Courage". **Raghma** : Tigre". **Rahnar** : "Ombre". **Rashmi** : "Rayons de Soleil". **Rustom** : "le Guerrier". **Sachetan** : "Animé par la Conscience". **Sahasya** : "Puissant". **Suvan** : un nom du Soleil. **Tajar** : "Couronné". **Timirbarande** : "Esprit obscur". **Tirtha** : "Lieu Sacré". **Tushar** : "Gouttelette". **Udar** : "Généreux". **Uday** : "l'Apparition". **Uttam** : "le Meilleur". **Vachan** : "la Parole". **Vikesh** : un nom de la Lune. **Waman** : "Court", "Petit". **Yash** : "Victoire", "Gloire". **Yashas** : "la Renommée".

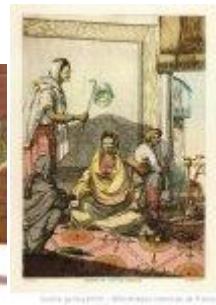
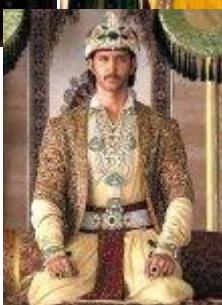
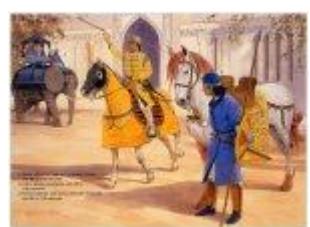
Féminins

Anahita : "Gracieuse". **Anjali** : "Offrande" ou "Vénération". **Apurva** : "Unique". **Banamala** : "Guirlande de Cinq Fleurs". **Bimala** : "Pure". **Chadna** : "Amour". **Chandini** : "Éclairée par la Lune". **Charulekha** : "Belle Image". **Dalaja** : "Miel". **Darika** : "Vierge". **Dayamayi** : "Miséricordieuse". **Dilshad** : "Heureuse". **Enakshi** : "aux Yeux de Biche". **Fulmala** : "Guirlande". **Fulvati/Phulvati** : "Délicate comme une Fleur". **Gandhali** : "Parfum de Fleur". **Girija** : "Née de la Montagne". **Grishma** : "Chaleur". **Hamsini** : "Celle qui Monte le Cygne". **Hemadri** : "Collines Dorées". **Idika** : un nom de la Terre. **Indali** : "Puissante". **Isha** : "Protectrice". **Jagadamba** : "Mère de l'Univers". **Jaisudha** : "le Nectar de la Victoire". **Jovaki** : "Luciole". **Kajri** : "Légère comme un Nuage". **Kalanidhi** : "Trésor de l'Art". **Kalyani** : "la Favorable". **Lalita/Lalitha** : "la Passionnée". **Lalitamohana** : "Attrirante". **Maiya** : "la Joie". **Manimala** : "Collier de Pierres Précieuses". **Nehal** : "Pluvieuse", "Charmante". **Netra** : "l'Œil". **Ninarika** : "Brumeuse". **Oditi** : "Aurore". **Ojal** : "la Vision". **Padma** : un nom du Lotus. **Parvati** : "La Montagnarde". **Phulan** : "Fleur". **Radha** : "Réussite". **Rashmi** : "Lumière du Soleil". **Reva** : nom d'une étoile. **Sabita** : "Beau Soleil". **Sajili** : "Ornée". **Sangita** : "la Musique". **Talika** : nom d'un oiseau. **Tanima** : "la Minceur". **Udantika** : "Satisfaction". **Unma** : "Joie". **Ushakiran** : "les Premiers Rayons du Soleil". **Vanani** : "Forêt". **Varsha** : "la Pluie". **Vibhavari** : "Nuit Étoilée". **Yamini** : "l'Obscurité".

Type racial : peau mate et cheveux noirs.

Vêtements : le vêtement de base est le dhoti, sorte de jupe (ou jupe-culotte) ample, noir ou blanc pour les hommes, coloré pour les femmes. Celles-ci peuvent porter une sorte de blouse (voir le sari en zone rurale). Elles sont aussi maquillées (notamment les yeux, leur donnant un regard intense) et portent des bijoux. Les hommes peuvent porter une chemise ou un gilet. Ils portent souvent des bijoux et le turban.

Inspiration : Inde



Règles de Sécurité

La sécurité est primordiale !

En cas de danger réel (risques de chutes, blessures réelles, etc...) n'importe qui peut dire « Annonce : DANGER ! ». Le jeu s'arrête alors immédiatement le temps que le problème soit résolu, l'action pouvant éventuellement être reportée dans des conditions identiques à un autre endroit. « Annonce : REPRISE ! » relancera le jeu normalement.

Les coups à la tête et aux parties génitales ainsi qu'à la poitrine des femmes sont strictement interdits. Si par mégarde un tel coup était porté ce qui peut arriver, il ne serait pas comptabilisé et la personne fautive aurait le fair-play nécessaire pour laisser le temps à l'autre de se remettre du coup et lui présenter des excuses.

Les coups ne doivent pas être portés avec violence !

On ne peut frapper d'estoc (avec la pointe de l'arme) que si l'arme est spécialement conçue pour cela (ce sera validé lors du test des armes).

Les armes factices doivent être inoffensives étant testées et approuvées par les Organisateurs. **Un ruban sera accroché à chaque arme validée.** Il est interdit d'utiliser une arme sans ruban. Dans le même ordre d'idée, les bords des boucliers doivent être couverts de mousse et, comme pour les casques et armures, ne doivent pas représenter de danger potentiel pour soi-même ou les autres (pointes en métal, etc...).

La loi française reste bien évidemment en vigueur pendant le jeu, interdisant notamment l'ivresse sur la voie publique, l'usage de stupéfiants et le tapage nocturne.

Les feux et flammes (torches, bougies, etc...), sont interdites sauf accord explicite de l'Organisation.

Le jeu de nuit est autorisé, mais réclame encore plus d'attention que de jour. Les actions violentes (courses, combats et nuisances) ne sont possibles que dans des lieux ne présentant aucun danger réel potentiel.

Certains lieux ne doivent pas accueillir d'actions violentes non encadrées par un Arbitre (Auberge / Salles Orga / Tentes de couchage des joueurs / etc...)

Enfreindre les règles de sécurité peut selon la gravité, conduire jusqu'à l'exclusion sans indemnités de la manifestation en cours du contrevenant, mais aussi de son groupe si celui-ci n'a pas contribué à raisonner le fautif ou réparer les dégâts causés. Des personnes ainsi exclues peuvent même se voir radiées du site et se voir refuser l'accès à de futures manifestations.

Règles du jeu (l'essentiel)

Connaître ces règles est indispensable, vous pourrez ensuite si vous le souhaitez voir les règles complémentaires qui sont là pour éclaircir certains points spécifiques !

Les combats

Lorsque l'on touche un adversaire on lui fait perdre des points d'héroïsme, des points d'armure puis des points de vie.

Héroïsme

Les **points d'héroïsme** sont matérialisés par des **rubans rouges** à accrocher à son costume comme des décorations.

On ne peut en porter que **trois** au maximum.

Ils sont rares, gagnés par certaines compétences ou par des récompenses (rôle-play, beau costume, etc...).

Une **bannière validée** et brandie donne **1 point d'héroïsme supplémentaire** à ceux qui combattent sous ses couleurs (sans qu'il soit nécessaire d'arborer un ruban rouge).

Certains lieux marqués par du ruban rouge donnent **1 point d'héroïsme supplémentaire** à ceux qui le défendent.

Les points d'héroïsme sont réutilisables à chaque combat.

Armure

On peut avoir jusqu'à 4 points d'armure.

Il faut pour cela avoir les compétences nécessaires ET le costume en relation.

Ainsi un combattant en armure de plaques (torse, bras jambes) aura 3 points d'armure, 2 points pour une armure de cuir (torse, bras, jambes) ou une cotte de mailles, 1 point pour une armure disparate.

Un **heaume** (casque protégeant le visage) rapporte **1 point d'armure supplémentaire**.

Si on perd tous ses points d'armure, il faudra la faire réparer par un artisan, sinon, il faudra si possible la défaire par endroit pour montrer qu'elle est inutilisable ou en avertir votre adversaire.

Tant que l'armure n'est pas rendue inutilisable, les points d'armure au complet sont réutilisables à chaque combat.

Les points de vie

Tout le monde a 3 points de vie de base.

Pleine forme : 3 points de vie ! *Tout va bien !*

Blessé : 2 points de vie ! *On doit simuler la douleur !* Le point de vie perdu sera récupéré en une heure ou bien plus rapidement si soigné !

Faiblesse : 1 point de vie ! *On doit simuler la douleur ! On ne peut plus courir ! On ne peut plus lancer d'« Annonces » sur d'autres personnes que soi-même ! On ne peut plus entamer un nouveau combat (mais on peut finir celui en cours) ! Le point de vie perdu sera récupéré après trois heures de vrai sommeil ou bien plus rapidement si soigné !*

Agonisant : 0 point de vie ! *On tombe au sol et on ne peut plus se battre ! On se met en sécurité (si nécessaire) puis on met son bandeau blanc (fourni) autour de la tête avant d'attendre 5 minutes dans le coma, sans rien faire sauf compter lentement jusqu'à 300 dans sa tête. On ne peut plus ensuite que ramper péniblement tant qu'on n'est pas soigné (ramper peu signifier marcher courbé lentement si les conditions de terrain l'exigent) ! On peut décider de mourir si on en a marre de se traîner ! On ne garde aucun souvenir des 5 minutes précédent son agonie, ni de toute sa période d'agonie !*

Mort : Si on subit un « Annonce : Mort ! » on doit aussitôt donner sa carte de personnage à son meurtrier. Ensuite (et il en va de même si on décide de mourir) on doit mettre son bandeau blanc puis attendre au moins 5 minutes au sol, immobile.

Quand notre corps n'intéresse plus personne, on se lève Hors-Jeu, sans interagir avec quiconque et on se rend alors au PC Orga pour au choix :

- Prendre son personnage de substitution mais :
 - Aucun souvenir propre au précédent personnage !
 - Changement de costume minimum pour limiter les risques d'être confondu.
- Jouer un PNJ en accord avec les Orgas !

En cas d'achèvement, le meurtrier en personne doit également se rendre au plus tôt au PC Orga pour apporter la carte de personnage.

Les coups – points de combat

Si l'on subit un coup d'une arme :

- **Les armes de poing** tenues à une main sans Annonce, font perdre **1 point** de combat.
- **Les armes de poing** de plus d'1m10 tenues à deux mains sans Annonce, font perdre **2 points** de combat.
- Les **armes de lancer** font des dégâts **selon leur type** (le lanceur peut préciser « Annonce : X » s'il pense que les adversaires ne se rendent pas compte des projectiles qui les touchent) :
- **Petites armes de lancer** (couteaux, hachettes, etc...) : **1**
- **Javelots, flèches** lancées par un **arc** ou carreaux lancés par une **Arbalète** : **2**
- **Projectiles de machines de guerre ou explosions** : **5** et subit un « Annonce : Assommé Divin ! » (et ils ne peuvent pas être parés par un bouclier).

Lorsque l'on voit un adversaire :

- On peut connaître son nombre de points de combat et donc s'auto arbitrer :
- On voit son nombre de **décorations rouges** éventuelles.
- On voit si une **bannière** est levée de son côté.
- On voit s'il est dans un **lieu** marqué par des rubans rouges (uniquement pour les défenseurs du lieu).
- On voit son **armure** (si elle pendouille par endroit ou qu'il vous le fait comprendre, c'est qu'elle est abîmée).
- S'il est déjà **Blessé** il simulera la douleur.
- S'il est déjà **Faible**, il ne pourra pas entamer le combat, et ne courra pas.

Au **maximum** donc, un adversaire très décoré, protégé, avec une armure complète et en pleine forme, aura **12 points de combat** !

Plusieurs coups rapides avec une arme, ne comptent que pour un seul coup (en effet, la légèreté des armes factices permet cela, mais ce n'est pas réaliste).

Pour éviter que votre adversaire ne comptabilise pas vos coups, reculez d'un pas après avoir frappé en vous remettant en garde (les combats n'en seront que plus épiques).

Un coup **paré** par une arme ou un bouclier **n'est pas comptabilisé**.

Il en va de même pour un coup sur des **parties interdites** ou sur les **mains** et les **pieds** !

Tenter de parer un coup volontairement avec une partie du corps non comptabilisée est bien entendu à proscrire et gravement anti-fair-play !

Un projectile ne peut être paré que par un bouclier. On ne peut pas le dévier ou l'arrêter avec une arme ou la main.

On ne frappe pas d'estoc (sauf si l'arme est spécifiquement validée pour cela).

Le port de l'équipement

Le port d'armure, de casque, de bouclier ou l'usage d'armes nécessite des compétences spécifiques.

Sans la compétence **Armure**, un seul point d'armure peut être gagné à condition de protéger certaines parties de votre corps et vous ne devez pas porter d'armure complète ou de cotte de mailles.

- Sans une compétence d'arme, on ne peut utiliser que les **armes de poing inférieures à 50 cm** (et on ne peut pas les lancer) !
- Sans la compétence **Agilité**, on ne peut pas utiliser **deux armes en même temps** !
- Sans la compétence **Protection**, il n'est pas possible de porter un **casque** ou utiliser un **bouclier**.

Les annonces

Le mot Annonce dit avant un autre mot-clé dans la liste ci-dessous, vous oblige à suivre l'effet.

- « **Annonce : 2 (ou 3 ou plus) !** » : Vous perdez le nombre de points de combat indiqués. Si on vous a dit ça en tentant de vous frapper avec une arme, vous ne le subissez que si l'arme vous a atteint.
- « **Annonce : AGONISANT !** » : Vous tombez directement à l'état Agonisant.
- « **Annonce : ASSOMME !** » : Vous tombez au sol, les yeux fermés et ne devez pas tenir compte de ce que vous entendez. Vous vous réveillerez si quelqu'un vous secoue violemment, si vous subissez un coup, ou tout seul au bout de 5 minutes (comptez lentement jusqu'à 300).
- « **Annonce : AVEUGLE !** » : Vous fermez les yeux, ou simulez le fait de ne rien voir si les conditions de sécurité l'exigent. Cela dure pendant 5 minutes.
- « **Annonce : BLESSE !** » : Vous tombez directement à l'état Blessé (perdant par là-même tout le bénéfice éventuel de vos points d'héroïsme ou d'armure et devant réparer celle-ci).
- « **Annonce : BRISE !** » : S'il s'agit d'un coup, le membre ou l'objet frappé est brisé et donc inutilisable jusqu'à réparation (à condition d'avoir été touché). S'il s'agit d'une « Annonce » magique, le descriptif précisera ce qui est brisé.
- « **Annonce : CHARME !** » : Pendant 5 minutes, vous serez favorable à toute demande raisonnable de la personne qui vous a charmé, tout en gardant votre libre arbitre. Si une demande est en contradiction totale avec les convictions de la victime (nuire à ses amis, enfreindre ses ordres, etc...) elle justifiera en jeu son refus.
- « **Annonce : DANGER !** » : Vous devez arrêter le jeu immédiatement. Un problème grave de sécurité doit être réglé avant que « Annonce : REPRISE ! » ne soit donnée.
- « **Annonce : DESARME !** » : Vous devez laisser tomber l'arme ou l'objet ciblé à terre. Vous attendrez le temps d'un lent décompte jusqu'à 3 avant de tenter de le ramasser. Si cette annonce est faite suite à un coup, il faut que l'adversaire ait touché l'arme ou l'objet pour que son Annonce fonctionne.
- « **Annonce : ... DIVIN !** » : Il est impossible de résister ou éviter les effets du mot-clé qui le précède. Un personnage qui normalement aurait pu résister est quand même affecté. Ce mot-clé peut être rajouté à n'importe quel Coup ou Effet (exemple : « Annonce : DESARME DIVIN »).
- « **Annonce : DOULEUR !** » : Vous devez mimer pendant 5 minutes une intense douleur et vous ne pouvez pas vous approcher ni agresser la personne qui a énoncé le mot-clé.
- « **Annonce : FAIBLESSE !** » : Vous tombez directement à l'état Faiblesse (perdant par là-même tout le bénéfice éventuel de vos points d'héroïsme ou d'armure et devant réparer celle-ci).
- « **Annonce : HORS-JEU !** » : Seul un Arbitre peut autoriser quelqu'un à faire cette Annonce. Il n'est tout simplement pas là, vous devez l'ignorer. Une personne Hors-jeu lèvera le poing en cas de doute et fera son possible pour être discrète.
- « **Annonce : INVISIBLE !** » : Vous devez ignorer la personne si elle a les bras croisés devant elle. Vous ne la voyez pas. Si elle fait du bruit, vous pouvez en tenir compte et éventuellement la chercher à l'aveuglette.

- « **Annonce : ... DE MASSE !** » : Toutes les personnes entendant cette Annonce subissent les effets du mot-clé qui le précède (exemple : « Annonce : DOULEUR DE MASSE »).
- « **Annonce : MAGIQUE !** » : Cette annonce peut être utile contre certaines créatures.
- « **Annonce : MESSAGE !** » : Ce mot-clé donné en dehors d'un combat vous oblige à différer vos actions en cours pour prendre le parchemin (format demi A4) que va vous tendre la personne. Vous pouvez avant de le lire faire face à une éventuelle agression, mais devrez donc dès que possible en prendre connaissance et vous conformer à ce qui sera écrit dessus.

Une telle annonce est discrète et subtile ! Il ne vous sera pas possible d'en vouloir à la personne qui vous l'aura donné, ni même de la soupçonner d'avoir agi contre vos intérêts.

- « **Annonce : MORT !** » : Vous tombez directement à l'état Mort.
- « **Annonce : OBEIS !** » : Ce mot-clé vous oblige à écouter la suite dans laquelle en cinq mots maximum, on va vous donner un ordre à suivre au mieux de vos possibilités pendant 5 minutes maximum.
 - Cet ordre ne doit pas être auto-destructeur.
 - Cet ordre ne doit pas vous obliger à révéler des informations.
- « **Annonce : PARALYSE !** » : Vous devez rester sur place et ne pouvez plus bouger, ni parler. Vous ne pouvez plus utiliser d'Annonces. Cela dure 5 minutes mais cesse si vous subissez une nouvelle Annonce ou un coup avec une arme.
- « **Annonce : PEUR !** » : Vous devez simuler la frayeur et fuir au loin (en courant si la sécurité le permet) pendant 1 minute.
- « **Annonce : PIEDS CLOUES !** » : Vous devez rester sur place pendant 5 minutes et ne pouvez plus bouger les jambes. Vous pouvez parler, vous défendre ou utiliser des Annonces, car les bras et le reste du corps fonctionnent.
- « **Annonce : RECULE !** » : Vous êtes contraint de reculer de 10 pas (avec précaution) et devez attendre 30 secondes (le temps de compter lentement jusqu'à 30 dans sa tête) avant de revenir. Un coup reçu sur un bouclier ou paré suivi de cette annonce vous oblige quand même à reculer (cela simule l'impact violent du coup) !
- « **Annonce : RESISTE !** » : L'action que vous avez faite (Coup, Annonce, etc,...) est sans effet sur cette personne. On ne résiste jamais à une autre « Annonce : RESISTE » ou à une Annonce suivie du mot-clé « ... DIVIN » !

Enfreindre les règles du jeu peut, selon la gravité, conduire jusqu'à l'exclusion du jeu, du responsable, si une tricherie volontaire est avérée. Des personnes ainsi exclues peuvent même se voir radiées du site et se voir refuser l'accès à de futures manifestations.

Règles du jeu (non essentielles, mais bien utiles) :

Elles vont augmenter vos possibilités d'action !

Les âges de votre personnage

De sa création à sa mort, votre personnage va passer par quatre ou cinq âges successifs :

Jeune / Adulte / Force de l'âge / Mûr / Vieux

Il se passe environ 5 ans entre chaque GN.

Un personnage peut commencer Jeune ou directement Adulte (avec un gain à la création de 4 xps)

Tous les deux GNs organisés, votre personnage (qu'il soit présent ou pas) changera de tranche d'âge.

A la fin du deuxième GN organisé après que votre personnage ait atteint l'âge Vieux, il mourra de vieillesse (tout comme le personnage de substitution). Vous pourrez alors créer un nouveau personnage mais ne garderez que le tiers des points d'expérience gagnés qui se cumuleront aux points de création. Vous avez la possibilité de décider de mettre fin à votre personnage à tout moment, pas forcément vieux.

Vous pouvez concevoir un héritier :

- Soit en vous mariant officiellement en jeu
- Soit en trouvant un PNJ qui a le droit de porter votre enfant ou vous le faire.
- Puis vous devez survivre 3 Gns en plus de celui où vous l'avez conçu.
- Si vous changez de personnage pour un héritier, en plus du tiers de l'expérience gagnée, vous pourrez lui transmettre, titres, objets, camaraderies, alliances et informations.

Une fois entré dans l'âge mûr vous ne pouvez plus concevoir d'héritier.

La capture

On peut être amené à faire prisonnier quelqu'un (un ennemi, ou un « bandit » attrapé par la milice).

Il est possible de lier les mains et les pieds de façon très lâche avec de la laine blanche ou de faux liens inoffensifs (dont on pourrait se libérer aisément).

Bien évidemment, en ce cas, une personne entravée ne peut pas s'enfuir (hors compétences).

Une capture ne peut toutefois pas excéder un quart d'heure (le captif est un Joueur ne l'oubliez pas) ou une heure à condition de ne pas le laisser seul et que quelqu'un lui fasse la conversation.

Au bout d'un quart d'heure de solitude, le prisonnier est libéré (selon les circonstances, évasion ou libération).

Au bout d'une heure de garde, le prisonnier doit être relâché, à moins qu'il accepte de rester plus longtemps.

Dans des cas très spécifiques et argumentés, un prisonnier pourrait devenir otage, et du coup changer de rôle ponctuellement (PNJ) le temps d'une longue capture, mais cette mesure exceptionnelle devra être validée par un Arbitre qui aura à cœur de préserver l'intérêt du Joueur dont le personnage est captif.

Le combat à mains nues (bagarre)

Les combats à mains nues sont scénarisés.

- Vous cumulez simplement vos niveaux en compétences martiales (exemple : Armes à une main Apprenti + Attaque sournoise Expert, donne une valeur de 4).
- Vous dites secrètement à votre adversaire votre score et il vous annonce le sien. Le plus haut score gagnera le combat que vous allez simuler, le perdant finissant le combat sous « Annonce : ASSOMME ! » même s'il a un casque !
- En cas d'égalité, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu.

Les 11 compétences martiales sont : Agilité / Armes à distance / Armes à 1 main / Armes à 2 mains / Armes d'hast / Armure / Attaque sournoise / Protection / Sauvagerie / Stratégie / Survie

L'assaillant annonce : "Bagarre !" et simule un coup. La victime doit simuler la réception du coup puis à son choix, fuir, sortir une arme ou autre, ou bien, elle peut à son tour annoncer "Bagarre !".

En ce dernier cas, les deux adversaires s'empoignent et murmurent à l'autre leur score de combat à mains nues. Il ne leur reste plus qu'à simuler la bagarre !

Il est aussi possible à deux protagonistes de s'entendre avant même qu'un coup soit échangé pour déclencher une bagarre.

Si plusieurs personnes s'associent dans un combat, elles cumulent simplement leurs scores avant de comparer avec leurs adversaires et faire la simulation.

Les compétences

Vous ne connaissez les effets des compétences qu'au niveau Apprenti.

Les autres niveaux sont à découvrir (merci de nous aider à entretenir ce mystère en ne divulguant pas à tout va l'exactitude de vos possibilités) !

Votre classe vous donne **une compétence de base** (au niveau Apprenti) et va déterminer quelles compétences sont Favorites, Normales ou Méconnues.

Une compétence méconnue ne vous sera même pas proposée parmi vos choix, mais il sera possible de la débloquer en GN en suivant l'enseignement d'un Maître. L'apprentissage sera toutefois plus dur.

Une compétence va vous coûter des points d'expérience pour monter de niveau, et ce, à chaque niveau, selon la méthode ci-dessous :

- Apprenti (Favorite : 1 / Normale : 2 / Méconnue : 3)
- Initié (Favorite : +3 / Normale : +4 / Méconnue : +5)
- Expert (Favorite : +6 / Normale : +7 / Méconnue : +8)
- Maître (Favorite : +15 / Normale : +16 / Méconnue : +17)

Ainsi :

- une compétence Favorite au niveau Initié coûtera 4 points d'expérience en tout !
- une compétence Normale au niveau Maître coûtera 29 points d'expérience en tout !

Les étiquettes d'objets

Le descriptif de l'objet est inscrit sur l'étiquette, avec également un code permettant à certaines compétences de connaître la valeur et de savoir si l'objet a quelque chose de spécial.

Les **étiquettes bleues** indiquent que l'on peut voler l'objet en lui-même (à rendre toutefois bien évidemment en fin de GN, car il s'agit d'un objet appartenant à l'Organisation).

Il peut être aussi marqué d'un **triangle noir**.

Les **étiquettes oranges** indiquent que si on veut voler l'objet, on doit seulement enlever l'étiquette pour la mettre ensuite sur un objet du même style (si vous l'enlevez d'une épée, vous pourrez l'accrocher sur n'importe quelle autre épée).

Les objets exceptionnels

Un Parchemin exceptionnel permet de doubler une « Annonce : MESSAGE ! » que l'on pourrait faire en écrivant dessus. Il sera aussi possible d'y recopier un sortilège ou une formule alchimique pour les transmettre.

Un objet en métal, cuir, bois ou tissu avec sur son étiquette inscrit Exceptionnel permet de dire « Annonce : RESISTE » en réponse à « Annonce : BRISE ! » sur lui.

De plus, certaines magies ne peuvent être placées que sur ce type d'objet.

L'expérience

Elle permet d'acheter des compétences. Elle est acquise au Joueur :

- Perdre son personnage (Mort) oblige à prendre son personnage de remplacement avec une perte d'un xp.
- Si on perd aussi son personnage de remplacement, on passe PNJ jusqu'à la fin du jeu. Il sera possible bien entendu de créer un nouveau personnage après le GN, dans son groupe ou un autre (en gardant le tiers des xps gagnés en plus de ceux de départ).
- On en gagne en créant le personnage et en s'inscrivant à un jeu.
- On en gagne aussi en participant à un GN :
 - 1 minimum de base, crédité après le GN
 - 5 maximum pendant le GN, selon ce qui suit :
 - Les Maîtres peuvent donner des points d'expérience après un enseignement d'une demi-heure dans leur discipline.
 - Des quêtes et jeux spécifiques peuvent en rapporter aussi.
 - Les Arbitres ont des points d'expérience à donner pour récompenser fair-play et rôle-play.
- Il est possible d'utiliser l'expérience directement sur le jeu en les créditant au Pc Orga et donc obtenir un nouveau niveau accompagné d'un Maître dans la compétence visée pour valider la montée.

La fouille

Fouiller une personne incapable de s'y opposer peut se faire de deux façons :

- Oralement : (si l'un des deux le préfère) la personne qui fouille énonce à la victime l'endroit précis (poche droite, avant-bras gauche, etc...) qu'elle fouille (et peut indiquer autant d'endroits qu'elle le souhaite après chaque réponse). La victime doit donner les objets trouvés qui pourront être pris dans les limites du Vol (voir section Vol).
- Réellement : (si les deux le préfèrent) la personne qui fouille doit le faire vraiment (sans violence). En ce cas, la victime s'engage à ne rien cacher dans la culotte ou le soutien-gorge.

Les ingrédients

Ils sont représentés par des bandes de papier de couleur.

Dessus sont indiqués le nom de l'ingrédient, et sa rareté.

Pour les utiliser, il faut les déchirer (Botaniste) ou les amener au Pc Orga ou à un maître Alchimiste qui pourra les échanger au vu de votre carte de personnage et de votre formule contre un descriptif de Potion.

Les langages

Le langage courant le plus utilisé est l'Aquilonien qui est pratiqué par un grand nombre de pays. Tout écrit sans précision en haut de la feuille est écrit en Aquilonien.

Pour lire et écrire un langage, il faut avoir la compétence **Littérature**.

Les langages courant sont : Aquilonien, Hyrkanien, Tribal ou Khitan (les Stygiens et quelques pays très reculés refusent ces langages courants).

D'autres langues moins courantes sont utilisées selon les pays.

Un écrit dans une de ces langues sera précédé d'une phrase hors-jeu en haut de la feuille. Bien entendu, ne lisez pas le document si vous ne connaissez pas ce langage.

Pour parler dans un langage autre que l'Aquilonien, il faudra vérifier que votre interlocuteur le parle également, vous pourrez alors converser à voix basse en précisant aux spectateurs que vous conversez dans ce langage.

Si quelqu'un de l'assistance parle aussi ce langage, vous devrez le laisser écouter sans tenir compte de son écoute.

Si deux personnes dialoguent sans connaître de langage commun, il ne leur sera pas possible de communiquer sans un interprète.

Il existe également des langages anciens qui eux seront codés dans des alphabets originaux. Vous ne devez pas tenter de les décoder si vous n'avez pas la compétence adéquate.

La magie et l'alchimie

- La Magie réclame de la mana (pétards ficelle en nombre limité), il est possible d'en obtenir sur le jeu et bien entendu interdit d'en apporter soi-même.
- L'Alchimie réclame des ingrédients à apporter à un Maître Alchimiste ou Botaniste ou encore au PC Orga pour obtenir le parchemin déclencheur de l'effet.
- L'Alchimie et la Magie demandent des formules pour pouvoir être utilisées.
- La Prêtrise demande de réunir du monde pour des prières aux résultats variés.

La menace

Si vous surprenez quelqu'un en lui mettant une arme tranchante sous la gorge, vous pouvez annoncer « MENACE ! ».

Si la personne menacée se débat, tente de fuir ou si une tierce personne attaque l'agresseur, ce dernier a la possibilité de dire « Annonce : AGONISANT ! ».

On ne peut pas Menacer quelqu'un portant un gorgerin (protection flagrante du cou).

Si l'assaillant possède la compétence Attaque Sournoise, même à bas niveau, il peut dire « Annonce : MORT ! ».

Mieux vaut donc prendre au sérieux une Menace car tant que nul n'intervient, l'assaillant ne peut rien faire.

Les murs

- Des canisses entourant un campement sont infranchissables.
- Des bandes de chantier le sont tout autant (sécurité).

Les pièges

Si le contenant est piégé, celui qui ouvrira subira le piège.

La plupart des pièges sont purement mécaniques (d'autres, souvent magiques symbolisés par un carton Piège)

S'il s'agit d'un carton piège il faudra le lire et subir les effets de l' « Annonce : MESSAGE ! » inscrit dessus.

S'il s'agit d'un piège mécanique inoffensif réel, la victime subira un « Annonce : AGONISANT ! ».

Bien entendu, quelqu'un qui ouvre la serrure avec le bon code ne déclenche pas le piège.

Les potions

Si vous trouvez une potion avec un message plié attaché avec le mot POTION, vous ne devez ouvrir et lire l' « Annonce : MESSAGE ! » qu'après avoir bu une gorgée.

Il est obligatoire de remplir les potions propres de liquides potables et non périmés, non alcoolisés.

Si on veut donner ou vendre une potion, on doit donner l'étiquette avec le flacon ou éventuellement faire un transvasement dans un autre contenant...

Les prières

Les Prêtres ont la possibilité d'orchestrer des offices religieux et en tirent des bénéfices très différents selon la divinité.

On peut participer à une prière commune sans vénérer particulièrement un dieu.

La renommée

Elle permet d'accéder à certains titres de noblesse qui vous donneront des avantages politiques et dans le jeu stratégique.

Avoir suffisamment de renommée ne suffit pas pour obtenir un titre de noblesse mais c'est nécessaire pour cela.

Les rituels

Il est possible de quasiment tout obtenir par un rituel.

- Plus la demande est importante et plus le risque d'échec est grand.
- Seul un Ritualiste confirmé peut initier un rituel.
- Plus il y a de points de rituels dépensés pour un rituel et plus les chances de succès sont grandes.
- Organiser un rituel ne peut être fait que sur un cercle de rituel.
- Organiser un rituel demande un cercle de combattants pour protéger les ritualistes dont l'activité va déchaîner des forces occultes.

Le temps d'un rituel, un Combattant possédant la compétence Ritualisme, gagne une « Annonce : RESISTE ! » pour chacun des points de rituel qu'il a dépensé pour celui-ci.

Les rubans

Les **rubans rouges, points d'héroïsme** (à porter comme des décorations) indiquent des points de combat supplémentaires.

Quelqu'un qui fait tomber en Duel (un contre un, dans l'arène avec le mot Duel énoncé par les deux combattants) un adversaire à l'état agonisant (ou si celui-ci se rend avant) peut lui prendre 1 (et un seul) point d'héroïsme.

Le vainqueur gagne un point de renommée.

Les **rubans dorés** (à porter comme des décorations) indiquent que son porteur a une **grande renommée**.

Une personne possédant une telle renommée devra être traitée avec des égards.

Les serrures

Deux ficelles reliées par un cadenas à 3 chiffres, ne peut pas être franchie ou empêche d'ouvrir un contenant.

Seule une compétence ou la connaissance du code permet de l'ouvrir. On ne peut pas essayer plusieurs combinaisons.

Le cadenas qui symbolise une serrure peut être vendu.

Il est possible de « casser » une serrure en tapant dessus pendant 30 minutes et en faisant un bruit fort à chaque coup !

La surprise

Certaines compétences ou la Menace, nécessitent que la victime soit surprise.

Une personne est surprise à partir du moment où elle n'a pas fait un geste flagrant montrant qu'elle a perçu la présence de l'autre (se retourner, croiser le regard, etc..).

Prendre quelqu'un par surprise se fait de dos.

La torture

Elle est bien entendue **simulée**, alors jouez le jeu, vous en avez pour 5 minutes de souffrances.

Une fois les 5 minutes écoulées, le bourreau va vous donner un « Annonce : MESSAGE ! » décrivant ce que vous devrez faire.

De plus, vous perdez un point de vie (qui peut être soigné).

Si le bourreau est expérimenté, il peut recommencer pendant 5 minutes pour une « Annonce : MESSAGE » différente.

Bien entendu un Agonisant ne peut plus répondre à des questions !

Les vols

Il n'est possible de voler réellement que :

- Les étiquettes d'objet orange (mais pas l'objet auquel elles sont attachées).
- Les objets possédant une étiquette bleue (avec l'étiquette du coup).
- Les coupons d'ingrédient.
- Les billets commerciaux (à raison d'un maximum par Vol ou par Fouille).
- Les parchemins avec des écrits de jeu.
- Les messages POTION attachés à des potions préparées (mais donc pas les flacons).
- Les pièces de monnaie du jeu.
- Les formules alchimiques (mais l'Alchimiste pourra réclamer un double au PC Orga).

On ne vole donc pas :

- Les « Annonce : MESSAGE ! »
- Les rubans d'honneur (qu'on ne peut prendre que suite à un duel) ou les rubans de renommée.
- Les armes (sauf si une étiquette bleue y est accrochée).
- Les points d'expérience
- Les points de mana (pétards-ficelle)
- Les sortilèges
- Les objets personnels

Si on veut **désarmer ou voler un objet**, on peut y accrocher un **morceau de laine blanche**. La laine ne pourra être enlevée que si on a récupéré l'objet (en le rachetant éventuellement).

Règles de Fair-Play

Le fair-play est essentiel pour la fluidité du jeu !

La majorité des actions se résoudra à l'**amiable** par le respect des règles et la discussion.

Le recours à un Arbitre (reconnaissable à son brassard) doit donc être **rare et argumenté**.

La décision d'un Arbitre sur un litige est incontestable. Comme un arbitre sportif, il peut se tromper, il vous faudra toutefois accepter sa décision.

Lorsqu'une action est reportée pour cause de danger, ce ne doit jamais être pour favoriser un des partis. A chacun de veiller à ce que la situation reprenne le plus vite possible dans des conditions similaires.

Contrairement à nombre d'autres mass larp, sur nos jeux, **le Hors-Jeu ne doit pas exister sur le terrain sauf cas exceptionnel** ou mesure d'urgence. « Annonce : HORS-JEU ! » ne peut être autorisée que par un Arbitre, ou si votre personnage est mort. Quand vous vous réveillez pour vos besoins ou que vous allez déjeuner, vous êtes en jeu !

Comme les combats, **les saccages de campement ou d'affaires doivent être simulés**. On doit donc toujours avoir la distanciation nécessaire pour ne pas faire vraiment mal à quelqu'un ou abîmer du matériel.

Si votre personnage est un Barbare, cela ne vous donne en aucun cas le droit de harceler une jeune femme ou avoir des gestes et mots insistants et déplacés. Là, aussi le **manque d'éducation doit être simulé**. N'hésitez donc pas à vous excuser discrètement hors-jeu si vous êtes amené par votre personnage à avoir une attitude incorrecte, et si vous sentez que la personne en face de vous est mal à l'aise, cessez votre rôle-play pour la rassurer.

Chacun a un attachement légitime pour son personnage. Malgré tout, comme l'essentiel du jeu repose sur des oppositions, on ne peut pas toujours « gagner ». Nous avons mis en place des règles pour faciliter l'acceptation de ces échecs :

- **L'expérience est liée au Joueur** et non au personnage. Si ce dernier meurt, vous pouvez prendre votre personnage de substitution.
- **Seule la compétence Attaque sournoise permet d'achever un personnage.** Un tel acte doit être validé au PC Orga aussi bien par la victime que par l'assassin.
- **L'agonie empêche tout souvenir du personnage** pendant toute sa durée et les 5 minutes qui précédent cet état. Il n'est donc que très rarement nécessaire d'achever un personnage.
- **Un Arbitre peut donner des points d'expérience** pour fair-play.
- Il est possible à chacun de **citer auprès des Arbitres une personne extérieure à son groupe qui soit particulièrement fair-play**. Cela pourra rapporter à celle-ci des points d'expérience pour fair-play.

Dans le même ordre d'idées, il est possible de dénoncer auprès des Arbitres des comportements inadéquats.

Exemples d'actions non fair-play (et donc à éviter) :

- Je me planque derrière les toilettes et j'attaque ceux qui en sortent.
- J'organise un blocus des accès vers les auberges au moment des repas.
- Je tripote le cul des serveuses de la taverne.
- Je harcèle un personnage agonisant pour l'empêcher de se rendre en lieu sûr.
- J'achève toutes mes victimes.
- J'insulte, menace ou agresse d'autres personnages pendant des heures.
- Etc...

Enfreindre les règles de fair-play peut selon la gravité, conduire jusqu'à l'exclusion temporaire du jeu, du responsable, le temps de bien recadrer les choses. Des personnes ainsi exclues peuvent même se voir radiées du site et se voir refuser l'accès à de futures manifestations.

Compétences

Nous souhaitions à la fois pouvoir typer certains groupes, limiter l'accès à certaines compétences mystérieuses et en même temps, proposer à chacun des possibilités importantes de personnalisation de son personnage pour le rendre totalement unique.

Chaque classe a ses propres atouts pour développer une gamme de compétences cohérentes.

Dès la création du personnage, on peut se spécialiser dans une compétence pour devenir Expert ou bien prendre plusieurs compétences à moins haut niveau.

Atteindre le niveau Maître demandera plusieurs GNs.

N'hésitez pas à poser des questions...

Inutile par contre de demander des précisions sur ce que permettent exactement les compétences à plus haut niveau... Cela fait partie des nombreux mystères que vous allez rencontrer.

Agilité

La vivacité et l'adresse peuvent compenser un éventuel défaut de force !

Apprenti : Peut utiliser une Arme de Poing de moins de 80cm en complément de l'arme accessible normalement.

Alchimie

La connaissance de formules permet de réaliser des Potions remarquables !

Apprenti : Peut fabriquer des potions à condition d'avoir une formule et les ingrédients / Obtient une formule de Potion simple

Armes à 1 main

Utiliser des armes à une main plus conséquentes qu'une simple dague !

Apprenti : Peut utiliser les Armes de Poing de moins de 110cm

Armes à 2 mains

Utiliser de grandes armes à deux mains avec puissance !

Apprenti : Peut utiliser les Armes de Poing de moins de 150cm à 2 mains

Armes à distance

Utiliser des arcs, des arbalètes mais aussi des couteaux de lancer !

Apprenti : Peut utiliser les petites Armes de jet

Armes d'hast

Utiliser les lances et autres armes très longues de ce type !

Apprenti : Peut utiliser les Armes de Poing de plus de 150cm à 2 mains

Armure

Porter de quoi se protéger, est plus qu'utile pour les combats !

Apprenti : Peut porter Armure 2 (Cuir complète ou Cotte de mailles)

Armurerie

Le travail du métal et du cuir c'est la santé !

Apprenti : Peut réparer un objet brisé en 5 minutes

Artisanat

Un bon artisan peut grandement aider son groupe !

Apprenti : Reçoit 5 billets commerciaux courants

Arts

La violence n'est pas la seule voie pour parvenir à ses fins !

Apprenti : 1 "Annonce : OBEIS Regarde-moi !" par heure à condition de présenter une œuvre artistique pendant les 5 minutes

Attaque sournoise

Pourquoi attaquer de face quand on peut le faire de dos ?

Apprenti : Peut achever quelqu'un ("Annonce : Mort !" mais uniquement sur un Agonisant)

Botanique

Fournir des ingrédients et savoir les utiliser peut se révéler crucial !

Apprenti : Reçoit le descriptif des ingrédients simples et 5 ingrédients simples

Cartographie

Bien se préparer et obtenir des informations rares est précieux !

Apprenti : Reçoit le plan du site détaillé

Commerce

Les marchandises peuvent apporter des avantages déterminants !

Apprenti : Connaît la liste des marchandises et leur répartition par pays / Reçoit une quête commerciale

Discretion

Ce qui est caché est protégé !

Apprenti : Peut cacher sur soi un petit objet protégé des fouilles et des vols ("Annonce : RESISTE !")

Espionnage

En savoir plus sur les autres en toute discréction !

Apprenti : 1 "Annonce : MESSAGE : Espionnage, répète-moi tes dernières phrases" par heure

Guérison

Le meilleur ami que l'on aime avoir à proximité !

Apprenti : Peut rendre 1 point de vie pour 5 minutes de soin

Littérature

La connaissance apporte bien des avantages !

Apprenti : Sait parler, lire et écrire sa langue natale et les 4 langages communs

Magie

Les Mages sont crants, à juste titre !

Apprenti : Peut lancer des sortilèges / Reçoit 2 points de mana et un sortilège simple

Noblesse

Un titre permet parfois de mieux protéger qu'une armure !

Apprenti : Reçoit la liste des titres et 2 points de Renommée

Observation

Deux yeux bien exercés sont un atout indéniable !

Apprenti : "Annonce : MESSAGE : Observation : dis-moi de quel pays tu es originaire !" une fois par heure et "Annonce : RESISTE !" aux Espionnages une fois par heure

Politique

Très utile pour les discussions diplomatiques, cette compétence inclut aussi le beau parler !

Apprenti : Reçoit la liste des pays et des relations entre eux.

Prêtre

Le mystère lié aux dieux !

Apprenti : Connaissance complète des religions de son pays et accès aux prières simples

Protection

Avoir une armure c'est bien mais parfois insuffisant !

Apprenti : Peut porter un Bouclier de moins de 90cm et un casque (mais pas un heaume)

Résistance

Savoir garder un secret ou se prémunir de certaines agressions !

Apprenti : 1 "Annonce : RESISTE !" à "Annonce : MESSAGE : Torture !" par heure (peut donc se taire et ne pas crier de douleur)

Richesse

L'argent est une arme également !

Apprenti : Reçoit 1 pièce d'or

Ritualisme

Tout est possible avec un rituel, mais c'est dangereux !

Apprenti : Reçoit 1 point de rituel

Sauvagerie

Quand on mise sur l'attaque, autant s'en donner les moyens !

Apprenti : 1 "Annonce : RECULE !" par heure (avec une arme de poing)

Séduction

La force brute n'est pas le seul moyen de parvenir à ses fins !

Apprenti : 1 "Annonce : CHARME !" par GN

Stratégie

Un bon chef apporte des atouts indéniables à ceux qui le suivent !

Apprenti : 1 "Annonce : RESISTE !" par heure s'il brandit une bannière

Survie

Il y a des fois où la résistance du corps est le dernier recours !

Apprenti : Peut courir même sous Etat Faiblesse ou suite à un "Annonce : FAIBLESSE !"

Torture

C'est quand même le moyen le plus simple pour obtenir des informations !

Apprenti : 1 "Annonce : MESSAGE : Réponds la vérité par oui ou par non à la question que je vais te poser !" (par victime après 5 minutes de simulation de torture).

Vol

Autant récupérer discrètement un objet que de dépouiller des cadavres !

Apprenti : Reçoit 3 codes utiles pour ouvrir des serrures

Classes

Guérisseur / Guérisseuse

Ce personnage peut se révéler très surprenant. Si on l'attend bien entendu dans le rôle du soigneur si utile sur un champ de bataille, il peut développer des compétences très éloignées de celles d'origine, pouvant même se révéler un combattant redoutable.



Compétence acquise à la création :

GUERISON > Apprenti

Compétences Favorites :

ALCHIMIE ♦ OBSERVATION ♦ RESISTANCE ♦ RITUALISME ♦ SAUVAGERIE ♦ SURVIE ♦ TORTURE

Compétences Normales :

ARMES A UNE MAIN ♦ ARMES d'HAST ♦ ARMURE ♦ ARMURERIE ♦ ARTISANAT ♦ BOTANIQUE ♦ DISCRETION
♦ MAGIE ♦ PRETRISE ♦ PROTECTION ♦ SEDUCTION

Voleuse / Voleur

Ce personnage n'est pas forcément un artiste de l'illégalité. Il peut se révéler utile en maintes circonstances, aussi bien en tant que combattant d'appoint qu'avec ses dispositions de recherche d'information ou de richesses.



Compétence acquise à la création :

VOL > Apprenti

Compétences favorites :

AGILITE ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ COMMERCE ♦ DISCRETION ♦ RICHESSE ♦ SEDUCTION ♦ TORTURE

Compétences normales :

ALCHIMIE ♦ ARMES A DISTANCE ♦ ARMES A UNE MAIN ♦ ARMES D'HAST ♦ ARMURE ♦ ARMURERIE ♦ ARTS ♦
CARTOGRAPHIE ♦ ESPIONNAGE ♦ RESISTANCE ♦ SAUVAGERIE

Erudit / Erudite

Ce personnage est le plus mystérieux et le plus craint. Il est le seul à pouvoir accéder aisément aux secrets de la magie et de la prêtrise. Mais ses talents peuvent aussi être plus traditionnels en dehors du combat qui lui est étranger.



Compétence acquise à la création :

RITUALISME > Apprenti

Compétences Favorites :

ALCHIMIE ♦ ARTS ♦ CARTOGRAPHIE ♦ GUERISON ♦ LITTERATURE ♦ MAGIE ♦ PRETRISE

Compétences Normales :

ARMURERIE ♦ ARTISANAT ♦ BOTANIQUE ♦ COMMERCE ♦ DISCRETION ♦ NOBLESSE ♦ POLITIQUE ♦ RICHESSE
♦ SEDUCTION ♦ STRATEGIE ♦ TORTURE

Courtisan / Courtisane

Ce personnage peut révéler plusieurs facettes ne pouvant être confinées dans des stéréotypes. Naturellement doué pour les rapports humains, il peut masquer des possibilités inattendues, pouvant déstabiliser n'importe quel adversaire.



Compétence acquise à la création :

SEDUCTION > Apprenti

Compétences Favorites :

ARTS ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ BOTANIQUE ♦ ESPIONNAGE ♦ NOBLESSE ♦ POLITIQUE ♦ VOL

Compétences Normales :

AGILITE ♦ ALCHIMIE ♦ ARMES A UNE MAIN ♦ COMMERCE ♦ DISCRETION ♦ GUERISON ♦ LITTERATURE ♦
MAGIE ♦ OBSERVATION ♦ RICHESSE ♦ TORTURE

Marchande / Marchand

Ce personnage peut se révéler particulièrement précieux par sa capacité à trouver aisément toute sorte de marchandises. Il peut se spécialiser dans les biens matériels, mais peut aussi posséder des atouts discrets qui peuvent le rendre redoutable.



Compétence acquise à la création :

COMMERCE > Apprenti

Compétences Favorites :

ARMURERIE ♦ ARTISANAT ♦ LITTERATURE ♦ OBSERVATION ♦ RICHESSE ♦ SEDUCTION ♦ VOL

Compétences Normales :

ALCHIMIE ♦ ARMES A UNE MAIN ♦ ARMURE ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ BOTANIQUE ♦ ESPIONNAGE ♦
GUERISON ♦ POLITIQUE ♦ PROTECTION ♦ RESISTANCE ♦ RITUALISME

Noble / Noble

Ce personnage est bien entendu le plus adapté pour assumer le rôle de leader. Il est instruit, et possède les connaissances nécessaires à la bonne gestion d'un domaine. Il peut se révéler aussi un combattant très efficace.



Compétence acquise à la création :

NOBLESSE > Apprenti

Compétences Favorites :

ARMES A UNE MAIN ♦ ARMURE ♦ LITTERATURE ♦ POLITIQUE ♦ PROTECTION ♦ RICHESSE ♦ STRATEGIE

Compétences Normales :

AGILITE ♦ ARMES A DISTANCE ♦ ARMES A DEUX MAINS ♦ ARMURERIE ♦ ARTS ♦ CARTOGRAPHIE ♦
COMMERCE ♦ RESISTANCE ♦ RITUALISME ♦ SEDUCTION ♦ SURVIE

Archère / Archer

Ce personnage prend bien entendu sa pleine mesure avec une arme à distance entre les mains, mais il ne faudrait pas le réduire à ce rôle. Il peut aussi être très efficace dans bien d'autres domaines, en faisant un auxiliaire précieux en de multiples circonstances.



Compétence acquise à la création :

ARMES A DISTANCE > Apprenti

Compétences Favorites :

AGILITE ♦ ARMES D'HAST ♦ ARTISANAT ♦ GUERISON ♦ OBSERVATION ♦ STRATEGIE ♦ TORTURE

Compétences Normales :

ARMES A UNE MAIN ♦ ARMURE ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ CARTOGRAPHIE ♦ ESPIONNAGE ♦ RESISTANCE ♦
RICHESSE ♦ RITUALISME ♦ SAUVAGERIE ♦ SEDUCTION ♦ SURVIE

Barbare / Barbare

Ce personnage est le plus puissant en attaque. Il compense son manque de protection par une agressivité meurtrière. Il peut posséder tout le nécessaire pour survivre en pleine nature, étant plus ennuyé lorsqu'il s'agit de se frotter à la civilisation.



Compétence acquise à la création :

SAUVAGERIE > Apprenti

Compétences Favorites :

AGILITE ♦ ARMES A UNE MAIN ♦ ARMES A DEUX MAINS ♦ BOTANIQUE ♦ DISCRETION ♦ RESISTANCE ♦ SURVIE

Compétences Normales :

ARMES A DISTANCE ♦ ARMES D'HAST ♦ ARMURE ♦ ARMURERIE ♦ ARTISANAT ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ ESPIONNAGE ♦ GUERISON ♦ OBSERVATION ♦ PRETRISE ♦ PROTECTION

Eclaireur / Eclaireuse

Ce personnage est un infiltrateur né. Il peut éviter bien des ennuis à un groupe en anticipant les problèmes auxquels il sera confronté. Il peut de plus se révéler un très bon combattant, discret mais efficace.



Compétence acquise à la création :

ESPIONNAGE > Apprenti

Compétences Favorites :

ARMES A DISTANCE ♦ ATTAQUE SOURNOISE ♦ BOTANIQUE ♦ CARTOGRAPHIE ♦ DISCRETION ♦ RESISTANCE
♦ SURVIE

Compétences Normales :

AGILITE ♦ ALCHIMIE ♦ ARMES A UNE MAIN ♦ ARTISANAT ♦ ARTS ♦ GUERISON ♦ LITTERATURE ♦
OBSERVATION ♦ PROTECTION ♦ STRATEGIE ♦ VOL

Guerrière / Guerrier

Ce personnage est le plus résistant du jeu. Comme son nom l'indique, son principal atout est la guerre où il excelle dans la protection des gens de son groupe. Il obtient facilement la possibilité de se battre et réparer son matériel.



Compétence acquise à la création :

ARMURE > Apprenti

Compétences Favorites :

ARMES A UNE MAIN ♦ ARMES A DEUX MAINS ♦ ARMES D'HAST ♦ ARMURERIE ♦ ARTISANAT ♦ PROTECTION
♦ RESISTANCE

Compétences Normales :

AGILITE ♦ ARMES A DISTANCE ♦ NOBLESSE ♦ OBSERVATION ♦ POLITIQUE ♦ RICHESSE ♦ RITUALISME ♦
SAUVAGERIE ♦ STRATEGIE ♦ SURVIE ♦ TORTURE

Les groupes

Légendes d'Hyborée Episode 1

Vous avez ci-dessous la liste des groupes **qui étaient** accessibles pour le jeu Légendes d'Hyborée Episode 1 !

Il y en a 80, de 5 personnages chacun (les classes sont définies à l'avance pour typer le groupe) !

Le jeu est **COMPLET** !

Les groupes participant au jeu stratégique sont indiqués par un **OUI** tandis que ceux participant au jeu maritime sont indiqués par un **OUI**.

Il est possible qu'en cours de finition du scénario principal, nous changions des groupes prévus non encore attribués pour en proposer de nouveaux à la place. Ce sera indiqué clairement ci-dessous !

Liste des groupes Episode 1

<u>1</u>	Aquilonie (Tarantia)	Famille royale de Tarantia	OUI	NON
<u>2</u>	Aquilonie (Tarantia)	Garde Royale 1	NON	NON
<u>3</u>	Aquilonie (Tarantia)	Garde Royale 2	NON	NON
<u>4</u>	Aquilonie (Tarantia)	Conseillers	NON	NON
<u>5</u>	Aquilonie (Bossonie)	Bossonie du sud	OUI	NON
<u>6</u>	Aquilonie (Bossonie)	Armée régulière	NON	NON
<u>7</u>	Aquilonie (Bossonie)	Bossonie du nord	OUI	NON
<u>8</u>	Aquilonie (Gunderland)	Gunderland Raman	OUI	NON
<u>9</u>	Aquilonie (Gunderland)	Armée régulière	NON	NON ANNULE
<u>10</u>	Aquilonie (Gunderland)	Gunderland Frontière	OUI	NON
<u>11</u>	Aquilonie (Poitain)	Comté du Poitain	OUI	NON
<u>12</u>	Aquilonie (Poitain)	Armée régulière	NON	NON
<u>13</u>	Aquilonie (Poitain)	Escarpelement Imérien	OUI	NON
<u>14</u>	Aquilonie (Pellia)	Principauté de Pellia	OUI	NON
<u>15</u>	Aquilonie (Pellia)	Baronnie de Thune	OUI	NON
<u>16</u>	Aquilonie (Attalus)	Baronnie d'Attalus	OUI	NON
<u>17</u>	Aquilonie (Tauran)	Fief de Tauran	OUI	NON
<u>18</u>	Aquilonie (Karaban)	Comté de Karaban	OUI	NON
<u>19</u>	Aquilonie (Thandara)	Baronnie de Thandara	OUI	NON
<u>20</u>	Aquilonie (Conawaga)	Baronnie de Conawaga	OUI	NON
<u>21</u>	Aquilonie (Oriskonie)	Baronnie d'Oriskonie	OUI	NON
<u>22</u>	Aquilonie (Schohira)	Baronnie de Schohira	OUI	NON
<u>23</u>	Zingara	Comté de Valbroso	OUI	NON
<u>24</u>	Zingara	Comté de Korzetta	OUI	OUI
<u>25</u>	Zingara	Terres de Kordava	OUI	OUI
<u>26</u>	Zingara	Flibustiers	NON	OUI
<u>27</u>	Argos	Marchands de Pallas	OUI	OUI
<u>28</u>	Argos	Pirates et marchands	NON	OUI
<u>29</u>	Argos	Terres royales de Messantia	OUI	OUI

<u>30</u>	Argos	Marches intérieures	OUI	NON		
<u>31</u>	Ophir	Terson		OUI	NON	
<u>32</u>	Ophir	Theringo		OUI	NON	
<u>33</u>	Ophir	Lodier		OUI	NON	ANNULE
<u>34</u>	Ophir	Maison Chelkus	OUI	NON		
<u>35</u>	Némédie	Délégation royale		OUI	NON	
<u>36</u>	Némédie	Armée régulière 1		NON	NON	
<u>37</u>	Némédie	Armée régulière 2		NON	NON	
<u>38</u>	Némédie	Passes d'Otéron		OUI	NON	
<u>39</u>	Némédie	Baronne de Tor		OUI	NON	
<u>40</u>	Némédie	Marches du nord	OUI	NON		
<u>41</u>	Némédie	Berges du Fleuve Jaune	OUI	NON		
<u>42</u>	Némédie	Main rouge		NON	NON	
<u>43</u>	Cimmérie	Clans du Sud	OUI	NON		
<u>44</u>	Cimmérie	Clans de l'Est	OUI	NON		
<u>45</u>	Cimmérie	Clans de l'Ouest		OUI	NON	
<u>46</u>	Pictes	Loutres	OUI	OUI		
<u>47</u>	Pictes	Corbeaux	OUI	NON		
<u>48</u>	Pictes	Panthères	OUI	NON		
<u>49</u>	Royaume Frontière	Terre des Coupe-Jarrets		OUI	NON	
<u>50</u>	Royaume Frontière	Marais Salants	OUI	NON		
<u>51</u>	Hyperborée	Tour de Sigtona		NON	NON	
<u>52</u>	Hyperborée	Tour de Pohiola		NON	NON	
<u>53</u>	Brythunie	Plaines de Lema	OUI	NON		
<u>54</u>	Brythunie	Marches Némédiennes	OUI	NON		
<u>55</u>	Corinthie	Cité état de Nywenth La	OUI	NON		
<u>56</u>	Corinthie	Cité état de Ménalos	OUI	NON		
<u>57</u>	Koth	Délégation royale	OUI	NON		
<u>58</u>	Koth	Nomades du désert	OUI	NON		
<u>59</u>	Shem	Pelishtia		OUI	OUI	
<u>60</u>	Shem	Anakia	OUI	OUI		
<u>61</u>	Stygie	Marchands de Kheshatta	NON	OUI		
<u>62</u>	Stygie	Marchands de Khemi	NON	OUI		
<u>63</u>	Vanaheim	Clan Vanir	NON	OUI		
<u>64</u>	Asgard	Clan Aesir	NON	NON		
<u>65</u>	Kush	Chagas	NON	OUI		
<u>66</u>	Kush	Marchands de Zabhesa	NON	OUI		
<u>67</u>	Zamora	Délégation diplomatique		NON	NON	
<u>68</u>	Turan	Marchand de Khawarism	NON	OUI		
<u>69</u>	Turan	Délégation diplomatique	NON	NON		
<u>70</u>	Asgard	Clan Aesir 2	NON	NON		
<u>71</u>	Turan	Armée régulière 2	NON	NON		
<u>72</u>	Turan	Marchands de Khorosun	NON	NON		
<u>73</u>	Vendhya	Délégation diplomatique	NON	OUI		
<u>74</u>	Khitaï	Délégation diplomatique	NON	NON		
<u>75</u>	Mercenaires Hyrkaniens	Tribu de Rhamdam	NON	NON		
<u>76</u>	Mercenaires Hyrkaniens	Tribu de Secunderam	NON	NON		
<u>77</u>	Fraternité rouge	Pirates mercenaires	NON	OUI		
<u>78</u>	Pirates des Barachans	Pirates des îles barachanes	NON	OUI		

79 Pirates noirs **Pirates des côtes noires**

NON OUI

80 Pirates de la Vilayet **Pirates de la Vilayet**

NON OUI