

LÉGENDES D'HYBORÉE

UN GRANDEUR NATURE MEDIEVAL FANTASTIQUE



[Carte interactive de l'hyborée](#)

Sommaire

Un continent gigantesque !	8
Les territoires	10
Terres Sauvages Pictes.....	10
Aquilonie	13
Poitain	16
Marches de l'Ouest	17
Gunderland	18
Bossonie	19
Pellia.....	20
Fiefs seigneuriaux.....	21
Terres Royales.....	23
Cimmérie.....	24
Zingara.....	26
Argos	28
Shem	30
Koth.....	32
Ophir	34
Corinthie.....	36
Némédie.....	38
Royaume Frontière	40
Brythunie.....	42
Vanaheim	44
Asgard	47
Hyperborée	49
Turan	51
Zamora.....	53
Stygie.....	55
Kush.....	57
Hyrkanie	59
Khitaï	61
Vendhya	64
Règles de Sécurité.....	67
Règles du jeu (l'essentiel)	68
Les combats	68
Héroïsme.....	68

Armure	68
Les points de vie.....	68
Les coups – points de combat.....	69
Le port de l'équipement	70
Les annonces.....	71
Règles du jeu (non essentielles, mais bien utiles) :	73
Les âges de votre personnage.....	73
La capture.....	73
Le combat à mains nues (bagarre).....	74
Les compétences.....	74
Les étiquettes d'objets.....	75
Les objets exceptionnels.....	75
L'expérience.....	75
La fouille.....	76
Les ingrédients	76
Les langages	76
La magie et l'alchimie	77
La menace	77
Les murs	77
Les pièges	77
Les pièges	78
Les potions	78
Les prières	78
La renommée	78
Les rituels	78
Les rubans	79
Les serrures	79
La surprise	79
La torture	79
Les vols	80
Règles de Fair-Play	81
Règles des jeux intégrés au GN	83
Jeu d'instance.....	83
Jeu de maîtrise	84
Jeu politique.....	85
Personnages Aquiloniens.....	85

Personnages non Aquiloniens.....	85
Jeu stratégique.....	86
Attaquer un fief.....	86
Pillage.....	86
Annexion	86
La roue des combats	88
Les achats possibles	90
Construire un Fort.....	90
Construire un Château.....	90
Influence des Guerres	90
Jeu maritime	91
Le plateau de jeu.....	91
Les bateaux	91
Tours de jeu.....	91
Objectifs du jeu	92
Les cartes aventures	92
Entre chaque tour	93
Fiche d'ordres.....	93
Précisions sur les mouvements.....	95
Résolution des combats.....	96
Achats possibles.....	97
Récompenses (au choix)	97
Avantages liés aux compétences du capitaine (au choix).....	97
Exemple de fiche d'ordre remplie.....	99
Jeu économique	101
Les ressources	101
La monnaie.....	101
Les quêtes commerciales	102
La valeur des biens et services.....	102
Compétences	104
Agilité	104
Alchimie	104
Armes à 1 main	104
Armes à 2 mains.....	104
Armes à distance.....	104
Armes d'hast	104

Armure	105
Armurerie	105
Artisanat	105
Arts	105
Attaque sournoise	105
Botanique	105
Cartographie	105
Commerce	105
Discrétion	105
Espionnage	106
Guérison	106
Littérature	106
Magie	106
Noblesse	106
Observation	106
Politique	106
Prêtresse	106
Protection	107
Résistance	107
Richesse	107
Ritualisme	107
Sauvagerie	107
Séduction	107
Stratégie	107
Survie	107
Torture	108
Vol	108
Classes	109
Guérisseur / Guérisseuse	109
Voleuse / Voleur	110
Erudit / Erudite	111
Courtisan / Courtisane	112
Marchande / Marchand	113
Noble / Noble	114
Archère / Archer	115
Barbare / Barbare	116

Eclaireur / Eclaireuse.....	117
Guerrière / Guerrier.....	118
Les religions.....	119
ADONIS, dieu de fertilité.....	119
ISHTAR, Déesse à la poitrine d'ivoire.....	119
ANU, le dieu taureau.....	119
JHEBBAL SAG et JHIL LE SANS PITIE.....	120
ASURA, dieu à l'oeil de lynx	121
MITRA, dieu de lumière et de justice.....	121
BEL, Dieu des voleurs	122
SET / DAMBALLAH, le dieu serpent.....	122
BORI, Dieu guerrier	123
TOLOMETH, dieu noir des Abysses	123
CROM, Dieu guerrier des Cimmériens	124
WICCANA, déesse de la Nature.....	124
Culte des ancêtres et des esprits de la nature.....	125
YMIR, seigneur des tempêtes	125
DERKETO, Déesse de la fertilité	126
YUN, dieu de la lointaine Orient	127
ERLIK ET TARIM LE VIVANT, esprits des steppes.....	127
ZATH, le dieu araignée	128
IBIS, dieu de la lune.....	128
Les confréries et guildes	129
Gilde ou confrérie ?	129
Liste des guildes	129
Gilde "Lame de nuit"	129
Gilde "A un doigt près"	129
Gilde "Rêves d'étoiles"	129
Gilde "Mains de vent".....	129
Gilde "L'essence de l'art"	130
Gilde "Dernière pièce"	130
Gilde "La fraternité des invisibles"	130
Gilde "La loge du cercle"	130
Gilde "Entre adultes consentants"	130
Liste des confréries	131
Confrérie des arcanes	131

Confrérie des bâtisseurs et artisans.....	131
Confrérie du savoir.....	131
Confrérie des marchands	131
Confrérie des mercenaires.....	131
Confrérie des soigneurs	132
Confrérie des artistes.....	132
Les groupes	133
Légendes d'Hyborée Episode 1	133
Liste des groupes Episode 1	133

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’oeuvre 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 Sauvages 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.

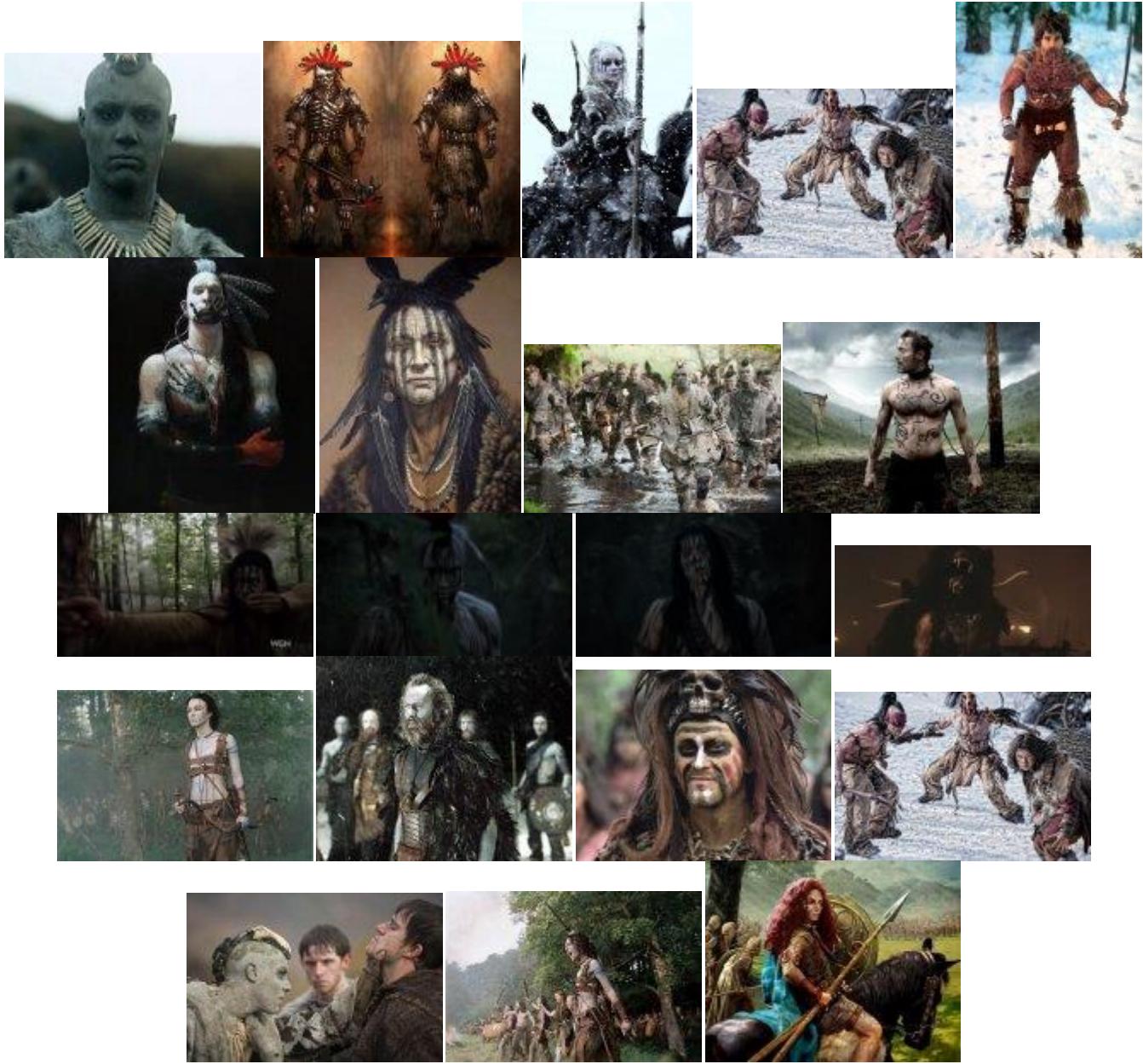
Capitale	Système politique	Dirigeant
Aucune	Clans indépendants	Aucun (chefs + Chamans) - Une rumeur parlerait d'un leader appelé "Rowtag-Nahimak-Nashoba"
Population	Symbol	Niveau technologique
600.000	Animal totem sur champ marron	Sauvage

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

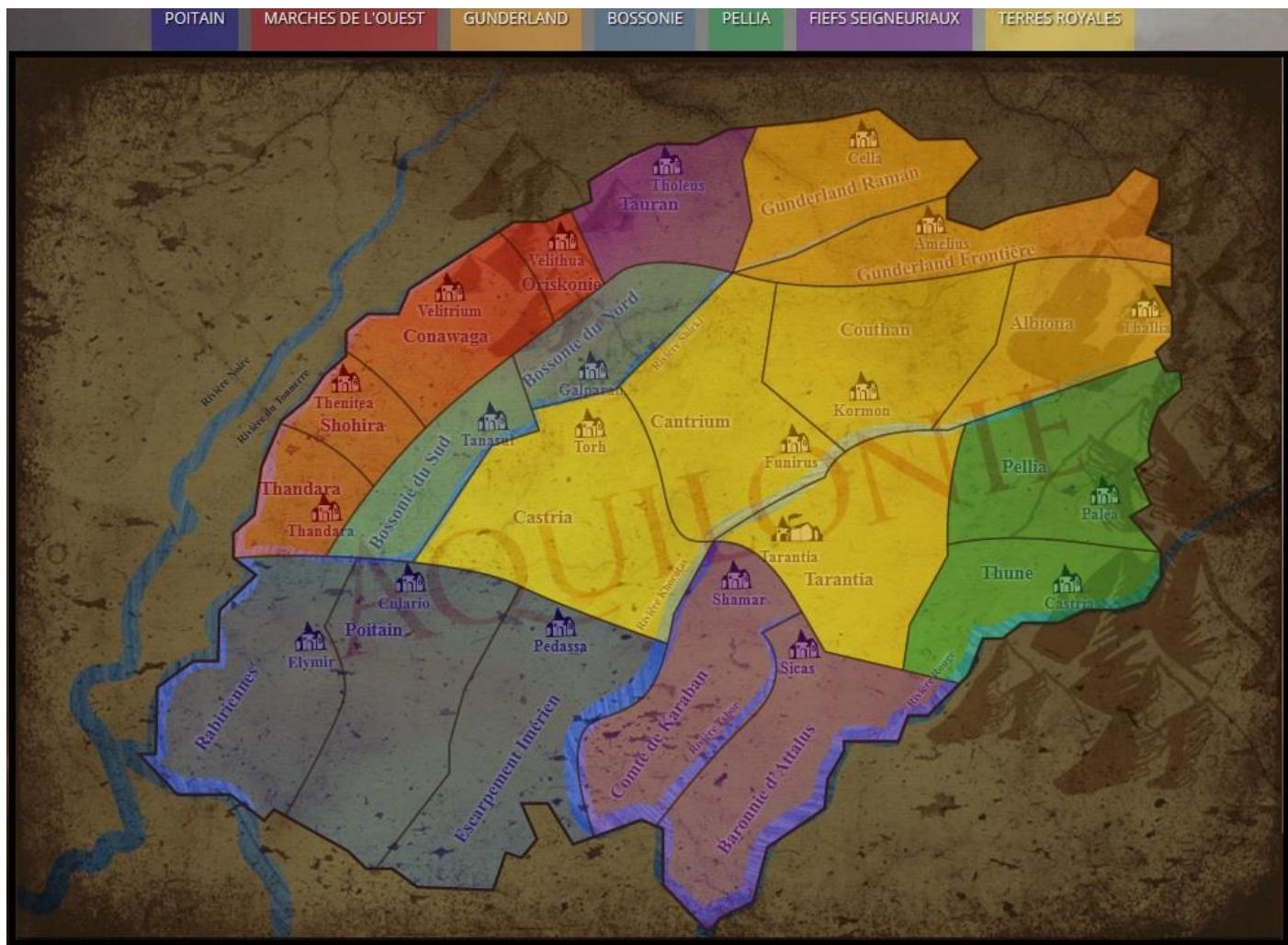
Type racial : Peintures de guerre, cheveux hirsutes, coiffures tribales.

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 lancers 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 : Rivière 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

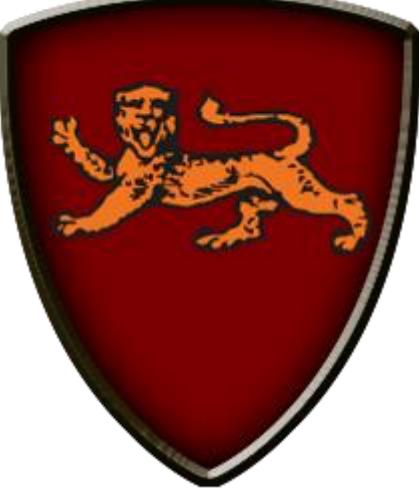


Poitain

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

Frontières Frontière Nord : terres pictes Frontière Sud : Poitain Frontière Est : Bossonie Frontière Ouest : terres pictes	Blason  Le blason est un escu de forme arrondie, bleu foncé. Il représente une fortification médiévale avec deux tours rondes aux sommets crénelés. Le mur de la fortification est percé d'une porte et d'une fenêtre. Le tout est entouré d'un fossé et d'un mur extérieur.
Armes de prédilection Niveau d'armement moyen; Ils privilégient la mobilité et l'escarmouche !	Noms Masculins : Fin en "US", "LD" ou "LF" (Gracchus / Arnulf / Harald) Féminin : Fin en "IA", "LDE" ou "IDE" (Mathilde / Ingride / Ankolia)
Langue Aquilonien / Bossonien	Religion(s) principale(s) Mitra / Jhebbal Sag

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	Symbole	Niveau technologique
500.000 (mais des Gunderans sont inclus dans le décompte des Terres royales)	Gantelet de fer noir sur champ bleu	Civilisé

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Cimmérie - Royaume frontière</p> <p>Frontière Sud : terres royales</p> <p>Frontière Est : Royaume frontière - némédie</p> <p>Frontière Ouest : Tauran</p>	
Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement lourd : Piques, épées courtes et bouclier sur une armure lourde.	<p>Masculins : Syllabes gutturales / Fin en "AR" ou "ER", plus rarement en "US" (Gunthar / Ferrer / Gaius)</p> <p>Féminin : Syllabes gutturales / Fin en "RG" ou "RD", plus rarement en "IA" (Grunberg / Syllard / Alania)</p>
Langue	Religion(s) principale(s)
Aquilonien	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 Frontière Nord : Tauran - terres pictes Frontière Sud : terres royales - Poitain Frontière Est : terres royales Frontière Ouest : marches de l'ouest	Blason 
Armes de prédilection Niveau d'armement moyen mais avec une excellence à l'arc !	Noms Masculins : Fin "LD" ou "LF" parfois aussi en "US" (Arnulf / Harald / Gracchus) Féminin : Fin "LDE" ou "IDE" parfois aussi en "IA" (Ingrid / Ankolia / Mathilde)
Langue Bossonien / Aquilonien	Religion(s) principale(s) Ibis / Mitra

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	Blason
Frontière Nord : terres royales	
Frontière Sud : Ophir	
Frontière Est : Némédie	
Frontière Ouest : terres royales	
Armes de prédilection	Noms
Niveau armement lourd : armure lourde pour les chevaliers / glaive et bouclier rectangle ou rond	Masculins : Fin en « US » ou en « O » (Titus / Septimus / Arpello) Féminin : Fin en « DA » ou « IA » (Frida / Alania / Sorchia)
Langue	Religion(s) principale(s)
Aquilonien	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	Symbole jaune sur champ bleu Ours dressé (Tauran) / Trois poissons (Karaban) / Livre ouvert (Attalus)	Civilisé

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : terres royales</p> <p>Frontière Sud : Argos</p> <p>Frontière Est : Ophir</p> <p>Frontière Ouest : Poitain</p>	 Le blason est un escu de forme arrondie, bleu foncé. Il est orné d'un symbole jaune représentant un livre ouvert, dont les pages sont stylisées. <p>Attalus</p>



Karaban



Tauran

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

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	Symbolique	Niveau technologique
1.500.000	Lion jaune sur champ bleu	Civilisé

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

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)

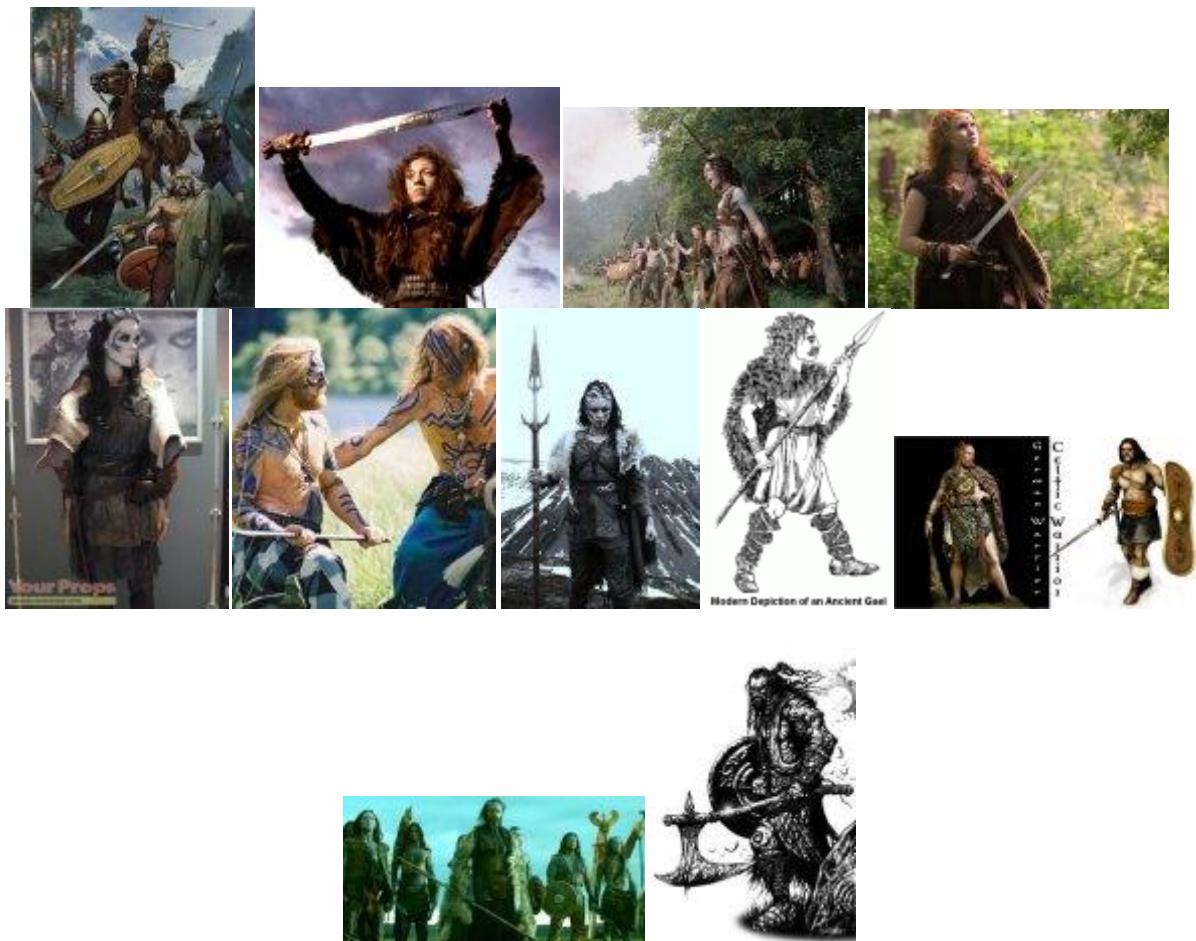
Frontières	Blason
<p>Frontière Ouest : Pointe sud des Monts Eiglophiens / terres sauvages Pictes. La frontière n'est ni gardée ni hermétique.</p> <p>Frontière Nord : Monts Eiglophiens / Vanaheim et Asgard.</p> <p>Frontière Est : Rivière Valkia / Royaume Frontière. C'est une frontière très perméable !</p> <p>Frontière Sud : Le Gunderland / Aquilonie. : Les habitants de cette région inféodée à l'empire sont</p>	

toujours prêts à repousser les incursions des Cimmériens.	
Armes de préférence	Noms
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.	Masculins : noms courts commençant par « C » (Conan / Carvek / Cryas) ou finissant par « RG » (Olberg / Valstarg). Féminin : noms courts commençant par « C » et finissant par « A » (Coralia / Cybella / Crimia) ou finissant par « UND » (Radegund / Jellund)
Langue	Religion(s) principales
Nordheimir / Aquilonien	Crom

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
<p>Frontière Nord : Monts rabiriens / Terre sauvage picte, Aquilonie</p> <p>Frontière Sud : Océan de l'Ouest / Iles Barachanes</p> <p>Frontière Est : Plaine de Pallos / Argos</p> <p>Frontière Ouest : Océan de l'Ouest / Iles Barachanes</p>	Le blason de Zingara est un bouclier arrondi. Il est dominé par une silhouette noire d'un cheval cabré, qui semble sauter ou galoper. Le cheval est entouré d'un cercle de feu ou de lumières, ce qui lui donne une apparence dynamique et légendaire. Le tout est posé sur un fond de couleur olive ou verte.

Armes de préférence	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	Religion(s) principale(s)
Zingaran, Aquilonien, Shémite.	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 préférence	Noms
Armement moyen : dague, épée longue, sabre et équipement léger type marin.	Type Italien Masculins : Fin en "O" et "E (é)" (Marco / Daniele / Filippo) Féminin : Fin en "A" (Guilia / Liaria / Eleonora)
Langue	Religion(s) principale(s)
Argosien , Aquilonien, Shémite	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

<h2>Frontières</h2> <p>Frontière Nord : Montagnes de feu et escarpement kothien / Koth, Khoraja</p> <p>Frontière Sud : Rivière Styx / Stygie</p> <p>Frontière Est : Monts Talan / Turan</p> <p>Frontière Ouest : Plaines argossiennes / Argos</p>	<h2>Blason</h2> 
<h2>Armes de prédilection</h2> <p>Niveau d'armement moyen ou lourd, selon les cités : Lance, arc, épée courte</p>	<h2>Noms</h2> <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>
<h2>Langue</h2> <p>Shémite, Hyrkanien, Stygien</p>	<h2>Religion(s) principale(s)</h2> <p>Pteor / Bel / Ishtar / Adonis / Derketo / Anu / Set</p>

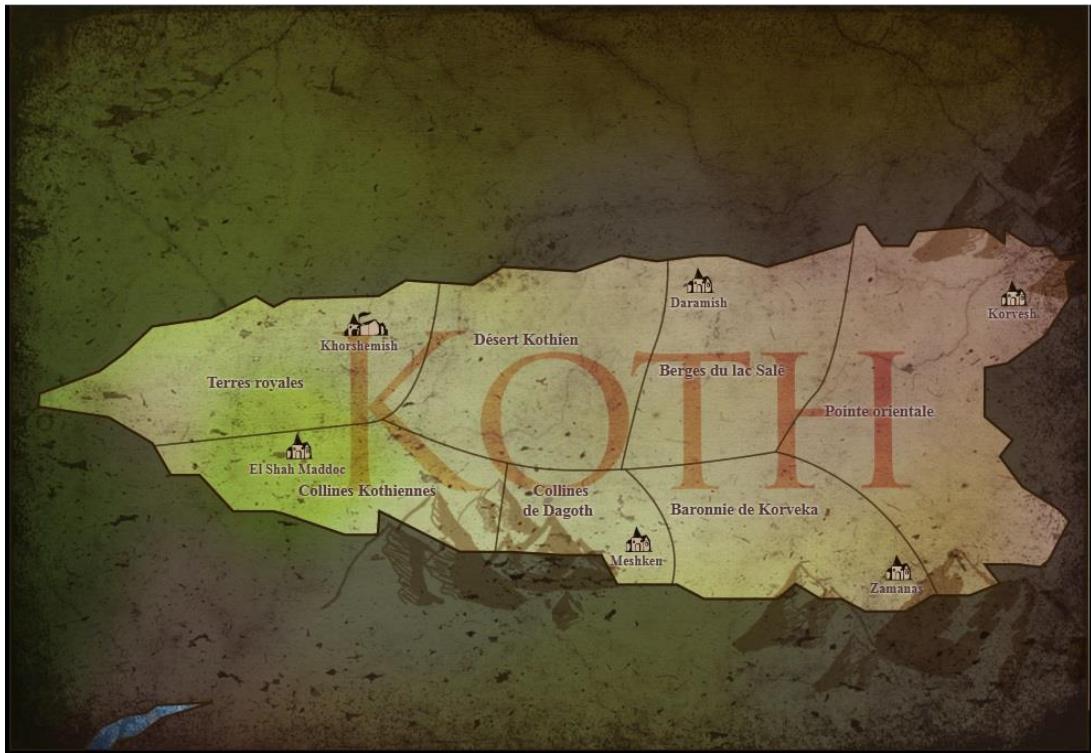
Type racial : Proche Orient

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 rocailleuses, montagnes (Pyrrhénées 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 anciens 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		Civilisé

	Chauve-souris violette sur champ noir	
--	---------------------------------------	--

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

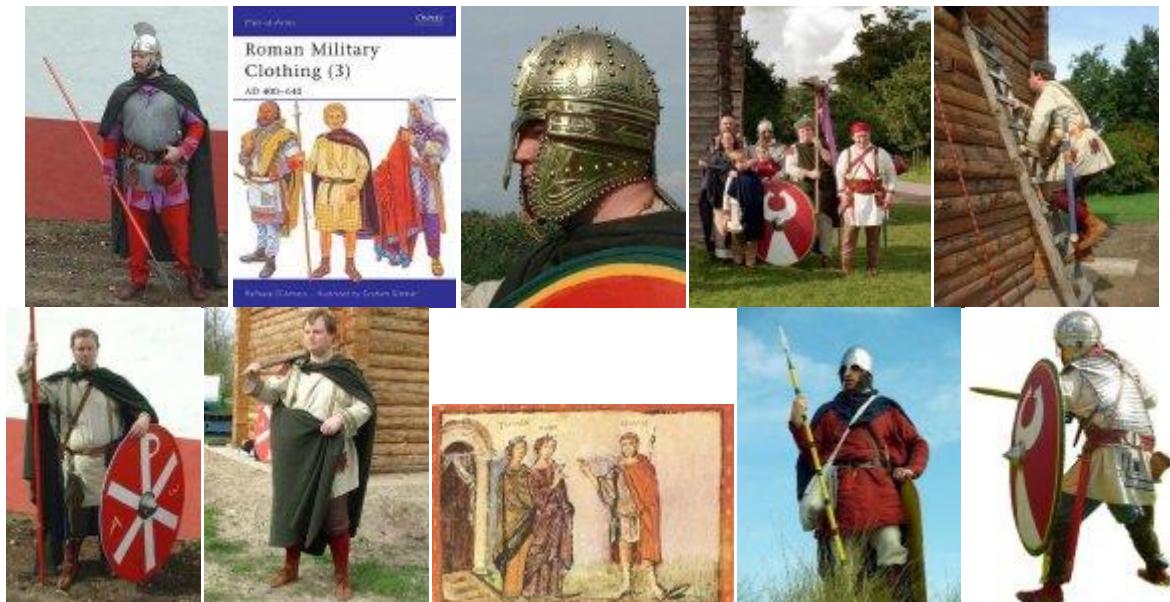
Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Monts Karpash / Aquilonie et Némedie</p> <p>Frontière Sud : Désert kothien / Koth</p> <p>Frontière Est : Pointe marécageuse / Corinthie</p> <p>Frontière Ouest : Fleuve Rouge / Aquilonie</p>	

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

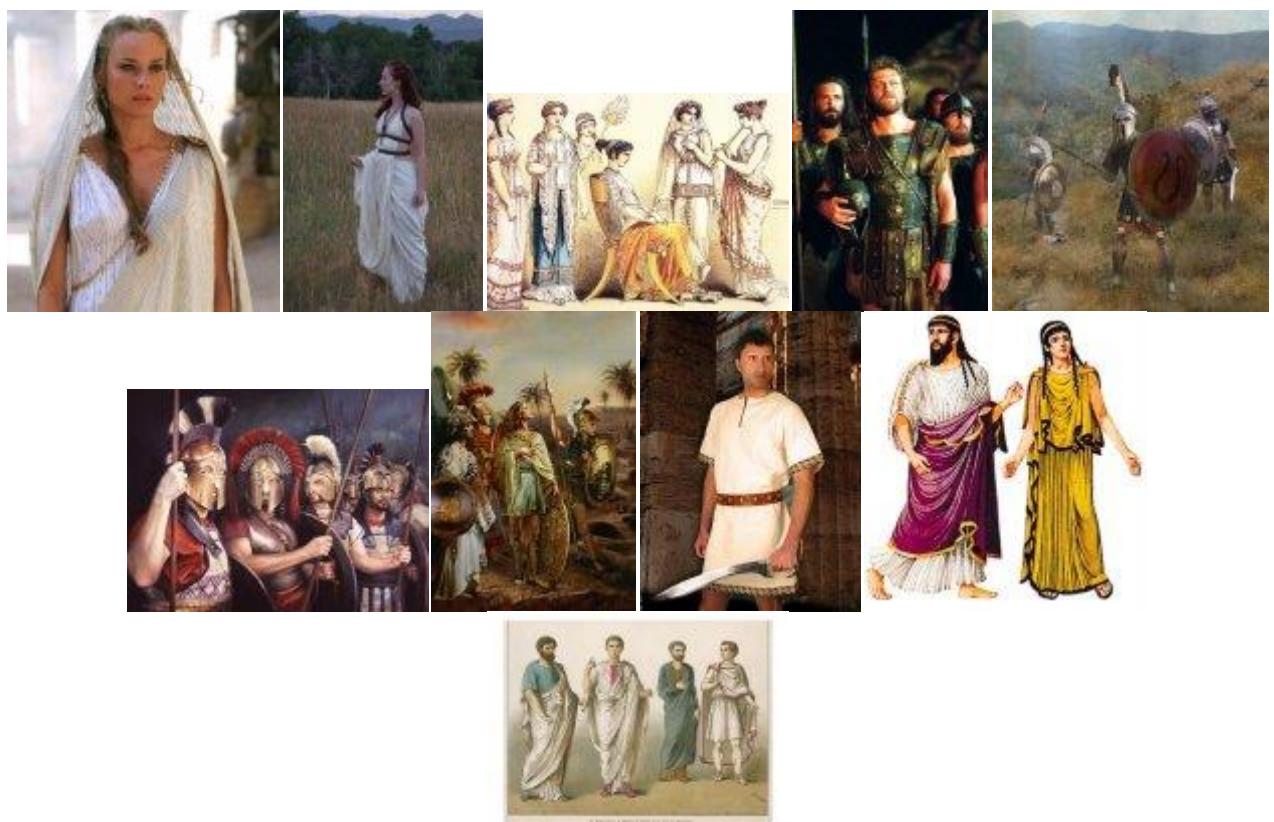
Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Monts Karpash / Némédie et Brythunie</p> <p>Frontière Sud : Monts Karpash / Koth et Ophir</p> <p>Frontière Est : Monts Karpash / Zamora</p> <p>Frontière Ouest: Monts Karpash / Ophir et Némédie</p>	

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

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'Aquilonie, 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 Néméiens 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 / Balarius / Enaro)</p> <p>Féminins : noms de 3 syllabes. Fin en « IA » (Zenobia / Danaia / Hilmaia)</p>
<h2>Langue</h2> <p>Aquilonien / Stygien / Néméien (locale)</p>	<h2>Religion(s) principale(s)</h2> <p>Mitra / Ibis</p>

Type racial : Type caucasien, 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	Symbol	Niveau technologique
300.000	Ours Marron sur champ Vert (mais chaque clan ou groupe armé a ses propres armes)	Civilisé décadent

Frontières	Blason
<p>Frontière Sud : Marais du sud : Ils forment une barrière difficilement praticable / Némédie.</p> <p>Frontière Est : Montagnes Graaskal / Hyperborée et la Brythunie. : On dit que ces terres inhospitalières et incultes recèlent des ressources minérales inexploitées.</p> <p>Frontière Ouest : Rivière Valkia / Cimmérie. C'est une frontière très perméable !</p> <p>Frontière Nord : Col entre la Chaîne frontalière et les Collines Goraliennes / Aquilonie. Une frontière assez vaste mais très bien surveillé par les gardes de ce pays.</p>	
Armes de préférence	Noms
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>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>

Langue	Religion(s) principale(s)
Aquilonien / Brythunien / Hyperboréen / Némédien	Aucune

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	Symbolique	Niveau technologique
650.000	Aigle à deux têtes noir sur champ vert !	Civilisé (mais pauvre)

Frontières	Blason
<p>Frontière Nord : Montagnes Graaskal / Hyperborée. Ces terres inhospitalières et incultes recèleraient des ressources minérales inexploitées.</p> <p>Frontière Ouest : Rivière jaune / Némédie.</p> <p>Frontière Sud : Monts Karpash / Corinthie et Zamora.</p> <p>Frontière Est : Montagnes kezankiennes / Turan et les steppes du nord / Hyperborée.</p>	

Armes de préférence	Noms
Niveau armement : moyen : Les Brythuniens ne sont pas de grands guerriers. Ils préfèrent utiliser des armes de jet , réservant le corps à corps à des troupes de mercenaires . D'aucuns appelleraient cela de la lâcheté, ils préfèrent parler d'intelligence.	Type Anglo saxon Masculins : Fin en "AN" et "ON" (Evan / Duncan / Brandon) Féminin : Fin en "A" ou "EEN" (Laureen/ Gwendoleen / Amélia)
Langue	Religion(s) principale(s)
Aquilonien (le Brythunien est utilisé également)	Mitra / Wicca

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 une 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	Blason
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	
Armes de prédilection	Noms
Armement moyen : Hache de bataille. Epée à deux tranchants souvent décorées avec des motifs exotiques : oiseaux de proie, dragons, ou runiques).	Masculins : Noms courts / Début n G ou E : Egil / Gorm / Gurstafe Féminins : Noms courts / Début en H : Horya / Harild / Helga
Langue	Religion(s) principales(s)
Nordheimir, Aquilonien	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	Blason
<p>Frontière Ouest : Rivière de la mort glacée - steppes semi arides / Aesgard.</p> <p>Frontière Est : Mer Vilayet, massif des singes gris, steppe / Turan.</p> <p>Frontière Sud : Monts Graaskal rivière frigorifiée / Brythunie et royaume frontière.</p> <p>Frontière Nord : Montagnes gelées, toundra / Etendues glacées du Grand Nord</p>	

Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement moyen : Epée à 2 tranchants, hache	<p>Noms de famille en OV</p> <p>Masculins : Fin en OR ou KA Gregor / Illiashka / Freor</p> <p>Féminins : Début en K Katarina / Kyllors / Kallisto</p>
Langue	Religion(s) principales(s)
Hyperboréen, Aquilonien, Nordheimir	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.

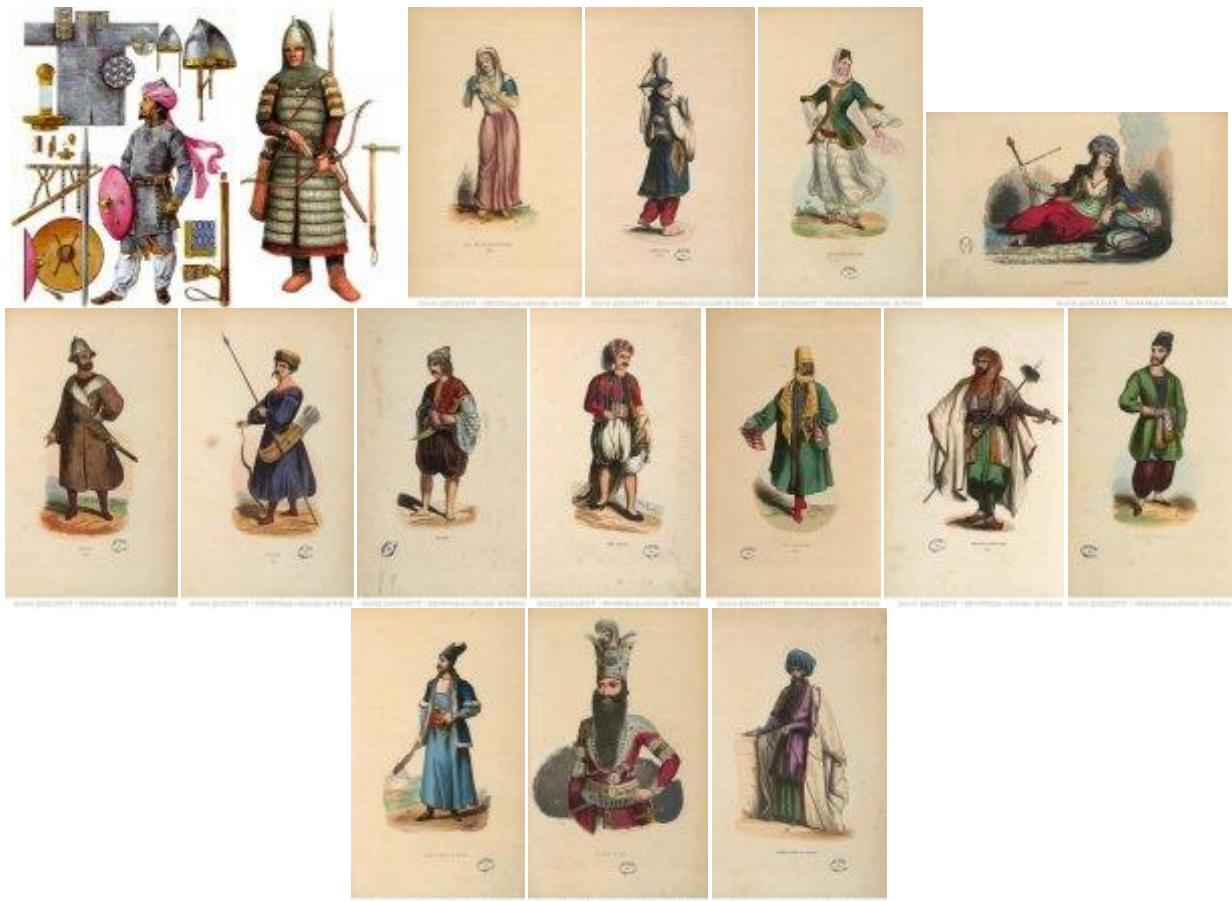
Capitale	Système politique	Dirigeant
Aghrapur	Monarchie	Grand Sultan Yezdigerd
Population	Symbole	Niveau technologique
11.400.000	Croissant jaune sur fond rouge	Civilisé (récemment)

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 préférence Niveau d'armement moyen : Cimenterre, 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) Erlak, le Tarim vivant

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

Vêtements : Pantalon ample, ceinture à nœud, 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 exerceraient 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	Blason
A l'ouest : Monts Karpash (Brythunie, Corinthe) A l'Est : Montagnes Kezankiennes - marches Zamoréennes (Turan) Au sud : Koth Au nord : Hyperborée	
Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement moyen : Epieu, bouclier. Corps armés peu développés.	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	Religion(s) principales(s)
Hyrcanien, Aquilonien	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	Blason
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)	
Armes de prédilection	Noms
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.	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	Religion(s) principales(s)
Stygien , Shémite, Khotien	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	Symbole	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)
Kushite, stygien, tribal	Derketo, Jhebbal Sag, Set, Jullah

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, parcourent 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 EN RESENTIR LE BESOIN
Population	Symbolique	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 préférence 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 Hyrkanien , Khitan	Religion(s) principales(s) Erlik , dieu de la mort et le Tarim vivant

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



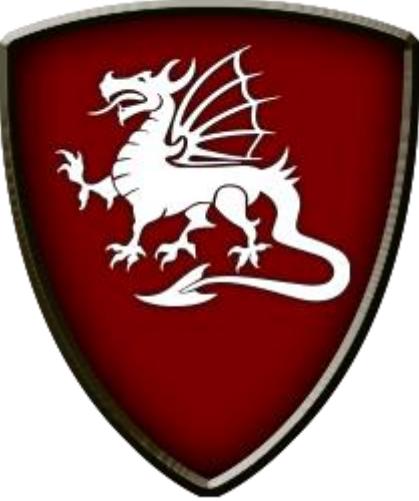
Khitaï

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 fauille 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	Religion(s) principales(s)
Khitan	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**: Bâtisseur **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 minéraux 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 9ans ; 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	Symbolique	Niveau technologique
14.000.000	Éléphant blanc sur champ vert	Civilisé

Frontières	Blason
A l'ouest : Kosala (dominé par Vendhya) A l'Est : Uttara Kuru et Kambuja Au sud : l'océan Au nord : monts himéliens et Ghulistan	
Armes de prédilection	Noms
Niveau d'armement de léger à lourd : Epées courbes, Katar (sorte de poing américain), Kukri (dague courbe)	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	Religion(s) principales(s)
Vendhyen, Khitan, Kosalan	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".

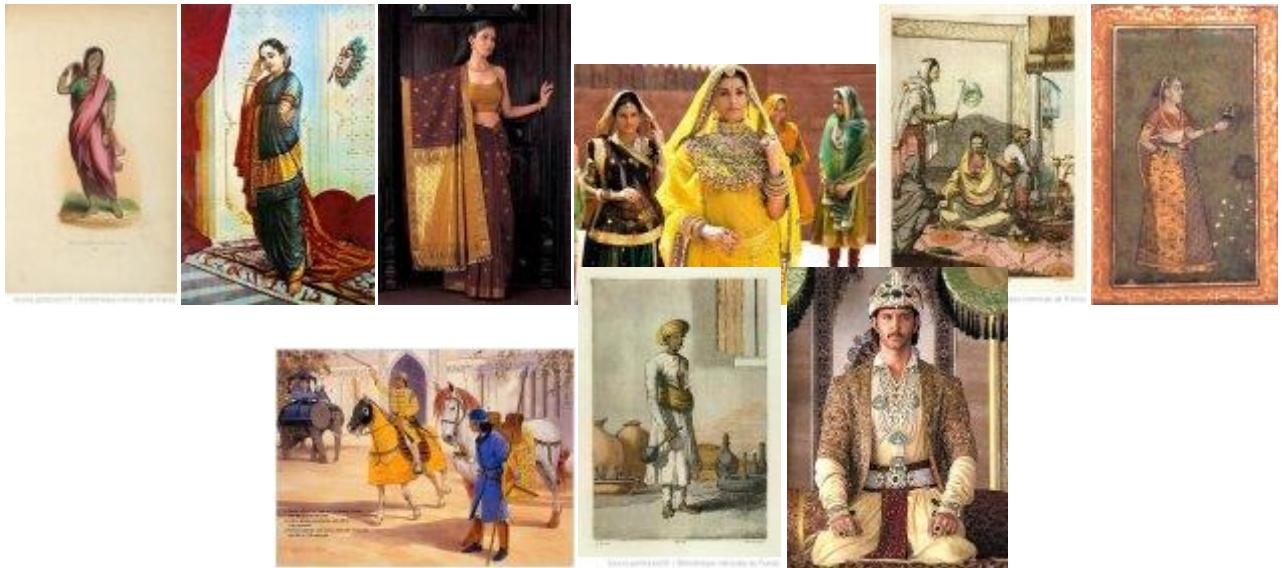
Féminins

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** : "Attirante". **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 décos. 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'arburer 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 peut 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 précédant 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 mêlée** tenues à une main sans Annonce, font perdre **1 point** de combat.
- **Les armes de mêlée** 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 mêlée 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 : ASSOMMÉ !** » : 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.

- « **Announce : MORT !** » : Vous tombez directement à l'état Mort.
- « **Announce : 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.
- « **Announce : 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 Announce ou un coup avec une arme.
- « **Announce : PEUR !** » : Vous devez simuler la frayeur et fuir au loin (en courant si la sécurité le permet) pendant 1 minute.
- « **Announce : 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.
- « **Announce : RECULE !** » : Vous êtes contraint de reculer de 10 pas (avec précaution) et devez attendre 10 secondes (le temps de compter lentement jusqu'à 10 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) !
- « **Announce : RESISTE !** » : L'action que vous avez faite (Coup, Announce, etc,...) est sans effet sur cette personne. On ne résiste jamais à une autre « Announce : RESISTE » ou à une Announce 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

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)
- Initier (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 Initier 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 orange** 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 objet peut se révéler de facture Exceptionnelle. Son possesseur peut dire « Annonce : RESISTE » en réponse à « Annonce : BRISE ! » sur lui.

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

On dit qu'il existe des Chefs d'œuvre encore plus extraordinaires, mais si leur valeur est plus importante, ils ont le même effet, rendant simplement plus simple l'usage de magie sur eux.

Les Artisans sont capables de reconnaître la facture d'un objet !

L'expérience

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

- Perdre son personnage (Mort) oblige à prendre son personnage de substitution.
- Si on perd aussi son personnage de substitution, 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 (environ) 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 billet de montée de niveau qu'il faudra faire valider auprès d'un Maître dans la compétence visée.

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 cartes.

Dessus sont indiqués le nom de l'ingrédient.

Pour les utiliser, un Botaniste devra les regrouper tandis qu'un Alchimiste devra les amener au Pc Orga ou à un maître Alchimiste qui pourra les échanger au vu de sa carte de personnage et de sa formule contre un descriptif de Potion. Un Guérisseur Expert lui, devra lui aussi déposer l'ingrédient médicinal au Pc Orga après son utilisation.

Les langages

Le langage courant le plus utilisé est l'Aquilonien qui est pratiqué par un grand nombre de pays. Tout personnage quelle que soit son origine, peut parler cette langue au moins en baragouinant !

Pour lire et écrire un langage, il faut avoir la compétence **Littérature**, bien qu'un personnage possédant l'une des compétences suivantes pourra lire ses langues natales (Alchimie / Cartographie / Commerce / Magie / Noblesse / Politique / Prêtrise) !

Les langages courants 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 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 Prêtresse 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).
- Un panneau marqué MUR apposé sur une tenture la rend infranchissable.

Les pièges

Si votre personnage meurt (voir le chapitre sur les Combats), vous devrez vous rendre au PC Orga pour prendre définitivement votre personnage de substitution.

Si vous devez combattre dans l'arène, vous pouvez également choisir de prendre votre personnage de substitution. Le nom de ce personnage et son histoire sont de votre ressort car il est forcément lié à votre personnage principal et son groupe.

En revanche, vous ne pouvez pas vous en servir pour venger le personnage principal, et nous vous conseillons d'être particulièrement prudents si votre personnage principal est mort car la mort de votre personnage de substitution signifiera votre passage en PNJ selon les besoins de l'organisation à ce moment-là ou bien profiter de l'ambiance en jouant des quidams sans compétences.

Vous avez le choix entre 5 personnages secondaires :

- **Guerrier** : Armure Apprenti / Armes à une main Apprenti / Armes à deux mains Apprenti / Armes d'hast Apprenti / Protection Apprenti / Survie Initié / Résistance Apprenti
- **Voleur** : Vol Apprenti (les codes ne seront donnés qu'après la mort du personnage principal) / Attaque sournoise Initié / Agilité Initié / Discrétion Apprenti / Armes à une main Apprenti
- **Archer** : Armes à distance Initié / Guérison Apprenti / Stratégie Apprenti / Agilité Apprenti / Sauvagerie Apprenti / Séduction Apprenti (l'"Annonce : Charme" ne sera accessible qu'après la mort du personnage principal) / Armes d'hast Apprenti

- **Eclaireur** : Espionnage Apprenti (l'"Annonce : Message" ne sera donné qu'après la mort du personnage principal) / Armes à une main Apprenti / Armes à distance Apprenti / Attaque sournoise Apprenti / Survie Initié / Protection Apprenti / Résistance Apprenti
- **Guérisseur** : Guérison Initié / Survie Initié / Armes à une main Apprenti / Armes d'hast Apprenti

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 (pétard ficelle ou autre), 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, même si leur principal usage est de créer des objets magiques.

- 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 peut gagner un point de renommée si l'Arbitre de l'Arène juge le combat exceptionnel.

Les **rubans dorés** (à porter comme des décorations) indiquent que leur 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).
- Les objets marqués d'un triangle noir.

On ne vole donc pas :

- Les « Annonce : MESSAGE ! »
- Les rubans d'héroïsme 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 points de rituel
- Les objets personnels
- Les cartes de boisson ou repas

Si on veut **désarmer ou voler un objet**, on prend simplement l'étiquette qui y est attachée. Les étiquettes seront apposées sur chaque arme au moment du check. Une arme sans étiquette ne peut pas être utilisée. Si vous perdez l'étiquette (vol ou égarement) votre arme devient inutilisable ! Vous devrez trouver une autre étiquette en la volant ou en l'achetant auprès d'un artisan !

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.

Règles des jeux intégrés au GN

Jeu d'instance

En plus de vos objectifs de groupe ou des divers jeux qui vous seront proposés, vous pourrez rencontrer des gens prêts à vous solliciter pour vous envoyer en quête.

Accepter une quête ne doit pas être une décision prise à la légère ! Votre interlocuteur en jeu pourrait mal prendre le fait que vous galvaudiez la confiance qu'il place en vous.

Certaines quêtes vous conduiront vers des lieux inaccessibles autrement que nous appelons des **instances** !

Un panneau marqué Instance ne peut donc être franchi que si vous êtes accompagné d'un Organisateur ou PNJ habilité à vous le faire franchir.

Ce que vous trouverez au-delà peut changer d'une fois sur l'autre. Ne soyez pas surpris. Une instance peut être un lieu simplement compliqué d'accès, un lieu secret, voire même un lieu variable selon le moment où un groupe est autorisé à s'y rendre.

Pour sortir de l'instance, il vous faudra franchir le panneau dans l'autre sens simplement (si vous y parvenez).

Il se peut parfois que les PNJs aient besoin de temps pour préparer l'instance. En ce cas, on vous donnera un rendez-vous à une certaine heure devant le panneau d'instance.

Les quêtes peuvent rapporter des récompenses mais sont surtout prétextes à vivre des aventures originales, pouvant même se révéler essentielles pour les divers scénarios en cours.

Certains objectifs de groupe peuvent très bien vous envoyer vers de tels lieux pour les résoudre.

Si vous trouvez un lieu d'instance ne vous rendez pas au PC Orga pour y entrer. L'accès est géré par quelqu'un en jeu, en général pour les besoins d'une quête ! Soyez attentifs, discutez avec les gens.

Attention, la vie de votre personnage ne sera pas spécialement préservée ! Il entre dans une instance à ses risques et périls. Certaines quêtes peuvent très bien nécessiter des conditions de réussite complexes que l'on peut découvrir au fur et à mesure. Fuir peut donc parfois être la seule solution viable avant de revenir mieux armé, plus nombreux, ou mieux informé !

Dix instances sont réparties sur le site du GN !

L'Arène est une instance un peu particulière. En effet, c'est un lieu de jeu normal sauf si une instance est instaurée par les gestionnaires du lieu (ils le feront savoir de façon non équivoque). En ce cas, les spectateurs autour ne peuvent pas intervenir (si ce n'est par des encouragements). Le combat qui se déroule dans l'arène est alors hors du temps, lié au jeu stratégique ou au jeu maritime. Le reste du temps, le lieu est accessible librement... mais la priorité reste aux Orgas qui peuvent faire évacuer l'Arène s'ils en ont besoin. Un personnage dans une instance Arène ne peut pas être achevé ni subir des problèmes une fois l'instance terminée.

Le Cercle de rituels est une instance à laquelle on peut accéder en sollicitant le Maître Ritualiste.

Les tunnels sont d'un accès compliqué. Ne serait-ce que les découvrir est parfois déjà un exploit.

Les extérieurs, au-delà du campement barbare sont source de multiples découvertes !

Jeu de maîtrise

Sur le jeu, vous pourrez gagner des points d'expérience. 5 maximum pour un même GN !

Ces points d'expérience peuvent se gagner de multiples façons, par le biais des divers jeux intégrés au GN, principalement :

Jeu maritime / Jeu stratégique / Jeu d'instances / Jeu économique

Les maîtres dans les diverses compétences peuvent aussi en donner en faisant suivre une formation dans leur compétence. Ces séries de petites épreuves en lien direct avec la compétence enseignée varient bien entendu selon le maître, allant par exemple de réussir à accrocher une pince à linge discrètement à une victime donnée (vol) à un combat en bonne et due forme sur l'arène (armes) en passant par tout ce que l'imagination prolixe des maîtres peut créer.

Ces points d'expérience (quelle que soit leur origine) sont échangeables mais pas volables ! Il est donc possible de donner ou vendre un point d'expérience acquis précédemment. Nous souhaitons toutefois que ces échanges se fassent avec du rôleplay, par exemple avec 5 minutes de discussions sur la façon dont il a été obtenu. Donnez du sens à cette expérience plutôt que de ne voir ces points que comme des parcelles de pouvoirs supplémentaires. Pendant le GN et dans les horaires d'ouverture du PC Orga, vous pourrez venir les faire valider pour votre personnage.

Attention toutefois, toujours pour donner du sens aux montées de niveau et créer du jeu, vous ne pourrez pas monter immédiatement dans une compétence souhaitée.

En effet, si vous avez assez d'expérience, on vous remettra une montée de niveau qui devra être signée par le maître de la compétence convoitée avant que vous ne puissiez l'utiliser librement ! Si du matériel spécifique est lié au nouveau niveau vous l'obtiendrez au PC Orga en rapportant la montée de niveau signée.

Une fois de plus, les Maîtres auront à cœur de faire passer quelques épreuves avant de signer un tel document !

Jeu politique

Vous êtes concernés par le jeu politique si :

- vous faites partie du groupe Conseillers
- vous avez la compétence Politique quel que soit le niveau
- vous êtes Aquilonien, membre éminent d'une confrérie
- éventuellement si vous avez la compétence Noblesse initié.

Personnages Aquiloniens

- Si vous avez au moins la compétence Politique apprenti, vous êtes un élu de l'Assemblée du Peuple, représentant de votre province ou de votre ville. Vous serez mis en relation avec les autres représentants de votre province.
- Si vous avez la compétence Noblesse initié, vous avez un titre de noblesse et vous êtes le dirigeant d'une province, ou son représentant. Vous faites donc partie du Conseil des Provinces. Vous aurez la liste des membres du conseil.
- Si vous êtes membre éminent d'une confrérie, vous êtes membre de l'Assemblée des Confréries. Vous aurez la liste des membres de votre confrérie et des chefs de confréries (ce sera déterminé par les Organisateurs en fonction des choix retenus).

Les membres du Haut Conseil royal font partie de groupes spécifiques et la politique fait partie intégrante de leur background. Ils sont assez connus dans le royaume, et quelques-uns à l'étranger.

Voici les plus connus :

- Reine Zénobia
- Trocéro de Potain, Sénéchal d'Aquilonie
- Prospéro, bras droit de Conan
- Dexitheus, grand prêtre de Mitra
- Publius, conseiller du roi
- Athémides, gardien des sceaux
- Comtesse Albiona

Rien ne dit qu'ils seront tous présents sur place...

Les membres des assemblées et du Haut conseil seront invités à se prononcer sur des lois aquiloniennes à l'étude par Publius, le conseiller du roi. Ils seront plus ou moins bien informés des modalités selon qu'ils ont ou pas la compétence Politique.

Personnages non Aquiloniens

La compétence Politique apprenti et/ou Noblesse initié fait de vous un représentant de votre pays. Si vous êtes déjà en Aquilonie, vous faites partie de l'Assemblée des représentants étrangers, si vous venez d'arriver, vous ferez partie de l'Assemblée des Nations que Conan veut créer (mais il est possible que vous soyez aussi invités à l'Assemblée des représentants étrangers).

Vous serez invités à vous rassembler pour débattre et vous prononcer sur certaines propositions par Publius, conseillé du roi Conan, et vous siégez à l'Assemblée des Nations avec Conan.

Jeu stratégique

Sur le jeu, près des trois-quarts des groupes sont susceptibles de pouvoir participer au jeu stratégique. Tous les pays autour de l'Aquilonie sont découpés en fiefs (en vert sur la carte du monde) ! De nombreux groupes arrivent donc avec en charge la gestion d'un de ces fiefs. Les pays limitrophes de ces fiefs pourront également participer en envahissant ceux-ci. Enfin, les pays vraiment lointains pourront toutefois y participer en tant que mercenaires. Une grande carte au centre du terrain permettra de voir l'évolution de la situation. On peut par ce biais obtenir des ressources commerciales et numéraires par le pillage ou carrément annexer un territoire, ce qui n'est pas un acte anodin.

Attaquer un fief

L'émissaire d'un groupe va dans la tente stratégique pour annoncer l'attaque (elle aura lieu deux heures plus tard). L'Orga vérifie que le délai de 2 heures est respecté entre :

- Chaque annonce d'attaque pour un même groupe
- Chaque défense nécessaire pour un même fief

Pillage

L'Emissaire donne le but de l'attaque : Pillage

Conditions :

- Les ressources du fief doivent être accessibles (pas de pillage précédent dans cette période, voir le jeu économique).
- 3 rangs maximum de distance par rapport à un fief possédé ou un pays limitrophe (ainsi un groupe du Vanaheim ne pourra jamais attaquer un fief Shémite).

Calcul du nombre de combattants :

5 pour les attaquants et les défenseurs !

Le seul bonus pris en compte pour les défenseurs sera le degré de fortification du fief (6 défenseurs pour un fort, 7 défenseurs pour un château).

Conséquences :

- Pas de changement d'appartenance du fief.
- Gain immédiat des ressources pour les attaquants s'ils sont vainqueurs (chaque fief rapporte régulièrement des ressources utilisables pour le jeu économique). Un pillage effectué après la dernière récupération de ressources (le dimanche à 11h) ne rapportera que la gloire.
- Les Défenseurs ne pourront pas récupérer leurs ressources à venir s'ils ont perdu.

Annexion

Conditions :

- Le groupe attaquant doit posséder un fief ayant une frontière avec le fief attaqué (ou être originaire d'un pays qui a une frontière avec le fief en question).

Calcul du nombre de combattants :

5 de base pour les attaquants et les défenseurs !

L'Orga calcule les bonus de participants avec l'émissaire et donne ses conclusions (tous les scores sont arrondis au final au supérieur) :

Support :

- +0,5 par Fief allié touchant le Fief attaqué ou le Fief ou pays attaquant.

Bonus spéciaux :

- +0,5 pour les assaillants si l'émissaire possède la compétence Stratégie.
- +0,5 supplémentaires si l'émissaire possède la compétence Stratégie au niveau Expert ou supérieur
- -0,5 pour les défenseurs si le territoire a subi un pillage réussi préalablement
- +1 pour les défenseurs si le territoire est protégé par un fort (+2 pour un château)

Conséquences :

- Chaque fief a un nombre de points de conquête (de 3 à 5 selon la force de celui-ci). Chaque tentative d'annexion réduit ce total. S'il arrive à zéro, le fief change de possesseur.
- Le groupe vainqueur reçoit 2 points d'expérience.
- Le groupe vaincu reçoit 1 point d'expérience.
- L'Orga central prévient les Orgas de Nation et de champ de bataille qui diffusent l'information et il affiche l'attaque à la tente stratégique.

Combattants :

- Une fois que chaque groupe connaît son nombre de combattants (deux heures environ avant le combat donc), il a tout loisir pour constituer son groupe de combat.
- Chaque membre du groupe peut faire partie de ces combattants avec son personnage principal ou son personnage de substitution.
- Il peut engager des mercenaires pour combattre sous ses couleurs.
- Il peut obtenir de l'aide de la part d'autres groupes.
- Les combattants dans l'arène ne risquent aucune conséquence durable. En effet, l'arène est un lieu protégé lors de ce type de combats.
- Les combattants ne peuvent pas être achevés, volés ou fouillés.
- Ils représentent leur faction mais ne peuvent pas être directement impliqués dans ses conséquences (ce ne sont pas les personnages présents sur le jeu qui ont combattu mais bien des membres de leur faction).
- Par contre diplomatiquement un groupe peut en vouloir à un autre que cette attaque ait eu lieu.

En cas d'absence d'un groupe à l'heure du rendez-vous :

Du groupe attaquant : l'attaque est annulée tout simplement, mais ils ne pourront plus tenter d'attaque avant un délai de 4 heures.

Du groupe défenseur :

- Si des PNJs sont disponibles, le nombre de combattants est réduit de 1 et les compétences des PNJs sont ceux de guerriers de substitution.
- Si des PNJs ne sont pas disponibles, l'attaque est automatiquement une réussite.

Si le fief attaqué n'est pas géré par un groupe joueur :

Ce sont des PNJs qui le défendront avec des compétences de personnages de substitution.

Entre chaque GN : Les marqueurs d'annexion baissent de 1 entre chaque GN.

La roue des combats

Une fois les deux groupes sur l'arène, elle est lancée juste avant chaque combat lié au jeu stratégique et va modifier les conditions de démarrage du combat !

Les deux chefs de groupe se réunissent avec l'Orga. L'attaquant fait tourner la roue crantée.

Un Cartographe chez les attaquants peut faire un deuxième tirage et choisir le plus avantageux.

Les situations de départ possibles (20 cases sur la roue):

4 « Un beau temps pour la bataille ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
- Attaquants sur la base d'Attaque

1 « Trahison chez les défenseurs ! »

- Défenseurs sur la base de Défense mais 1 Défenseur (au choix des attaquants) doit se battre du côté des Attaquants.
- Attaquants (et le traître forcé) sur la base d'Attaque

1 « Trahison chez les attaquants ! »

- Défenseurs sur la base de Défense mais 1 Défenseur (au choix des attaquants) doit se battre du côté des Attaquants.
- Attaquants (et le traître forcé) sur la base d'Attaque

1 « Duel annonciateur ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
 - Attaquants sur la base d'Attaque
- ⇒ Duel entre deux champions, un dans chaque camp, avant le combat. Le perdant plus un combattant de son camp au choix du perdant ne participeront pas à la bataille !

1 « Duel d'Eclaireurs ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
 - Attaquants sur la base d'Attaque
- ⇒ Course entre deux champions, un dans chaque camp, avant le combat. Ils partent hors champ côté Attaque et arrivent à la base de défense. Le perdant plus un combattant de son camp au choix du perdant ne participeront pas à la bataille !

1 « Attaque surprise ! »

- Défenseurs sur la base de Défense avec 1 point d'armure en moins par participant !
- Attaquants sur la base d'Attaque

1 « Armes défectueuses pour la défense ! »

- Défenseurs sur la base de Défense mais 3 armes (ou boucliers) au choix des Attaquants sont retirées avant le combat
- Attaquants sur la base d'Attaque

1 « Armes défectueuses pour l'attaque ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
- Attaquants sur la base d'Attaque mais 3 armes (ou boucliers) au choix des Défenseurs sont retirées avant le combat

1 « Rivière en crue ! »

- Défenseurs sur la base de Défense

- La moitié des Attaquants sur la base d'Attaque ne pouvant faire retraite, l'autre moitié hors champ côté Attaque devant attendre 10 secondes avant de participer à la bataille!

1 « Embuscade ! »

- Défenseurs assis en cercle sur la base de Défense armes au fourreau
- Attaquants sur la base d'Attaque

1 « Attaque surprise nocturne ! »

- Défenseurs dos tournés, yeux fermés sur la base de Défense
- Attaquants se placent où ils veulent à 2 mètres minimum des Défenseurs

1 « Brouillard ! »

- Défenseurs et Attaquants mêlés et placés yeux fermés par l'Arbitre

2 « Longue marche ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
- Attaquants hors champ côté Attaque

1 « Renforts tardifs ! »

- 3 Défenseurs sur la base de Défense
- Le reste des Défenseurs (+1 combattant) hors champ côté Défense rentrent en jeu 10 secondes après le début du combat
- Attaquants sur la base d'Attaque

1 « Remparts de fortune ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
- Attaquants sur la base d'Attaque
- 5 volées de flèches avant le départ

1 « Encerclement ! »

- Défenseurs sur la base de Défense
- 3 Attaquants sur la base d'Attaque
- Reste des Attaquants hors champ côté Défense

Les achats possibles

Il est possible de regagner un marqueur d'annexion perdu en dépensant :

Un billet commercial de chaque sorte (donc 20) !

Un personnage possédant la compétence Noblesse dans le groupe possesseur du fief peut faire réduire de 2 billets commerciaux ce coût.

Il est possible d'augmenter de 1 son maximum de marqueurs d'annexion :

Le nombre de marqueurs doit être au maximum !!

Un billet commercial de chaque sorte (donc 20) pour chaque point au-dessus de 2 (il en faudra donc 40 pour passer de 3 à 4) !

Un personnage possédant la compétence Noblesse dans le groupe possesseur du fief peut faire réduire de 4 billets commerciaux ce coût.

Construire un Fort

Seul un Artisan Initié ou plus peut construire un tel bâtiment !

5 unités de Bois / 1 unité de Pierre / 2 unités d'Esclaves / 1 unité de Métaux simples / 1 unité de Teintures / 1 unité de bétail / 1 unité de Moutons / 1 unité d'Armement / 1 unité de Chevaux / 1 unité de Vins / 1 unité de Fourrures.

Construire un Château

Seul un Artisan Initié ou plus peut construire un tel bâtiment !

Le fief doit déjà posséder un Fort !

5 unités de Pierre / 1 unité de Bois / 2 unités d'Esclaves / 1 unité de Métaux simples / 1 unité de Céréales / 1 unité de Fruits et légumes / 1 unité de Teintures / 1 unité d'Armement / 1 unité de Chevaux / 1 unité de Soie / 1 unité de Métaux précieux.

Influence des Guerres

Certaines attaques (générées par les Orgas) peuvent être des conséquences directes des Guerres par des messagers apportant des nouvelles liées : exemple : des tribus Pictes ont rasé un village de la Baronne de Conawaga !

Le maximum de marqueur d'annexion est considéré comme inférieur de 1 à sa vraie valeur en cas de tentatives d'annexions entre groupes de pays en guerre !

Jeu maritime

Sur le jeu, 20 groupes sont susceptibles de pouvoir participer au jeu maritime.

Cette épopée marine est sensée s'être déroulé avant le GN. Les participants se remémoreront donc leurs souvenirs de voyage marin au fil des tours du jeu ! Comment expliquer alors qu'ils ne se rappellent pas en début de jeu avoir été arraisonnés par de vilains pirates ? Ce n'est pas grave... On fait abstraction !

A chaque groupe sera attribué un bateau, différent selon le type d'objectif qui lui est dévolu (Militaire, Marchand, Exploration) !

Des exemples se trouvent en fin de document. De plus, le premier tour se fera le vendredi soir avec tout le temps nécessaire pour tout assimiler et poser des questions.

Le plateau de jeu

Il s'agit de la carte occidentale des régions du monde de Conan. Cette carte est divisée en cases hexagonales. Seuls les hexagones comportant une partie de mer seront utilisés sur la carte. Ceux-ci sont numérotés en noirs afin de les localiser plus facilement.

20 hexagones portent un numéro supplémentaire. Il s'agit d'un numéro d'Aventure !

Les bateaux

Chaque bateau porte un numéro ne correspondant pas à celui de son groupe, de façon à ce que personne ne sache au début du jeu de quel bateau et surtout de quel type de bateau il s'agit.

Un bateau est défini par ses caractéristiques

VITESSE : le nombre de mouvement de base que peut effectuer le bateau au cours d'un tour entier

CONTENANCE : le nombre maximum de marchandises que le bateau peut transporter dans sa cale

COMBAT : le nombre d'hommes engagés lors d'un combat (dans l'arène)

RESISTANCE : la force de résistance du bateau aux dégâts occasionnés par le vent, les combats, etc...

Ces caractéristiques ont un score allant de 1 à 5 maximum et sont données à chaque groupe selon leur bateau. A ces scores de base, chaque groupe attribue 1 point de caractéristique supplémentaire à son bateau, à placer dans la compétence de son choix sans dépasser le maximum autorisé !

Il est possible d'augmenter encore ces caractéristiques en cours de jeu par des achats (voir en fin de document) mais c'est très cher, surtout si on veut dépasser le maximum de 5 !

Il existe 3 types de bateaux :

Commerce : Vitesse 3 / Contenance 4 / Combat 2 / Résistance 2

Militaire : Vitesse 3 / Contenance 1 / Combat 4 / Résistance 3

Exploration : Vitesse 4 / Contenance 2 / Combat 3 / Résistance 2

EXEMPLE : Un groupe reçoit un bateau Militaire et choisit d'améliorer sa contenance dans l'idée de voler des cargaisons : son bateau aura donc Vitesse : 3 / Contenance : 2 / Combat : 4 / Résistance : 3

Tours de jeu

Fiche d'ordre à remplir toutes les 3 heures et à remettre avant :

1 heure le samedi / 11h le samedi / 14h / 17h / 20h / 23h / 11h le dimanche

Il y aura donc 7 tours de jeu !

Objectifs du jeu

Objectif de groupe : Donné au début du jeu, il définit l'objectif qui permettra de remporter un gain conséquent s'il est validé avant la fin du septième tour de jeu. Il est plutôt agressif pour les bateaux militaires, sous forme de convoi de marchandises pour les bateaux commerciaux et de découverte d'Aventures pour les bateaux d'explorateurs.

Carte Aventure : Chaque groupe peut réussir une Aventure et bénéficier des récompenses liées.

Objectif de type de bateau :

- Un bateau de commerce part avec autant de marchandises qu'il a de contenance (le Groupe ne les a pas physiquement). Lorsqu'il arrive à mi-parcours il récupère autant de billets commerciaux de son choix qu'il lui reste de marchandises (celles qu'il ne s'est pas fait dérober... et là, le Groupe les obtient physiquement en échangeant son bon de transport à la tente commerciale). Il repart alors pour la fin de son périple avec à nouveau ses cales pleines.
- Un bateau d'exploration part avec autant de marchandises qu'il a de contenance moins un ! Lorsqu'il tente sa première Aventure (réussie ou pas, mais avec la carte correspondante en sa possession), il récupère en plus des éventuelles récompenses, autant de billets commerciaux de son choix qu'il lui reste de marchandises.
- Un bateau qui gagne un combat peut prendre au perdant autant de marchandises que son bateau peut contenir (les bateaux militaires n'ont aucune marchandise au départ / les cales des bateaux marchands sont pleines au départ). Le Groupe vainqueur s'il a pris des marchandises au perdant (si ses cales ne sont pas pleines et que le perdant avait encore des marchandises donc) obtient physiquement autant de billets commerciaux de son choix en échangeant son bon de transport à la tente commerciale.

Les cartes aventures

Chaque équipe part en possédant UNE carte Aventure. Le texte de cette carte correspond à l'une des 20 cases spéciales numérotées sur le plateau de jeu.

Au départ, personne ne sait à quelles aventures correspondent les numéros ! Il faudra explorer les différents lieux pour en savoir plus sur ce qu'ils cachent.

Pour « REUSSIR » une aventure, le groupe doit positionner son bateau sur la case portant le numéro d'une carte Aventure qu'il possède et COMBATTRE dans l'arène, les ennemis plus ou moins forts situés dessus. S'il gagne, il obtient le nombre de récompenses correspondant à cette aventure (voir le tableau des récompenses). Si le groupe n'a pas la carte Aventure correspondant au numéro de la case, il ne peut pas tenter de la réussir (même s'il l'a eue puis perdue).

Sur chaque carte on a des informations :

- Le crâne représente la difficulté d'accès (monstre ou personnage)
- Le trésor représente le nombre de récompenses gagnées
- S'il y a une flamme, cela signifie que le bateau subira 1 dégât
- Les textes ne servent à rien sinon à l'ambiance... Dans le même ordre d'esprit ne soyez pas offusqués de rencontrer une aventure présentant une cité dans le désert en plein océan... Vous trouverez bien une explication à ce paradoxe, comme par exemple que vous avez trouvé des ruines sur un îlot contenant des informations cruciales sur ce lieu.

Ces cartes d'Aventure sont physiquement échangeables ou volables. On peut aussi en récupérer en jeu.

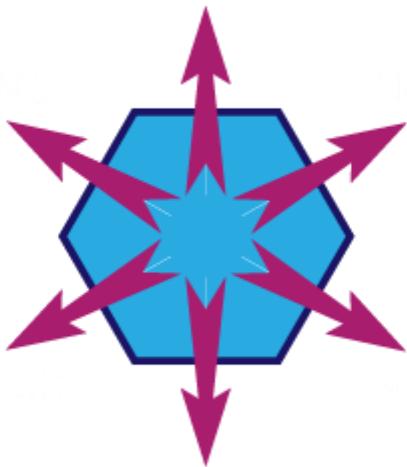
Une Aventure réussie par un groupe ne peut plus être tentée par un autre ! Si plusieurs groupes tentaient la même aventure en même temps, ils cumuleraient leurs forces ou s'affronteraient avant selon qu'ils souhaitent partager le butin ou non.

Entre chaque tour

Définition de la direction et de la force du vent pour ce tour

La roue sera lancée et le résultat affiché !

Directions possibles : Elles seront utiles pour calculer les déplacements possibles (cf. chapitre déplacement). Ce sont celles des côtés des hexagones, soit six directions possibles :



Force du vent : de 0 à 4

- Augmente potentiellement le nombre de déplacements possibles pendant la phase d'action de jeu (voir le chapitre déplacements)
- Au début du tour, si la force du vent est supérieure à la résistance d'un bateau, celui-ci perd 1 en Résistance et s'il tombe à 0, il devra obligatoirement réparer avant tout mouvement (à moins que l'équipage ne soit affecté à l'Entretien).

Abordages et Résolutions d'aventures

S'il doit y avoir un combat lors du tour, les protagonistes en sont avertis par voie d'affichage et par un message envoyé à leur campement avec l'heure à laquelle l'abordage sera joué sur l'arène !

Fiche d'ordres

Avant l'heure indiquée pour chaque tour, une fiche d'ordre doit être remplie par chaque groupe et remise dans l'urne prévue à cet effet (cette urne est hors-jeu et ne peut en aucun cas être forcée ou vidée) ! Un exemple de fiche remplie se trouve en bas de ce document.

Notation du Numéro du bateau et du tour

Affectation de l'équipage pour ce tour

Le groupe note à quelle tache il affecte son équipage pour le tour entier.

- **Voilure** : obtient un mouvement supplémentaire pour le tour de jeu
- **Armement** : obtient un combattant supplémentaire pour le tour de jeu
- **Entretien** : permet de réparer un dégât sans dépenser de temps d'action ; si la Résistance est au maximum cela permet d'éviter la première perte dans la phase d'action
- **Vigilance** : Permet d'augmenter de 1 la portée d'exploration pendant toute la phase d'action de ce tour
- **Humeur** du capitaine pour ce tour

Le capitaine peut être d'humeur **Neutre** en cas de rencontre il ne prend pas l'initiative de l'attaque

Le capitaine peut être d'humeur **Agressive** en cas de rencontre il y a combat (il peut préciser des numéros de bateaux qu'il ne veut pas attaquer).

Phase d'action

On entend par « action » toute activité prenant un ou plusieurs temps de cette phase d'action. Chaque action prend un ou plusieurs temps.

Il y a 12 temps possibles par phase d'action

Les actions possibles en jeu :

E (Explorer une case) : L'action d'Exploration permet au groupe de regarder ce qui se trouve dans un hexagone situé à 1 distance. Il connaîtra les types de bateaux qui y sont éventuellement présents et leur nom, et s'il s'agit d'une case Aventure avec un gros chiffre, le nom de l'Aventure présente sur la case ainsi que le fait de savoir si elle a déjà été réussie ou pas. L'affectation de l'équipage en vigilance augmente la capacité d'Exploration à 2 cases pour toute la phase d'action. Si cette action est utilisée alors que le bateau est sur une case numérotée dont l'équipage fournit la carte Aventure correspondante (à joindre avec la fiche d'ordres), alors il sera possible de réussir cette Aventure.

A (piocher une carte Aventure) : Prends 3 temps (noter trois fois de suite A dans les cases temps). Voir le chapitre sur les cartes Aventures !

R (Réparer) : Occupe deux temps (noter deux cases de suite R). Permet de regagner 1 en Résistance à condition de ne pas être déjà au maximum.

B (piocher une carte Bonus) : Piocher une carte Bonus. Celle-ci ne sera obtenue que pour le tour suivant. Certaines cartes Bonus sont peu utiles, d'autres très utiles, cela dépend des circonstances et de la chance. La liste des cartes Bonus est secrète, les explications sont directement sur chaque carte. Les cartes Bonus sont cessibles !

Exemples de carte Bonus :

PUGNACITE : Permet de continuer à se déplacer sans perte de temps ce tour-ci malgré les combats.

VOILURE : Permet d'effectuer une action supplémentaire de Déplacement (cumulable avec le vent) qui doit suivre immédiatement après.

J (Jouer 1 carte bonus) : Jouer une carte déjà en sa possession prend donc un Temps, il faut penser à le préciser et faire suivre des actions cohérentes. Jouer une carte Bonus qui permet d'Explorer à une plus grande distance et ne pas Explorer juste après, est inutile ! La plupart des cartes bonus ont un effet immédiat, elles doivent donc être jouées juste avant l'action qu'elles impactent. Quelques-unes fonctionnent pour le Tour complet et il est donc préférable de les jouer en début de tour. De très rares cartes ont un effet permanent. La carte Bonus utilisée doit être jointe à la fiche d'ordres.

M (Mouvement) : Le premier Mouvement de chaque tour peut se faire dans n'importe quel sens (sauf contre un vent de force 2 ou 3). Par la suite, soit le bateau change de cap (un temps) soit il avance (un temps) ! On peut faire autant d'action Mouvement dans un tour que le bateau a de Vitesse ! (voir les précisions sur le Mouvement dans le chapitre suivant).

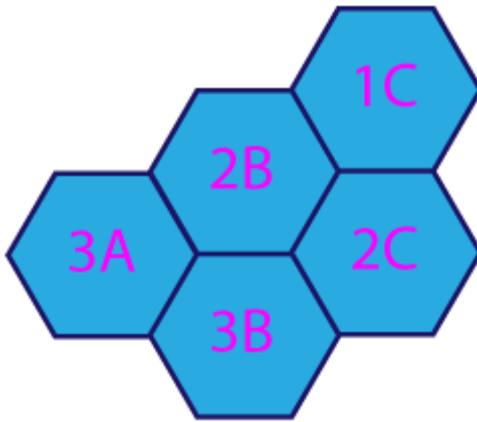
V (utilisations du bonus Vent) : utilisable 1 à 3 fois par tour selon la force du vent, il permet de faire un mouvement supplémentaire juste après un autre mouvement à condition d'avancer dans le sens du vent. Exemple : avec un vent de NE de force 2, un bateau peut faire une action M (Mouvement) vers le NE, puis une action V (Vent) ce qui lui permet d'avancer de deux cases pour un seul point de Vitesse, et comme le vent a une force de 2, il peut refaire cela encore une fois dans le tour.

P (Poursuite) : Permet de se rapprocher au plus près d'un bateau (donner son numéro). Il n'est pas possible de prévoir l'utilisation éventuelle du Vent avec cette action. Il est conseillé de faire plusieurs actions Poursuite pour se rapprocher au mieux de sa cible, quitte à en prévoir trop. Donner cet ordre pour un bateau ciblé, n'est possible que

si ce bateau est à 2 cases maximum au moment de la poursuite (3 cases si l'équipage est affecté à la Vigilance). Les actions Mouvement et Poursuite se cumulent, leur total ne pouvant excéder la valeur de vitesse du bateau.

Précisions sur les mouvements

Le bateau possède une caractéristique Vitesse qui est le nombre de Mouvements (ou Poursuites) possibles pendant la phase d'action. A cette caractéristique peut s'ajouter le bonus d'équipage si celui-ci est affecté à la voilure. Un Mouvement peut être un déplacement vers un hexagone contigu dans le sens du bateau ou un changement de cap (le premier déplacement du tour indiquera la direction du bateau).



Exemple : voyager de 3A vers 2C prend 3 temps et donc 3 actions Mouvements !

1er temps : M(ouvement) NE (Nord Est car rappeler la direction est utile) 2 B (le numéro de la case d'arrivée pour éviter tout quiproquo)

2ème temps : M / SE (Un changement de direction compte un temps de Mouvement) !

3ème temps : M / SE / 2 C

Si le bateau avait une vitesse de 3 et n'avait pas affecté l'équipage à la voilure, il ne pourrait plus faire d'actions de Mouvement pour les 9 Temps qu'il lui reste !

L'influence du vent

Si l'on avance dans le sens exact du vent (précisé en début de tour), un mouvement supplémentaire est attribué par tour pour une force 1, 2 pour une force 2 et 3 pour une force 3.

Exemple : Avec un vent de NE de force 1, voyager de 3 A vers 1 C prend 2 temps et 1 seule action de Mouvement !

1er temps : M / NE / 2 B

2ème temps : V / NE / 1 C (Ce mouvement gagné grâce au vent est possible car l'action Vent suit immédiatement une action Mouvement ET que le vent est dans la même direction !

Si le bateau avait une vitesse de 3 et n'avait pas affecté l'équipage à la voilure, il pourrait encore faire 2 actions de Mouvement !

La force du vent a deux conséquences :

Si elle est de 2 ou 3, elle empêche un bateau de faire un mouvement face au vent !

Si elle est de 1, elle permet de faire une action Vent juste après une action Mouvement, à condition d'aller dans le sens du vent. Si elle est de 2, il est possible de refaire une action Vent après une autre action Mouvement toujours dans les mêmes conditions. Si elle est de 3, c'est une fois de plus.

suivre le vent permet donc de couvrir de longues distances, tandis que se diriger à l'inverse peut obliger à louoyer.

Un vent de 0 signifie qu'il n'y a pas de vent ce tour-ci donc aucune influence !

Un vent de 4 indique une tempête qui empêche tout Mouvement ou Poursuite !

Résolution des combats

Abordages (bateau contre bateau) :

Un combat a automatiquement lieu si à la fin d'un Temps, deux bateaux se retrouvent sur la même case ET que l'un des deux Capitaines au moins est d'humeur agressive sans avoir précisé qu'il ne voulait pas combattre l'autre navire. Il est noté sur la feuille de l'arène qu'un Abordage doit avoir lieu, l'organisateur décidant de l'heure où le combat en réel aura lieu, en fonction du planning d'occupation de celle-ci. Il prend en note également le nombre de combattants de part et d'autre (valeur de combat + éventuellement un combattant si l'équipage a été affecté à l'armement).

Chaque bateau perd 1 en Résistance !

Les bateaux sont bloqués 2 temps après le combat. Cela fait donc perdre les deux derniers temps, puisque tout est décalé !

A la fin du Tour, les participants aux divers combats sont prévenus, sur le tableau dans la tente stratégique, et par un message envoyé à leur camp.

A l'heure prévue, les combattants de chaque groupe s'affrontent physiquement sur l'arène. Si un des groupes ne se présente pas 5 minutes au plus tard après l'heure prévue, il perd automatiquement le combat.

Une fois le combat résolu (entre deux tours donc) :

Le bateau du groupe perdant perd 1 en Résistance ! (Rappel, un bateau avec 0 en résistance ne peut plus faire de Mouvement ni de Poursuite).

Si le perdant avait des marchandises dans sa cale, le vainqueur gagne un bon de transport équivalant à sa Contenance ou moins s'il n'y avait pas assez de marchandises dans la cale. Il pourra échanger ce bon de transport à la tente commerciale contre des billets commerciaux de son choix !

Les combats opposant plusieurs navires :

Deux navires s'affrontent en premier (s'il n'y a pas de volontaires, l'organisateur décide au plus logique). Le troisième peut entrer en lice une minute après le début du combat. Un éventuel quatrième une minute plus tard, et ainsi de suite !

Un combat s'arrête lorsque plus personne ne veut se battre, ce qui peut arriver en cas d'alliances. Un bateau est considéré comme perdant si tous ses combattants sont à terre. S'il y a plusieurs vainqueurs, l'éventuel bon de transport est remis au camp de son choix par l'organisateur.

Plusieurs combats dans le même tour :

Deux bateaux qui se sont affrontés, ne peuvent pas se réaffronter dans le même tour, ni le tour suivant (s'ils se retrouvent sur la même case dans cet intervalle, l'organisateur les traitera comme neutres) !

Par contre si un bateau doit gérer plusieurs combats dans un même tour, il perd un combattant par combat supplémentaire (provisoirement) !

Combat pour résoudre une Aventure :

Lorsqu'un bateau est sur une case avec un gros numéro (de 1 à 20), qu'il met avec sa fiche d'ordre la carte d'Aventure correspondante et qu'il fait une action d'Exploration de cette case, il peut tenter de réussir l'Aventure. Si un groupe se trompe en mettant une mauvaise carte d'Aventure, il perd simplement celle-ci et il n'y a ni combat ni réussite.

Il est noté sur la feuille de l'arène qu'une Aventure doit avoir lieu, l'organisateur décidant de l'heure où le combat en réel aura lieu, en fonction du planning d'occupation de celle-ci. Il prend en note également le nombre de combattants et le nombre de « monstres » de l'autre selon la complexité de l'Aventure.

Le bateau perd 1 en Résistance si l'Aventure l'indique (voir le paragraphe sur les Aventures) !

A la fin du Tour, les participants aux divers combats d'aventure sont prévenus, sur le tableau dans la tente stratégique, et par un message envoyé à leur camp.

A l'heure prévue, les combattants du groupe s'affrontent physiquement sur l'arène avec des PNJs « monstres ».

Une fois le combat résolu (entre deux tours donc) :

Si le groupe a gagné le combat, il remporte le bon de récompenses lié et peut le faire valoir au Pc Orga. L'Aventure est indiquée comme résolue et ne pourra donc plus être tentée !

Si le groupe a perdu le combat, le bateau perd 1 point de résistance (supplémentaire éventuellement) !

Si plusieurs groupes s'associent pour réussir une Aventure (leurs bateaux sont donc au même endroit et l'Exploration est au même temps sur la fiche d'ordre), le deuxième groupe peut entrer en lice une minute après le début du combat et ainsi de suite.

En cas de réussite, le bon de récompense sera donné, soit au groupe ayant donné la carte Aventure, soit à un autre si tous les membres de ce groupe sont hors combat. Libre à eux de s'arranger ensuite.

Achats possibles

Carte Aventure : 2 pièces d'or

Carte Bonus : 1 pièce d'or

1 point de Vitesse : 1 Soie / 1 Esclave / 2 Coton / 1 Bois (doublé si fait atteindre 6 points, triplé si fait atteindre 7 points)

1 Point de Contenance : 1 Esclave / 1 Bois / 1 Teintures (doublé si fait atteindre 6 points, triplé si fait atteindre 7 points)

1 Point de Combat : 1 Armement / 1 Fruits et légumes / 1 Céréales / 1 Sel / 1 Vins (doublé si fait atteindre 6 points, triplé si fait atteindre 7 points)

1 Point de Résistance : 2 Bois / 1 Métaux simples / 1 Métaux précieux (doublé si fait atteindre 6 points, triplé si fait atteindre 7 points)

Récompenses (au choix)

1 point d'expérience

1 pièce d'or (20 pièces d'argent)

1 point de renommée (1 maximum par bon de récompense)

1 point d'héroïsme (1 maximum par bon de récompense)

5 ingrédients au hasard

2 points de rituel

1 formule alchimique au hasard

1 sortilège au hasard

1 objet spécial

2 potions alchimiques au hasard

1 réponse à une question simple

Avantages liés aux compétences du capitaine (au choix)

Le Capitaine du navire est choisi parmi les membres du groupe (obligatoirement) !

Il peut changer d'un tour à l'autre !

Il faudra préciser sur la fiche d'ordre son numéro et cocher les cases correspondant aux compétences qu'il possède !

S'il possède la compétence Armurerie au moins au niveau Initié :

Même effet que l'affectation de l'équipage en Entretien et cumulable avec celle-ci !

S'il possède la compétence Artisanat au moins au niveau Initié :

Même effet que l'affectation de l'équipage en Voilure et cumulable avec celle-ci !

S'il possède la compétence Cartographie au moins au niveau Initié :

Même effet que l'affectation de l'équipage en Vigilance et cumulable avec celle-ci !

S'il possède la compétence Commerce au moins au niveau Initié : Récupère 2 billets commerciaux supplémentaires lors de la réussite de l'objectif de type de bateau commercial ou d'exploration !

S'il possède la compétence Noblesse au moins au niveau Initié : Reçoit 1 récompense de plus lors d'une aventure réussie !

S'il possède la compétence Stratégie au moins au niveau Initié : Même effet que l'affectation de l'équipage en Armement et cumulable avec celle-ci !

S'il possède la compétence Vol au moins au niveau Initié : Récupère un billet commercial supplémentaire pour chaque bon de transport obtenu ce tour !

Exemple de fiche d'ordre remplie

FICHE DE GESTION D'UN TOUR DE JEU

TOUR N°	2
Groupe :	Barios 57

Rappels

N° du bateau	21
N° de la case de départ	2C
Direction du vent pour ce tour	SE
Force du vent pour ce tour	2
Vitesse du bateau	4
Résistance actuelle du bateau	1 sur 2

AFFECTATION DE L'EQUIPAGE POUR CE TOUR

Entretien						
Humeur du Capitaine						A
Bateaux à ne pas attaquer						7/12
Numéro de joueur du Capitaine:						401
Armur	Artis	Carto	Comm	Noble	Strat	Vol
		X		X		

GESTION DES ACTIONS PAR TOUR

Temps	Type d'action	Précisions
1	M	S / 3C
2	M	SE
3	M	SE / 4D
4	V	SE / 5E
5	E	6G
6	A	
7	A	
8	A	
9	M	SE / 6D
10	R	
11	R	
12	B	

Ce groupe a bien fait d'affecter son équipage à l'entretien car comme le vent est de force 2 (et qu'il aurait été supérieur à la Résistance du bateau au départ), le bateau aurait perdu 1 en Résistance au début du tour et se serait retrouvé à 0. L'entretien a permis de regagner 1 résistance et d'atteindre son maximum de 2 !

Ses mouvements sont bien réfléchis et tirent parti du Vent. D'ailleurs il aurait pu l'utiliser encore en action 10 pour doubler son Mouvement dans la direction du Vent !

Il se trouve qu'en Temps 3 le bateau se retrouve sur la même case en 4D qu'un bateau pirate qui engage un combat !

Du coup le bateau perd immédiatement 1 point de Résistance. Ce qui l'amène à nouveau à 1 !

Du coup également, il ne fait rien aux Temps 4 et 5 !

Au Temps 6 on reprend les ordres là où on s'était arrêté, et l'action de Vent peut être jouée !

L'Exploration à 2 cases de distance est possible grâce à la compétence cartographie du capitaine qui augmente la portée normale. La case Aventure révèle le secret de son nom : la Tombe du Roi maudit !

Suit la pioche d'une carte Aventure, bien gérée par les 3 Temps successifs !

Temps 11, le mouvement est fait atteignant le maximum octroyé par la vitesse.

Temps 12, l'action de Réparation est un échec puisqu'il aurait fallu deux actions consécutives consacrées à ça, ce qui est impossible suite au combat contre les Pirates, et il en va de même pour la pioche d'une carte Bonus qui ne sera pas possible.

En récupérant leur enveloppe retour du Tour 2, le groupe aura dedans 1 carte Aventure prise au hasard, ce qui augmentera leurs chances de trouver une île au trésor dont le Capitaine attend avec impatience de recevoir des récompenses puisqu'étant Noble il sait qu'il en recevra une de plus. Il aura aussi la mauvaise surprise d'apprendre que dans une heure, il leur faudra se battre dans l'arène contre les Pirates. Ayant une valeur de combat de 3, ils ne se font guère d'illusions sur leurs chances de victoire, mais sait-on jamais.

2 membres du groupe sont prêts à l'heure dite et ils ont payé un mercenaire à l'allure menaçante pour faire leur troisième homme. L'un des deux, un Courtisan, a préféré prendre son personnage de substitution, un bon Guerrier. Face à eux quatre Pirates assoiffés de sang se placent sur la base d'attaque de la lice. Le combat incertain un temps, finit malgré tout par tourner à l'avantage des Pirates sont il reste un survivant à la fin de l'abordage.

A la fin du combat tout le monde se relève indemne. Les Pirates recevant un bon de transport de 1 car leur petite Contenance ne leur permet pas de gros gains. Le groupe sait donc qu'il a toujours 2 marchandises dans ses cales qu'il espère faire fructifier bientôt. Par contre il va démarrer le prochain tour à 0 en Résistance (perte d'un point de Résistance supplémentaire pour le perdant d'un abordage). C'est un vrai souci car si la force du vent est supérieure à 1, même affecter l'équipage à l'Entretien ne permettra pas de pouvoir naviguer. Reste la possibilité de passer du temps à Réparer ou choisir un autre Capitaine dans le groupe qui aurait par chance la compétence Armurerie suffisamment élevée.

Ce tour aura été mouvementé et par chance, l'équipage a pioché l'Aventure de la Tombe du roi maudit. Il pourra l'Explorer le tour prochain et tenter de battre ses gardiens. Il garde une belle rancune vis-à-vis des Pirates, gageons qu'il y aura bien une occasion de se venger au cours des multiples événements qui se passent dans cette forteresse loin de la mer où tous sont réunis actuellement.

Jeu économique

Les ressources

Il y a une vingtaine de ressources différentes, réparties inégalement !

Elles ne sont pas quantifiées exactement, ainsi on ne sait pas vraiment de combien de têtes se compose une ressource de Moutons. Cela n'a pas d'importance pour le jeu. Seule la pénurie ou l'abondance d'une ressource feront fluctuer sa valeur.

Il va de soi qu'une personne possédant sur elle une Ressource de Bétail n'a pas des vaches dans sa poche. Il s'agit simplement de la preuve d'appartenance permettant d'accéder aux ressources en question.

La monnaie

La valeur : 1 pièce d'or vaut 20 pièces d'argent

1 pièce d'argent vaut 10 piécettes dorée

1 piécette dorée vaut 10 piécettes argentées

La description des monnaies :

La pièce aquilonienne :

- Métallique, elle est frappée de la tête de lion d'un côté et d'un E stylisé de l'autre
- La pièce d'or est octogonale
- La pièce d'argent est ronde

Cette monnaie est la monnaie principale du jeu !

Les piécettes :

Rondes, légères, elles servent principalement à l'achat dans les tavernes et auberges.

Les pièces étrangères :

Si la monnaie aquilonienne s'est imposée auprès des pays sous sa domination et les pays alentours, les grandes puissances étrangères comme Turan et Khitai ont leur propre monnaie.

Ces monnaies non officielles en Aquilonie peuvent être acceptées aux risques et périls du vendeur car la plupart des commerçants en ces terres les refusent.

Ramener de fausses pièces de monnaie est interdit !

Les ressources et la monnaie sont obtenues différemment selon que le groupe possède un fief ou dirige un pays :

Les fiefs :

Ils rapportent plus ou moins de ressources et de monnaie selon leur importance au groupe qui les contrôle et ce plusieurs fois au cours du GN.

Dans l'enveloppe de départ

Le samedi à partir de 14h (à récupérer à la tente du commerce)

Le samedi à partir de 21h

Le dimanche à partir de 11h

Les pays :

Les pays n'étant pas inclus dans le jeu des fiefs reçoivent des ressources et de la monnaie proportionnellement au nombre de groupes liés à ce pays et à la richesse supposée de celui-ci (en général c'est le groupe diplomatique ou dirigeant qui reçoit tout).

Dans l'enveloppe de départ uniquement

Les autres groupes :

Ils n'ont aucune ressource particulière ou monnaie dans leur enveloppe de départ. Et oui le monde est injuste mais il se forge et il est tout à fait possible pour un groupe sans fief d'en obtenir ou d'en piller un (voir le Jeu Stratégique)

Les récompenses :

Des Quêtes, certaines Compétences, mais aussi des Pillages ou des Explorations (voir le jeu Maritime) peuvent permettre de récupérer des ressources diverses ou de la monnaie !

Les piécettes :

Chaque groupe reçoit quelques piécettes dans son enveloppe de départ selon ses préachats de cartes de repas ou boissons !

Les quêtes commerciales

Chaque groupe reçoit une quête commerciale.

- Exemple : 1 Moutons / 2 Poissons / 1 Teinture / 1 Gemme > Gain au choix de 2 points d'expérience ou 2 pièces d'or
- Validation : Lorsqu'un groupe a les ressources nécessaires pour finaliser sa quête, il peut se rendre à la tente commerciale et valider sa quête !

Plus une quête commerciale est compliquée et plus elle apporte de gain.

Certaines quêtes commerciales peuvent réclamer aussi des Accords de passages d'un pays à un autre.

Exemple : 3 Sel / 3 Esclaves / 1 Ivoire / Déplacement de Zamora jusqu'en Aquilonie > Gain de (1 point de renommée ou bien 1 point d'héroïsme) + 1 point d'expérience + (2 formules alchimiques classiques ou bien 2 formules de sortilèges classiques)

Il sera nécessaire pour réussir cette quête d'apporter en plus des ressources deux Accords de passages permettant de faire le lien entre les deux pays (ici par exemple Brythunie et Némédie ou encore Corinthie et Ophir).

Seuls les Nobles peuvent signer un Accord de passage !

Cela se fait sur un papier libre.

Il est interdit de faire un faux Accord de passage ou d'en signer un si on n'a pas la compétence nécessaire.

La valeur des biens et services

Le prix est indiqué en pièces d'argent mais est bien entendu une indication, les cours pouvant grandement fluctuer selon l'offre et la demande (les achats à la tente Commerciale notamment sont prohibitifs). De plus certains achats listés ci-dessous sont compliqués à réaliser concrètement (les points d'Expérience par exemple nécessitent souvent de trouver un Maître qui accepte de vendre son enseignement).

Liste :

1 Pièce d'or = 20 PA

1 Point d'Expérience = 20 PA

1 Ressource Commerciale = entre 3 et 10 PA

1 Armure de belle facture (inutile de vouloir revendre celles des joueurs) = 200 PA

1 Bouclier = 10 PA

1 Epée simple = 20 PA

1 Dague = 5 PA

1 Epée à deux mains = 30 PA

1 Arme d'haste = 10 PA

1 Arc = 20 PA

1 Bourse en cuir = 1 PA

1 Objet quelconque (étiquette) = 2 PA

1 Objet de facture exceptionnelle (étiquette) = 150 PA

Un quart d'heure avec une Courtisane ou un Courtisan (soft évidemment) = 5 PA

Un Mercenaire pour une heure d'assistance active = 10 PA

1 Boisson = 1 piécette argentée (si les boissons alcoolisées ou softs élaborés s'achètent en argent réel par avance, il faut quand même les payer en monnaie du jeu sur place... Si vous vous faites voler les piécettes fournies avec le ticket de boisson (involable lui), vous devrez vous en procurer d'autres pour vous abreuver, mais les Aubergistes auront des travaux simples à vous proposer pour cela)

1 Repas = 1 piécette dorée (même principe que pour les boissons).

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

Discrédition

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 craints, 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.

Prêtresse

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 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 :

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 religions

ADONIS, dieu de fertilité

« Adonis fait partie du grand panthéon shémité. Une entité somme toute très positive représentant l'espoir verdoyant et le renouveau de la vie sur terre, avec lui toute la végétation refleurit. J'ai remarqué en traversant les terres pastorales que cela ne s'appliquait pas qu'à la végétation et que de nombreux hommes s'en remettent à lui pour accomplir des prouesses toutes viriles. Il est d'ailleurs souvent représenté nu et le phallus dressé.

La légende veut qu'il soit le compagnon d'Isthara et qu'il a été tué. Cette dernière l'a tiré des enfers au prix de grands efforts. Il est cependant condamné à errer la moitié de l'année dans les mondes souterrains. C'est pourquoi la terre est livrée aux griffes de l'hiver. On célèbre son retour au printemps : les prêtres se dénudent alors et s'entailent pour verser leur sang fertile sur la terre ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Shem

Couleurs : blanc sur marron

Symbolique : homme avec des traits porcins au phallus dressé

ISHTAR, Déesse à la poitrine d'ivoire

« Le temple d'Ishtar est certainement le bâtiment le plus troublant, et pour certains le plus attirant de la ville d'Akitana. Finement sculpté et paré de mille couleurs, il y règne une atmosphère sensuelle qui enveloppe une immense idole d'ivoire, représentant une femme ailée au torse dénudé.

Il ne faut pas se méprendre sur la nature et la situation des jeunes gens aux attitudes aguicheuses qui fréquentent l'endroit. Ce ne sont pas de vulgaires prostituées. Certaines jouissent des plus grandes marques de respect de la population akbitanienne qui leur confère un caractère sacré, tout du moins durant certains rites. On vient ici pour renouveler par la grâce divine la fertilité et la prospérité des cultures et des corps. Dans d'intenses cérémonies sensuelles les prêtres et prêtresses incarnent la déesse et ses amants, dont Adonis le premier d'entre eux. Cependant ce n'est pas tant l'ambiance du lieu que la crainte qui attire de nombreux adorateurs : crainte que la nature dépérisse et que l'envie des hommes de s'accoupler disparaîsse.

Pour les shémites Ishtar est fille d'Anu et à ce titre règne sur le cosmos et par-là sur la destinée des hommes. Comme chacun sait les étoiles influencent le comportement de ces derniers. C'est donc aussi de son avenir qu'on vient s'entretenir auprès des filles, fils et amants d'Ishtar ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte d'Ishtar est actif dans les pays suivants : Shem, Corinthie, Zingara, Zamora, Khoraja, Koth, Khauran

Couleurs : violet sur blanc

Symbolique : sphynx féminin avec ailes et pattes de lion

ANU, le dieu taureau

« La traversée des monts Karpash fut terrifiante. Elle n'était pourtant rien comparée à notre entrée dans le désert kothien, aux limites du royaume d'Ophir. En effet une tempête de sable s'était levée alors que nous avions quitté les derniers reliefs, et probablement les dernières possibilités de protection naturelle. C'est à peine si je pouvais distinguer la fortification qu'on m'avait indiquée et qui était tenue par le légendaire Ordre des chevaliers d'Ophir. Ceux-ci ne pourraient nous être malheureusement d'aucun secours en de telles circonstances. On n'y voyait plus à trente pas quand nous nous retrouvâmes par miracle au beau milieu d'un petit campement d'éleveurs de bovins. Il offrait à dire vrai une protection à peu près nulle face aux rafales de vent chargées de sable. Le ciel, obscurci par ces

masses soulevées du sol, s'assombrit encore, probablement par l'arrivée d'énormes nuages noirs. Les nomades s'agitaient. Pas question pourtant de plier bagages dans ces circonstances. Plusieurs d'entre-eux pointèrent le ciel du doigt. Impossible de distinguer quoique ce soit. Est-ce sous influence de mes compagnons d'infortune, je jurerais avoir aperçu un amas mouvant munis d'immenses cornes, tournant autour de nous dans des gestes furieux. Si certains se jetèrent à terre, sous la protection illusoire d'une toile de tente, tandis que d'autres demeuraient pétrifiés au milieu des secousses, un homme dans la force de l'âge et aux bras puissants dégaina son grand couteau et alla se saisir du plus grand taureau parmi les bêtes agitées. Après quelques phrases psalmodiées religieusement, il égorgea d'un seul geste précis l'imposant animal, et l'accompagna dans sa lourde chute, sans relâcher son cou noueux. Semblant se battre en duel contre un ennemi invisible, alors qu'il avait la jambe coincée sous le corps de ce taureau, il projeta avec sa lame le sang de sa victime dans les quatre directions cardinales. Je ne pus bientôt plus rien voir, et seulement entendre le hurlement du vent, plaçant mon visage dans un pan de mon manteau. Le sable commençait à me recouvrir, jusqu'à m'ensevelir complètement. Quand bientôt les vents refluèrent. Hormis le taureau, ils avaient causé peu de morts. Il faut croire que le dieu courroucé avait été calmé par le geste déterminé du sage éleveur».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Shem, Ophir, Corinthie

Couleurs : blanc sur vert

Symbolle : Taureau

JHEBBAL SAG et JHIL LE SANS PITIE

« J'ai parcouru bien des terres, des plus accueillantes aux plus hostiles. Mais je ne peux prétendre à la fois avoir traversé les terres désolées des Pictes et vous rapporter mes mémoires. Très peu de personnes peuvent affirmer sans mentir connaître un homme qui en est revenu. Et sans doute se comptent sur les doigts d'une seule main celles qui en sont effectivement revenues vivantes. Et j'ai partagé une longue soirée avec l'une d'elle dans un établissement sans confort du Gunderland. [...] Il est difficile de déterminer les croyances des Pictes. D'ailleurs pour beaucoup se sont plutôt des animaux qui ne croient en rien. Chez les Pictes la vie quotidienne se confond entre un monde visible et un monde invisible, royaume des esprits de la nature que rejoignent sans doute les guerriers morts au combat, et chaque événement peut être interprété comme l'action d'un esprit à la volonté plus ou moins autonome. Le plus grand d'entre eux est connu sous le nom de Jhebbal Sag qui règne sur les bêtes et dont les nombreux enfants ont à leur tour engendré une race animale. L'un d'eux, Jhil le sans pitié, esprit-corbeau, est son messager, et on s'adresse à lui pour comprendre les événements et la volonté des esprits qu'ils manifestent. Il semble que chaque clan ait son totem animal, qui influence le style de vie qu'il mène. Ainsi le chat sauvage inspire l'art de tuer en silence, l'alligator est un féroce chasseur dont le foie et les entrailles transmettent sa puissance.

Dans chaque clan exerce un shaman, parfois plus influent que le chef lui-même, qui est reconnaissable à son accoutrement qui lui donne l'aspect de son totem.

On peut entendre au loin des tambours aux rythmes entêtant qui communient avec les esprits de la nature. Mais on ne peut qu'imaginer l'horreur des cérémonies dédiées aux esprits. Ce qui est certain c'est qu'elles font l'objet de nombreux sacrifices sanglants ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : terres désolées des pictes, royaumes noirs, Kush

Couleurs Jhebbal Sag : vert sur noir

Symbolle Jhebbal Sag : tête d'ours

Couleurs Jhil : noir sur blanc

Symbolle Jhil : tête de corbeau

ASURA, dieu à l'oeil de lynx

« Ayant quitté avec soulagement les vallées tortueuses et étroites du Ghulistan, c'est cependant avec grande méfiance que l'occidental que je suis emprunta la passe de Zhaibar pour arriver dans un pays de vastes forêts. En avançant vers sud le climat devint de plus en plus chaud et humide, ce qui ne fut pas déplaisant au demeurant après avoir grelotté plusieurs nuits dans la montagne, avec son lot de créatures étonnantes pour qui n'a pas quitté nos chères contrées : tigres, éléphants, singes, oiseaux aux mille couleurs. C'est au milieu de cette jungle que j'ai aperçu les premiers vestiges d'une formidable cité abandonnée. Il m'est impossible d'en mesurer l'étendue, mais elle me parut immense. J'appris plus tard qu'il s'agissait de Maharastra, première capitale de Vendhya, cité du roi Orissa le conquérant. L'édifice le plus impressionnant, face à ce qui devait être le palais royal, était un bâtiment finement ouvragé portant à plusieurs endroits un œil félin. Sans aucun doute l'œil de lynx d'Asura, dieu protecteur de la famille royale. Je m'y trouvais alors naturellement en sécurité, loin des pics himéliens de Ghulistan dont on dit qu'ils abritèrent jadis quelques sombres sorciers. Bien que vidé de ses occupants depuis peut-être des siècles, ce lieu me semblait toujours empreint de la sagesse et de la bienveillance du dieu qui préserve encore les souverains de la sorcellerie. Je me mis alors en quête de quelques savoirs anciens dans ces murs, bien plus longtemps que je ne l'aurais imaginé. Mais bien trop peu de temps pour percer les secrets de l'ordre cosmique qu'observent les prêtres d'Asura et qui détermine la vie des hommes ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte d'Asura est actif dans les pays suivants : Aquilonie, Uttara Kuru, Vendhya, Venjipur

Couleurs : or sur vert

Symbole : œil de lynx

MITRA, dieu de lumière et de justice

« Le culte de Mitra est sans conteste le plus répandu, en tout cas dans les terres occidentales. Mitra est un dieu bienveillant et qui a le sens de la justice et de l'équité. Sa représentation sous forme d'un homme de grande taille, aux cheveux bouclés et barbus, aux traits sereins exprime la compassion et la miséricorde dont il fait preuve. Chose assez rare pour être soulignée, ses commandements incitent au respect des droits individuels, quitte à traiter sévèrement les actes des hommes lors du Jugement dernier. Je dois dire que dans ma Némédie natale on s'accommode assez bien de la volonté des prêtres de Mitra à lutter contre l'emprise de Set et plus généralement de l'oppression qui peut s'exercer au nom de tel ou tel autre dieu. Ils se montrent particulièrement instruits et impliqués dans la vie civile et la prospérité des cités où ils ont construit leurs temples sans ornements.

J'ai pourtant souvent entendu les reproches des adeptes d'autres cultes dans des régions plus éloignées qui ont vu se répandre une religion monothéiste particulièrement intolérante vis-à-vis des autres croyances. Au sein même de l'Aquilonie la suspicion est de mise envers qui ne reconnaît pas la suprématie de Mitra. Mitra, dieu de lumière, qui fait scintiller la civilisation hyboréenne. Alors que dans certains pays, Ophir, Koth, Brythunie ou Corinthie le manque de ferveur et la tolérance vis-à-vis d'autres cultes conduisent inexorablement à de nombreux troubles sociaux. La liberté de conscience s'en trouve relativisée, encore plus dans des contrées où les prêtres de Mitra admettent sans difficulté l'esclavagisme

Les plus fervents adorateurs se sont rassemblés au sein d'un Ordre appelé la Flamme de Mitra. Si de nombreux prêtres sont investis dans la société des hommes en bâtissant de nouveaux établissements, en gérant de grandes communautés ou en participant au rayonnement de la culture occidentale, les membres de la Flamme semblent tournés vers des pratiques plus mystiques, cherchant à travers des rituels une relation plus intime, plus pure et plus lumineuse avec leur dieu.».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Aquilonie, Argos, Corinthie, Némédie, Ophir, Zingara, Brythunie

Couleurs : bleu sur blanc

Symbolle : sceptre

BEL, Dieu des voleurs

« Le culte du dieu prié par les voleurs est par nature extrêmement discret et je n'ai pu contempler aucun lieu consacré à Bel. Il est cependant attesté de façon à peu près certaine sur une frange centrale du continent : Zamora, ce qui ne surprendra guère de nombreux voyageurs imprudents qui l'auront compris à leurs dépens, mais aussi Corinthie, Kauran, Koth, Shem, Argos, sans oublier les îles Barachanes qui abritent les plus dangereux pirates qui soient. C'est peut-être en Shem que Bel est moralement le plus admis dans le panthéon, et on le représente parfois sous forme d'un aigle portant un éclair fourchu. Ses adeptes auraient pour signe de reconnaissance une plume d'oiseau. Mais lequel, et ne s'agit-il pas d'une simple légende, je n'ai jamais rencontré témoin capable de me détronger ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Shem, Zamora, Argos, îles Barachanes, Khauran, Koth, Corinthie

Couleurs : blanc sur noir

Symbolle : aigle à l'éclair fourchu

SET / DAMBALLAH, le dieu serpent

« J'ai quitté Kush au sein d'une caravane en partance pour la Stygie. En compagnie de nombreux esclaves noirs, nous traversâmes une savane monotone peuplée d'animaux surprenant comme les girafes ou les rhinocéros, avant d'atteindre une zone plus désertique qui annonçait la Stygie toute proche, et assez vite des marais sombres abritant le lotus pourpre, dont on me narra le pouvoir de paralysie et de mort certaine. Nous arrivâmes enfin aux portes de Kheshatta dont on dit qu'elle est dominée par de puissants magiciens et où l'influence de Derketo me faisait encore froid dans le dos. La route devait être encore longue jusqu'à Khemi à la forteresse de pierres noires, où j'espérais trouver une embarcation pour Zingara. L'approche de cette ville côtière renforça un sentiment extrêmement partagé et pas moins confus entre fascination et répulsion envers cette ancienne civilisation. Impossible de pénétrer la plus grande cité stygienne en tant qu'étranger, à moins d'être esclave, ce à quoi je ne tenais absolument pas. C'est donc dans un campement que j'attendis l'arrivée d'un navire marchand susceptible de m'emmener loin de ces contrées. Dans cette attente la seule distraction notable qui fut offerte à la population est la lapidation d'un homme sur la place publique, qui méritait son châtiment pour avoir heurté un hippopotame, animal sacré, avec son embarcation. Les rares étrangers qui entraient dans Khemi étaient de riches commerçants et quelques ambassadeurs, qui devaient cependant la quitter avant la tombée de la nuit. Ceci éveilla ma curiosité. Un soir je vis passer les lourdes portes de la ville un chariot de bronze sur lequel trônait un probable dignitaire, tenant un sceptre surmonté d'un serpent enrôlé sur lui-même et qui se mordait la queue. Il m'a semblé qu'il tenait auprès de lui un immense grimoire aux ferrures finement travaillées. L'étrange attelage était suivi de jeunes hommes et jeunes femmes vêtus de légères robes blanches, portant de grands cierges noirs. Je gravis un promontoire pour suivre du regard leur cheminement. Je ne les apercevais que par intermittence d'autant que les ténèbres prenaient possession des lieux et que seules les immenses façades de ce qui devait être le temple de Set étaient éclairées. Je ne pus en voir plus mais j'ai la certitude d'avoir

entendu à plusieurs reprises des cris de surprise et d'agonie. Je ne saurai sans doute jamais si cela à un rapport : on me raconta le lendemain que le soir venu, de monstrueux serpents installés dans le temple étaient lâchés dans les rues de Khemi. S'ils décidaient de dévorer un passant, cela était considéré comme une volonté du Père, aucun individu ne s'aviserait à porter secours à la malheureuse proie. Je ne pu m'empêcher de me remémorer les visages des jeunes gens aux bougies noires. »

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Stygie, Kush, Royaumes Noirs, Koth, Shem

Couleurs : jaune sur noir

Symbolle : serpent écailleux enroulé sur lui-même se mordant la queue

BORI, Dieu guerrier

« C'est en suivant une longue colonne d'esclaves venant de l'Est que, bien que n'en menant pas large, je pénétrais en terre hyperboréenne. Le géant à la peau si pâle et aux yeux si verts m'avait permis deux jours plus tôt de cheminer avec ses hommes. A vrai dire c'est ce plus exactement ce que j'ai cru deviner, bien que j'en doute encore au moment où j'écris ces lignes. Toujours est-il que j'ai été toléré au sein de cet improbable équipage. Pour tout dire la compagnie de ces solides guerriers du Nord est plus glaciale que ces contrées relativement tempérées. Même si après quelques temps et non loin du terme de ce voyage, l'alcool aidant, ils se sont montrés un peu plus bavards. C'est au tour du feu, dans un hameau situé en contre-bas d'une petite forteresse dont je ne peux m'enlever de l'esprit qu'elle devait abriter un mystérieux sorcier, que j'entendis pour la première fois le nom de Bori. Il fût alors présenté comme un puissant chef de guerre. Puissant et ancien. Aussi ancien, devais-je comprendre plus tard, que les premières tribus hyboréennes, au temps où elles étaient toutes à l'état de barbares. C'est à ses conquêtes militaires, et sans doute aussi à la façon dont étaient rapportés dans la légende ses hauts faits d'arme, qu'il dut son statut de divinité chez nos ancêtres. Sa mémoire demeure vive dans ces contrées et y fait briller l'œil du guerrier tout comme la boisson ou encore l'imminence du combat m'a-t-il semblé, bien que fort heureusement je n'ai pas eu à partager cette émotion. ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Gunderland (Aquilone), Hyperborée

Couleurs : rouge sur gris

Symbolle : hache

TOLOMETH, dieu noir des Abysses

« Dans le sud de Brythunie nous sommes passés en vue d'une grande cité. Mon guide m'appris qu'il s'agissait de Potrebia. Il m'a fallu un moment avant de me souvenir en quoi ce nom ne m'était pas inconnu. Je me fis confirmer par le brythunien qu'une légende veut que s'y trouve un lieu sacré dédié à une ancienne déité désormais disparue, venue des profondeurs de la terre, à qui l'on donnait le nom de Tolometh. Ce nom était synonyme de malédiction pour beaucoup. Pour cette raison ou une autre, nous suivîmes un chemin rocailleux passant raisonnablement au nord de la ville tandis que notre conversation s'étendit en conjecture sur la disparition d'une amulette liée au culte de Tolometh ». »

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Aucun en particulier car ses adeptes sont pourchassés !

Couleurs : rouge sur noir

Symbolle : lézard

CROM, Dieu guerrier des Cimmériens

« M'éloignant sans grand regret d'Haloga je remontais bientôt le lent cours de la rivière de la mort gelée, jusqu'aux monts Eiglophiens. Leur traversée fut une épreuve extrême et je me suis plusieurs fois demandé qui de ma mule ou de moi abandonnerait l'autre en premier. Périle d'autant plus difficile qu'au terme d'une descente de vallées densément boisées et où s'engouffrait un vent hurlant, les premiers contacts humains ne furent guère plus chaleureux qu'en terres hyperboréennes. On dit que les Cimmériens descendent directement des Atlantes, ou encore que les premières tribus étaient contemporaines à Atlantis, ce qui explique peut-être leur caractère, à moins que ce ne soit le temps qu'ils passent à chasser et à cueillir dans les épaisses forêts qui couvrent leur territoire [...]. »

Il est difficile d'appréhender leurs croyances. Ils croient c'est certain, mais ils font peu confiance aux forces surnaturelles et aux dieux, et ceux-ci le leur rendent bien. Certains ne jurent que par Crom, un dieu guerrier, mais il passe souvent après la lame du guerrier qui prononce son nom. Ils jurent, et c'est à peu près tout. Si Crom est respecté, il ne fait pas l'objet d'une quelconque vénération. [...] J'ai passé quelques temps auprès d'un ancien d'un des nombreux villages cimmériens. Ses cheveux sombres prenaient la teinte de la neige et ses yeux gris étaient délavés par les ans. Il m'emmena un jour dans un lieu sacré. Il me raconta tout au long du chemin l'importance du fer et combien Crom appréciait les actes de bravoures des valeureux combattants, à qui il pouvait accorder ses faveurs, autant qu'il méprisait les faibles qui s'adresseraient à lui. Je découvris alors un champ de pierres dressées, ciselées et alignées, qu'il me présenta comme le champ des chefs. La pierre debout située en décalage n'était autre, dit-il, qu'un projectile utilisé dans une guerre impitoyable opposant Crom à Ymir. Je note que la légende n'indique pas si l'un des deux dieux se trouva alors sous la pointe de plusieurs tonnes, ni s'il y eu un vainqueur. J'avoue dans le même temps ne pas avoir posé la question, de peur de le froisser, à mon guide d'un jour. [...] Une tempête me fit renoncer à une dernière visite sur l'un des versants du Ben Morgh qui m'aurait appris comment les cimmériens se représentent Crom, dont une statue y a trouvé refuge dans une grotte ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Cimmérie

Couleurs : blanc sur rouge

Symbolle : épée

WICCANA, déesse de la Nature

« La traversée de la proche Brythunie devait se passer sans encombre. Nous avons pourtant croisé avant que de pénétrer dans une vaste forêt une délégation menée par un grand prêtre de Mitra. Son escorte était lourdement armée et transportait dans une cage suspendue une femme en haillons, qui ne gâchaient rien de la beauté de cette blonde créature. De l'avis de mon guide, nul doute que celle-ci finirait dès le lendemain sur le bûcher. Quand je l'interrogeais sur cette perspective, il se montra peu complaisant à l'égard du Culte du dieu de la justice et de la lumière et de tous ses saints. Le monde n'est-il pas fait d'hommes et de femmes, me dit-il de façon énigmatique ? De solide et de liquide ? De matière inerte et d'êtres vivants ? La femme obsède l'homme, fait ressortir sa virilité, enfante, cela est parce que cela doit être : est-ce pour autant le mal ? Je passa le restant de la journée à méditer ces

paroles [...] L'habileté de mon compagnon de route avec son arc nous assura un repas tout à fait acceptable qui se déroula dans le silence. Et à la réflexion, nous nous en rendîmes compte au bout d'un moment, dans un étonnant silence. Les oiseaux de nuits s'étaient tus, et le vent était soudainement tombé. Les braises de notre feu n'étaient pour moi qu'un fragile réconfort au milieu de ces ténèbres silencieux. J'ai cru m'étouffer avec un dernier morceau de gibier quand j'ai entendu un cri strident indescriptible, auquel il fut répondu de manière effroyable. Quelles créatures fantastiques s'étaient-elles donné rendez-vous ici ? Wiccana est en colère, se borna à dire le brythunien sans desserrer les dents. Essayez de dormir. Ce qui fut totalement impossible avant l'aube. Deux jours plus tard, nous évitions soigneusement, sur les conseils de quelques paysans, les villages aux abords de Pirogia frappés par une épidémie ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Brythunie

Couleurs : vert sur blanc

Symbole : arbre

Culte des ancêtres et des esprits de la nature

« J'ai côtoyé de nombreux peuples aux légendes merveilleuses. Et au sein d'elles autant de leçons de vie. Les hommes s'identifient à de grandes figures parmi les anciens. On narre leurs sagas les jours de grandes cérémonies. On récite des litanies énumérant les noms des ancêtres. On s'adresse à eux pour intercéder auprès des dieux ou pour obtenir faveurs et conseils. Parfois ils en deviennent dieux eux-mêmes. Tous ne pèsent pas dans la même façon dans la vie des hommes, mais de Bori au Tarim vivant de tels cultes existent du Nord au Sud et d'Ouest en Est. ».

Les pictes croient qu'à leur mort leurs esprits rejoignent le monde des esprits se mêlant aux esprits naturels, animaux ou élément, et leur culte dépasse celui des seuls ancêtres. Il en est ainsi des esprits des deux grands fleuves des terres désolées, le fleuve noir et le fleuve tonnerre. Ils occupent une place centrale chez les pictes et sont source de vie, apportant eau, nourriture, moyen de transport, et de mort, délivrant malades et prédateurs aquatiques. Il semble que certains rites soient liés à ces cours d'eau considérés comme de réelles entités auxquelles on s'adresse et à qui on fait des offrandes et on sacrifie de nombreuses victimes lors de grandes cérémonies. Autant d'occasion de rassembler une ou plusieurs tribus, de tisser des liens et d'interroger les éléments sur leur devenir. ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Ce type de culte est actif dans les pays suivants :

Ancêtres : Royaumes noirs, Vanaheim, Asgard, Hyrkanie, Kush, Hyperborée

Esprits de la nature : terres désolées pictes

Couleurs anciens : argent sur noir

Symbol anciens : crâne

Couleurs esprits : argent sur vert

Symbol esprits : arbre

Ymir, seigneur des tempêtes

« Que peut-on penser d'une vie dans des contrées tellement froides, et d'un dieu qui y exerce sa volonté ? Faut-il qu'il soit aussi cruel que le vent qui gifle votre visage, et d'une humeur si fiévreuse qu'elle réchauffe le corps en dépit de tout ! Je commençais à maudire ce roi, géant de gel, seigneur des tempêtes, depuis que j'avais traversé les monts eiglophiens. Les Aesirs disent que certains rocs, certaines grottes lui sont consacrés. Mais cela ne m'étonne pas qu'ils

n'y passent guère de temps en prière ! Mon esprit se calma et mon corps repris vie après quelques soins pris dans un sauna opportunément construit au cœur de ce village d'Asgard. Les fiers guerriers qui m'entouraient avaient le regard rieur, je n'y pris pas vraiment attention, concentré que j'étais sur les pierres brûlantes arrosées régulièrement par de la neige. [...] C'était l'automne et une des rares cérémonies religieuses se préparait. En fait il s'agissait d'un immense banquet où on allait se remplir la pensée de viandes de mammouth ou de reines tirées du feu et ingurgiter des quantités incroyables de ale, le sang d'Ymir me dit joyeuse la femme qui me servait. Nulle prière dans cette journée, mais des récits de guerre contre les Vanirs. Il semble que mes hôtes entraient quand ils étaient en état d'ébriété avancé en contact avec leur dieu, lui racontant leurs exploits, et espérant vivre dans l'au-delà une autre vie faite de batailles et de beuveries auprès de celui qui règne sur le Valhalla ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Asgard, Vanaheim

Couleurs : blanc sur bleu

Symbole : corne à boire

DERKETO, Déesse de la fertilité

« Nous atteignirent la côte noire au port de Zabhele, cité côtière kushite. [...] le capitaine argosien me proposa de l'accompagner chez une sorte de prince Chaga, dont je compris qu'il s'agissait d'un descendant stygien. J'avais peu de détails sur les affaires qui le liaient à lui, mais je crois que cela touchait à quelques métaux précieux et à l'ivoire [...]. C'est certainement un rare privilège que d'être l'invité d'un tel personnage. Sa demeure était en pleine effervescence. Traité tel un noble invité, j'ai été amené à assister à une cérémonie consacrée à quelques jeunes membres de la classe dirigeante à peine pubères, sous l'insistance prononcée de mon hôte. J'étais loin d'imaginer ce qui attendait mes yeux, bien que le sourire inquiétant du prince aurait dû m'alerter. L'assistance qui se pressait au temple portait les toilettes des grands jours, à la gloire de Derketo découvrais-je en pénétrant moi-même dans l'établissement. J'avais bien entendu parlé dans les régions pastorales de Shem de l'entité qui symbolise le cycle de la nature. On la décrivait bien comme une tentatrice qui cherchait à arracher Adonis des bras d'Ishtar. Cela ne m'avait pourtant rien évoqué de semblable à ce qui s'organisait dans la nuit qui commençait. Tout se partagea ce soir-là, chair et vin. Rassasiés par une nourriture abondante, la noblesse réunie observa la ronde accomplie par ses progénitures guidées par quelques esclaves de luxe et un maître de cérémonie très démonstratif dans une ambiance désagréablement moite. A son approche, j'ai dû moi-même par respect pour celui qui m'accueillait chez lui, flatter les vertus de sa dernière fille. J'ai cru percevoir un éclair de terreur dans les yeux de celle-ci mais je l'ai sentie tout en même temps singulièrement disponible, abandonnée, ce qui contribua grandement à l'émotion que je ressentie en voulant porter secours à la fragilité même, si pleinement dévouée. Je voulus la garder auprès de moi et la protéger des sollicitations de mes voisins de tablée. Mais cela ne se put. Les effluves qui montaient à ma tête devinrent alors insupportables et je quittais prestement les lieux. Comment cela est-ce possible ? Je ne vis le lendemain dans ses yeux que l'indifférence à l'égard de l'étranger que j'étais redevenu, ou que je n'avais jamais cessé d'être. Le maître de maison me moqua en évoquant avec moult détail les rituels au combien plus bestiaux des Gallahs. Troublé par cette nuit qui me semblait irréelle, je pris rapidement congés».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Stygie, Kush, Zembabwei, Shem

Couleurs : noir sur or

Symbole : buste de femme couronnée de profil

YUN, dieu de la lointaine Orient

« C'est sans doute une folie que d'entreprendre un si long voyage à la découverte du Royaume du Milieu. Mais la folie pouvait bien m'emporter après que j'ai découvert toutes ces merveilles. Les paysages variés s'étendent à perte de vue. Les mets sont variés et abondants. Les objets d'art sont sophistiqués. Les techniques de production sont ingénieuses. Les rares récits rapportés par les caravanes turaniennes ou vendhiennes sont une pale image de toutes ces splendeurs. [...] J'ai bien cru, perdu dans une immense jungle, que ce n'est pas la folie qui allait m'emporter mais bien un groupe d'hommes gorilles, sans l'intervention d'un moine au crâne rasé qui me prit en pitié. Après s'être assuré que je n'étais pas cannibale, il m'amena en direction d'une étrange musique de carillons, dans une bâtisse plantée au beau milieu des arbres. Il y avait là toute une communauté d'hommes qui passaient l'essentiel de leur temps à prier et étudier, ces deux activités étant largement confondues. Je n'étais pas capable de comprendre l'objet exact de leurs enseignements, mais cela me semblait souvent ésotérique. Ce peuple vit avec toutes sortes de superstitions. Ainsi mon sauveur me dit qu'ayant été suffisamment brave pour affronter la mort, jusqu'à ma rencontre avec les hommes gorilles, la mort elle-même était disposée à répondre à mes questions, ce qui fut en partie le cas puisqu'il me laissait demeurer un certain temps parmi eux. J'évoque la mort au singulier, mais je me sentis pris de vertige quand j'appris que dans leur tradition certains de ces moines connaissaient jusqu'à neuf mille démons par leur nom. Ce lieu était pourtant consacré à un dieu nommé Yun, dont je compris à vrai dire peu de chose, à tel point que je me suis demandé s'il ne s'agissait pas surtout d'un principe recouvrant de multiples facettes mystiques ». **Gemistos le nomade (érudit némédien)**

Le culte est actif dans les pays suivants : Kithaï

Couleurs : rouge sur blanc

Symbol : gong

ERLIK ET TARIM LE VIVANT, esprits des steppes

« Une fois atteinte Malikta, une cité caravanière réputée pour le commerce des pierres précieuses, perles et jade qui s'y négocient au poids, il me restait encore beaucoup de chemin pour atteindre la côte sanglante et espérer trouver un bateau afin de rejoindre la côte Ouest de la mer Vilayet. [...] Les tribus vivant dans les grandes steppes de part et d'autre de cette mer ont coutume de s'adresser à leurs ancêtres. On nomme le premier d'entre eux Erlik, seigneur des flammes craint et respecté. Le père de toute une nation. La petite cité était en effervescence ce jour-là. Je compris qu'un jeune shaman arrivait au terme de son apprentissage. Pendant plusieurs jours il s'était isolé sur un plateau désertique, sans aucune provision, avec pour seule possibilité de survie la consommation d'herbes vertueuses. Il venait de réapparaître à l'horizon, ce qui déclencha les préparatifs d'une étrange cérémonie qui devait commencer à la tombée de la nuit. En voyant le jeune homme rejoindre le cercle formé au milieu des tentes je me fis la réflexion qu'il devait être plus mort que vif, et que les plaies sur ses côtes ne devaient pas être le seul fait de la morsure du vent. Le sourire sur son visage émacié contrastait avec ses yeux qui semblaient jeter des éclairs. Alors qu'il s'avancait à la seule force de sa volonté au son des tambours, on m'expliqua à l'oreille qu'Allumsaatar avait réussi à voyager dans le ciel sans fin en compagnie des quatre vents. Des rythmes asymétriques accompagnaient son récit enflammé. Tout à coup ses yeux pleins de feu se fixèrent puis il s'écroula sur le sol. Ses membres s'agitèrent frénétiquement et il se tenait tantôt sur le flanc, tantôt à quatre pattes. « C'est un cheval mangeur d'homme, me confia mon voisin, je pense qu'il chevauche aux côtés de Tarim-le-vivant ». Ce Tarim suivit les principes d'Erlik et mena de nombreuses tribus sur l'autre rive de la mer et posa les fondements de l'empire turanien. Pour les peuples des steppes qui le vénèrent il symbolise la fertilité animale ». **Gemistos le nomade (érudit némédien)**

Le culte est actif dans les pays suivants : Hyrkanie, Turan

Couleurs : rouge sur jaune

Symbolle : brasier

ZATH, le dieu araignée

« Fréquenter les bas-fonds zamoriens n'est pas la moins périlleuses des expériences. Elle s'avère cependant riche en anecdotes et autres légendes portant sur le monde, connu et inconnu. Ces histoires sont colportées et rapportées par ce peuple fait de nombreux voyageurs, qui marchent dans les pas de Zath. Reconnu comme le dieu dominant le panthéon zamorien, j'appris qu'il s'agissait d'abord du dieu-araignée de la cité de Yézud, au nord du pays. Il ne s'y terre pas pour autant. On dit qu'il parcourt le monde et que partout il doit être servi par l'espèce humaine. Cela ne se fait pas ici de la plus vilaine des manières. Des danseuses sacrées l'honorent dans et à proximité des temples où leur idole est représentée. Lors de danses rituelles j'ai remarqué que portent ces jeunes femmes un fascinant pendentif de jade noir que vous suivez inconsciemment du regard au rythme des ondulations des corps ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Zamora

Couleurs : violet sur noir

Symbolle : araignée

IBIS, dieu de la lune

« Ayant rejoint avec soulagement la route des rois, mon compagnon de route me demanda un jour quel dieu je priais. Je lui fis une réponse prudente en lui parlant d'Ibis qui inspire ceux qui étudient le savoir, de façon désintéressée. Ses adeptes recherchent la vérité avec une grande moralité, et si l'élite développe sa connaissance des pouvoirs magiques c'est pour mieux contrecarrer les funestes plans des forces maléfiques. Cela est symbolisé par la lutte incessante qui oppose Ibis à Set. Je suis de ceux qui pensent qu'aux origines le culte d'Ibis est né en Stygie en réaction à l'oppression exercée par les prêtres du dieu serpent. On se ressourçait à sa lumière discrète qui éclairait les terribles nuits stygiennes. Peut-être le culte s'est-il maintenu jusqu'à aujourd'hui dans l'ombre des pyramides, et s'il m'arrive de prier c'est pour cela ».

Gemistos le nomade (érudit némédien)

Le culte est actif dans les pays suivants : Aquilonie, Némédie, Stygie

Couleurs : jaune sur blanc

Symbolle : croissant de lune

Les confréries et guildes

Guilde ou confrérie ?

Appartenir à une confrérie est un honneur. Y entrer n'est jamais aisé et c'est avec fierté que leurs membres vantent leur appartenance à ces nobles institutions. Arborer le signe de sa confrérie est ainsi une pratique courante, et amène à une reconnaissance sociale certaine.

Au contraire, une guilde, même si elle est plus ou moins connue, œuvrera toujours dans l'ombre, et il ne viendrait à l'idée d'aucun de ses membres de se vanter d'en faire partie. Elle est souvent un regroupement de malfaiteurs unis pour la même sombre cause ou une cellule mafieuse redoutée.

Liste des guildes

Guilde "Lame de nuit"

Redoutée, mystérieuse, on ne sait que peu de choses sur cette guilde. On parle de tueurs fanatisés et d'une organisation sectaire. Il paraît qu'on ne la contacte pas, que c'est elle qui vous trouve quand vous en avez besoin. Et si on retrouve parfois leur signature sous la forme d'une marque en forme de dague stylisée près de certains cadavres, on ne sait pas combien sont réellement tombés sous ses lames.

Guilde "A un doigt près"

Tout le monde a un prix. Et la guilde "A un doigt près" a bien compris que l'humain est la seule marchandise qui prend de la valeur au fur-et-à-mesure qu'elle s'abîme. Ainsi, plus vous recevrez de morceaux de celui qui compte pour vous, plus la somme attendue par la guilde grossira. Personne ne sait si elle travaille uniquement pour son compte, ou si elle remplit des contrats pour des personnes peu désireuses de se salir les mains. Toujours est-il que personne ne souhaite recevoir la lettre cachetée du sceau de la guilde : un majeur tendu.

Au-delà de ça, ses activités prospèrent également grâce au racket, à l'intimidation et au chantage. Ce qui fait de cette guilde l'une des plus violentes parmi celles connues.

Guilde "Rêves d'étoiles"

Issue d'une confrérie déchue et déclarée illégale, le commerce de cette guilde spécialisée dans la vente de drogues et de substances rares repose principalement sur la vente de Chandala, une plante hallucinogène dont ils sont les seuls à connaître le secret.

On suppose cette guilde très riche, et nombreux sont ceux qui voudraient comprendre d'où provient cette plante.

Guilde "Mains de vent"

Aucune place ne semble assez bien gardée, aucun coffre assez solide ni aucun système de détection assez sophistiqué pour arrêter les membres de cette guilde lorsqu'ils ont décidé de mettre la main sur un objet de valeur. A tel point que certains se demandent s'ils n'agissent pas parfois juste par amour du défi.

On soupçonne une connivence avec la guilde "L'essence de l'art" pour des raisons évidentes, mais personne n'a encore jamais pu

avoir de certitudes quant à leurs liens. Certains se demandent même si, à l'inverse, il n'y aurait pas entre ces deux guildes une féroce concurrence.

Guilde "L'essence de l'art"

Les membres de cette guilde semblent tellement insaisissables, que plusieurs théories courent sur son compte. Existe-t-elle réellement ou n'est-elle qu'une façade pour une autre guilde, un puissant personnage, ou même une confrérie ? Est-elle tellement bien implantée dans les sommets du pouvoir qu'elle n'a plus aucun risque d'être inquiétée ? Personne ne sait apporter la réponse, mais on la soupçonne d'être à l'origine de l'apparition sur le marché de faux objets rares dont la similitude avec l'original est surprenante, et de l'apparition sur les marchés parallèles d'objets authentiques de grande valeur.

Guilde "Dernière pièce"

Derrière chaque tripot, chaque arrière salle de taverne où une partie de dés a lieu, chaque arnaqueur de rue proposant des jeux d'argent à l'honnêteté toute relative peut se cacher la main invisible de la guilde "Dernière pièce". Avoir cette guilde comme soutien assure une sécurité qui n'est pourtant pas assurée dans un secteur qui brasse autant d'argent. Cela implique bien entendu une compensation financière, que la guilde saura venir réclamer en cas d'oubli, mais tout a un prix. Il se dit que la confrérie des marchands cherche depuis un moment à récupérer son activité, officiellement pour la légaliser. Mais il est surprenant qu'une confrérie si puissante n'ait pas encore obtenu de résultats.

Guilde "La fraternité des invisibles"

La force de cette organisation est le secret qui l'entoure. Elle est capable d'actions d'éclat dans tous les domaines mais surtout dans les domaines du meurtre et du chantage. Dire non à une de ses demandes équivaut à court terme à subir des représailles et souvent la mort ! Personne ne sait cependant d'où elle vient ni quelles sont ses véritables capacités.

Guilde "La loge du cercle"

Guilde émergente aux ramifications secrètes, elle œuvre principalement en Aquilonie. Son mode de fonctionnement très mystérieux est basé sur la fidélité absolue à l'organisation. On ne quitte pas la guilde ! Ses activités sulfureuses sont variées et immorales.

Guilde "Entre adultes consentants"

Seule guilde connue à avoir une reconnaissance quasi officielle, malgré son activité sulfureuse. Son credo dans la recherche du plaisir : "Tout est autorisé, tant que tous les participants sont consentants". Tout le monde sait qu'il peut venir demander à la guilde de lui trouver l'âme sœur, le partenaire sexuel idéal ou le fantasme du moment, elle trouve toujours la ou les personnes qui conviennent...

Liste des confréries

Confrérie des arcanes

La magie est un art complexe, éprouvant, puissant et dangereux. Mais elle est surtout entourée de mystère, et chacun garde jalousement les secrets des connaissances arcaniques durement acquises, ne les transmettant qu'à une poignée d'élus, jugés aptes à les recevoir et assez fidèles pour, à leur tour, garder le secret sur ce savoir.

La puissance des magiciens venant en grande partie de la méconnaissance de leurs pouvoirs par leurs adversaires, la nécessité de réguler la diffusion de ce savoir s'est révélée indispensable. C'est là le but premier de cette confrérie : surveiller la propagation des connaissances arcaniques, et intervenir s'il y a un risque de dilution du pouvoir.

Confrérie des bâtisseurs et artisans

Dans cette confrérie, les femmes ne sont pas autorisées. Les femmelettes non plus d'ailleurs. Cette très ancienne institution, à la hiérarchie stricte et aux codes ancestraux immuables, cultive une image de virilité exacerbée, ses membres considérant que le travail de la pierre et les métiers associés ne sont accessibles qu'aux hommes les mieux bâties, seuls aptes à « Combattre la nature » efficacement.

C'est cette confrérie qui est responsable de la majeure partie des travaux de fortification de Cendrus. Il paraîtrait d'ailleurs que les instances dirigeantes du fief de Tauran auraient quelques sujets de mécontentement à ce propos.

Confrérie du savoir

Ils savent tout. Et ils savent qu'ils savent tout. De fait, l'une des caractéristiques les plus partagées par les membres de cette confrérie est un manque total d'humilité. Ils ont également en commun une aversion, voire un mépris pour la force brute, qu'ils considèrent généralement effectivement comme une nécessité, mais au même titre que déféquer ou uriner.

Leurs connaissances et leurs recherches se monnayent au prix fort : quiconque souhaite les interroger devra exposer son problème à un redouté Savant Trésorier qui fixera un prix non négociable, proportionnel à la difficulté de la requête.

Il semble qu'ils rencontrent quelques difficultés ces derniers temps car il a été noté des lenteurs dans les temps de traitement des demandes, on parle même de cas isolés de réponses erronées, chose normalement inconcevable ! Le Savant des Savants nie cependant tout problème au sein de la confrérie.

Confrérie des marchands

La plus puissante des confréries. Riche, présente dans toutes les sphères du pouvoir, elle a, par un habile jeu politique et un recours "raisonné" à la force et l'intimidation, réussi à obtenir de nombreux priviléges et lois qui lui sont favorables, faisant d'elle la confrérie dominante.

Cette supériorité suscite d'ailleurs de nombreuses jalousies et les autres confréries aimeraient, pour beaucoup, voir "les marchands de tapis" descendre un peu de leur piédestal. Mais ces derniers s'accrochent avec hargne à leurs priviléges, et font en sorte de pouvoir en obtenir toujours plus, déséquilibrant encore les rapports de force avec les autres confréries.

Confrérie des mercenaires

Prestigieuse confrérie dont la réputation n'est plus à faire. Son code de conduite, ses processus de recrutement stricts et intenses et les succès qui émaillent son histoire ont fait d'elle l'une des institutions les plus réputées. Malheureusement elle souffre actuellement de la concurrence illégale de la guilde « A un doigt prêt » qui propose, pour des sommes modiques, des brutes

écervelées en guise de garde du corps ou d'escorte. Si le prestige et l'efficacité en prennent un coup, la qualité peut être remplacée par la quantité, ce qui convient aux moins regardants.

D'autant que certaines rumeurs parlent d'un schisme au sein de la confrérie, qui pourrait mener à son implosion...

Confrérie des soigneurs

Cette confrérie à la mission louable et nécessaire souffre malheureusement d'une réputation sulfureuse. Même si chacun reconnaît ses qualités et qu'aucun général avisé ne partirait en campagne sans quelques-uns de ses représentants, ou qu'aucun notable ne manquerait de faire appel à ses services pour endiguer une épidémie, certaines plaies ne peuvent cicatriser. Ainsi en est-il de cette profonde blessure faite à sa réputation, voilà de nombreuses années, lorsqu'il avait été dévoilé que ses activités allaient bien au-delà des soins et de la recherche : elle avait en parallèle et en sous-main une activité fort lucrative de vente de drogues, à l'origine de nombreux décès. Et même si cela semblait être l'œuvre d'une minorité au sein de la confrérie, et que ses dirigeants avaient assuré avoir fait le ménage, le doute sur ses réelles activités demeure.

Malgré cela elle poursuit sa mission première, et il se dit que sa présence à Cendrus ne serait pas étrangère avec un mal nouveau apparu sur les terres d'Aquilonie.

Confrérie des artistes

S'il est un mot qui convient parfaitement aux membres de cette confrérie, c'est "ténacité". Dans un monde où la violence et la destruction font rage, il est difficile de faire reconnaître une activité artistique comme étant d'une quelconque utilité. Et il est encore plus difficile de faire survivre des œuvres souvent fragiles aux fréquents pillages, surtout quand ils sont l'œuvre de barbares qui ne s'intéressent à l'art que lorsqu'il est fait d'or ou de pierres précieuses. C'est pour cela que nombreux sont les artistes à avoir décidé de rejoindre cette confrérie, dont le but premier est de donner plus de pouvoir à ce métier parfois peu reconnu, et de faire en sorte de protéger les œuvres majeures, lorsque celles-ci sont menacées.

Actuellement, deux courants divisent la confrérie : les modernes et les figuratifs. Ces derniers, encore majoritaires mais en perte de vitesse, veulent maintenir une forme d'art accessible, compréhensible, là où les modernes cherchent à bannir toute notion de "beauté" pour "laisser parler l'art pur, dans ce qu'il exprime de plus fort". Si les figuratifs apportent des revenus conséquents à la confrérie, notamment en travaillant pour les temples, les modernes n'ont qu'une clientèle restreinte, souvent fortunée, et sensible à cette nouveauté.

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
<u>2</u>	Aquilonie (Tarantia)	Garde Royale 1
<u>3</u>	Aquilonie (Tarantia)	Garde Royale 2
<u>4</u>	Aquilonie (Tarantia)	Conseillers
<u>5</u>	Aquilonie (Bossonie)	Bossonie du sud
<u>6</u>	Aquilonie (Bossonie)	Armée régulière
<u>7</u>	Aquilonie (Bossonie)	Bossonie du nord
<u>8</u>	Aquilonie (Gunderland)	Gunderland Raman
<u>9</u>	Aquilonie (Gunderland)	Armée régulière
<u>10</u>	Aquilonie (Gunderland)	Gunderland Frontière
<u>11</u>	Aquilonie (Poitain)	Comté du Poitain
<u>12</u>	Aquilonie (Poitain)	Armée régulière
<u>13</u>	Aquilonie (Poitain)	Escarpelement Imérien
<u>14</u>	Aquilonie (Pellia)	Principauté de Pellia
<u>15</u>	Aquilonie (Pellia)	Baronne de Thune
<u>16</u>	Aquilonie (Attalus)	Baronne d'Attalus
<u>17</u>	Aquilonie (Tauran)	Fief de Tauran
<u>18</u>	Aquilonie (Karaban)	Comté de Karaban
<u>19</u>	Aquilonie (Thandara)	Baronne de Thandara
<u>20</u>	Aquilonie (Conawaga)	Baronne de Conawaga
<u>21</u>	Aquilonie (Oriskonie)	Baronne d'Oriskonie
<u>22</u>	Aquilonie (Schohira)	Baronne de Schohira
<u>23</u>	Zingara	Comté de Valbroso
<u>24</u>	Zingara	Comté de Korzetta
<u>25</u>	Zingara	Terres de Kordava

OUI	NON	
OUI	OUI	NON
OUI	NON	
OUI	NON	
OUI	NON	
NON	NON	
OUI	NON	
OUI	NON	
NON	NON	ANNULE
OUI	NON	
OUI	NON	
NON	NON	
OUI	OUI	NON
OUI	OUI	NON
OUI	OUI	NON

<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
<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 Sigtuna	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 Zabhela	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
<u>79</u>	Pirates noirs	Pirates des côtes noires	NON	OUI
<u>80</u>	Pirates de la Vilayet	Pirates de la Vilayet	NON	OUI