



EXTREMIA



GUIDE DU MONDE D'EXTREMIA



GUIDE DU MONDE D'EXTREMIA

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE ET CRÉDITS	6
--------------------------	---

CHAPITRE I BIENVENUE SUR EXTREMIA	8
--	---

DÉCOUVREZ LE MONDE

INTRODUCTION À EXTREMIA	8
LA GENÈSE D'EXTREMIA	9
GÉOGRAPHIE SUCCINCTE	10
LES GRANDES LIGNES DE L'HISTOIRE D'EXTREMIA.....	10
PRÉSENTATION DU SYSTÈME SOLAIRE	14
CALENDRIER.....	19
DIVINITÉS SUR EXTREMIA.....	20
PERSONNALITÉS REMARQUABLES	22

CHAPITRE II LE VYRMONUS.....	24
---------------------------------	----

DÉCOUVREZ LE MONDE

INTRODUCTION AU VYRMONUS.....	24
RELIGION DANS LE VYRMONUS.....	26
LANGUES DU VYRMONUS	26
MONNAIES DU VYRMONUS	27
LES PAYS DU VYRMOCCIDENT	28
ETANGARD.....	28
HOLMAR.....	31
TERRES DU NORD	33
FALL	36
CONSUDRE.....	38
LES TERRES ABANDONNÉES.....	39
LES PAYS DU VYRMORIENT	40
VYRMAN.....	40
BORDANIE	43
NÛRUN-CASTIGLIONE	46
LES ROYAUMES ORPHELINS	48
ARMORY.....	50
LES PAYS INSULAIRES	52
CARNÛR	52
LES ÎLES FROIDES	54
LES CITÉS-SEULES	56
LA PRINCIPAUTÉ CALANAISE.....	58

CHAPITRE III
LES AUTRES CONTINENTS 60

LE TIZÛN 60

INTRODUCTION AU TIZÛN..... 60

LE KELTENOS 62

LA SURDARVIE 63

FLIGORNIL 65

GUUL-SHOG..... 67

ZANDRIZZIN..... 68

DOLGRAK..... 69

AMIRAUTÉS DE MENESA 69

LA KAMBERDIE 70

L'ALDERING..... 71

LE ZORBARANUS 72

INTRODUCTION AU ZORBARANUS..... 72

FALBUR 73

MENEDEV 73

GURVAND..... 75

LE DHAZÂL 75

L'IDARA 75

LE NÉANT MOLNIEN..... 75

LE KARAKITE 76

INTRODUCTION AU KARAKITE..... 76

LE CHONGTEN 77

LE CHICA-TA 77

ZHULLAG 78

LE JAHNARTAW 79

MUZHAJTI..... 79

MUXY 79

GRELEM'CH 80

CHAPITRE IV
PARTIE MENEUR DE JEU 82

BÉNÉFICE CULTUREL 82

NOUVEAUX SORTILÈGES..... 83

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES 87

CLASSE DE PRESTIGE 90

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS..... 92

CARTES 98

PRÉFACE ET CRÉDITS

Préface à l'édition 0.95 du Guide du Monde d'Extremia

Bonjour à tous,

Bienvenue dans Extremia ! Les bases de ce monde médiéval fantastique ont été posées autour de l'année 1994 et depuis, le Monde a subi de profonds changements, de nombreuses mutations et de multiples corrections, et de nombreux aventuriers y ont vécu des aventures exceptionnelles en de nombreux endroits du Monde, mais jusqu'à présent, principalement dans le continent du Vyrmonus, le seul véritablement détaillé.

30 ans après sa création, le Monde d'Extremia dévoile enfin des éléments inédits sur les autres continents, mais aussi des présentations détaillées des pays, de l'histoire ou des règles spécifiques pour Extremia.

À l'origine, Extremia a été conçu pour jouer avec les règles de AD&D2, puis le monde a évolué et est désormais utilisable pour des systèmes tels que DD3.5, Pathfinder ou Chroniques Oubliées. Le monde reste facilement adaptable pour plusieurs autres systèmes de jeux de rôle médiévaux-fantastiques. Et n'oubliez pas que le monde sera surtout ce que vous en ferez pour jouer, plutôt que le système que vous utiliserez !

Une dernière chose : le Monde d'Extremia a été jusqu'ici développé par un petit groupe de passionnés, et comme vous pourrez le découvrir en lisant ce Guide, de nombreuses parties du Monde sont encore en construction. C'est tout à fait normal. En effet, le Monde d'Extremia se veut collaboratif et si d'aventure, vous souhaitez sélectionner une partie du monde ou un pays particulier pour y développer votre propre campagne, n'hésitez pas à nous contacter pour que nous réservions cette

partie du monde et que nous intégrions vos travaux à Extremia.

Enfin, certains pays ont reçu un développement tout particulier, et des manuels dédiés et très détaillés sont disponibles, comme le *Guide des Terres du Nord*, le *Guide de Fall* ou encore le *Guide d'Etangard et d'Holmar*. Et n'oubliez pas non plus de consulter le *Guide des Dieux* d'Extremia pour en savoir plus à leur sujet !

Bonne lecture à tous !

Uron, Novembre 2024

Crédits

Coordination du Projet : Uron (alias Dadou), Keyoke (Alias Alex).

Responsable du Projet et rédaction : Uron

Corrections : Askorhan.

Promotion : Keyoke, Uron

Site : Keyoke

Illustrations intérieures : Askorahn, Uron avec Artflow.ai pour les illustrations utilisant de l'IA, Lisa Fix.

Illustration de couvertures : Askorahn

Pagination : Emmanuel Tauste

Blasons : Uron (avec le soft Genheral 5)

Testeurs : Taraine (alias Koko), Malachy (alias Kad), Ibou (alias Boulbab), Asparfël (alias Dams), Roden (Alias Gogo), Bannay (alias JB), Kaïam (alias Yanou), Calvinail (alias Isa), Auguste (alias Alex), Evrod (alias Emilien), Rowyr (alias Ced), Amithiel (alias Yoshi), Amélien (Alias Aurel), Satiss (alias Lilou), Max (alias Nain), Lysander (Alias Waga), James (alias Dillon), Ada (alias JP), Justine (alias Moostik), Carrotette (alias Xav), Algar (alias Nuwanda), Gendil (alias Loïc), Hallia (Delphine), Dorandil (alias Brian), Zophia (alias Amandine), Lynderin (alias Steve), Astral (alias Tristan), Howl (alias Rainbow), Kurgan (alias Baptiste), Gork (alias Gilles), Orko (alias Manue), Gorghor (alias Pine), Orkrist (alias Willow), Assâd (alias Redwane), Ken (alias le Heu), Thoram (alias Selim), Sombrebois (alias Seb'), Wunderbar (alias Damian), Kensai (alias Adam), Hally (alias Emilie), mais aussi Chat, Vince, Doubi, Mig', Bibu, Kiki, Idriss, le Chelou, Flo, Djojo, Lynda, Stéph', Charlotte, Vincent, Yvan, Romain, Erin, Suri, Jocelyn, les habitués de la Petite Maison, Herekose et l'association Gamebusters, Destin et ses amis d'Atalae, Pat & Chris et leurs Chroniques du Chaos, Alix, Alban, Bastien, César, Erwan, Henri, Tom, Augustin, Leo, Daphné, Eva, Laurent, Mathys, Elia, Requiem et ses Compagnons... et tous ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...

Remerciements

Soutiens : Lilou, Aude, Mélanie, Aurélie, Linette, Nono, Flav, Amandine, Jérôme, Luke the Jedi. Grinlen et les habitués du forum Casus NO, Vince G., Le Comité des Fêtes de Massoins ainsi que les habitués du Newsgroups Donjons et Dragons en Français.

Sponsors : Nadine (et sa photocopieuse) Michou (et sa goulée miraculeuse), Michel « Joli Papa » (et sa 305 Break), Aude (et sa bannière), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-ends à la campagne), Biscuiterie Nantaise (et les nombreux BN engloutis), le Musée de Brunoy (et son parc verdoyant), La forêt chez Fresha (et son sanglier), Jean-Jacques (qui se reconnaîtra) ainsi que pas mal d'autres qui nous aidèrent plus ou moins involontairement...

Nous remercions également : les Magazines de Jeux de Rôle et particulièrement Casus Belli et feu Multimonde. D'une manière générale, un grand merci à tous ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général. Et enfin, merci à toi, Lecteur!

Spéciale Dédicace : A Askorahn, merci pour tes nombreux dessins et tes conseils dans le design du monde!

Visitez notre site : www.extremia.org

Les autres documents pour Extremia

Extremia, c'est un monde entier de jeu de rôle et des possibilités infinies d'aventures! Plusieurs settings détaillés ont été préparé par l'équipe du Monde d'Extremia. Ils sont pour l'instant tous situés dans le continent du Vyrmonus. Retrouvez ci-après tous les documents disponibles ou à paraître pour le monde d'Extremia.

Cadre de campagne des Terres du Nord

- *Le Manuel des Terres du Nord*
- Scénario n°1 : *Les Maraudeurs*
- Scénario n°2 : *A l'ombre des Bois-Joyeux*
- Scénario n°3 : *Apparences Trompeuses*
- Scénario n°4 : *La Grande Chevauchée* (à paraître)
- Scénario n°5 : *Un Dragon bien sûr de lui*
- Scénario n°6 : *Sur les traces de Deslan Kamin*
- Scénario n°7 : *Le Siège de Zamar*
- Et quelques nouvelles

Cadre de Campagne de Fall

- *Le Guide de Fall*
- Scénario n°1 : *Règlement de comptes*
- Scénario n°2 : *Entre Brigands et Ripoux*
- Scénario n°3 : *Jeu de Mains Jeu de Vilains*

- Scénario n°4 : *A qui profite le crime*
- Scénario n°5 : *Vengeance Mortelle*
- Scénario n°6 : *Trésors, Pirates et Crustacés*
- Scénario *Terreur sur Alvaster* (à paraître)
- Et quelques nouvelles

Cadre de Campagne d'Etangard

- *Le Guide d'Etangard & d'Holmar* (à paraître)
- Scénario n°1 : *L'enlèvement de Kalla*
- Scénario n°2 : *Sus aux Gnolls!*
- Scénario n°3 : *Une vieille histoire*
- Scénario n°4 : *Gaidlash brûle-t-il ?*
- Scénario n°5 : *Une mission délicate*
- Scénario n°6 : *L'espoir de Gaidlash* (à paraître)
- Et quelques nouvelles

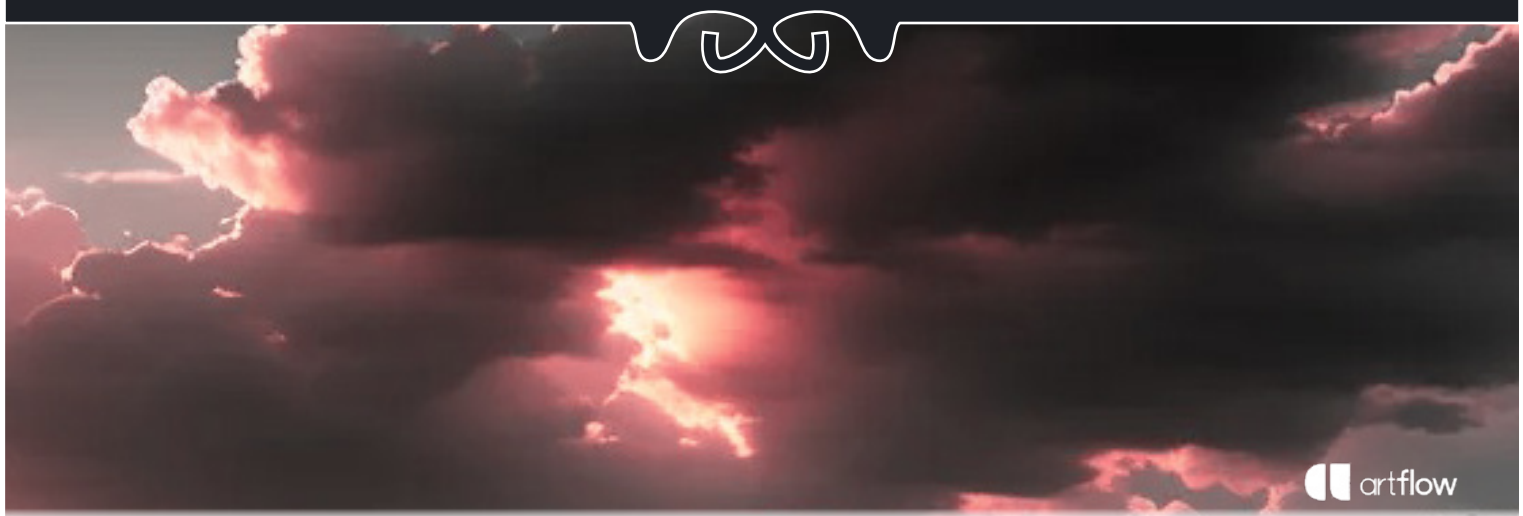
Autres documents

- *Le Guide du Monde d'Extremia*
- *Le Guide des Dieux d'Extremia*

CHAPITRE I

BIENVENUE SUR EXTREMIA

« Au dehors, la pluie tombe à grosses gouttes. L'eau s'abat sur les carreaux avec un bruit sourd. Le vent incessant secoue les arbres avec une puissance inouïe, alors que des éclairs terribles rendent le ciel luisant par instants. Le rayonnement majestueux d'Uron, complètement masqué par Marblus, ne parvient à diffuser qu'un pâle halo de lumière. A l'opposé, Chiar, le soleil de glace, semble être l'œil du cyclone de cette tempête qui s'abat sur Extremia. En ce 20^{ème} de Chiaror, la population, terrorisée par la tempête qui fait rage, n'ose guère s'aventurer au dehors. Est-ce le Cataclysme Final qui s'approche, ou simplement une des nombreuses manifestations du Mal ? A l'intérieur de la petite chambre de l'Auberge du Crâne Chantant, alors que la flamme de la bougie vacille, créant des ombres menaçantes sur les murs, les pages du grimoire Extremia se tournent, et elles vous invitent à les parcourir... »



DÉCOUVREZ

LE MONDE

INTRODUCTION À EXTREMIA

Le Monde d'Extremia est un univers de jeu de rôle Médiéval-Fantastique. A l'origine, il fut créé pour le jeu Dungeons & Dragons™, édité par Wizards of the Coast™, mais il est désormais assez facilement adaptable à d'autres systèmes de jeux comme Pathfinder™, édité par Paizo™, ou Chroniques Oubliées™, édité par Black Bock Editions™.

Sur cette planète fantastique, on trouve bien sûr des êtres Humains, mais aussi des Nains, des Elfes, des Orques, des Gnomes, des Trolls et autres Dragons.

Constituée de quatre grands continents, Extremia est une vaste planète ayant la plupart des propriétés communes à la Terre, avec toutefois quelques exceptions, comme le système solaire ou quelques spécificités telles que le cycle des saisons.

La magie aussi est chose courante sur Extremia, et bien que celle-ci ne soit pas accessible à tous, elle est présente dans chaque chose et dans chaque être. On peut trouver sur Extremia de puissants magiciens capables d'ouvrir le sol, de conjurer quelques créatures magiques ou de détruire des bâtiments à l'aide de sortilèges de *Boule de Feu*. Il y a également de nombreux objets magiques sur Extremia, vestiges d'une splendeur passée de la magie ; en effet, aujourd'hui, si on sait toujours

fabriquer des objets magiques, la puissance de ces derniers n'égale pas les pouvoirs d'antan.

L'époque de jeu du monde d'Extremia correspond à peu près au milieu du Moyen-Âge ; bien sûr, le monde n'est pas uniformément développé, et c'est ainsi que tribus barbares et confréries de dandys coexistent sur la planète.

Pour les habitants d'Extremia, la planète fut créée par Uron, le dieu suprême ; comme vous le remarquerez, les dieux exercent une influence très importante sur la planète, et très nombreux sont les habitants d'Extremia dont le destin est lié de près ou de loin à celui des divinités.

Enfin, les deux soleils qui entourent la planète se rapprochant inexorablement l'un de l'autre, fait que chacun sur Extremia redoute le jour où la planète disparaîtra dans un formidable cataclysme. Quand ? Cela, nul ne le sait, pas même le grand Abellius le Rouge...



LA GENÈSE D'EXTREMIA

La création du monde communément acceptée est la suivante : Il y a maintenant plus de cent vingt-cinq mille ans, deux Supradragons, du nom d'Uron et de Chiar, qui erraient dans l'Univers, se retrouvèrent face à face. Uron et Chiar se connaissaient ; autrefois, à une époque qui paraissait déjà bien lointaine, leurs pères respectifs s'étaient affrontés, leurs visions de l'Univers étant opposées. Mais cet affrontement ne connut pas de vainqueur, et le conflit des deux pères s'est achevé par un statu quo.

Désormais, leurs enfants les surpassaient en force, en vigueur et en courage. Défendant chacun sa cause et celle de son parent, Chiar et Uron s'affrontèrent, et pendant un an, ils combattirent sans relâche. Uron défendait la philosophie du Bien, et Chiar celle du Mal. Et au terme de ce combat manichéen, Uron, dont le souffle fut plus puissant que celui de son adversaire, réussit à détruire le corps de ce dernier. Mais le sage Uron, mortellement blessé, savait qu'il ne pourrait survivre physiquement ; alors, pour sauver son esprit, il abandonna son corps et le transforma en planète sur laquelle il créa la vie tout en y assurant le rôle de Dieu Suprême.

Avec son propre sang, il créa les lacs et les rivières, les mers et les océans ; Avec ses griffes, il créa les montagnes et les hauts plateaux. Avec ses entrailles, dans lesquelles bouillonnait du temps de son vivant des gerbes de flammes, Uron créa les volcans et les mouvements de la terre, alors que ses écailles dorées servirent à confectionner les plaines et les vallées, les vastes steppes et la savane. L'âme de chaque dragon créa alors les deux soleils de feu et de glace, que les habitants d'Extremia nommeront bien plus tard « Uron » et « Chiar », en l'honneur de ce qu'on appela le Combat Divin. Enfin, certaines croyances tenaces expliquent qu'Uron utilisa ses dents pour séparer les différents continents, qui ne formaient alors qu'une seule masse, étendue et sans vie, sans personnalité. On dit également qu'aujourd'hui, les dents d'Uron reposeraient encore au fond des mers.

Uron appela ensuite les dieux anciens pour l'aider à donner vie à sa nouvelle planète. Dès lors, l'esprit de Chiar, toujours vivace, jura de se venger d'Uron en revenant le jour où sa foi supplanterait celle d'Uron, afin de détruire la planète créée par son rival.

Au fil des millénaires qui passaient, Uron créa, depuis la voûte céleste où son esprit résidait, plusieurs races, certaines bonnes, d'autres mauvaises. Parmi ces races, l'une d'elles fut l'ancêtre de la race Humaine : ces humanoïdes étaient grands et velus, ils avaient le visage ovale et le front plat, deux canines longues comme celle des vampires et des ongles longs comme des griffes. On ne sait trop comment, mais d'autres dieux firent leur

apparition et leur destin devint lié à celui d'Extremia. Les Elfes, les Nains, les Orques, les Gnomes et autres firent leur apparition sur Extremia tandis que la première de ces races humanoïdes était sujette à de grandes transformations.

GÉOGRAPHIE SUCCINCTE

De nos jours, le monde compte quatre grands continents : Le Vyrmonus, lui-même divisé en deux grandes zones principales, le Vyrmorient et le Vyrmoccident, et agrémenté de plusieurs îles. C'est le continent le plus développé et le plus avancé technologiquement.

- Le Tizùn, un continent dont la puissance passée a longuement décliné et dont les pays sont un peu plus tournés sur eux-mêmes, à quelques exceptions près.
- Le Zorbaranus, un grand continent aux rudes climats et aux reliefs variés, dans lequel les conditions de vie sont difficiles et où les dictatures règnent en maître.
- Le Karakite, un continent moins avancé technologiquement aux pays étranges et belliqueux.

Des cartes des continents sont disponibles en fin d'ouvrage. N'hésitez pas à vous y référer.



LES GRANDES LIGNES DE L'HISTOIRE D'EXTREMIA

I Datation

Depuis la Quatrième Epoque, *les Chroniqueurs* ont pris l'habitude de noter les époques comme il suit : 505 Ep. III, ce qui signifie la 505^e année de la Troisième Epoque, tout comme 354 Ep. IV signifie la 354^e année de la Quatrième Epoque.

I Première Epoque – le Temps des Elfes

« (...) Les légendes diffèrent quant à la création des races humanoïdes sur Extremia une fois qu'Uron eut créé la planète. Ces temps sont cependant si anciens qu'il est difficile de démêler le vrai du faux dans les légendes, mythes et autres contes qui ont pu parvenir jusqu'à nous. (...) »

« (...) Alors qu'Extremia étaient déjà peuplée de races intelligentes, il existe une vieille légende à propos de l'apparition de la magie sur la planète. On raconte que Lytériel, une ancienne déesse, travaillait sur une Tapisserie Magique depuis la voûte Céleste. On ne sait pas trop comment disparu Lytériel. Certains disent qu'elle fut tuée par le Dieu-Sans-Nom, d'autres par Chiar lui-même. Toujours est-il qu'avant de mourir, Lytériel laissa tomber sa Tapisserie magique sur la planète. Les fils invisibles

recouvrirent presque entièrement Extremia, imprégnant la matière de magie, exceptés en de rares endroits où les fils ne tombèrent pas : il s'agit des zones de magie morte. (...) »

« (...) On raconte aussi que Seuls les Elfes, parvinrent initialement à maîtriser les arcanes mystérieux de la magie et bâtirent de puissants empires à la surface d'Extremia ; Ils conquièrent les mers, et leur civilisation prospéra jusqu'à atteindre son apogée. Certains royaumes Elfes racontent encore aujourd'hui des légendes sur la splendeur passée des Anciennes Cités Elfes. (...) »

« (...) Mais certains Elfes devinrent de plus en plus corrompus et décadents en raison de l'usage abusif de la magie. Aveuglés par son pouvoir, ces Elfes se réfugièrent dans les profondeurs afin d'étudier les arcanes les plus sombres et asservirent des esclaves d'autres races pour subvenir à leurs besoins. Ils devinrent ainsi les Drows. Utilisant la magie à des fins égoïstes et violentes, les Drows se mirent en guerre contre leurs frères Elfes restés bienveillants. (...) »

« (...) D'effroyables combats déchirèrent les deux factions pendant des siècles. Puis une météorite tomba sur Extremia au cœur des terres des Drows. La plupart des autres peuples y virent un châtime divin contre les Drows fautifs, et aujourd'hui on raconte même que la foudre tomba sur leurs citadelles, que les eaux envahirent les rues de leurs cités, que le sol

trembla et s'ouvrit à maintes reprises, emportant tout sur son passage et précipitant les Elfes corrompus dans les profondeurs d'Extremia. (...) »

« (...) La plupart d'entre eux moururent ou disparurent, mais certains survécurent au cœur même d'Extremia. Privés définitivement de la lumière du soleil, ils en devinrent de plus en plus sombres et malfaisants, et ils développèrent une haine sans égale contre les races du dessus (...) ».

« (...) Les autres peuplades furent également touchées par la météorite, mais il semble que des groupes plus importants survécurent. Certains peuples, intrigués par la météorite, s'en approchèrent ou s'établirent non loin des lieux d'impacts. Les sages de notre temps pensent que c'est au contact de cette météorite que les pouvoirs Psi se développèrent parmi les habitants d'Extremia (...) ».

I Deuxième Epoque – La Dictature Psi

« (...) La Deuxième Epoque marqua en effet l'avènement d'une nouvelle forme de pouvoir : la Force Psionique. Issue de l'esprit des hommes, cette Force permet de déplacer des objets, de manipuler les esprits faibles, de communiquer télépathiquement ou encore de contrôler les battements de son cœur. Les Psionistes sont rapidement devenus des personnages influents et respectés, à mesure que la réputation de mages baissait et que les Humains, encore marqués de l'affrontement magique qui avait déchiré les Elfes, se firent de plus en plus méfiants envers la magie. (...) ».

« (...) Une fois au pouvoir, les Psionistes, d'abord tolérants, furent bientôt débordés par la pression populaire et quelques Psionistes extrémistes et puissants, et les utilisateurs de magie devinrent des hors-la-loi. Pourchassés tel des renégats, nombreux furent les magiciens qui furent massacrés. Les autres trouvèrent refuge dans des régions peu habitées et où les conditions climatiques étaient difficiles. Devenus clandestins, les mages n'abandonnèrent pas pour autant leur lutte pour leur reconnaissance et contre le régime Psioniste. (...) ».

« (...) Pendant ce temps, le Régime Psi fit prospérer la civilisation, favorisa l'alphabétisation de la population, développa la philosophie et la réflexion. Le culte de Bohpo connu un essor exceptionnel, à tel point qu'à l'apogée du règne des Psionistes, la puissance de ce clergé était la plus grande d'Extremia. Malheureusement, l'envie de bien faire des Psionistes eu aussi de tristes retombées. Un régime tyrannique interdisant les libertés individuelles se mis en place au fur et à mesure. Les Psionistes modérés, majoritaires, pensaient en effet que la tyrannie était le seul moyen d'éduquer une population trop souvent barbare et inculte, indisciplinée et arriérée. Ces Psionistes étaient d'ailleurs influencés par une minorité progressiste dure, qui prônait une dictature forte où les Psionistes auraient tout pouvoir et seraient les maîtres absolus. Les

progressistes pacifistes, quant à eux, n'avaient à l'époque que des moyens limités contre la dictature, et craignaient les représailles de leurs pairs, si bien qu'ils n'élevaient que peu souvent la voix contre la tyrannie mise en place. Pendant de nombreuses années, donc, les Psionistes dirigèrent d'une main de fer la population Extremienne, qui, terrorisée, n'osait pas se rebeller. D'ailleurs, quiconque essayait était alors irrémédiablement détecté par la terrible police de la pensée, qui était habilitée à lire dans les esprits, et qui arrêtait puis exécutait tout opposant au régime. La fin de l'ère Psionique fut très difficile à supporter, puisque le simple droit de penser était un luxe réservé aux Psionistes les plus influents, car même les membres Psionistes furent, à terme, également surveillés. (...) ».

« (...) Cependant, quelques êtres plus courageux et doués que les autres parvinrent à s'emparer de livres interdits (les ouvrages de magie rédigés par les Elfes de la Première Epoque) et se réfugièrent dans un endroit désertique au centre de la terre. Les livres interdits traitaient de la magie ancienne et ces hommes, au nombre de cinq, commencèrent à travailler sans relâche sur la magie. Leurs pouvoirs grandissant, ils furent capables de se dissimuler aux Psi et continuèrent leurs expériences et leurs recherches pendant de nombreuses années, et ils atteignirent tous une longévité dépassant tout ce qu'avaient pu connaître les mémoires des hommes. (...) ».



« (...) Les Grands Sorciers continuèrent leurs recherches jusqu'à mettre au point un sortilège des plus puissants, afin de briser d'un seul coup la mainmise des Psi sur Extremia. Lorsque les conjonctions des planètes furent propices, ils préparèrent leur rituel magique et lancèrent une formidable décharge d'énergie. On ignore la nature du sortilège qu'ils lancèrent, mais la plupart des Psionistes en moururent. La Société Psi s'écroula d'un seul coup. De plus, la force du sortilège fut si terrible que la destruction fut totale à l'épicentre. La terre d'Extremia se craquela et se sépara en trois continents distincts, qui s'éloignèrent les uns des autres, suite à la force de l'onde provoquée par l'impact du sort. C'est ainsi que le Zorbaranus et le Karakite prirent leurs formes actuelles. Le troisième continent, quant à lui, était composé de l'actuel Tizùn et de l'actuel Vyrmonus. (...) ».

« (...) La population d'Extremia fut profondément marquée par ce changement brutal. De nombreuses personnes sont bien sûr mortes dans l'explosion du sort, ainsi que deux des Grands Sorciers. Traumatisées, les populations se réfugièrent dans la religion et les plus téméraires entreprirent de s'intéresser de nouveau à la Magie. Les Psi, quant à eux, eurent très peu de survivants, et la plupart étaient de jeunes gens dont la formation n'était pas terminée. Ils décidèrent d'abandonner le pouvoir et de se réfugier dans les lieux plus ou moins inaccessibles, si bien qu'on crut bientôt que les Psionistes avaient tout simplement disparu de la surface d'Extremia. (...) ».

« (...) Le culte de Bohpo souffrit de la fin de la Dictature Psi : en effet, ses membres s'opposaient

en deux visions très différentes : Accepter la fin de la Dictature, s'ouvrir à cette nouvelle ère qui commençait et rendre la connaissance accessible, ou au contraire maintenir hors de portée du commun des mortels les savoirs accumulés pendant des siècles... leurs divergences menèrent à un chiisme dans l'ordre religieux de Bohpo, qui comptait désormais deux factions, les Bohpo Semers et les Bohpo d'Arnel. (...) ».

« (...) Les trois magiciens restants furent nommés les Trois Survivants. Ces surhommes, dont la puissance affolante n'avait plus aucune opposition, furent cependant contraints de se reposer pendant des années afin de récupérer après leur formidable effort. Chacun d'entre eux s'installa sur un continent différent, évitant ainsi les contacts avec les autres. On apprit alors leur nom : Zorban le Sombre, qui s'installa dans le Zorbaranus, Isdenkuu le Sage, qui prit place dans le Karakite, et Abellius le Rouge, qui s'en alla sur le dernier continent. La Troisième Epoque pouvait commencer. (...) ».

I Troisième Epoque – Les Trois Survivants

« (...) Pendant sa convalescence, Zorban le Sombre s'intéressa de près aux habitants qui peuplaient le continent sur lequel il s'était établi. Il forma quelques apprentis et développa la magie. Toutefois, il finit par se désintéresser de plus en plus des hommes pour se consacrer à de nombreuses autres recherches, notamment à la Nécromancie. Il vécut de plus en plus en ermite et cessa de s'occuper des affaires des hommes. On ne sait trop ce qu'il est devenu, mais on sait qu'il s'intéressa également aux voyages dans le temps. Ses successeurs, bien que désemparés par l'absence d'implication de leur mentor, nommèrent le continent « Zorbaranus » en l'honneur de leur guide. Ils rendirent la magie plus commune et formèrent à leur tour des apprentis. Toutefois, après des siècles et des siècles de transmission des savoirs, la dernière génération d'apprentis était devenue un groupe de jeunes ambitieux rongés par le pouvoir. Ils décidèrent de limiter l'accès à la magie à une élite et c'est notamment un certain Menedev qui décida de fonder une véritable dictature magique sur un vaste territoire qui porte aujourd'hui encore son nom. C'est ainsi que le Zorbaranus allait entrer dans la Quatrième Epoque. (...) ».

« (...) Isdenkuu le Sage, dans le Karakite, fut beaucoup plus discret. Il ne forma qu'une poignée d'apprentis triés sur le volet et les laissa principalement se débrouiller seuls alors qu'il poursuivit lui aussi ses recherches de son côté. Les Magiciens formés vécurent dans les nombreux royaumes qui se firent et se défirent dans l'histoire du Karakite à la Troisième Epoque, mais sans jamais prendre part aux différents gouvernements. (...) ».

« (...) Abellius le Rouge s'intéressa beaucoup aux populations du continent dans lequel il avait immigré. Il tenta d'aider quelques populations à s'organiser tout en poursuivant ses recherches.



Il découvrit d'ailleurs à cette époque que l'avenir lointain d'Extremia était menacé par le rapprochement des soleils. Il décida alors de former quelques magiciens et fonda l'Assemblée d'Abellius, dont le but général est de protéger Extremia des agressions extérieures, et bien sûr principalement de trouver une solution au rapprochement des soleils. Les premiers disciples d'Abellius eurent la charge d'en former d'autres, et ainsi de suite, tout en ne sélectionnant que les meilleurs magiciens et les plus dignes de confiance. (...) ».

« (...) Toujours pendant la Troisième Epoque, un barbare nommé Ulthis parvint à se tailler un royaume digne de ce nom dans le cœur du continent. Guerrier farouche mais dirigeant éclairé, il parvint à sédentariser son peuple et peu à peu, ses successeurs réussirent à organiser leur royaume et réussirent à propager la connaissance et à développer leur culture. Le royaume d'Ulthisie (Note : on s'y réfère aujourd'hui en parlant de « la Grande Ulthisie » pour éviter la confusion avec la région de l'Ulthisie toujours existante dans les Terres du Nord) se développa et regorgea alors de grandes richesses. On dit également que les rois successifs passèrent des alliances avec l'Assemblée d'Abellius et purent à certains moments, bénéficier d'un soutien magique et d'accès à quelques objets puissants. (...) ».

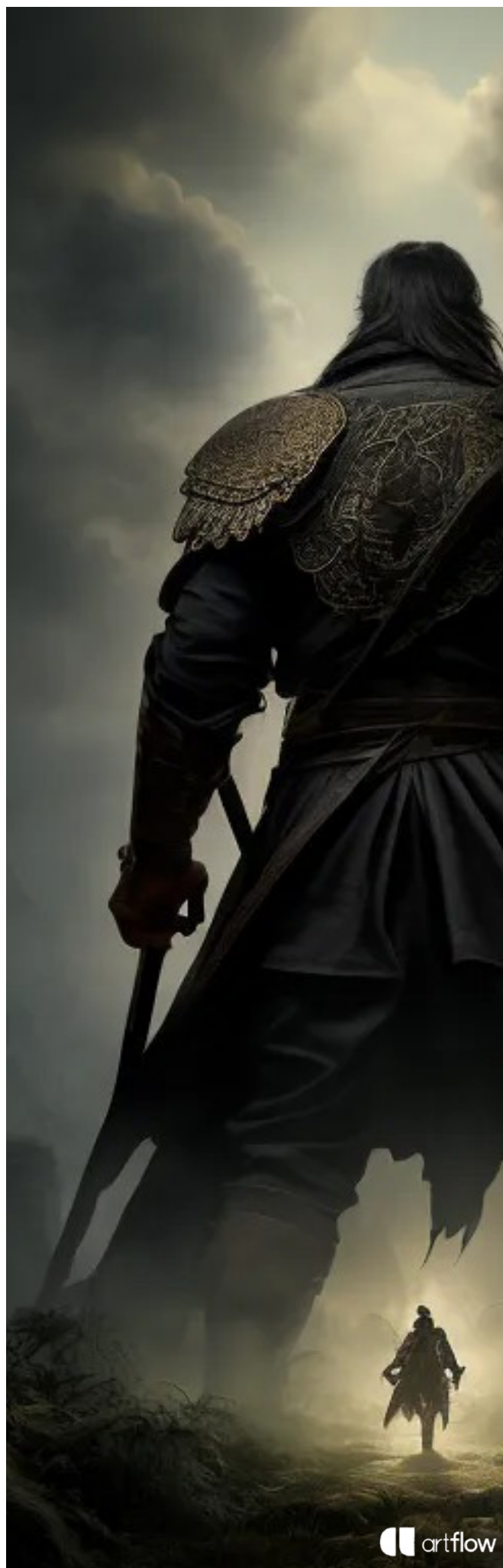
« (...) Pourtant, le fabuleux royaume d'Ulthisie, de plus en plus tourné sur lui-même, commença lentement à décliner. La grande Ulthisie n'eut toutefois pas le temps de sombrer dans la décadence: un immense tremblement de terre souleva les eaux et engloutit tout une partie du royaume. Les survivants de ce cataclysme divins, convaincus d'être maudits, trouvèrent alors refuge dans la religion. Bien que la raison de ce séisme soit toujours inconnue, d'aucuns disent qu'il s'agit là d'un châtement divin pour punir les habitants d'Ulthis de leur impiété.

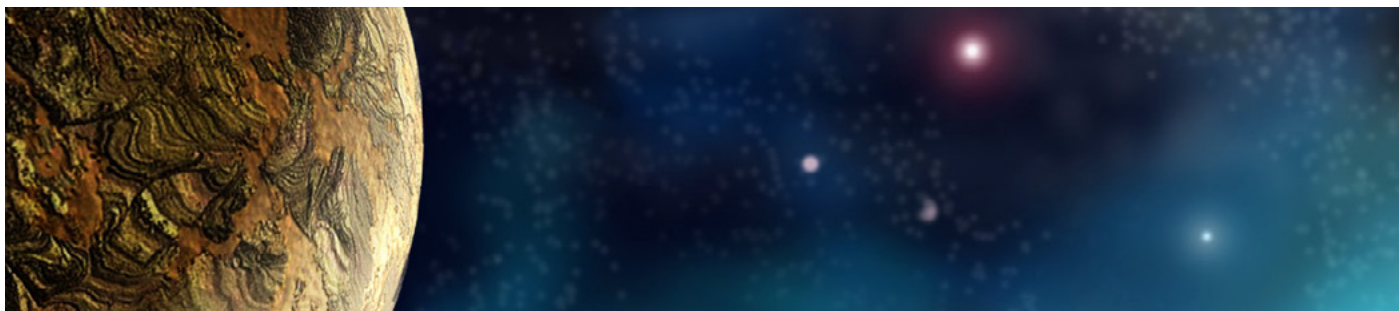
Le royaume d'Ulthisie ayant été profondément affaibli, les hordes de monstres des Terres Hostiles en profitèrent pour déferler sur les populations locales. (...) ».

« (...) Le tremblement de Terre a également provoqué la séparation du Vyrmonus et du Tizùn, et ces deux continents s'éloignèrent l'un de l'autre. Ainsi commençait la Quatrième Epoque. (...) ».

I Quatrième Epoque – L'Ere Moderne

Durant la Quatrième Epoque, les pays des différents continents se sont lentement formés jusqu'à la situation connue dans les années 700-800 Ep. IV. La Magie est moins puissante qu'à l'apogée de la Troisième Epoque. Vous trouverez de plus amples informations sur la Quatrième Epoque dans les chapitres suivants.





PRÉSENTATION DU SYSTÈME SOLAIRE

Les astres et les étoiles autour d'Extremia

Extremia est une petite planète tournant autour de deux soleils : **Uron** et **Chiar**. Ces deux soleils sont le symbole du combat des Supradragons qui a été abordé dans la Genèse d'Extremia et ils renferment les âmes des deux Supradragons. Ceux-ci exercent toujours leur influence divine sur la planète. Extremia effectue une révolution en forme de huit autour des deux soleils, qui dure 360 jours.

Les deux soleils effectuent eux-mêmes une révolution. Cette révolution est extrêmement rapide et dure environ 6 mois en années solaire. Mais cette révolution ne représente pas une ellipse parfaite et les soleils se rapprochent imperceptiblement, de quelques millimètres par an.

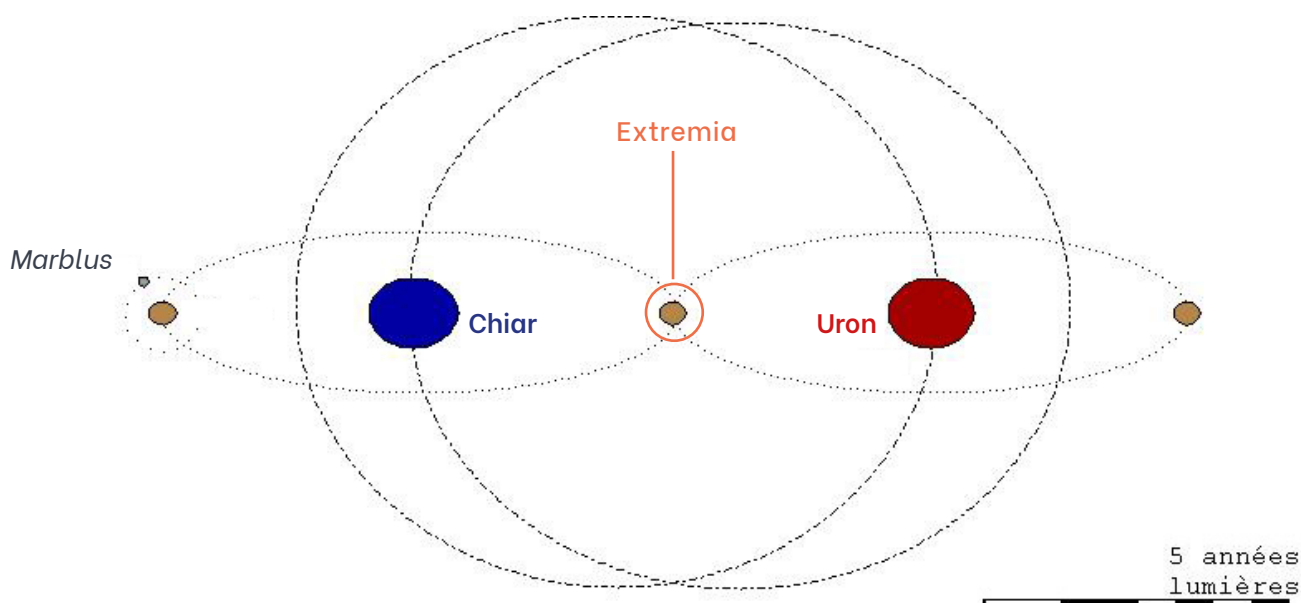
De nombreuses générations d'alchimistes ont calculé cette révolution en se basant sur la position des étoiles dans le ciel. Aujourd'hui, après de

nombreuses concertations, il est établi que cette révolution dure 360 jours.

Uron est un soleil chaud et généreux, de couleur rougeâtre. Sur Extremia, on ressent la chaleur d'Uron, qui apporte un sentiment de bien-être. Lorsqu'on soutient Uron du regard, on voit une belle lueur rouge dans le ciel.

A l'inverse, Chiar n'apporte pas la même chaleur à Extremia. Il apporte de la chaleur, mais en quantité moindre que Uron. Ainsi, lorsqu'on est près de Chiar, on ressent la douloureuse morsure du froid. Même si ce soleil brille et apporte de la chaleur, on peut considérer que c'est l'hiver lorsque la planète est à proximité de Chiar. Chiar émet une lumière bleuâtre, qu'on ressent au plus profond de son être, provoquant chez la plupart des habitants d'Extremia, une mélancolie mystérieuse, rendant cette période particulièrement difficile à supporter.

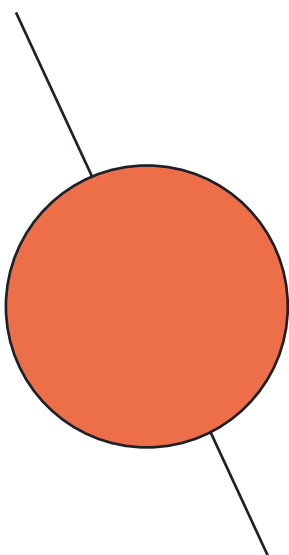
Personne ne sait bien précisément comment fonctionnent ces deux soleils. Les mages, alchimistes, prêtres et autres Druides s'accordent pour dire de manière unanime que Chiar est un soleil froid qui fait entrer Extremia dans une période glacée, tandis qu'Uron est un soleil très chaud, et que ces Astres sont en réalité les âmes des Supradragons défunts.



Marblus et ses compagnes

Tout autour d'Extremia, comme pour la protéger d'une trop forte chaleur d'Uron et d'un froid trop mordant de Chiar, Extremia est entouré d'une ceinture d'astéroïde et de météorites. Ce champ d'astéroïdes effectue un mouvement rotatif autour d'Extremia, entraîné par la force gravitationnelle d'Extremia. Ces astéroïdes effectuent une révolution de 20 jours autour d'Extremia.

L'un des astéroïdes, le plus important, s'appelle Marblus, comme la divinité du même nom, dont elle renfermerait l'âme. D'après des rumeurs, on dit cette planète habitée. Vu d'Extremia, Marblus ressemble à une énorme lune. De temps en temps, celle-ci, comme les astéroïdes environnants, n'est pas visible. D'autres fois, Marblus est visible et prend la forme d'une lune blanchâtre.

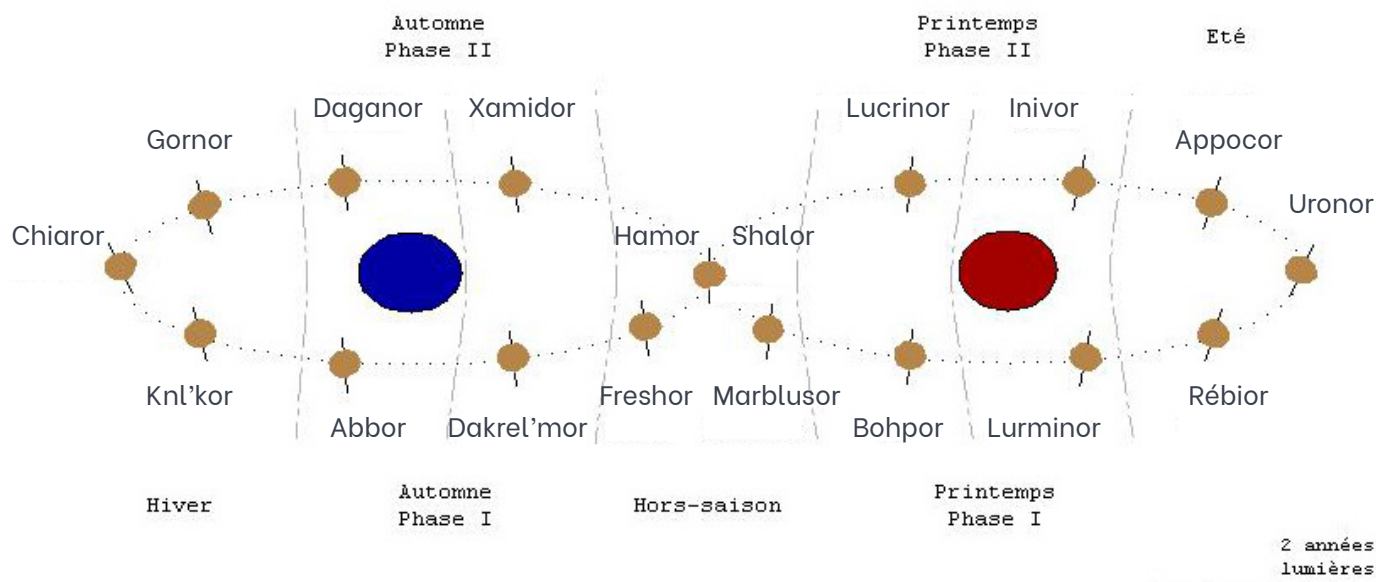


La position orbitale d'Extremia

L'orbite d'Extremia est en mouvement permanent, en fonction de l'attraction des différents soleils. Sous l'effet de Chiar, Extremia bascule de 25° . L'hémisphère sud est alors beaucoup plus proche que l'hémisphère nord.

A l'inverse, la domination d'Uron provoque l'attraction contraire de 25° dans la direction opposée. Ainsi, L'hémisphère sud est encore plus proche d'Uron tandis que l'hémisphère nord s'en éloigne.

Cette caractéristique a un effet très fort sur les saisons et les températures dans les deux hémisphères, accentuant les saisons créées par Chiar et Uron, d'après le principe de chaleur des deux soleils.



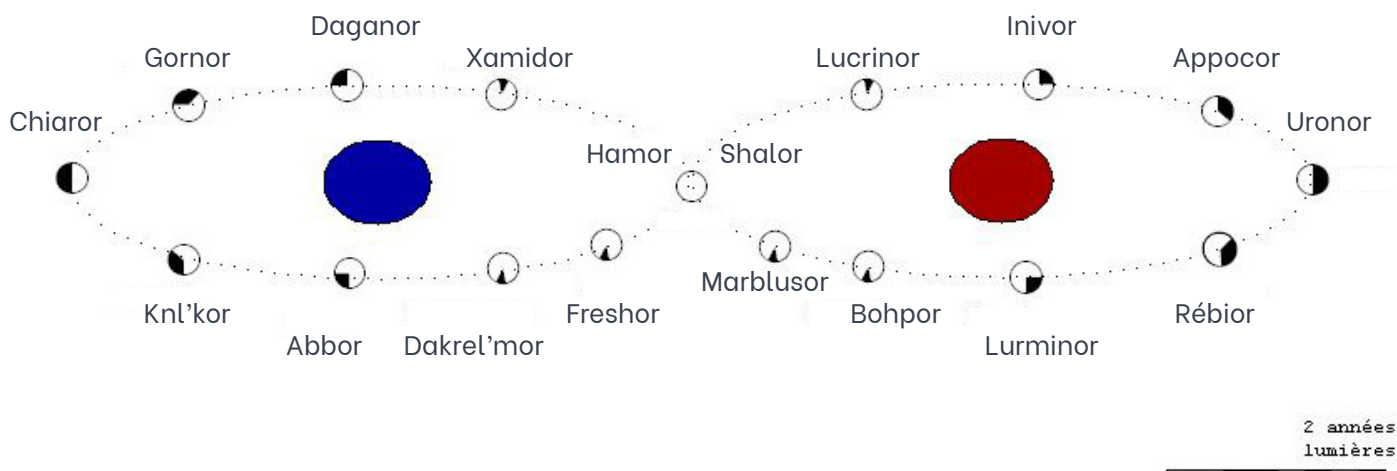
Les cycles de jours et de nuits

Eclairée par les deux soleils, la population Extremienne possède un cycle de jours et de nuits très étrange. Les seuls moments où les nuits sont régulières sont les extrêmes, soit lorsque Extremia est près de Chiar ou d'Uron. Bien sûr, les journées et les nuits sont très froides en Chiaror, tandis qu'il fait relativement chaud lorsque Extremia se trouve près d'Uron.

A l'inverse total, lorsqu'Extremia se situe entre les deux soleils, ce qui se produit deux fois par année solaire, le jour est permanent sur la planète à ce moment-là. Cependant, les températures varient dans la journée de manière relativement brutale, passant d'une douce chaleur à une grande froideur.

La figure proposée représente finalement la durée des journées au niveau de l'équateur d'Extremia. Car il ne faut pas oublier que les nuits et les journées varient en fonction de l'inclinaison orbitale de Extremia, qui a tendance à accentuer la durée des journées ou des nuits, ou bien de les diminuer.

Les durées des jours et des nuits seront indiquées, en reprenant cette figure, pour indiquer les durées des jours et des nuits pour chaque pays, ceci de manière particulière.



Les éclipses

Les éclipses correspondent à des mouvements des planètes cachant une ou plusieurs planètes, par rapport à Extremia. Cette partie se borne juste à expliquer quelles sont les éclipses qui se produisent pour Extremia.

L'Eclipse de Uron par Chiar

Pendant la période froide, en Chiaror, lorsqu'Extremia se trouve proche de Chiar, à l'extrémité de son cycle, Uron disparaît complètement pendant quelques jours. Cette période est appelée la période Bleue, car la teinte du ciel prend une couleur bleutée.

Les populations disent alors que Chiar domine Extremia. C'est un moment très craint par les habitants d'Extremia, car l'Histoire a démontré à maintes reprises que des changements brutaux sont survenus à cette période précise, comme des renversements politiques ou des tremblements de terre, des conflits sanglants...

Pour les fanatiques de Chiar, c'est une providence qui arrive chaque année. Extremia semble tomber dans une folie qui dure seulement l'espace de quelques jours.



| L'Eclipse de Chiar par Uron

Pendant la période chaude, Uron masque Chiar pendant quelques jours, de manière symétrique à Chiar pendant la période froide. Cette période est appelée la période Rouge, car le ciel se teinte d'une couleur rougeâtre.

C'est l'occasion de célébration pour bon nombre de citoyens d'Extremia, qui se sentent revivre comme guidés par la douceur de cette lumière. Cette période très appréciée par beaucoup a souvent vu de grandes avancées dans l'Histoire, que ce soit en matière technologique ou magique.

| Les Eclipses de Soleil par Marblus

Beaucoup plus fréquemment, il arrive que Marblus s'interpose devant Chiar ou Uron. Ces moments sont appelés les Eclipses de Marblus. Celles-ci ne durent en principe que quelques minutes dans une journée, créant une nuit artificielle.

Pour les lycanthropes, cet événement est capital : il provoque leur transformation immédiate, comme pour une nuit de pleine lune. Aussi, les lycanthropes sont souvent habitués à ces éclipses pour en contrer les effets et éviter ainsi de se faire remarquer. Il est indéniable qu'un Halfelin se transformant soudain en loup-garou provoquerait un émoi certain dans la foule et ferait perdre tout crédit à cette personne vis-à-vis de ses proches...

| Les Eclipses de Marblus par Extremia

Ces éclipses se produisent lorsque c'est Extremia qui masque Marblus, ce qui se produit aussi fréquemment qu'une éclipse de soleils par Marblus.

| Les Conjonctions

Les conjonctions sont un moment unique dans la vie extremienne, bien que peu d'habitants soit conscient qu'il s'agit d'une Conjonction, que ce soit une Petite Conjonction ou une Grande Conjonction.

Une Conjonction est un alignement parfait des planètes et des soleils, qui ne peut donc se produire que lorsqu'Extremia est alignée avec Uron et Chiar. De plus, Extremia et Marblus doivent être en position d'éclipse.

Une Petite Conjonction est une conjonction qui voit Uron, Chiar et Extremia alignés, tout en ayant une éclipse de Marblus par Extremia. Cela signifie que Marblus est caché par Extremia.

Une Grande Conjonction est un phénomène extraordinaire que peu verront dans une vie. Cela se produit lorsqu'Uron, Chiar et Extremia sont en alignement. De plus, Marblus crée à ce moment précis une éclipse des deux soleils. On a donc une position parfaite, l'espace de quelques minutes où, par exemple, Chiar est caché par Uron, lui-même caché par Marblus. Il se crée alors une nuit artificielle sur Extremia.

Rapprochement des deux soleils

Comme expliqué dans la présentation du Monde, Chiar et Uron se rapprochent l'un de l'autre, et ceci depuis la création d'Extremia. Les habitants d'Extremia comprennent par ce rapprochement des soleils que la lutte continue entre Uron et Chiar se poursuit, non seulement sur la planète, mais aussi dans les cieux.

Bien sûr, certains habitants vivent dans la crainte constante d'un rapprochement soudain des deux soleils, et sont donc parfois particulièrement mornes et sombres; d'autres, plus avertis, ayant accepté qu'un jour, leur planète disparaîtra, vivent au jour le jour sans se soucier des soleils.

D'autres enfin, pensent que leur seul moyen de survivre après la destruction d'Extremia est de servir leur divinité dans la lutte du bien contre le mal (et vice-versa).

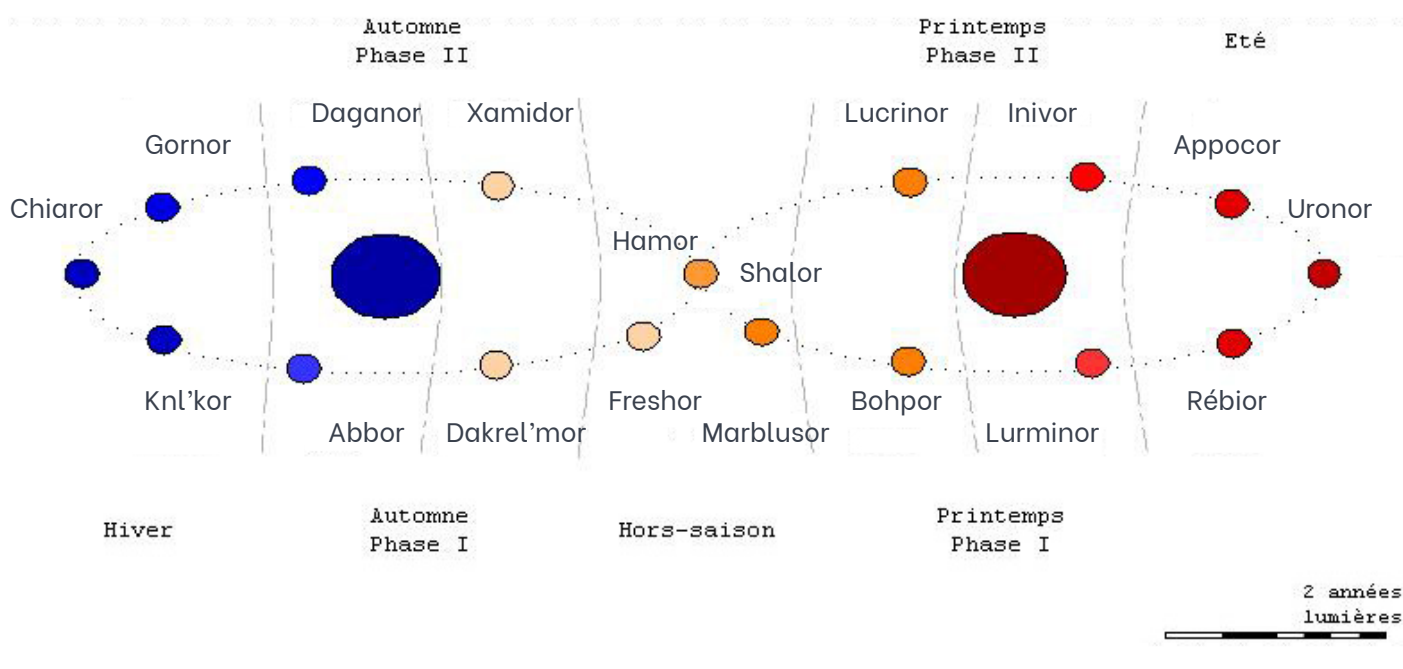
Des alchimistes ont tenté d'expliquer l'attraction des soleils l'un vers l'autre par un problème de magnétisme et de polarités opposées, mais la croyance populaire est tenace, et les discours des prêtres tendent plutôt à confirmer la thèse de l'affrontement divin plutôt que d'un quelconque magnétisme dont les alchimistes n'ont jamais pu apporter la preuve tangible.

Mais ce problème semble préoccuper la Confrérie Druidique ainsi que l'Assemblée d'Abellius, une guilde regroupant de nombreux magiciens du Vyrmonus.

En effet, les druides ont le sentiment que le rapprochement des soleils apporterait une très grande chaleur et une très grande froideur. Les druides pensent qu'Uron apporte la chaleur et Chiar est responsable du froid sur Extremia. Sous cette optique, la chaleur et le froid augmenteraient constamment d'année en année, modifiant le climat et rendant la vie difficile. Cela modifierait les conditions de vie végétale de la même manière. Depuis, de nombreux druides s'attachent à prévenir la population de ce danger et à trouver des manières d'enrayer ce système d'une manière ou d'une autre.

L'Assemblée d'Abellius dans le Vyrmonus, quant à elle, pense que la magie d'Extremia pourrait être modifiée sous l'impulsion de la proximité de Chiar et d'Uron. Certaines écoles sont adeptes de la disparition de toute magie sur Extremia, d'autres racontent bien volontiers la Théorie du Chaos, où la magie ne pourrait plus être utilisée à cause d'effets aléatoires et surpuissants empêchant son utilisation de crainte de ne commettre l'irréparable. Ces deux écoles s'affrontent, mais sont unanimes pour affirmer qu'il faut trouver une solution à ce problème.

L'Assemblée d'Abellius a donc délégué des mages dont la charge est de fournir des solutions afin d'enrayer quelque peu ce système ou au moins, d'en prévoir les effets avec certitude.



Le « Hors-Saison » ou « Entre-temps »

Cela ce produit pendant une vingtaine de jours, deux fois dans l'année, pendant les mois de Marblusor et Freshor. Le temps à ces périodes ressemblent aux giboulées de mars, en plus accentué : une petite tempête de neige peut s'abattre pendant une journée, le jour suivant un grand soleil et un fort vent vont rythmer la journée, la suivante des pluies diluviennes peuvent tomber et le jour suivant, il fera suffisamment beau pour que les paysans travaillent torse nu dans les champs!

CALENDRIER

Histoire du calendrier

Les cataclysmes de la seconde époque ont semble-t-il perturbé la rotation d'Extremia. Le grand Abellius le Rouge, ayant étudié le mouvement des étoiles, travailla de concert avec des prêtres de tous les cultes afin d'étudier les influences divines sur la planète. Il travailla aussi avec les deux autres membres des Trois Survivants et proposa un Calendrier.

Extrait d'une discussion concernant *Des Dieux et des Astres*, d'Abellius le Rouge :

« De par les influences divines, notre planète semble alignée sur un cycle particulier mais harmonieux, et afin de simplifier les échanges et les recherches, il convient d'introduire un calendrier commun et simple à comprendre, reflétant les forces divines à l'œuvre sur Extremia. Nous avons débattu longuement de ces points. Aussi, je n'aborderai plus ce sujet, et je propose de nommer chaque mois d'après une divinité, nous permettant de diviser notre année en 18 périodes de 20 jours. »

Calendrier de référence

Le Calendrier d'Abellius est le calendrier de référence, celui utilisé par défaut si aucune autre indication ne vient contredire cette règle.

L'ordre des mois est le suivant :

Uronor – Rebior – Lurminor – Bohpor –
Marblusor – Shalor – Xamidor – Daganor –
Gornor – Chiaror – Knl'kor – Abbor – Dakrel'mor
– Freshor – Hamor – Lucrinor – Inivor – Appocor.



DIVINITÉS SUR EXTREMIA

Les dieux agissants et ayant un réel impact sur Extremia sont au nombre de vingt-deux. Toutefois, quatre d'entre eux sont des Dieux Anciens, qui n'exercent aujourd'hui qu'une influence toute relative sur la planète et ses habitants.

Les dix-huit autres dieux sont détaillés succinctement ci-après. Seuls les noms et les attributs des Dieux sont détaillés ici. Pour plus d'informations sur les dieux, nous vous recommandons de vous reporter au *Guide des Dieux*, disponible sur Extremia, qui reprend une description exhaustive des différents dieux ainsi qu'une description des cultes qui leur sont consacrés.



Abbo

Le dieu de la force, de la terre, des pierres et des métaux. Abbo est décrit comme un dieu rieur, bruyant et bon vivant, bien qu'il ait parfois des sautes d'humeur.



Appoca

La déesse de l'agriculture, des récoltes et de la paix. Appoca est une déesse compatissante et bienveillante, toujours prête à aider ses ouailles.



Bohpo

Le dieu du savoir, de la culture et de l'intellect. Bohpo est un dieu calme et réfléchi qui raisonne avec philosophie et une pointe de détachement.



Chiar

Le dieu du Mal et du Froid. Chiar le Supradragon est abject et cruel, mais particulièrement rusé et intelligent. Sa force et sa brutalité n'ont égales que sa profonde noirceur et sa soif de répandre le Mal et la terreur.



Dagan

Le dieu des paradis artificiels, de la décadence, des vices, et du chaos. Dagan est une divinité imprévisible et à l'humeur changeante. Dagan est un personnage fantasque, toujours titubant, jamais sérieux, et dont l'éthique est inexistante.



Dakrel'

Le dieu de l'eau, de la mer et des Océans. Dakrel' est un dieu solitaire et ombrageux, impulsif et parfois colérique, on raconte que Dakrel' passe cependant beaucoup de son temps à dormir dans les profondeurs de son empire, car ses terribles colères le fatiguent.



Fresha

La déesse de la Nature. Sauvage et libre, Fresha est une divinité qui parle peu et n'est pas très expansive, mais qui dégage une puissance sourde et profonde.



Gornar et Untog

Les dieux jumeaux des affrontements : guerre, conflits, combats, massacres, etc. Gornar et Untog ne sont pas du genre à tergiverser et ont tendance à être assez directs. Ils passent leur temps à se battre l'un contre l'autre.



Hamoï

Le dieu des ombres, des profondeurs et des reptiles. Hamoï est un dieu retors et cupide, fourbe et profondément mauvais. Il est réputé lâche et sournois, mais extrêmement dangereux.



Iniva

La déesse de la guérison, de la protection et de l'espoir. D'un naturel calme et doux, Iniva cherche à apporter protection et soins à ceux qui le méritent, notamment les plus faibles.



Knl'ka

La déesse de la mort, de la douleur, des maladies et des châtements. Knl'ka est une déesse sombre et macabre, concentrée sur sa tâche de grande faucheuse.



Lucrine

La déesse du commerce, des échanges, de la prospérité et des richesses. Lucrine est une déesse bavarde, argumentatrice et déterminée, qui tente de favoriser les échanges et le développement de la civilisation.



Lurmina

La déesse de l'amour, de la fertilité, du mariage, des naissances, des enfants, de la vie, de la beauté, du plaisir, de la joie, du charme. Lurmina est une déesse empreinte d'amour et de volupté, charmeuse et joyeuse.



Marblus

Le dieu de la justice et des lois. Marblus est un dieu très strict et sévère, mais loyal et juste, qui apprécie le goût de l'effort et le travail bien fait.



Rébion

Le dieu de la ruse, de la discorde, de la malice, du vol, et de la manipulation. Rébion est une divinité fourbe et cupide et ses intérêts passent avant toute autre chose.



Shala

La déesse des voyages, de la chance et du hasard. Shala est une déesse enjouée et active, qui tient rarement en place. D'un naturel producteur, elle vient en aide aux égarés, et parfois à d'autres personnes au gré du hasard.



Uron

Le dieu du bien, du feu et de la lumière. Dépeint comme profondément bon et loyal, Uron a une personnalité forte mais capable de juger avec sagesse.



Xamidi

Déesse de l'air, de l'électricité, et du climat. Xamidi est une divinité impétueuse et énergique, toujours en mouvement.

Le fameux combat entre Uron et Chiar, base de l'histoire extremienne inspira de nombreux poètes. Voici par exemple l'un des poèmes du barde Atalan Bospur.

Le Grand Combat

Pendant des jours et des nuits,

Pendant des mois entiers,

Pendant des jours et des nuits

Uron et Chiar se sont affrontés.

Pendant des jours et des nuits,

Chiar le mauvais se déchaîna.

Pendant des jours et des nuits

Uron le juste se protégea.

Pendant des jours et des nuits

Uron le grand riposta

Pendant des jours et des nuits

Chiar l'immonde résista

Il y a des jours et des nuits

Le bien du mal triompha

Mais tels le jour et la nuit

Ils s'affrontent encore sur Extremia.

PERSONNALITÉS REMARQUABLES

Zorban le Sombre

Zorban le Sombre est plus qu'un sorcier. C'est un mythe. On connaît de lui ses nombreux écrits sur les plans, les voyages dans le temps et d'autres sujets de haut niveau, mais personne n'est capable de dire où et quand il a vécu. Peut-être n'a-t-il jamais existé, ou existe-t-il toujours. (En fait la question ne se pose pas : Zorban parcourt le temps comme un chemin, et peut très bien être présent après sa mort). La légende raconte qu'il était un sorcier renfermé, mais aucun texte officiel connu ne le cite avec précision.

Grand magicien, il ne communique quasiment pas, et son savoir, s'il n'avait parsemé le monde de parchemins, pourrait bien disparaître avec lui sans qu'il l'ait transmis. On dit aussi qu'il est absolument incapable de se battre, et qu'il ne sait même pas tenir une dague. Ses pouvoirs magiques sont d'une force incommensurable. Paradoxalement, Zorban n'a pas bonne réputation auprès des Magiciens d'Extremia. En effet, la plupart considèrent que celui-ci a perdu l'esprit sur la fin de sa vie, comme en attestent des écrits comme *De la Nature de la Magie*, d'ailleurs interdit sur Extremia.



Abellius le Rouge

Abellius est aussi l'un des Trois Survivants. Sa puissance n'a d'égal que son sens pratique et son intérêt pour la planète. Il s'intéresse également de très près aux phénomènes externes à Extremia, et est toujours occupé à chercher une parade à de tels problèmes.

Compatissant à l'égard des habitants d'Extremia, il souhaiterait leur faire découvrir les mystères du monde et de l'univers. C'est pour cela qu'il a notamment écrit le *Guide Magique interplanétaire d'Abellius*, *Les Contrées Extremiennes* ou encore *Sortilèges Innommables*; ce dernier ouvrage, traitant de pouvoirs sans précédents, est cependant introuvable sur Extremia. Il passe la plupart de son temps dans des voyages astraux afin de parfaire ses connaissances et dans l'espoir de trouver une solution au rapprochement des Soleils.



Isdenkuu le Sage

Isdenkuu le Sage est le dernier membre des Trois Survivants. Bien qu'il soit plus en retrait et moins connu que Zorban ou Abellius, Isdenkuu n'en est pas moins puissant. Il oppose son calme légendaire et sa grande sagesse au tempérament plus actif de Zorban le Sombre, et souvent les deux hommes se sont opposés sur la ligne de conduite à suivre.

Cependant, les deux sorciers savent bien que régler leur différend par un combat entraînerait des conséquences importantes pour une partie de l'univers. De surcroît, ils ne se sont pas revus depuis le puissant sortilège qu'ils lancèrent avec Abellius le Rouge afin de mettre fin à la Dictature Psi.

Isdenkuu possède de longs cheveux blancs, mais a le crâne dégarni ; Il ne porte pas non plus de barbe, et ne se sépare jamais d'un grand bâton de chêne, incurvé à l'une de ses extrémités. C'est un bâton magique puissant, mais personne ne connaît ses propriétés à part Isdenkuu. On dit que le mage y aurait renfermé une partie de ses connaissances.



CHAPITRE II LE VYRMONUS

Vous trouverez dans cette partie une description succincte des différents pays composant le continent Vyrmon, des cartes ainsi qu'un bref récapitulatif de leur histoire. Vous trouverez aussi quelques informations définissant le style de campagne qu'il est possible de faire jouer dans chaque pays.



DÉCOUVREZ LE MONDE

INTRODUCTION AU VYRMONUS

Le premier continent d'Extremia est le Vyrmonus. Il s'agit d'un continent ayant la particularité d'être séparé en deux parties par l'Océan des Vyrmes. La majorité du continent baigne dans un climat océanique, à l'exception d'Etangard (climat continental) et de l'archipel des Îles froides (arctique). Le Vyrmonus est un continent relativement bien boisé et comportant plusieurs petites chaînes de montagnes.

À la période de jeu principale (750-900 Ep. IV), le Vyrmonus vit son apogée. Technologiquement à la pointe du progrès comparés aux continents voisins, les pays du Vyrmonus ont commencé à bénéficier d'une ère de prospérité sous l'impulsion de Telak et de sa Confédération Impériale, avec une parenthèse de trois ans dues aux graves événements de 849-851, connues sous le terme des « Chroniques du Chaos ». Le Vyrmonus amorçe un petit déclin vers 880 Ep. IV à la suite des conséquences de la seconde guerre

de l'Empire, qui inaugure une période plus difficile dans le continent.

Du fait de la taille du continent et son organisation (beaucoup de pays insulaires, vastes étendues d'eau), les Vyrmoniens ont beaucoup développé le transport maritime et sont à la pointe en matière de navires. Les plus renommés sont sans conteste les navires de Fall et ceux de Carnûr. Les armes et armures sont aussi assez développées, les Vyrmoniens ayant souvent eu à affronter des invasions de diverses créatures (Sahuaguins, Gnolls) ou de créatures implantées dans leurs montagnes (Orques, Drows), qui convoitent les richesses des prospères pays Vyrmons.

En dehors de quelques endroits de friction (entre Holmar et ses voisins, ou entre le Vyrman et la Bordanie), les pays du Vyrmonus ont tendance à vivre en paix les uns avec les autres. La majorité du continent est colonisée par les Humains, à l'exception de deux grandes zones où les Orques



Les Gnomes sont assez rares dans le Vyrmonus, et on trouve très peu de communautés Gnomes. Dans le passé, il y avait un royaume qui leur était propre, mais il fut détruit par les Orques et les Gnomes se sont dispersés dans tous le Vyrmonus, en petits groupes. On parle d'ailleurs de Diaspora Gnome. Certains forment de petites communautés de gens du voyage et se déplacent de royaumes en royaumes, le plus souvent en faisant état de compagnie de ménestrels et d'amuseurs ambulants.

Les dieux les plus vénérés dans le Vyrmonus sont sans conteste Uron, Fresha, Lucrine, Appoca et Gornar. Iniva, Abbo, Marblus, Dakrel' et Xamidi y ont également des cultes importants. La magie divine est donc courante et appréciée par la population. La magie profane est elle aussi très courante, et bien que le commun du peuple s'en méfie, son utilisation est fréquente et utilisée de plus en plus dans la vie quotidienne (notamment dans le domaine de la sécurité ou de l'architecture, comme c'est notamment le cas à Fall).

Il s'agit à ce jour du continent le plus développé d'Extremia, et les settings des Terres du Nord, de Fall et d'Etangard n'attendent que vous pour vibrer!

prolifèrent et s'y sont taillé des territoires. L'une de ces zones est toutefois assez enclavée. Il existe d'autres poches du continent où il est dangereux pour les Humains de vivre (notamment les zones montagneuses des Hauts-Plateaux du Cor ou des montagnes de Querlane, les montagnes de Carnùr, par exemple).

Toutefois, des royaumes ou oligarchies Naines y sont implantées et entretiennent des relations commerciales et des alliances militaires avec les pays Humains de leur voisinage. Les Nains sont par conséquent très présents dans le Vyrmonus, et nombreux sont ceux qui s'installent dans les villes Humaines afin d'y établir un commerce (joaillerie, armurerie, forge, construction ou brasserie).

Les Halfelins ont tendance à vivre dans les royaumes Humains, se regroupant parfois en petites communautés ou dans des régions données (ex : le Petit Pays). Lorsqu'ils vivent parmi les Humains, ils ont tendance à travailler dans les tavernes et les restaurants.

Les Elfes vivent principalement sous forme de tribus dans le Vyrmonus, et n'y ont pas de royaume. Ils sont en revanche très proches du culte de Fresha (la Déesse de la Nature), qui aurait un grand lieu de pèlerinage quelque part dans le Vyrmonus. Seuls les Elfes solitaires vivent dans les communautés Humaines. En revanche, les demi-Elfes sont très fréquents dans le Vyrmonus, à l'instar des demi-Orques.



RELIGION DANS LE VYRMONUS

La pratique religieuse est très différente d'un pays à l'autre et les divinités ne sont pas représentées équitablement. Référez-vous au tableau des croyances pour connaître la popularité d'un culte dans un pays donné du Vyrmonus.

LANGUES DU VYRMONUS

Les Humains du Vyrmonus parlent des dialectes différents selon leur pays, mais les différences sont légères. En effet, autrefois chaque région Humaine possédait son propre patois et son propre langage, mais le temps et surtout la magie, l'écriture et la Confédération Impériale ont peu à peu gommé les différences de langues. Aujourd'hui, on ne compte plus que quatre langues Humaines pratiquées dans le Vyrmonus : Le Haut Vyrmon : langue officielle de la Confédération Impériale, également appelée le Kyrien. Cette langue était déjà bien développée dans l'Est du continent lorsque Telak décida d'en faire sa langue officielle. Le Bas Vyrmon comporte un alphabet de vingt-huit lettres, possède une grammaire relativement simple et est certainement une des langues les plus simples à apprendre. Parlée depuis des générations dans le Vyrman et le Bordanie, et depuis environ 500 Ep. IV à Armory, la langue s'est répandue dans d'autres pays. Kerium, l'adopta définitivement vers 630-640 Ep. IV. L'Oligarchie d'Esbarne en avait fait sa langue de travail pour les documents officiels depuis 790 Ep. IV, mais laissait ses habitants pratiquer les patois locaux. Lorsque le pays devient une Principauté en 873 Ep. IV, le Haut Vyrmon est parlé unanimement et devient la langue officielle unique. Cette langue est aussi celle utilisée par de nombreux Nains et Gnomes déracinés depuis des générations, dans les pays précités mais aussi dans d'autres pays plus à l'Ouest. Le Haut Vyrmon est parfois pratiqué à Carnùr, comme langue de commerce, qui par sa situation géographique, est un véritable passage entre l'orient et l'occident du Vyrmonus. Les côtes Est Terres du Nord et ConSudre pratiquent parfois le Haut Vyrmon à des fins commerciales, mais ne le parlent pas parfaitement.

- Le Bas Vyrmon : cette version antique du Kyrien est arrivée dans les Terres Hostiles en même temps que les immigrés Carnùriens s'installant sur les côtes. Au fur et à mesure du temps, la langue s'est transformée et une forme écrite est apparue, bien différente de la forme écrite du Haut Vyrmon. En revanche, la forme orale est restée assez proche du Haut Vyrmon moderne : il y a à peu près autant de différences entre le Bas et le Haut Vyrmon à l'oral qu'entre le Castillan et Catalan. Les gens parlant le Bas Vyrmon comprennent une conversation en Haut Vyrmon à 80%, mais les gens parlant le Haut Vyrmon ne comprennent que 50% des débats en Bas Vyrmon. Également appelé l'Hostilien, le Bas Vyrmon changera de nom vers 810 Ep. IV pendant le

règne de l'Empereur Telak, qui souhaitait rapprocher cette langue de sa langue officielle. La grammaire du Bas Vyrmon est bien plus compliquée et sa forme écrite difficile à acquérir pour une personne n'étant pas native d'un pays la pratiquant couramment. Les pays dont le Bas Vyrmon est la langue officielle sont les Terres du Nord, ConSudre, Fall. Carnùr utilise aussi le Haut Vyrmon comme langue officielle, mais la plupart des gens parle au moins une autre langue, qu'il s'agisse du Bas Vyrmon ou du Kernien. L'alphabet de l'Hostilien comprend 25 caractères. La grammaire est également assez simple, bien que comportant plus d'exception et de cas particulier que le Kyrien (ou Bas Vyrmon).

- Kernien : Langue d'origine des Barbares arrivés sur Holmar, le Kernien s'est exporté en même temps que les gens qui le pratiquaient se sont déplacés. Etablis dans les Îles Froides et en Holmar, où ils affrontèrent les Gaidlasiens et prirent plus tard le nom d'Holmariens. Ainsi, le Kernien est aujourd'hui pratiqué surtout dans ces pays. Si dans les Îles Froides, le Kernien est toujours la langue principale et que les gens apprennent des rudiments de Bas ou Haut Vyrmon, les Holmariens utilisent presque exclusivement le Kernien, alors que les Gaidlasiens d'Etangard ne l'utilisent presque pas (en dehors de quelques communautés Melsharn).

- Le Gaidlasien : langue ancienne de tradition orale, le Gaidlasien n'est parlé que par les communautés claniques d'Etangard. Les Gaidlasiens (qui nomment leur propre terre « Gaidlash », et non Etangard comme le reste du continent) n'ont jamais été de grands marins et ne se sont pas beaucoup éloignés de leurs terres ancestrales, aussi leur langue ne s'est-elle pas propagée. Le Gaidlasien est aujourd'hui de moins en moins pratiqué dans le Sud d'Etangard, au profit du Kernien.

MONNAIES DU VYRMONUS

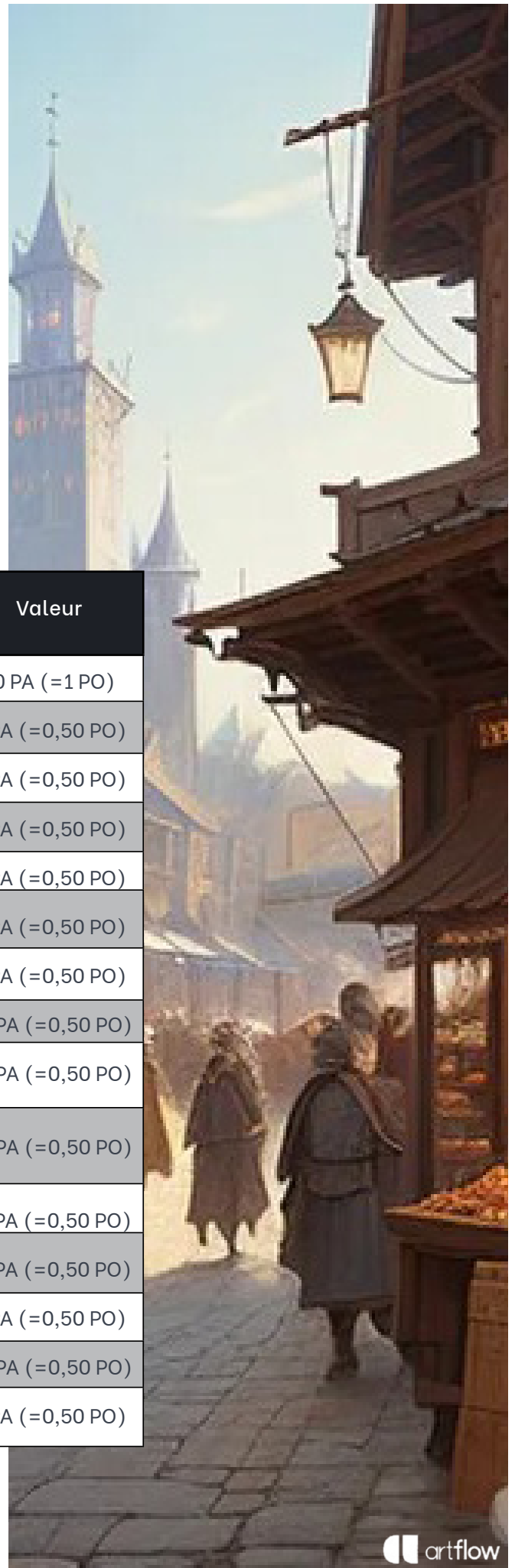
Généralité

Les différents pays du Vyrmonus utilisent des monnaies distinctes. Dans la plupart des cas, les pays limitrophes acceptent une monnaie étrangère, mais les marchands ont tendance à sous-évaluer les monnaies étrangères de l'ordre de 20 à 25%. Il est souvent plus avantageux de changer ces pièces chez un usuriers ou une banque, lorsque cela existe, car leur commission est généralement plus réduite (de l'ordre de 10%).

Référez-vous au tableau des monnaies pour connaître les noms et les valeurs de chacune.

Tableau des monnaies Vyrmones

Pays	Monnaie officielle	Abréviation	Valeur
Terres du Nord	Sabot	Sb.	10 PA (=1 PO)
ConSudre	Escar	Es.	5 PA (=0,50 PO)
Carnùr	Lidùr	Ir.	5 PA (=0,50 PO)
Fall	Ewlis	Ew.	5 PA (=0,50 PO)
Holmar	Kouroun	Kn.	2 PA (=0,50 PO)
Etangard	Kouroun	Kn.	2 PA (=0,50 PO)
Îles Froides	Escar	Es.	5 PA (=0,50 PO)
Vyrman	Dragon d'Or	Do.	20 PA (=0,50 PO)
Bordanie	Lion d'Or	Lo.	20 PA (=0,50 PO)
Nurùn-Castiglione	Dragon d'Or / Lidùr	Do./Ir.	20 PA (=0,50 PO)
Béroid	Ecu d'Or	Eo.	10 PA (=0,50 PO)
Royaumes Orphelins	Ecu d'Or	Eo.	10 PA (=0,50 PO)
Calana	Lion d'Or	Lo.	2 PA (=0,50 PO)
Armory	Dragon d'Or	Do.	20 PA (=0,50 PO)
Cités-Seules	Cassures	Ca.	5 PA (=0,50 PO)



LES PAYS DU VYRMOCCIDENT

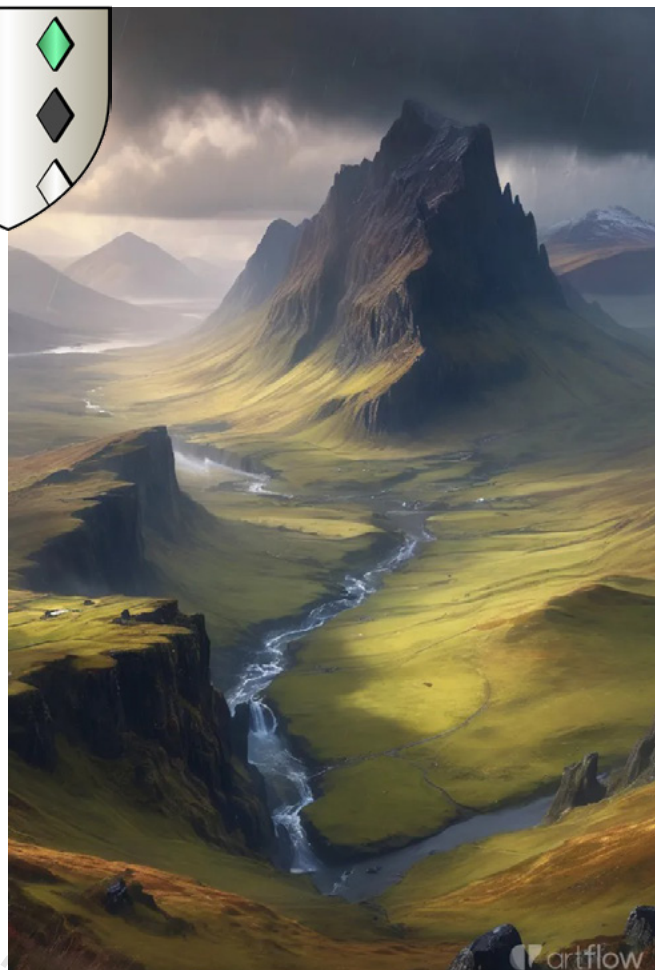
ETANGARD

Première approche

«Pays ancien ressemblant par endroit à l'Ecosse, Etangard est avant tout une terre divisée entre les clans Gaidlasiens, qui affrontent fréquemment leurs voisins Holmariens. Ainsi Etangard est une terre où s'alternent périodes de paix et de guerre pour le contrôle total de la région.

Les fortes traditions ancestrales paganistes et le respect de l'esprit de clan sont les meilleures armes des Gaidlasiens face à la civilisation plus urbaine et militaire voisine qu'ils doivent affronter.

Vénération presque exclusivement Fresha, les Gaidlasiens respectent la nature et leur environnement, et aiment les choses simples, comme la chasse, la pêche ou les jeux entre les villages et les clans.»



Géographie et administration

«Etangard est composé de trois grandes régions : l'Oitgard, une région de plaines fertiles ;

- Deanrouach, des plateaux très boisés et terminés par une petite chaîne de montagne appelée le Kohlnevk ;
- Et une grande région occidentale, le Powlkohn, un territoire accidenté et lui aussi doté de montagne, le Kohlntodoch.

La plus grande ville du pays est Ardheoil, une ville champignon frontalière avec Holmar et abritant par ailleurs de nombreux habitants issus du pays voisin et néanmoins ennemi.

Toutefois, plutôt que par ce qui s'apparente à une capitale, le pays est plutôt régi par les loins ancestrales des Clans et les conseils des six clans sont les véritables dirigeants d'Etangard.»



Histoire

«Autrefois peuple tranquille et calme, Les Gaidlasiens et leur mode de vie proche de la nature a un jour été bouleversé par l'arrivée des Holmariens, au sud. Les Holmariens ont réussi à repousser les Gaidlasiens plus au nord et ont établi leur propre royaume, Holmar.

Les six clans Gaidlasiens ayant survécu à l'invasion des Holmariens ont eux aussi réussi à prospérer dans la région d'Etangard (qu'ils continuent à appeler « Gaidlash »). Pendant de nombreuses années, Holmariens et Gaidlasiens se sont observés mais se sont toujours évités.

En 770 Ep. IV cependant, les Holmariens ont lancé une attaque sur Gaidlash et ont réussi à s'emparer d'une partie des terres des Gaidlasiens, les repoussant toujours au nord et occupant une partie des terres des clans.

Si certains Gaidlasiens ont accepté cette situation en se convertissant peu à peu à la culture Holmarienne, d'autres continuent la rébellion contre les Holmariens et lance souvent des raids sur les positions ennemies. Les Holmariens, quant à eux, ne souhaitent apparemment pas poursuivre leur conquête, profitant ainsi des terres les plus fertiles de leurs voisins et les confinant aux plateaux et aux montagnes. Et en 863 Ep. IV, la révolte gronde...»



Kalla, élèveuse d'Etangard



Algar, Frère de Bataille d'Etangard

Style de campagne

Jouer dans Etangard peut se révéler très intéressant. L'opposition entre les Holmariens et les Gaidlasiens permet tous autant de jouer une invasion (770 Ep. IV), une rébellion contre un envahisseur (du côté Gaidlasien en 863 Ep. IV) ou une campagne un peu plus low fantasy que le reste d'Extremia, basée sur le système clanique et la lutte contre les esprits mauvais.

Si vous organisez une campagne basée sur Etangard, votre campagne se prêtera à un souffle épique. Inspirez-vous du film *Braveheart* et de la révolte écossaise, voire de la période de l'Occupation en France, pour mettre en place votre campagne. Les Gaidlasiens tentent des actions de sabotage et de guérilla contre les Holmariens qui n'hésitent pas à torturer les prisonniers pour obtenir des informations. Sans oublier les Orques qui rôdent dans les montagnes... Les Gaidlasiens auront également un travail de diplomatie pour rallier les clans, lever une armée et gagner leur liberté. Idéale pour des PJ épris de liberté et de grands espaces qui veulent devenir les héros (martyrs ?) de leur clan... Quel que soit le style de campagne choisi, vous aurez l'occasion d'utiliser les classes de Prestige de Frères de Bataille de Gardien Gaidlasiens, spécialement conçus pour l'environnement d'Etangard.

Cinq scénarii sont d'ores et déjà disponibles et peuvent s'utiliser pour jouer en campagne dans ce décor de campagne.



artflow



Première approche

Les tribus guerrières et les seigneurs de guerre qui se sont installés pendant la 3^e époque sur Holmar ont laissé place à une société urbaine et rigide, où les lois strictes entraînent paradoxalement de nombreuses rivalités politiques et autres coups tordus en coulisses.

Civilisation encore très marquée par le glorieux passé expansionniste de leurs aînés, les Holmariens ont conservé une forte organisation militaire, un pouvoir centralisé très fort et une forte influence de l'Armée sur le pays. Les grandes familles issues des anciens seigneurs de guerre conservent toutes d'importantes forces armées ou font appel à des compagnies de mercenaires, même si certaines familles ont désormais troqué les coups de force militaire pour les coups bas politiques.

Le fait que le pouvoir royal ne soit pas héréditaire, mais relève d'un vote des grands seigneurs représentant les familles nobles rend forcément l'environnement propice aux intrigues et aux petits arrangements.

A Holmar, le pays est particulièrement machiste : seuls les hommes peuvent porter les titres de noblesse. La veuve d'un comte ou d'un tricomte doit se choisir un consort et se remarier dans les trois ans suivant la mort de son époux, sous peine de se voir choisir un nouveau conjoint par son suzerain (dans le cas d'un tricomte) ou du roi (dans le cas d'un comte). Les femmes ne peuvent non plus exercer les métiers des armes. En revanche, on les retrouve très fréquemment dans des rôles de jeteurs de sorts ou de roublards, positions qui sont méprisées par les hommes Holmariens (à l'exception des rôles de prêtres, très convoités et recherchés).

Les deux clergés dominants, à savoir les cultes de Gornar et Marblus, œuvrent sans cesse pour élargir leur influence sur les dirigeants du pays.



Géographie et administration

A Holmar, Le roi ne peut être qu'un des Sept comtes au pouvoir, mais le futur roi est élu au suffrage majoritaire des 21 Tricomtes (3 Tricomtes par Comté, dont l'un est également Comte) et des 6 gouverneurs des grandes villes, soit 27 votants.

Les Sept comtés d'Holmar correspondent aux sept grandes régions. Celles-ci portent le nom des grandes villes qu'elles contiennent, sauf la septième, qui est la région de Choldric, de la forêt du même nom.

Les six grandes villes, dirigées par un Gouverneur nommé par le roi pour une période de 7 ans, sont respectivement Ursagohn, la capitale, Avaldar, la ville du Sud-Ouest, Novildra au Sud, Gondomar, la grande ville de l'Ouest, Voldamar, la ville du Sud-Est, et Port-Oric, la grande ville de l'Est.



Histoire

Autrefois tribus nomades établies entre le Mont Vadar et l'actuelle ville de Voldamar, les Holmariens vivaient principalement de la chasse, notamment d'Argalis géants peuplant leur région.

Plus tard, les Holmariens ont fini par domestiquer les Argalis géants pour en faire des montures, leur permettant ainsi de coloniser un vaste territoire allant de l'Océan des Vyrmes à la Mer des Exploits. Plusieurs petites principautés de se sont établies au fil des ans, dirigés par des Seigneurs de Guerre s'affrontant les uns avec les autres et disparaissant au gré des extermination des familles constituées.

Vers 280-281 Ep. IV, Oric, le plus grand seigneur de guerre de l'époque, parvient à soumettre et à unifier les autres seigneurs de guerre sous sa bannière. Il devient le tout premier roi d'Holmar sous le nom d'Oric 1^{er}.

Vers 704 Ep. IV, les Holmariens lance leurs premiers raids contre leurs voisins du nord, les clans Gaidlasiens. Depuis cette époque, les Holmariens ont lancé plusieurs vagues d'invasions, gagnant notamment de nombreux territoires en 770 Ep. IV, mais font face à de nombreuses révoltes. Depuis, les Holmariens considèrent Etangard comme une colonie semi-autonome, mais dans la réalité, seule la partie Sud du pays est réellement sous leur contrôle.



Vothar, paysan d'Holmar



Virdra, noble Holmarienne

Style de Campagne

Une campagne basée sur Holmar peut s'inspirer de la Conquista espagnola en Amérique du Sud ou la guerre du Vietnam. Entre intérêt pour la culture Gaidlasienne et volonté de mater les insurgés, une telle campagne se prêtera parfaitement à une campagne militaire et des PJ engagés dans l'armée et devant lutter contre un ennemi sournois et insaisissable dans ses montagnes et ses collines. Cadre idéal pour des PJ désireux de jouer au quotidien d'une armée ou d'une compagnie de mercenaires style *La Compagnie Noire*.

Il est également possible d'envisager une campagne plus politique, dans les arcanes du pouvoir, avec des politiciens cyniques et sans scrupules issus de familles nobles dotée d'un héritage martial et d'une certaine propension à la conspiration...

Enfin, Holmar occupe une position peu enviable avec ses frontières sud : au sud-est, le Grand Marais des Infinités abrite un grand nombre de menaces, mais c'est la frontière sud-ouest qui intrigue le plus. Pourquoi, avec leur tempérament expansionniste, les Holmariens n'ont-ils jamais poussé plus au sud, dans ces contrées inhospitalières, appelées les Terres Abandonnées ? Des PJ stationnés comme soldats à la frontière pourraient bien être amenés à le découvrir...

TERRES DU NORD

Première approche

Premier pays développé pour le monde d'Extremia, le royaume des Terres du Nord a un passé chargé d'histoire et d'incroyables aventures. Longtemps terre hostile, le pays a longtemps accueilli les nombreux immigrés venus de tout le continent, avant qu'un sentiment d'unité nationale se construise entre les Humains, les Halfelins, les Nains et les Elfes.

Le pays où le cheval est roi occupe une position stratégique dans le Vyrmonus, pouvant traiter à la fois avec les pays situés dans le Vyrmorient et le Vyrmoccident.



Géographie et administration

Chaque grande région des Terres du Nord possède sa capitale : Ryàn pour le Ryanois, Zamar pour le Dunarir, Fang pour Irimdir, Barragosta pour le Barragostais, et Fanin et Carfax pour l'Ulthisie, la grande région de l'Ouest du pays. On trouve aussi de plus petites régions : les Ecluses, la Contrée Litigieuse et le Petit Pays, une région semi-autonome, terre des Halfelins.

Enfin, au cœur du pays, on trouve une grande région montagneuse appelée les Hauts Plateaux du Cor, qui constitue une enclave dangereuse et infestée de monstres.

Les régions sont découpées en plusieurs baronnies, et il existe quelques comtés et duchés de plus grandes envergures, englobant alors les grandes capitales régionales. Les Barons sont généralement loyaux à la couronne des Terres du Nord, mais il est arrivé malgré tout que certains rois essuient des complots et des tentatives de prise de pouvoir par des renégats.



Histoire

Autrefois, les Terres du Nord s'appelaient les Terres Hostiles, en raison des nombreux monstres qui les peuplaient. Cette situation en faisait une terre dangereuse où les pionniers ne parvenaient pas à s'installer durablement.

Venant majoritairement des îles de Carnùr, d'autres colons tentèrent de coloniser les Terres Hostiles. Les immigrants de Carnùr, qui s'installèrent au Nord, se mêlèrent à des tribus et locales et parvinrent à fédérer un royaume qu'ils appelèrent l'Ulthisie, autour de leur capitale Ulthis. Bien qu'un peu désorganisée, l'Ulthisie parvenait à survivre aux assauts sporadiques des monstres venus des Hauts Plateaux du Cor et du centre des Terres Hostiles. Mais un violent tremblement de terre eu finalement raison de la Grande Ulthisie : une partie fut séparée du continent et une autre partie s'enfonça dans la Mer des Exploits, causant des milliers de morts.

Il faudra alors attendre le héros légendaire Deslan Kamin, qui parviendra à unifier les communautés Humaines des Terres Hostiles, pour voir la naissance d'un vrai royaume. Un peu plus tard, les Terres du Nord se sont constituées et ont commencé à prospérer.

Depuis, les Terres du Nord sont régies par un système féodal où les Barons et les Comtes administrent leurs terres tout en prêtant hommage à un roi siégeant à Barragosta, la capitale. Si chaque noble possède ses forces armées pour maintenir l'ordre sur ses terres, ils n'hésitent cependant pas à recourir à des aventuriers pour des missions plus spécifiques.



Océane, magicienne des Terres du Nord



Karmin, rôdeur des Terres du Nord

Style de Campagne

Entre ses grandes villes urbaines et ses étendues sauvages, entre son royaume bien établi et les Hauts Plateaux du Cor et les monstres, les Terres du Nord permettront une campagne classique pour des aventuriers recherchant la puissance, la gloire et la richesse. Dans un pays où l'on fait confiance aux aventuriers, des joueurs à tendance bonne trouveront le moyen de servir leur pays tout en devenant de véritables héros locaux.

Avec l'activité des villes comme Barragosta, il y a toujours un père inquiet ou un marchand ambitieux prêt à envoyer les PJ dans les contrées plus sauvages, voire dangereuses, comme les Hauts Plateaux du Cor, pour une mission d'importance. De même, malgré un pouvoir royal fort, les barons Ulthisiens sont traditionnellement un peu indisciplinés et les rebellions ne sont pas à exclure, même si elles sont toujours jugulées. Pour des PJ aventuriers, le royaume des Terres du Nord sera un terrain d'exploration varié et passionnant.

Le Royaume des Terres du Nord a fait l'objet d'un Manuel complet, téléchargeable sur le site d'Extremia. Une campagne de six scénarii est également





Première approche

Pays insulaire situé au cœur de la mer des Exploits, Fall est un pays de marchands et d'explorateurs, un pays qui a bâti sa réputation de commerçant redoutable autour de sa maîtrise de la mer.

Fall est un pays dans lequel on ne plaisante pas avec la loi, et la politique et les intrigues sont des sports nationaux, au même titre que bon nombre de jeux locaux célèbres comme le Shefeld, le Walton ou le Chalk. Le système politique de Fall, très particulier, vaut autant que ses fameuses Halgers, sorte d'agences privées d'aventuriers.

Mais Fall vaut aussi par la magnificence d'Haldorf, sa capitale, certainement l'une des villes les plus fascinantes de tout le Vyrmonus. Une ville qui regorge de surprises et de mystères pour l'étranger qui vient à y séjourner...



Géographie et administration

Fall est constitué de plusieurs régions : L'Hardastle, la région de la capitale, Haldorf ;

- Le Querlan, une région montagneuse ;
- Le Coldore, une zone de plaine avec sa grande ville Dalgenham ;
- Milburn, une région insulaire avec la grande ville de Shenstone ;
- Evaldian, une région très boisée et sa grande ville portuaire d'Alvaster ;
- Le Daglinn, la région de l'Est du pays ;
- L'Alderry et la ville d'Herwich, point de départ d'un des ponts magiques construits par les célèbres Majarchitectes ;
- Et Lainis, une région centrale, et le port de Pern.

Les villes et villages sont généralement sous la responsabilité d'un Rawlder, sorte de parlementaire élu ou nommé selon les cas, et les régions sont gérées par un conseil de Rawlders issus de ladite région. Un parlement, la Seald, régit le pays, et plus d'informations sont disponibles dans le *Guide de Fall* à ce sujet.



Histoire

Situées au beau milieu de la mer des exploits, les îles composant Fall ont toujours été habitées. Fall faisait autrefois partie de la Grande l'Ulthisie, un grand royaume qui se composait de Fall, du nord des Terres Hostiles et d'une partie aujourd'hui effondrée et reposant au fond de la mer à la suite d'un violent tremblement de terre.

Les survivants se trouvant sur Fall, plus livrés à eux-mêmes, ont dû lutter pendant longtemps contre les Sahuaguins, puis contre les Drows avant de prendre leur essor. Au fur et à mesure, les dangers venant de la mer et des profondeurs ayant été maîtrisés, et sous l'influence de la famille Elwood, les Falliens ont commencé à s'aventurer sur les mers, allant chercher ailleurs les matières premières dont Fall manquait. Il n'en fallait pas plus pour commencer à constituer les bases d'une puissance commerciale sachant habilement tirer parti de sa situation et poussant au développement des voies maritimes dans la région.

Adhérant à la Confédération Impériale en 820 Ep IV, Fall a encore renforcé sa position stratégique. Le pays s'est doté dans le même temps d'une organisation et d'un système administratif performant, mais qui a également poussé à une lutte d'influence de plus en plus perceptible. En outre, la situation de Fall, malgré sa puissance commerciale et militaire, fait bien des envieux et de nombreuses puissances étrangères espèrent plus ou moins secrètement s'emparer de ses trésors...



Beth, mère maquerelle de Fall



Treven, pêcheur de Fall

Style de campagne

Par ses intrigues et sa situation géographique, Fall se prête à deux types de campagne :

- Une campagne urbaine où les intrigues politiques fourmillent, où les Roublards ont d'intéressants rôles à jouer. Les guildes diverses (voleurs, mages, assassins, forgerons, architectes, etc.) ainsi que les clergés s'impliquent dans des luttes pour le pouvoir et la richesse, et il est à parier que des PJ aimant les enquêtes trouveront leur compte dans une telle campagne. De même, des joueurs n'aimant pas jouer des personnages foncièrement bons apprécieront la relative neutralité dont ils peuvent faire preuve à Fall et notamment à Haldorf, la ville où tout s'achète, surtout le silence... grâce au système des Halgers, des PJ plus mercenaires apprécieront aussi pleinement la campagne. Roublards, personnages habiles et rusés, voire fourbes, bardes, mages, tous trouveront un peu plus d'intérêts que dans une campagne classique et pourront bénéficier pleinement de leurs talents en ville, et pourront exploiter la segmentation de la société en castes et autres regroupements d'intérêt.

- Une campagne maritime, pas forcément dissociable de la première option, mais qui permettra aux PJ aventureux de s'aventurer sur la Mer des Exploits, l'Océan du Serpent ou l'Océan des Vyrmes. Ce type de campagne se prêtera à la fois à des PJ aimant escorter des expéditions commerciales et vivre des aventures aux quatre coins du continent, mais peut tout à fait être transformée en une campagne de pirates, dans la lignée des excellents films *Pirates des Caraïbes* et *L'île aux Pirates* ou du livre de Stevenson *L'île au trésor*. A vous alors l'assaut de navires marchands et les combats contre les vaisseaux fantômes, alors qu'à l'horizon, les bateaux de l'armée Fallienne se profilent pour vous donner la chasse...



Première approche

Largement baigné par les eaux, ConSudre est également un pays tourné vers la mer, mais à l'inverse de Fall ou de Carnùr, les ConSudréens ne sont pas des explorateurs, aventuriers ou concurrents. Si les ConSudréens sont des marchands, ils préfèrent commercer avec leurs voisins et tisser des relations de bon voisinage plutôt que de partir explorer de lointaines contrées, loin de chez eux.

Mais il serait erroné de croire qu'il n'y a d'activité à ConSudre que sur la côte : ses forêts luxuriantes et millénaires renferment de nombreux secrets, et les farouches Elfes qui y vivent peuvent se révéler de solides alliés ou de redoutables opposants fonction des périodes...

Les marais abritent eux aussi leur lot de mystères et plus d'une légende a émergé des terres inondées dont ConSudre regorge...

Géographie et administration

Baigné par la Mer des Exploits au nord, ConSudre est également bordé par la Mer des Barbagas à l'ouest, l'Océan des Vyrmes à l'est et l'Océan du Givre au sud. Le pays le plus proche de ConSudre est l'archipel des îles Froides, mais paradoxalement, il s'agit du pays voisin ayant le moins de contact avec ConSudre. En effet, le pays préfère commercer avec les Terres du Nord, Fall et même Carnùr plutôt que de s'aventurer dans les eaux froides de l'Océan du Givre et se frotter aux durs îliens au sud.

ConSudre possède également une frontière terrestre avec Holmar. Là aussi, les contacts sont moins fréquents qu'avec les autres voisins, même si les interactions ne sont pas inexistantes.

ConSudre est un royaume, constitués de comtés et de baronnies. La plupart sont fidèles à la couronne mais l'éloignement de la capitale et l'étendue du royaume rend les familles nobles qui y règnent très autonome. Il n'est pas rare qu'elles n'aient que des contacts sporadiques avec le pouvoir royal. Si la plupart des familles nobles se satisfont de cette situation confortable entre suzeraineté lointaine et autonomie locale, certains aimeraient parfois une plus grande liberté encore...

Les territoires situés sur la partie de Gran Valdes (la zone entre la Mer des Exploits et la Mer des Barbagas) se composent de la Grande Baronnie de Rianon, bordées par deux zones marécageuses.

Sur la terre insulaire d'Acasta, on trouve six Baronnies : Sellana, Catania, Vallas, Darniolas, Amaneo et Almonde. Les baronnies situées au centre d'Acasta sont très boisées, alors que celles de l'Est sont principalement composées de grandes plaines où on trouve de nouveaux troupeaux d'Unisons occupés à paître. Les deux baronnies les plus à l'ouest sont elles principalement montagneuses.

Sur l'île au sud-est, on trouve trois baronnies : la baronnie d'Herethen, celle de Rianon (à ne pas confondre avec la Grande Baronnie du même nom, sur Gran Valdes), et celle d'Omalanas. Cette dernière est très montagneuse alors que les deux autres sont majoritairement des composées de plaines.

ConSudre est une monarchie héréditaire, dont la famille régnante eut autrefois un grand rayonnement et un grand pouvoir sur les Terres Hostiles, incluant à cette époque une grande partie des Terres du Nord. Aujourd'hui, le pouvoir du roi est bien moindre, et l'influence sur ses vassaux l'est tout autant.



Histoire

Les origines de ConSudre remontent très loin dans le temps et le pays n'a pas toujours eu ses frontières actuelles. Au début de la 4^{ème} Epoque, le pays comprenait tout le sud des Terres du Nord, à l'exception de la ville de Sirinùr, et s'étendait jusqu'aux Hauts Plateaux du Cor. A partir du règne de Francilo III en 83 Ep. IV, certaines terres furent données en héritage à son frère cadet, qui devint le premier roi des Terres du Nord.

Depuis cette période, ConSudre a vécu une histoire indépendante de celle de son voisin. Si pendant plusieurs générations, le pays fut relativement calme, il y eut quelques périodes de troubles, comme au temps de Pyloba et Rianon, autour de 240 Ep. IV. Rianon était un noble Seigneur dont les aventures furent célèbres, et celles de sa femme Pyloba et celle de sa fille Justia le furent encore plus. Justia explora notamment les forêts mystérieuses des Elfes et rencontra de nombreuses fées, ce qui permit pendant un temps des alliances entre ConSudre et les Elfes sauvages.

Cette alliance tomba par la suite dans l'oubli. Plus tard, ConSudre fut la proie de raids pirates puis d'une guerre contre le royaume voisin d'Holmar qui lorgnait sur ses terres riches et ses récoltes abondantes. Cette guerre fut nommée la Guerre de l'Orin, du nom du fleuve dont les Holmariens convoitaient le contrôle. Cette guerre dura de 726 à 744 Ep. IV, pendant le règne de Francilo V.



Castiz, habitante de ConSudre



Duadozio, charpentier de ConSudre

Style de campagne

Vaste territoire à cheval entre la terre et la mer, ConSudre laisse la part belle à l'exploration de forêts broussailleuses, de dangereux marais, de tumulus oubliés ou de côtes à caboter à la recherche de trésors depuis longtemps perdus. Certains aventuriers pourraient être tentés par une carrière de chasseurs d'Unisons, ces curieux bovidés propres à ConSudre et doté d'une unique corne.

Et face à des voisins belliqueux comme Holmar et les Îles Froides, qui pourrait dire combien de temps ces derniers se tiendront tranquilles ? ConSudre savoure en effet la paix depuis bien trop longtemps pour ne pas redouter de nouvelles menaces...

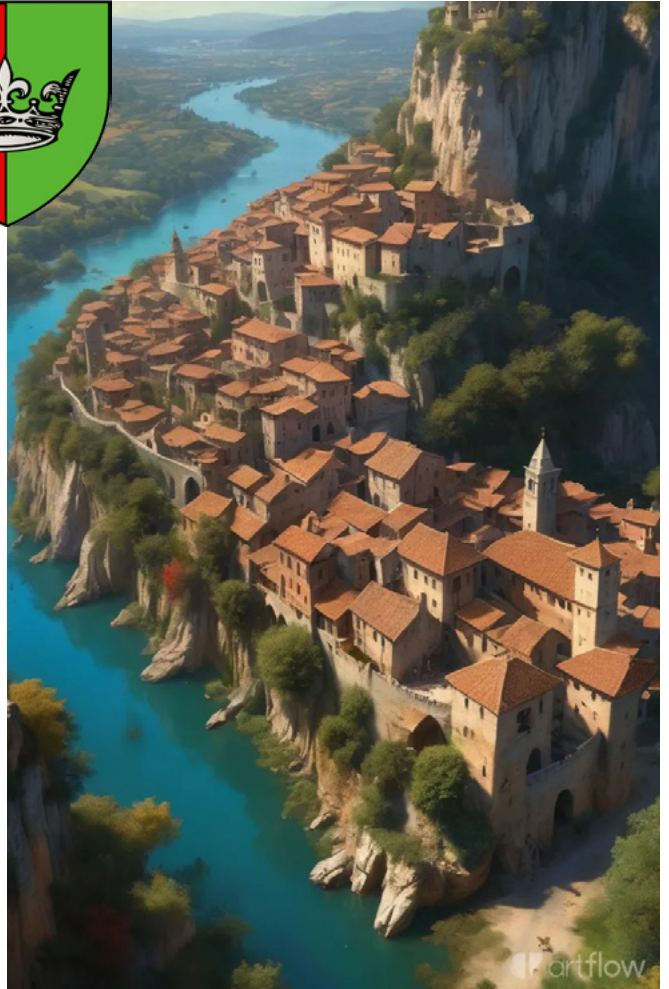
Et d'ailleurs, qu'en est-il de ces Elfes barbares qui peuplent certaines forêts ou de vastes plaines ? Leur attitude tribale est-elle menaçante ou au contraire, est-il possible de se faire de ses farouches archers de solides alliés contre les menaces à venir ?

LES TERRES ABANDONNÉES

Un territoire méconnu où personne ne se rend... mais pourquoi les Holmariens gardent-ils à ce point la frontière et empêchent quiconque de se rendre dans cette zone ?

LES PAYS DU VYRMORIENT

VYRMAN



Première approche

Royaume puissant aux longues côtes occidentales donnant sur l'Océan des Vyrmes, le Vyrman possède aussi de larges côtes méridionales donnant sur la Mer du Poisson-Lune. Doté de paysages variés et de terres riches, ouvert sur le monde, le Vyrman a une longue et riche histoire et a connu son apogée en devenant le cœur de la confédération impériale.

La culture du Vyrman est très riche, et son histoire regorge d'artistes, de mécènes et d'inventeurs. Pour autant, sa population n'est pas paisible pour autant : être verse dans les arts et la culture n'est pas incompatible avec une tradition militaire ancestrale. En effet, étant donné les afflictions dont le pays a parfois souffert dans le passé, le pays a toujours su faire front et sa population est prompte à prendre les armes pour défendre le pays. Si les grandes régions ont gardé une certaine autonomie, il y a un fort sentiment d'appartenance au Vyrman et une fierté d'en être originaire.

Commerçants doués, éleveurs efficaces, pêcheurs productifs et cultivateurs prolifiques, les Vyrman sont en revanche de piètres navigateurs et ont tendance à échanger avec le monde sans pour autant s'aventurer beaucoup à l'extérieur de leurs frontières. Ils acceptent volontiers les étrangers mais sont eux-mêmes peu enclins à quitter leur pays, même s'ils aiment voyager à l'intérieur.

L'opposition et la compétition avec son puissant voisin, la fière Bordanie, est devenue proverbiale au fil des ans. Le Vyrman entretient également des rapports compliqués avec ses anciennes régions : la Wumbrie, le Darno, le Mirveal, Garleone... De même, la situation diplomatique avec Nùrun-Castiglione n'est jamais simple, sans qu'il n'y ait jamais eu d'affrontement entre les deux pays.

Les rapports sont en revanche bien meilleurs avec les pays insulaires comme ConSudre, Armory ou même Carnùr, et les rapports sont bons avec des pays plus lointains comme les Terres du Nord ou Fall.

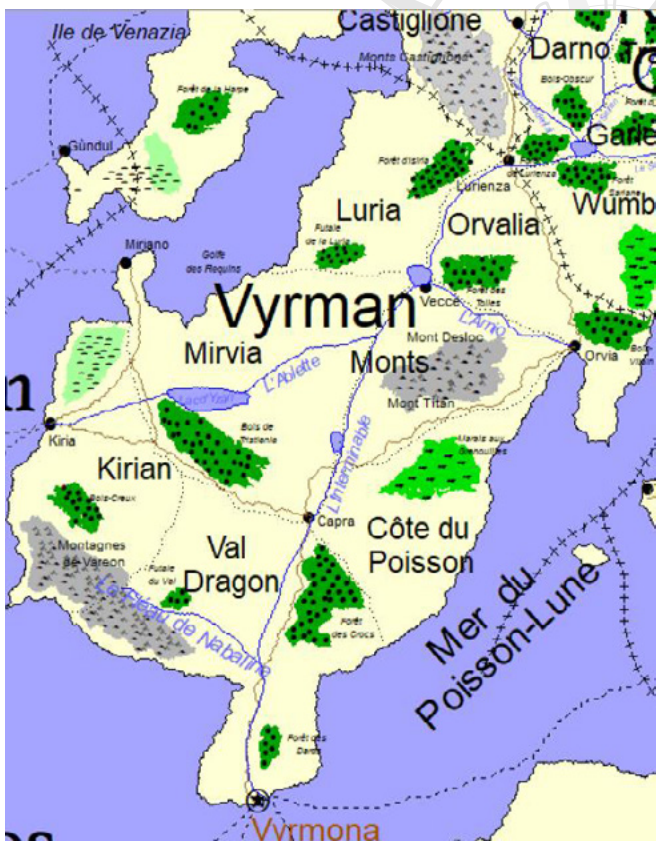
Géographie et administration

- Luria, une région pauvre et frontalière de Nùrun
- Castlione, qui peine à se remettre à se remettre des conflits passés.
- L'Orvalia, une région autrefois plus riche qui occupait une position assez centrale du temps de l'Empire, et qui est désormais frontalière des Royaumes Orphelins. On y trouve aussi des brigands de grand chemin.
- Mirvia, une grande région boisée et bien irriguée
- Les Monts, une région montagneuse où on élève des moutons. La région peu parfois être dangereuse en raison d'humanoïdes qui résident dans les hauteurs.
- La Côte des Poissons, qui donne le long de la Mer du Poisson-Lune, dont les côtes peuvent s'avérer

dangereuses en raison de contrebandiers et de quelques pirates dotés de petits bateaux, qui ont tendance à lancer des raids sur les côtes plutôt que d'arraisonner les navires.

- Le Val-Dragon, une région riche, prospère et remplie de prairies verdoyantes et propice à l'élevage.
- Le Kirian, une autre région prospère et côtière, riche en poissons.

Chacune des Sept régions est sous l'autorité d'un comte, dont le titre est héréditaire, et dont les vieilles familles nobles se sont maintenues au pouvoir malgré les guerres et le poids des ans. Les Comtes prêtent allégeance au Roi lorsqu'il hérite de leur terres.



de Dero Sinitro et céder face à sa conquête. Seul Tarvel le Marblusien parviendra à renverser le tyran en 778 Ep. IV et fondera un nouvel empire, le Vyrman, qui regroupera les anciens royaumes de Capra, Kiria, Orvia.

En 802 Ep. IV, après avoir repoussés les invasions des Drows de Zandrizzin, conjointement avec ses alliés Bordaniens, Telak proposent aux régions autonomes (qui couvrent aujourd'hui les royaumes Orphelins) de rejoindre son empire.

La longue vie de Telak et son long règne ; associés à d'autres succès militaires (conflits religieux de 832, invasions Orques de 823, 845 et 849 Ep. IV) et à ses talents de diplomate, lui permettront même d'aller au-delà de ses frontières et de proposer une alliance à de nombreux voisins, la Confédération Impériales, qui subsistera pendant plusieurs décennies.

En 850 Ep. IV, à la suite de l'ouverture de la Porte des Enfers sur ses terres, l'empereur Telak parvient à se maintenir au pouvoir malgré les invasions des Armées du Dieu Borgne grâce à l'intervention de puissants groupes aventuriers. La première guerre de l'Empire voit la victoire des armées du Bien.

À la mort de Telak en 870 Ep. IV, une guerre commence pour le maintien ou non de la Confédération Impériale. La seconde guerre de l'empire durera jusqu'à 885 Ep. IV et les relations restent depuis lors tendues avec la Bordanie voisine.

En 887 Ep. IV, L'empire Vyrman, secoué par les vagues d'indépendance soutenues par la Bordanie, vole en éclat. C'est la création des Royaumes Orphelins et la Nûrun-Castiglione dans la partie septentrionale du Vyrman, puis, en 888 Ep. IV, de la Wumbrie.

Désormais amputé de plusieurs territoires, le Vyrman ne rêve que de retrouver sa splendeur passée mais doit aussi de relever de nombreuses années de troubles et de guerre.

Histoire

Les premiers royaumes connus dans la région sont le royaume de Capra, sur la côte des Poissons, et celui de Kiria, qui occupait plus ou moins la région du Kirian et celle du Val Dragon. Pendant près de 500 ans, ces deux pays voisins vont tour à tour être voisins, alliés face à différentes menaces, adversaires, à nouveau unis face à des fléaux communs puis opposés dans une guerre qui verra l'anéantissement du royaume de Kiria en 554 Ep. IV et son annexion par le royaume de Capra. Les bases du Vyrman tels que nous le connaissons aujourd'hui étaient ainsi posées.

Pourtant, le royaume de Capra va devoir faire face dans les années 760 Ep. IV à la montée en puissance



Bedeo, Fourreur du Vyrman

Style de campagne

Dans un pays puissant mais ayant été amputé de certains de ses territoires au nord, le Vyrman cherche à maintenir sa position tout en retrouvant son lustre d'antan.

- Les PJ pourraient œuvrer pour l'Etat en tant que diplomate pour essayer de rallier à nouveau un à un les royaumes orphelins. Mais le voisin ennemi, la Bordanie, reste menaçant, et les PJ pourraient aussi être impliqués dans des affrontements aux frontières ou des combats maritimes dans le Golfe des Saints Protecteurs.
- D'autres pourraient se lancer des missions diplomatiques outremer pour relancer les alliances avec d'autres pays plus lointains.
- Il est également possible pour les PJ de mater des rebellions dans d'autres régions du Vyrman, inspirés par l'indépendance nouvelle des Royaumes Orphelins.
- Les PJ pourraient aussi se retrouver à soutenir les Royaumes Orphelins si ceux-ci étaient attaqués par des Orques des Montagnes du Bout du Monde, rendus téméraires par la faiblesse des royaumes Humains.
- Enfin, plus classique, le pays a besoin de nouveaux héros pour croire à nouveau à un avenir radieux, et il y a de nombreuses quêtes attendant des aventuriers téméraires dans les forêts du Vyrman ou les montagnes escarpées...



Adarea, prêtresse d'Iniva du Vyrman





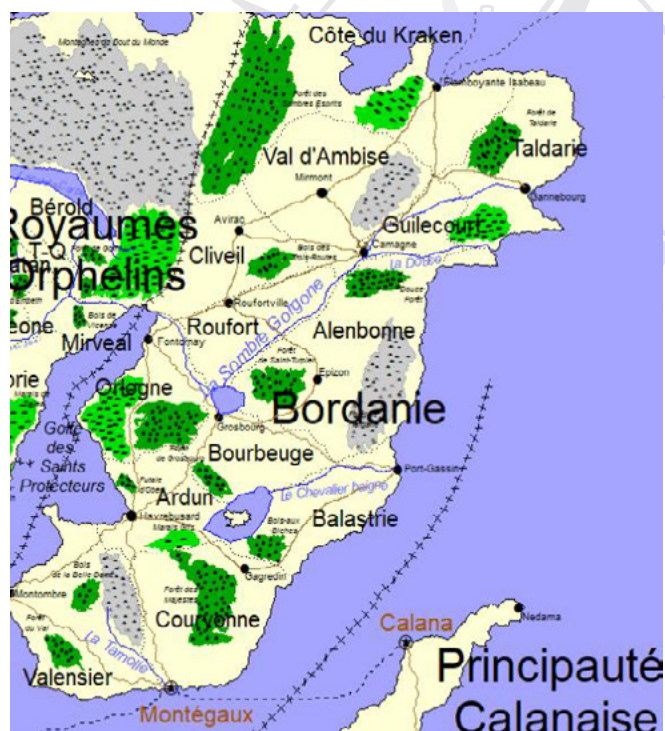
Première approche

Royaume féodal mais ayant la particularité d'être une monarchie élective plutôt que de droit divin, la Bordanie est une terre riche dont les régions ont conservé un fort sentiment d'autonomie, et parfois même des lois particulières, et ceci malgré l'unification du pays il y a plusieurs centaines d'années.

Fiers et forts, les Bordaniens aiment rivaliser entre eux et on un fort sentiment régional, et ils aiment se chambrer, s'affronter dans divers jeux et joutes... et parfois même se faire la guerre. Les guerres privées surviennent fréquemment et l'emploi de compagnies de mercenaires est monnaie courante fin de défendre sa terre et sa région.

Mais gare à ceux qui prendrait le régionalisme Bordanien pour une faiblesse potentielle : quand le royaume est menacé par une force extérieure, les Bordaniens oublient rapidement leurs luttes intestines et soutiennent leur souverain contre ses adversaires.

Si dans les grandes villes et les campagnes environnantes, le pays est sûr, les très grandes routes commerciales, les nombreuses forêts et les reliefs montagneux regorgent de brigands, de peaux vertes ou d'autres monstres plus terrifiants encore. Et il peut s'avérer dangereux de traverser tout le pays lorsqu'on est mal préparés à le faire, ou que l'on n'a pas les moyens de prendre un bateau pour longer les longs rivages côtiers de Bordanie.



Géographie et administration

Le pays est organisé en treize régions, toutes sous l'autorité d'un Prince-Décideur : Le Valensier, dont la capitale est Montombre

- Couryonne, dont la capitale est Gagredin;
- La Balastrie, dont la capitale est Port-Gassin;
- L'Ardun, avec pour capitale Havrebusard;
- Le Bourbeuge, dont la capitale est Grosbourg;
- L'Orlogne, dont la capitale est Fontornay;
- Roufort, dont la capitale n'est autre que Roufortville;
- Cliveil, avec pour la capitale Avirac;
- Le Val d'Ambise, dont la capitale est Mirmont;
- L'Alenbonne, dont la capitale est Epizon;

- La Taldarie, avec pour capitale Gannebourg;
- Le Guilecourt dont la capitale est La Camagne;
- Et la côte du Kraken, avec pour capitale Flamboyante-Isabeau;
- La capitale, Montégaux, est la cité royale et elle n'appartient pas à une région.

Les Princes-Décideurs sont ceux qui sont amenés à élire leur nouveau souverain lorsque le précédent décède. Le nouveau roi est en général issu des rangs des Princes. Si ceux-ci sont incapables de se décider et de dégager une majorité qualifiée de 9 voix sur 13, un second tour est organisé le mois suivant, afin de laisser le temps aux diverses tractations. Puis un

troisième tour encore un mois plus tard si nécessaire. Si aucun nom ne se dégage après trois tours, douze personnalités supplémentaires sont requises pour apporter leurs votes : il s'agit des treize gouverneurs des capitales régionales ainsi que le gouverneur de Montégaux, la capitale. Si aucune majorité qualifiée de 19 voix sur 27 ne peut être trouvée lors de ce quatrième tour, un cinquième et dernier tour est organisé un mois plus tard, et cette fois, les électeurs ne peuvent plus sortir de la concile avant de s'être accordés sur un nom.

L'élection d'un nouveau roi fait parfois l'unanimité rapidement, tout comme elle peut être le théâtre de manigances politiques et d'intrigues pour le pouvoir.

Histoire

La Bordanie était autrefois composée de cités-Etats indépendantes, qui correspondent peu ou prou aux grandes villes actuelles du royaume, mais les connexions entre ces villes par voie terrestre étaient presque inexistantes en raison de l'insécurité constante qui régnait dans le cœur du pays.

Ces sont d'abord les cultes religieux qui vont contribuer au début d'unification du pays. Après la mort de la Flamboyante Isabeau en 34 Ep. IV, la fondation de l'Ordre Ardent apporta une stabilité relative dans le nord du pays.

En 764 Ep. Dero Sinistro, qui a pris le pouvoir dans les pays voisins, parvient à envahir les régions de Cliveil et du Roufort et les occupent militairement jusqu'en 769 Ep. IV. Face aux troubles causés à Kiria et à Orvia, conjugué à la résistance des Bordaniens, Dero Sinistro est en effet forcé d'abandonner les territoires conquis.

En 783 Ep. La Bordanie s'allie à la nouvelle Confédération Impériale et profite de presque cinquante ans de pays et de tranquillité.

En 829 Ep. IV, des raids Ogres génèrent d'importants troubles. La ville d'Avirac est rasée et Roufortville et Mirmont sont menacées. Au bout de deux ans de lutte, les Ogres sont enfin repoussés définitivement vers les montagnes du Bout du Monde. Cet événement termina définitivement d'unifier le pays.

Quelques années, plus tard, en 845 Ep. IV, une alliance avec les Vyrman permet aux Bordaniens de contenir des invasions Orques. En 849 Ep. IV. Les invasions des troupes mortes-vivantes du Dieu



Gerchamp, maçon de Bordanie

Mort perturberont fortement la Bordanie, qui entre en résistance.

A la mort de Telak en 870 Ep. IV, la Bordanie décide de redevenir complètement indépendante et coupe ses liens avec la Confédération Impériale. Cela entraîne le continent dans une longue guerre, qui finit par se résumer à un affrontement entre la Bordanie et le Vyrman jusqu'à une fragile trêve en 885 Ep. IV. La Bordanie soutient cependant des mouvements d'indépendance chez son voisin. Les relations restent donc encore très tendues de nos jours avec le Vyrman.

Style de campagne

La Bordanie peut être le théâtre de plusieurs types d'aventures : Entrer au service d'une famille noble et défendre le fief de son suzerain contre les convoitises de ses voisins peu scrupuleux

- Faire partie d'une compagnie de mercenaires qui se vend au plus offrant, de la chasse aux orcs en passant par l'affrontement entre petits seigneurs locaux
- Les intrigues de cour et le trafic d'influence entre Princes-Décideurs en vue de se placer pour la prochaine élection royale
- Des groupes d'aventuriers plus classiques, explorant les endroits reculés du royaume à la recherche de trésors enfouis et de tumulus cachés
- La défense de communautés reculées et isolées souffrant des maraudes de peaux-vertes et de l'éloignement avec le centre de pouvoir.



Ameline prêtresse de Marblus de Bordanie



NÛRUN-CASTIGLIONE



Première approche

Jeune pays mêlant deux cultures ancestrales, celle de Carnùr et celle des descendants du royaume d'Orvia, la Nùrun-Castiglione a établi sa position et est une puissance montante de la région. Mais les deux ethnies qui peuplent le pays peuvent-elles vraiment vivre ensemble et développer ce royaume ?

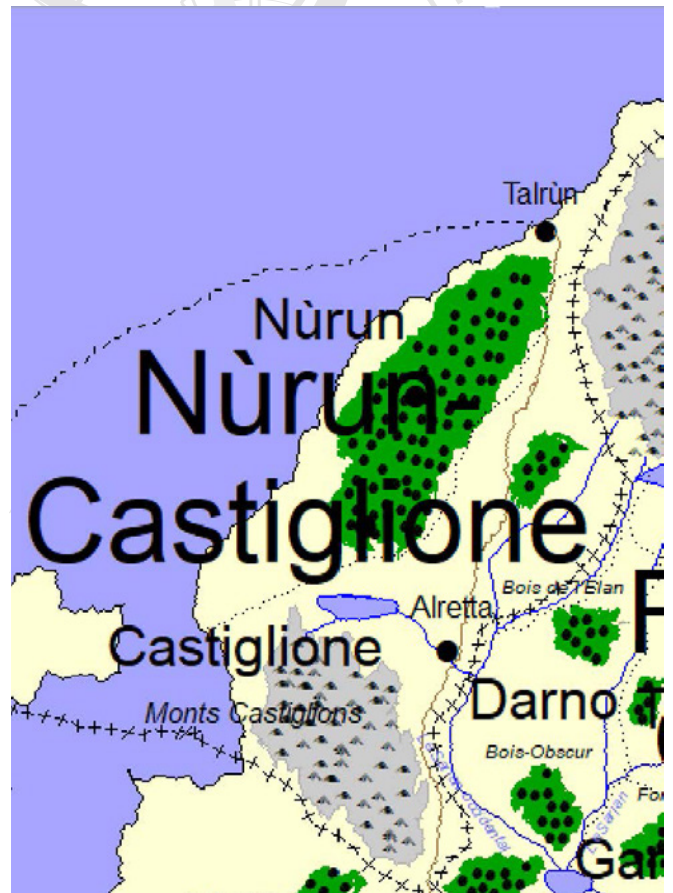
Quelle position adopter avec Carnùr, encombrant allié qui cherche à contrôler plus ou moins discrètement le pays, et le Vyrman, puissance régionale moins impérialiste mais néanmoins rivale ?

Comment contrôler les clans de barbares qui se considèrent indépendants de toute autorité, tout en contrariant pas leurs puissants seigneurs de guerres ?

Géographie et administration

Le pays est divisé en trois grandes régions : La Castiglione, région montagneuse influencée par le Vyrman, et qui fit autrefois partie de l'Empire Vyrman. On y retrouve notamment Alretta, la capitale du pays

- Une partie de l'île de Venazia, colonisée il y a plusieurs centaines d'années par les Carnùriens.
- La Nùrun, une région côtière et boisée qui portait il y a très longtemps le nom de Barecia. Sa capitale est Talrùn, une ville récente qui fut construite par les Carnùriens pour leur tenir lieu de capitale dans leur nouveau fief.



Histoire

En 91 Ep. IV, La petite région indépendante de la Barecia fut annexée par les Carnùriens lors d'une guerre de conquête et fut renommé la Nùrun (« nouvelle terre ») mais elle fut perdue en 522 Ep. IV et resta indépendante pendant de nombreuses années.

De son côté, la région de la Castiglione était une zone principalement peuplée sur la côte et autour du Lac Lira. Cette région, longtemps indépendante, fut conquise par le royaume d'Orvia en 669 Ep. IV.

Avec la chute de l'Empire Vyrman en 887 Ep. IV, la Nùrun en profita pour envahir la région voisine de Castiglione et constituer un nouvel état.

Depuis, les récents dirigeants de la Nùrun-Castiglione cherchent à consolider leur pouvoir, et à établir un pouvoir héréditaire où les descendants des Carnùriens prennent le dessus sur les descendants Vyrman, ce qui ne se fait pas sans heurt.



Tùrkàn-Albini, de Nùrun-Castiglione

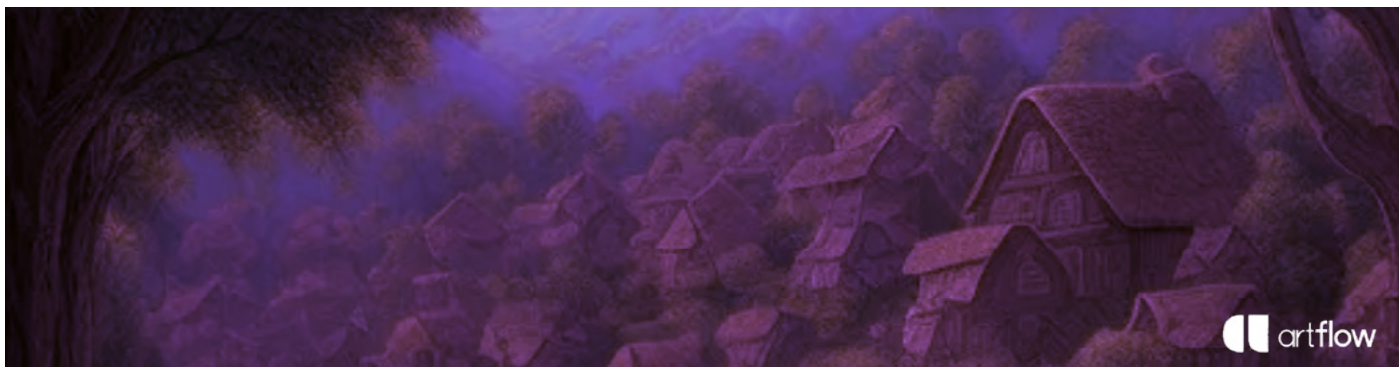


Selea-Mùrùnà du Nùrun-Castiglione

Style de campagne

Au sein d'un pays où cohabite désormais deux ethnies différentes et où l'une domine l'autre, des PJ aventuriers pourraient faire carrière dans la diplomatie et patiemment renforcer les liens entre deux populations très différentes... et qui pourraient être forcés de s'unir définitivement face aux ambitions de puissants voisins ou aux invasions de monstres venus des Monts Castiglions et souhaitant profiter de la relative fragilité du pays...

A la manière des Normands prenant le pouvoir sur les Anglo-Saxons en Angleterre après la conquête de Guillaume le Conquérant, la Nùrun-Castiglione permet de nombreuses intrigues, affrontement et chocs de culture dans un pays qui devra aussi se méfier des influences des pays voisins...



LES ROYAUMES ORPHELINS

Première approche

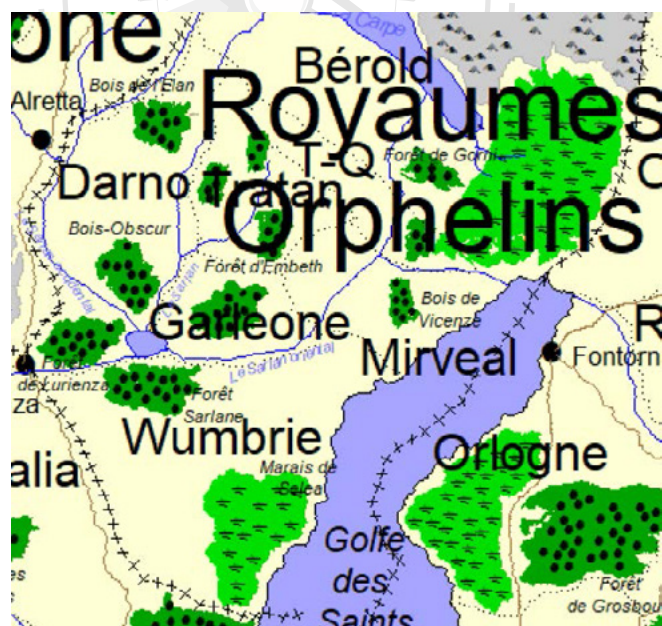
Petits pays récemment balkanisés, situé dans une zone réputée dangereuses, entre les montagnes du nord, les marais peu sûrs et les sombres forêts, les Royaumes Orphelins constituent de fragiles territoires, indépendants les uns des autres. Ces derniers doivent à la fois surveiller leurs voisins et se méfier des menaces intérieures, tout comme des potentielles invasions de monstres...

Géographie et administration

Les Royaumes Orphelins, situés au sud des Montagnes du Bout du Monde, autrefois unis sous la même bannière, comptent aujourd'hui plusieurs régions qui sont d'autant d'états indépendants : Le Royaume du Bérold, bordé au nord par le Lac de Carpe ;

- Le Darno, un petit royaume qui surveille ses belliqueux voisins et craint à la fois une invasion du Tratan que de Nùrun-Castiglione ;
- Le Tratan, un royaume ambitieux et qui se veut conquérant, sous la houlette de son nouveau roi ;
- Garleone, un petite principauté pauvre dont le pouvoir est corrompu ;
- Mirveal, un petit royaume tampon dont l'allégeance n'est pas très claire ;
- La Wumbrie, une militocratie qui surveille sa frontière sud avec le Vyrman et qui s'est allié avec la Bordanie voisine ;
- Les Terres Disputées, une zone indécise et sauvage qui semble attirer les convoitises de ses voisins.

En dehors de la Wumbrie, la plupart des petits pays précités sont des monarchies qui espèrent devenir héréditaires, ou simplement des autocraties... voire des dictatures.



Histoire

Ce qu'on décrit de nos jours sous la terminologie de « Royaumes Orphelins » depuis le morcellement de la partie nord du Vyrman a en réalité des racines bien plus anciennes.

Ces territoires correspondent en effet peu ou prou à l'ancien royaume d'Orvia, si on y inclut en plus la région actuelle de l'Orvalia. La ville d'Orvia fut fondée par des marchands venus du Sud afin de servir de comptoir commercial et visant à exploiter les ressources au nord. Plusieurs années après sa création, la ville avait colonisé les terres alentours et elle prit son indépendance en 82 Ep. IV en devenant un petit royaume. Ce dernier prospéra au nord et à l'ouest en s'étendant au fur et à mesure.

Le Royaume prospéra pendant plus de deux cents ans puis en 306 Ep. IV, un mystérieux navire accoste au port d'Orvia. Il s'avéra être rempli de morts-vivants qui se déversèrent dans la ville en faisant de nombreux morts. Une fois l'attaque maîtrisée, le clergé d'Iniva fonda l'Ordre des Saints-Protecteurs afin de protéger la population de nouveaux assauts. Si l'assaut fut jugulé, cela amorça une période de déclin du royaume, qui se concentra sur la reconstruction de sa capitale plutôt que sur le maintien de la sécurité dans les zones les plus éloignées, et notamment celles situées au sud de l'immense chaîne de Montagnes du Bout du Monde. Progressivement, les terres au nord du Sarlan oriental furent moins protégées car parfois livrées à elles-mêmes, ne dépendant plus d'Orvia que de manière théorique.

Des années plus tard, vers 760 Ep. IV, un puissant guerrier-mage du Dero Sinistro pris définitivement le pouvoir par la force à Orvia. Il reprit la main sur les territoires au nord du Sarlan oriental et plus tard sa soif de conquête l'entraîna à envahir le royaume de Capra et une partie du Royaume de Bordanie et d'Armory.

Mais Dero trouva sur sa route Tarvel le Marblusien, qui le vainquit en 778 Ep. IV et qui unifia les royaumes sous la puissante bannière du Vyrman d'abord, puis de la Confédération de l'Empire Vyrmon. Tarvel régna sous le nom de Telak IV.

Les terres situées sur les royaumes orphelins subirent encore deux afflictions très importantes : en 799 Ep. IV, via un portail magique, une force d'invasion d'Elfes Noirs, originaires du royaume de Zandrizzin (situé sur le continent du Tizùn) fit son apparition dans le nord du Vyrman et de la Bordanie (à peu près sur l'actuel Bérold) et sème la mort dans la zone. De nombreux habitants disparurent, emmenés comme esclaves en Zandrizzin via le portail magique. La crise dura jusqu'en 802 Ep. IV quand les Drows furent enfin repoussés.

Il y eut aussi plusieurs invasions Orques venues des montagnes, en 823 Ep. IV, en 845 puis en 849 Ep. IV, et enfin, en 850 Ep. IV, une porte menant aux enfers fut ouverte près de Lurienza et mena à une terrible guerre face aux troupes du Dieu Borgne.

Près de quarante ans plus tard, en 887 Ep. IV et après la mort de Telak, Le Vyrman, secoué par les vagues d'indépendance soutenues par la Bordanie, vola en éclat. Les Royaumes Orphelins et la Nùrun-Castiglione déclarèrent leur indépendance dans la partie septentrionale du Vyrman, suivi en 888 Ep. IV par la Wumbrie.



Telak IV, unificateur des Royaumes

Style de campagne

La zone des Royaumes Orphelins se prête à plusieurs styles de campagne : Les aventuriers peuvent être des sujets d'un des petits royaumes, le défendre contre les souhaits d'expansion de ses voisins ou au contraire être eux-mêmes chargés de coloniser de nouvelles terres ;

- Ils peuvent être des explorateurs dans les terres disputées ou dans les pays voisins, à la recherche de trésors enfouis et d'anciennes cités perdues ;
- Ils peuvent être conscients des risques d'invasions monstrueuses et fédérer des pays ennemis contre une menace commune ;
- Ils peuvent enfin essayer de déstabiliser certains régimes par la ruse, la diplomatie et les coups bas plutôt que par une invasion.

Première approche

Terre verdoyante et majoritairement sauvage, Armory est connue pour ses fées et ses profondes forêts. On raconte que des Elfes vivent en autarcie au plus profond des forêts, mais également des créatures plus étranges encore...

Pour autant, une population Humaine y réside également et a fondé un étrange royaume qui ressemble à une fédération, avec trois tiers du pays. Les dirigeants s'appellent d'ailleurs les Seigneurs Tierciers et pour la politique internationale, ils forment un véritable triumvirat.



Géographie et administration

Armory est divisé en trois régions distinctes.

- Le Tiers du Sud, avec pour capitale Kernec. Cette zone est la plus plate du pays et elle bénéficie d'une forte activité commerciale et maritime.
- Le Tiers du Milieu, avec pour capitale Ponarten, une zone principalement montagneuse et rocailleuse.
- Le Tiers de l'Ouest, avec pour capitale Glenouan, une zone vallonnée aux côtes escarpées.

Les Seigneurs Tierciers règnent sur leur territoire à la manière de monarques héréditaires. Pour ce qui est de la politique commune, chacun des trois Tierciers occupe le rôle de dirigeant principal pendant trois ans, avant de laisser sa place au second, qui laissera ce rôle au dernier trois ans plus tard, et ainsi de suite. Le Titre de Seigneur Tiercier Plénipotentiaire est principalement diplomatique et pour la politique intérieure, ce rôle ne donne droit à aucun avantage ni aucun pouvoir supplémentaire.



Histoire

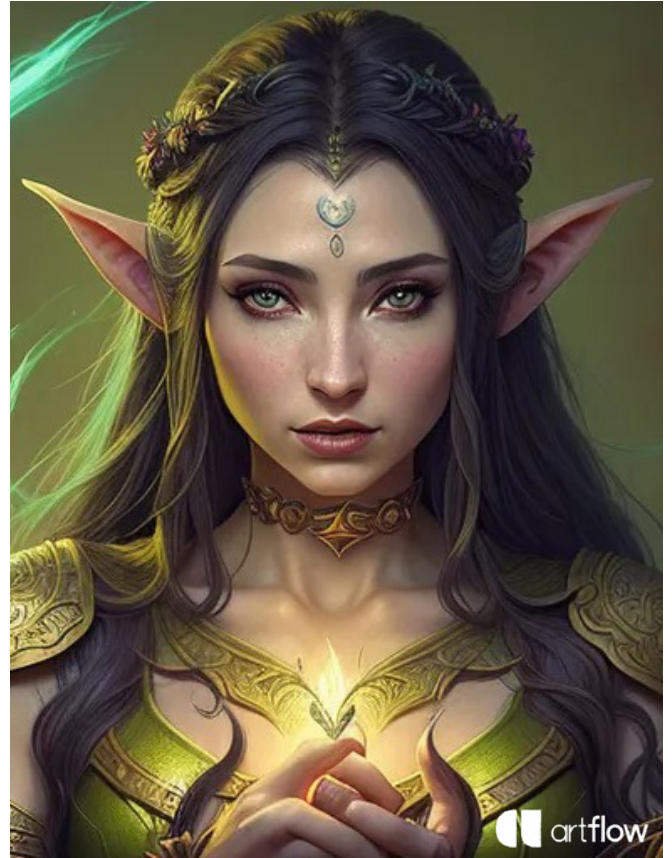
L'histoire ancienne du territoire d'Armory est assez mal connue. Il y eu longtemps une ancienne tradition orale plutôt qu'une transmission d'écrit. Le Territoire d'Armory fut longtemps exclusivement peuplés d'être féeriques et d'Elfes sauvage animiste et vivant en complète symbiose avec la Nature et la divinité Fresha.

Des explorateurs Humains venus du nord colonisèrent les côtes d'Armory et pendant longtemps, seuls des comptoirs commerciaux subsistèrent, les Humains n'osant s'aventurer dans les vastes et sombres forêts.

Mais au fil des siècles, la cupidité des Humains les amena à exploiter la forêt et à bâtir des routes pour relier les trois grands comptoirs. Ils amenèrent une certaine corruption dans les bois, ce qui perturba à jamais l'équilibre du territoire d'Armory.

Si de petites communautés de bûcherons et d'éleveurs se sont installés en lisières des bois, il n'y a à ce jour toujours pas de cité digne de ce nom installée ailleurs que sur les côtes encaissées d'Armory.

Trois petits royaumes émergèrent au fil des ans et il y a quelques centaines d'années, les trois zones se regroupèrent en une sorte de fédération, chaque seigneur restant maître des terres, mais agissant ensemble en tant qu'entité politique. Les Seigneurs Tierciers forment une alliance étrange et complexe, permettant parfois les coups bas entre eux, tout en devant ménager les Elfes sauvages refusant la civilisation Humaine ou les influences des puissants voisins que sont le Vyrman ou la Bordanie.



Le Vyrmonus

Style de campagne

Armory peut s'adresser à trois types de campagne : Une campagne au sein de ses vénérables forêts, où de petites communautés Humaines doivent en permanence vivre en tenant compte des forces de la nature et négocier avec de farouches Elfes sauvages qui peuvent parfois menacer les petites communautés de bûcherons qui lorgnent sur les ressources des bois millénaires.

- A l'inverse, jouer des membres des communautés Elfes qui peuvent s'apparenter à des Indiens défendant leurs terres ancestrales face aux cowboys s'établissant toujours plus proches de leurs terres sacrées et menaçant leur mode de vie.
- Enfin, la situation politique et les affrontements entre les Seigneurs Tierciers a plongé Armory dans une véritable guerre civile dans laquelle les personnages pourraient tirer leur épingle du jeu.

LES PAYS INSULAIRES

CARNÛR

Première approche

Dictature militaire depuis de nombreuses années, Carnùr est aux mains des anciens seigneurs de guerre qui se partagent le pays, composant avec des clans de barbares agités. Seules des lois strictes, ancestrales et rigoureusement appliquées permet d'éviter les affrontements.

Sur la route reliant le Vyrmoccident aux Vyrmorient, Carnùr est néanmoins un point de passage obligé pour de nombreux navires, un endroit qui ne ressemble à nul autre et où règne un pouvoir musclé s'appuyant sur un système clanique de tradition guerrière, ainsi que sur la magie des tatouages runiques.

Carnùr, la capitale, est une ville sombre et sans pitié, dont les habitants n'ont pas de compassion pour les plus faibles et sur laquelle les Seigneurs de Guerre et leurs héritiers ont la main mise. Ici, on traite les voleurs comme les pires rebus de la société, et ceux qui se font prendre ressortent souvent mutilés. Pourtant, malgré la rigueur des lois, les habitants ne semblent pas malheureux et considèrent même ces lois strictes et barbares avec une certaine approbation.

Enfin, malgré ses lois strictes et rigides, à l'inverse et curieusement, les mœurs sexuelles sont très libres à Carnùr. Les habitants sont polygames et parfois bisexuels, la fidélité n'est pas une notion comprise par les Carnùriens ni l'engagement éternel. Les mariages n'existent pas, et les gens se regroupent en communautés au sein d'un village plutôt qu'en cellules familiales.

Carnùr est également connue pour sa mystérieuse magie des tatouages, dont les Shamans ancestraux dépositaires de leurs secrets conservent jalousement l'accès...



Géographie et administration

Le pays est composé de six îles principales, ainsi que de colonies, comme la cité de Dayùn ou la colonie de Gùndul.

Les îles portent le nom des massifs montagneux qui s'y trouvent : île des Urselins, île d'Irganùr, île d'Oldàrà, île de Yurel, île Tildùr et enfin île de Carnùr, qui prend elle le nom de la capitale.

Villes et régions sont aux mains de puissants Seigneurs de Guerre et de leurs familles, et ces derniers usent généralement de la force pour régler les conflits entre eux, et le plus souvent de manière directe : sur un champ de bataille, dans un combat naval entre leurs flottes ou encore dans un duel à mort entre les chefs des factions, devant l'ensemble des autres Seigneurs de Guerre. Cette tradition guerrière forte est encore vivace et un Duel des Seigneurs est toujours vécu comme un événement majeur, et presque mystique, de la culture de Carnùr.



Yerùn, bûcheron de Carnùr

Histoire

Contrairement à un autre pays insulaire comme Fall, Carnùr a assis sa prospérité sur des règles strictes, une poigne de fer et des conquêtes et des taxes sur les marchandises plutôt que sur des accords commerciaux de libres échanges avec ses voisins.

Grands conquérants, les ancêtres des Carnùriens ont rapportés de nombreuses richesses de leurs années de rapines dans les royaumes Tizunéens. Ils ont également maintenu des colonies servant de comptoirs commerciaux à la frontière de plusieurs de leurs voisins, comme la cité de Dayùn. La dernière grande ère de conquête de Carnùr leur a même permis la fondation d'un royaume satellite, la Nùrun-Castiglione.

Enfin, Carnùr, du fait de sa position dans le Vyrmonus, tire parti commercialement des navires devant s'arrêter pour faire le plein de vivres : toute marchandise étrangère est sévèrement taxée, une somme minimum doit être changée en monnaie locale pour tout entrant, etc.

Carnùr a toujours eu une histoire forte en rebondissement : l'unité des îles a toujours été un souci, et les luttes d'influences entre les seigneurs de guerre se sont souvent réglées dans le sang... même encore dans l'histoire contemporaine.

Après avoir longtemps joui des avantages de ses « expéditions commerciales » (autrement dit raids), Carnùr semble aujourd'hui sur la voie d'une relative stabilité, même si le sang chaud de ses dirigeants et de ses citoyens risque parfois de brouiller les fragiles relations diplomatiques tissées avec les pays voisins.



Borànà, musicienne de Carnùr

Style de campagne

Dans ces conditions, Carnùr se prête à plusieurs styles de campagne : une campagne maritime « à la conquistador » ou « à la vikings », avec des navires remplis de rudes guerriers partant à l'assaut des royaumes Tizunéens, loin au nord ;

- Une campagne plus locale où les PJ, descendants de barbares, essayent de trouver leur place dans une société de plus en plus urbaine mais ayant gardé un goût prononcé pour les duels, les pendaisons de voleurs et les règlements musclés des différends ;
- Une campagne de lutte pour le pouvoir où les PJ devront parvenir aux plus hautes sphères grâce à leurs exploits militaires tous en se méfiant de leurs alliés.

LES ÎLES FROIDES



Première approche

Alors qu'un régime totalitaire sévit dans ce mystérieux pays toujours enneigé, les Rebelles tentent de faire front commun contre l'oppression des troupes sinistre d'une dictature, tout en luttant pour survivre dans cette contrée au climat hostile et peuplée de monstres curieux et dangereux.

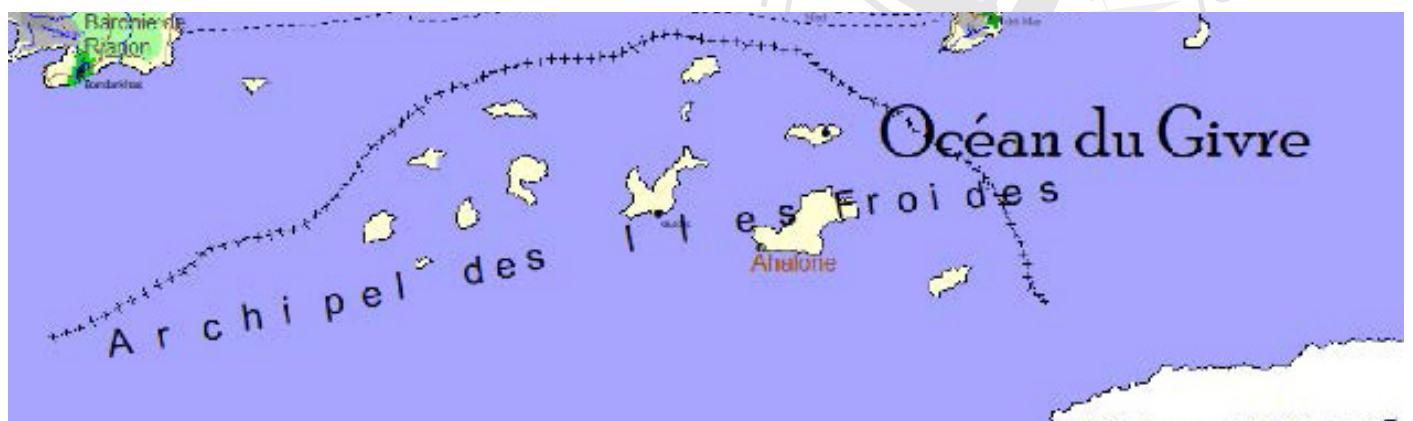
Face à un pouvoir central corrompu et tout-puissant, les Rebelles attendent patiemment leur heure... jusqu'à quand ?



Géographie et administration

Les Îles Froides regroupent une quinzaine d'îles, dont les plus petites sont inhabitées. Les plus grandes abritent de petits villages et des communautés côtières, dans lesquelles le pouvoir en place a toujours un homme de confiance à sa solde.

Malgré tout, les déplacements devant se faire en bateau entre les différents lieux et en raison des distances, il peut parfois se passer quelques semaines avant qu'un événement ne soit connu de Galtar et de ses sbires, malgré les moyens magiques dont ils disposent. Ceci qui permet parfois aux Rebelles de développer leur emprise sur certaines îles.



Histoire

Très longtemps une confédération d'îles assez autarciques et quasiment indépendantes les unes des autres, les îles froides furent envahies en 748 Ep. IV par les forces du Dieu Borgne pendant les Chroniques du Chaos. Se servant de ses paisibles îles et de ses gens bourrus mais travailleurs, certains seigneurs du Chaos utilisèrent les Îles Froides comme base arrière avant le lancement massif d'attaque vers le reste du Vyrmonus lorsque la porte des enfers s'est ouverte.

Après la chute du Dieu Borgne, les seigneurs du Chaos quittèrent les Îles Froides. C'est à ce moment qu'un certain Galtar, profitant de la vacance du pouvoir, parvint à prendre le contrôle de toutes les îles froides. Lui-même ancien membre des forces du Chaos, il a utilisé son leadership naturel pour rallier les survivants des forces du Chaos pour régner d'une main de fer sur les îles froides, tous en maintenant une image relativement respectable en dehors des îles.

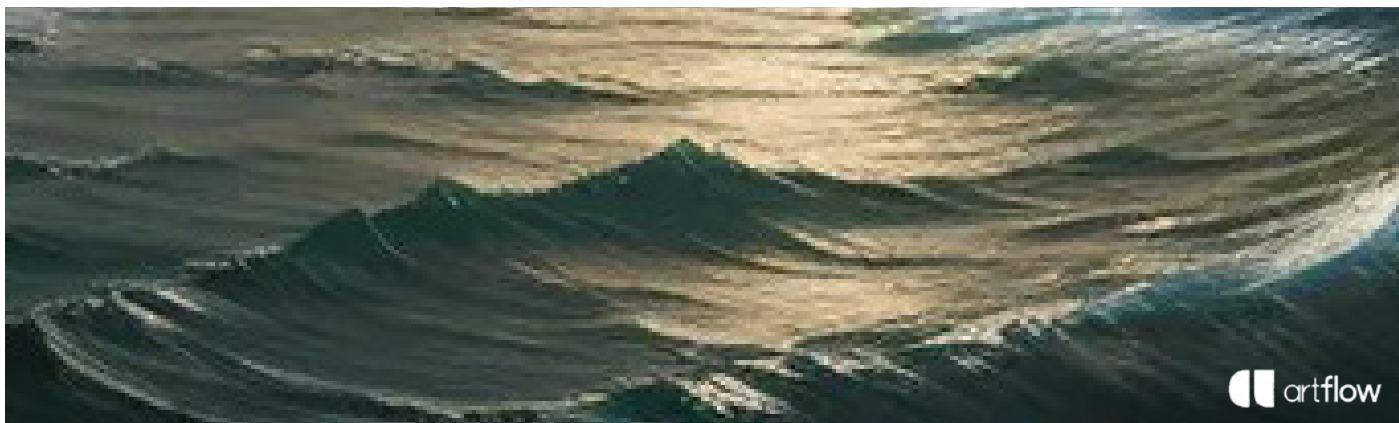
Désormais vieillissant, Galtar doit désormais faire face à des Rebelles s'agitant de plus en plus dans son fief... et il semblerait aussi que certains de ses plus fidèles lieutenants ne soient plus aussi irréprochables que cela...

Style de Campagne

A moins de vouloir servir dans un état totalitaire, les PJ seront certainement plus attirées par le fait de rejoindre les Rebelles et lutter contre Galtar et son régime. De jeunes personnages entrant soudainement et par hasard dans la Rébellion pourront peut-être bien faire basculer le destin des Îles Froides...

Les Îles Froides se prêtent assez à un style proche de celui de *Star Wars*, où les Rebelles luttent contre l'Empire Galactique. Le tout dans une atmosphère enneigée et sombre, où, en dehors des villes, de sinistres monstres rôdent...





LES CITÉS-SEULES

Première approche

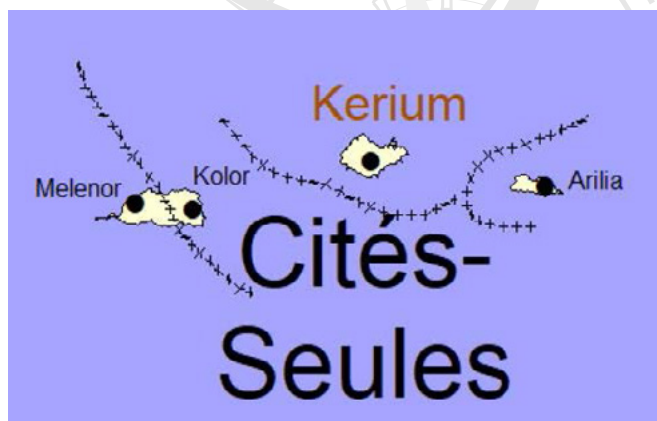
Les Cités-Seules ne désignent en réalité pas un seul et même pays, mais un groupe de quatre Cités-Etats indépendantes et concurrentes les unes des autres mais sachant regrouper leurs intérêts communs. Ces cités ont pour nom Melenor, Kolor, Arilia et enfin Kerium, la plus grande d'entre elles. Cette dernière a la particularité d'être une république, mais dominée par des sénateurs corrompus, retors et isolationnistes.

Les Cités-Seules n'ont pas d'ethnie propre. Elles attirent des immigrants de toutes races et de toute contrées, car lorsqu'on les rejoint, on laisse derrière soit sa vie d'avant pour le commerce et les alcôves de ces Cités cosmopolites mais farouchement indépendantes.



Géographie et administration

Les cités-seules sont constituées de trois îles, Melenor et Kolor partageant la même. Seule cette île permet un peu d'agriculture, les deux autres étant principalement rocailleuses. Les Cités-Seules vivent principalement du commerce et de la pêche.



Histoire

Kérium porte le nom de son fondateur, qui fut autrefois un esclavagiste qui décida, avec son équipage, de fonder une communauté indépendante. Il libéra et affranchi les esclaves qu'il transportait dans ses cales et ceux-ci s'établirent dans la future cité. La personnalité de Kérium est sujette à discorde : certains disent qu'ils agissent par bonté d'âme et par idéalisme, en fondant un lieu où tous vivraient libres et égaux, où l'esclavage ne serait pas toléré. D'autres disent qu'il fut plutôt mu par la soif de pouvoir et le souhait d'être le maître de sa propre communauté. Dans les années qui suivirent sa mort, il fut l'objet d'un véritable culte de la personnalité, qui s'estompa cependant au fil des ans. Kérium fut la première Cité-Seule à être fondée. Arilia, de son côté, fut créée par des immigrants Vyrmans, qui établirent un comptoir commercial qui fut abandonné après une cinquantaine d'années car il n'était pas rentable, ou bien il fut tout simplement oublié au cours d'une période de trouble et sa population déclara son indépendance, sans que le pouvoir Vyrman ne daigne s'occuper de ce bout de caillou éloigné, déjà préoccupé par la sécurité interne du pays.

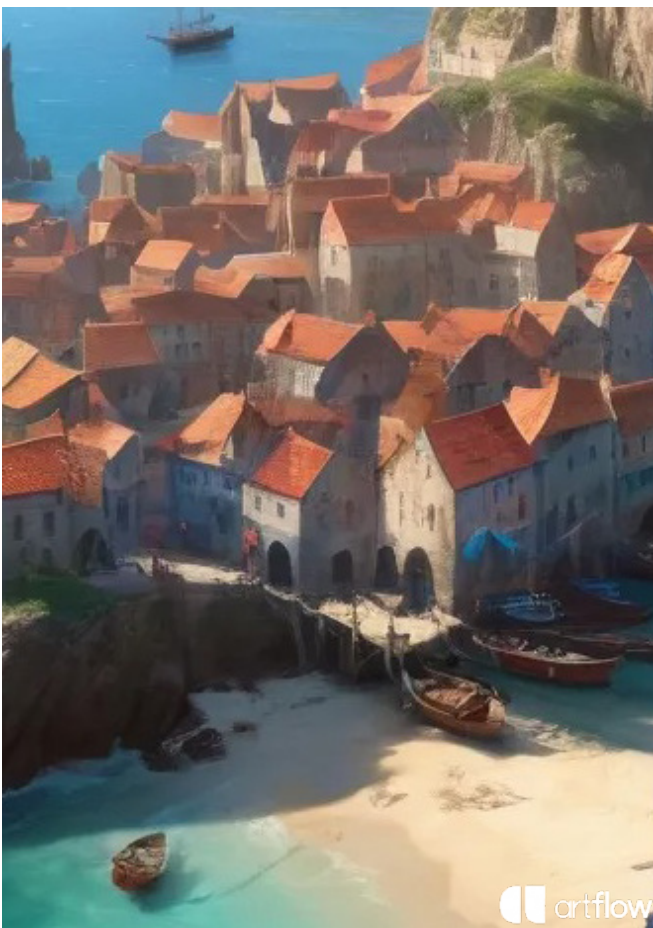
Melenor et Kolor furent fondés par des Tizùnèens mais furent pillées, conquises puis perdues par les Carnùriens. Leur histoire commune en a fait des cités jumelles mais désormais rivales, alors qu'elles furent parfois regroupées sous la même autorité au cours de leur histoire.



Style de campagne

Les Cités-Seules permettent de jouer une campagne basée sur les relations entre les cités elles-mêmes, sachant qu'elles se font concurrence et font et défont leurs alliances au gré des intérêts qu'elles peuvent y trouver. Les intrigues politiques sont également monnaies courantes, et les monstres marins menacent les pêcheurs dans l'activité est vitale pour les cités.

Enfin, les royaumes du Vyrmonus et ceux du Tizùn envoient parfois des espions au sein même des Cités-Seules pour y tisser leur toile et bénéficier d'appuis commerciaux ou politiques, ou simplement pour profiter de la position stratégique des Cités-Seules. Leur neutralité permet également son lot d'intrigues et d'alliances secrètes, à l'abri des regards indiscrets, et tout se monnaie dans les Cités-Seules, pour peu qu'on sache à qui demander et y mettre le prix...



LA PRINCIPAUTÉ CALANAISE



Première approche

La principauté Calanaise est un jeune pays qui s'est bâti sur les ruines de l'ancienne Oligarchie d'Esbar, tombée pendant la seconde guerre de l'Empire. Quel avenir pour ce nouveau pays, partagé entre un futur neuf et les réminiscences d'un proche passé ?

Et face aux puissants voisins lorgnant sur l'île de Madrana, le Prince « Oreille d'Argent », un ancien aventurier, aura fort à faire pour maintenir l'unité du pays...



Géographie et administration

La principauté compte trois villes principales qui ont également la charge de la région alentour :

- Calana, la capitale
- Nedama, la ville du nord
- Imana, la cité du sud



Histoire

L'île de Madrana a toujours été une terre d'immigration et de nombreux colons, venus d'Armory, de Bordanie ou de la côte des Poissons s'y sont installés au fil des siècles. L'île a longtemps été le théâtre de combats sanglants pour son contrôle entre différentes factions, et la population locale de l'île de Madrana est devenue très métissée étant donné l'histoire de l'île.

L'île est devenue un état indépendant mais cette même histoire troublée en fait toujours une terre de conflit. Les clergés de Dakrel' et de Xamidi se sont affrontés dans les années 700 Ep. IV pour le contrôle de l'île, d'abord de manière larvée, puis en conflit ouvert qui déboucha sur une véritable guerre civile. Le clergé de Xamidi sortit vainqueur du conflit et pris le contrôle de l'île.

Pendant des décennies, les ouailles de Xamidi eurent la main mise sur ce pays, connu sous le nom d'Oligarchie d'Esborn. Favorable à une vision autarcique et à la protection des acquis, l'Oligarchie a longtemps su se défendre elle-même et survivre dans une région où pays expansionnistes et monstres belliqueux sont monnaie courante.



Prêtresse de Xamidi, Maîtresse des Tempêtes

L'implication de l'Oligarchie pendant la seconde guerre de l'Empire a cependant mené le régime à sa perte, les forces d'invasion ayant été trop nombreuses pour les défenses du pays. Le général mercenaire qui menait l'invasion profita de la situation pour s'affranchir du camp des pays loyaux à l'Empire en 873 Ep. IV et parvint à prendre le contrôle du pays. Il se fit appeler le Prince Oreille d'Argent. Après des années d'austérité pendant l'Oligarchie, la population a fini par voir en lui le héros pouvant lui servir de référent et mener le pays vers une nouvelle ère. Le Prince se comporta en despote éclairé, mais sa position reste aujourd'hui instable, et le moindre faux-pas pourrait voir le pays changer d'orientation...



Manacureuil, originaire de l'île de Manara et dont la queue est munie de darts empoisonnés.

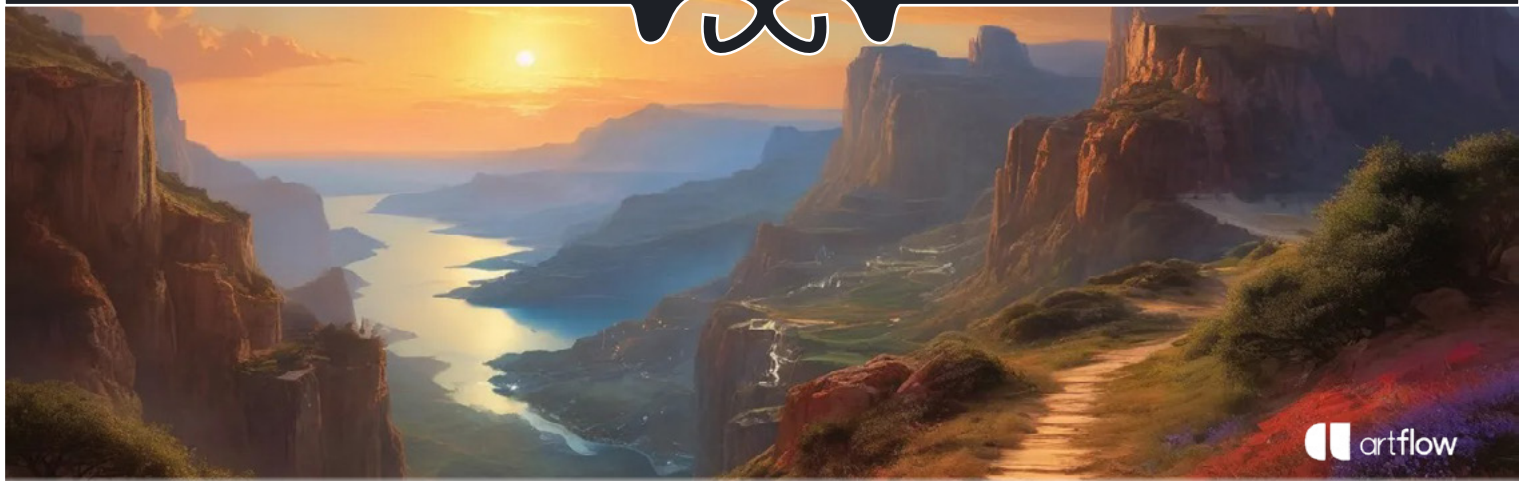
Style de campagne

Dans ce pays insulaire ayant depuis quelques années un nouveau maître, des aventuriers dévoués et rusés pourraient s'attirer les bonnes grâces du mystérieux souverain en remplissant des missions pour son gouvernement et en déjouant les complots contre sa personne. Le fanatisme religieux est encore relativement présent dans ce pays ayant déjà payé un lourd tribut à la guerre, et les vieilles querelles ne sont jamais complètement éteintes.

CHAPITRE III

LES AUTRES CONTINENTS

Le Tizùn, Le Zorbaranus et le Karakite sont les autres continents pour Extremia. Ils sont nettement moins développés que le Vyrmonus mais vous pouvez donc les développer à votre guise! et n'oublions pas non plus la terre perdue de Grelem'ch et ses Eneks!



LE TIZÙN

INTRODUCTION AU TIZÙN

Le deuxième continent d'Extremia est une terre où la domination Humaine n'est pas aussi importante que dans le Vyrmonus. Ses pays sont plus grands, mais également moins nombreux que dans le Vyrmonus. Bien que la mer n'ait pas un impact aussi important que pour leurs voisins du Sud, les Tizunéens ont toutefois beaucoup recours aux voyages maritimes. Leurs navires sont toutefois plus petits et couvrent de plus courtes distances que leurs homologues du Vyrmonus.

Le Tizùn baigne dans un climat globalement Méditerranéen. Il existe toutefois quelques zones bénéficiant d'un climat plus océanique ou plus tropical. Il s'agit là encore d'un territoire très boisé, bien que la végétation diffère beaucoup du Vyrmonus. Les montagnes sont également très présentes, mais contrairement au Vyrmonus où l'on trouve surtout des Monts ressemblant au Massif Central, les montagnes du Tizùn ressemblent plus à la Cordillère des Andes (bien qu'il ne s'agisse pas d'un seul grand massif comme en Amérique du Sud).

L'apogée du Tizùn s'étend de 500 Ep. IV à 750 Ep IV. Porté par l'âge d'or de Fligornil, son Empire Elfe, le Tizùn a beaucoup prospéré à cette époque et avait notamment largement développé son commerce. Le déclin amorcé par l'Empire Elfe à partir de 750 Ep. IV en raison des luttes avec le royaume voisin de Zandrizzin a freiné le développement du Tizùn, qui s'est lentement fait rattraper puis dépassé par le Vyrmonus.

Les Humains, s'ils sont en majorité, ne règnent pas en dominateur dans ce continent. Ils possèdent trois pays d'importance, mais doivent composer avec leur puissant voisin, l'Empire Elfe de Fligornil. Bien que celui-ci ait perdu de sa puissance d'antan, il reste toutefois le pays majeur du Tizùn, et ses habitants, de fervents adorateurs d'Uron le dieu du Soleil, reste la grande puissance économique de la région. La plupart des Elfes du Tizùn vivent donc dans l'Empire, mais quelques petites communautés peuvent être trouvées en dehors. Les Demi-Elfes sont fréquents, mais ils sont bien mieux acceptés chez les Humains que chez les Elfes. Ces derniers sont un peu hautains et nostalgique de leur lustre d'autrefois, ou les Humains étaient de simples serviteurs libres, et où

on ne s'accouplait pas avec eux. Ils voient donc les Demi-Elfes comme des créatures au sang n'étant pas complètement pur et ont du mal à leur faire confiance, ne sachant jamais s'il faut les considérer comme des Humains ou comme des Elfes.

Les Nains possèdent eux aussi un pays au Nord du continent, nommé Dolgarak. Il s'agit d'une théocratie vénérant Abbo. Tous les Nains ou presque du continent y résident. Ils commercent principalement avec deux des royaumes Humains et un peu avec les Elfes.

Les Orques forment une nation plus archaïque, mais relativement organisée et disciplinée comparés aux Orques du Vyrmonus. Ils sont constitués en tribus, dont les chefs élisent un roi depuis des temps ancestraux. Ils ont beaucoup bénéficié de l'aide des Elfes pour se développer et ces derniers ont réussi à faire du royaume Orque de Guul-Shog un inconditionnel allié (les mauvaises langues diront un pion...), notamment contre le royaume Drow.

En effet, les Drows possèdent eux aussi leur nation dans le Tizùn. Leur royaume de Zandrizzin est maléfique et ils sont en guerre permanente contre les Elfes de Fligornil. Ils se sont toutefois fait quelques alliés dans la région, qu'ils s'agissent des troupes nomades de Gobelins, des Hobgobelins et ils entretiennent même des rapports avec des clans de Géants.



Il y a peu de Gnomes dans le Tizùn. Il y a en revanche des communautés de Halfelins, mais ces derniers ont la malchance de voir les terres sur lesquelles ils vivent occupées par deux royaumes Humains – qui se détestent cordialement. La situation des Halfelins est donc difficile, ceux-ci cherchant à faire entendre leur petite voix au milieu des grands pays...

Les Elfes du Tizùn vénèrent exclusivement Fresha et Bohpo, les Nains uniquement Abbo et Gornar, les Drows principalement Hamoï (mais aussi un peu Knl'ka). Les Halfelins vénèrent souvent Appoca et Dagan. Les Orques et les Humains sont plus polythéistes : selon les royaumes ou les tribus, ils vénèrent Lucrine, Dakrel', Fresha, Appoca, Gornar & Untog, Iniva ou Xamidi.

La magie profane est elle aussi très importante. La vision de la magie profane diffère d'un pays à l'autre. Chez les Elfes, les Drows et chez les Humains du Tizùn, la magie fait partie de la vie courante (surtout chez les Elfes et les Drows) et la population accepte bien les magiciens ; chez les Nains, les Halfelins et les Orques, la magie profane est regardée avec crainte et suspicion.





LE KELTENOS

Le Keltenos est principalement composé d'îles volcaniques, à l'exception d'une zone continentale qui partage une frontière terrestre avec la Surdavie et le Guul-Shog.

Pays lui aussi tourné vers la mer, les Keltons sont des marins de proximité et des commerçants reconnus. Ils ont su mettre à profit l'environnement de leurs îles, qui alternent les zones rocailleuses et la profusion de roches volcaniques avec les zones à la végétation luxuriante issue de très anciennes coulées de lave. Le Keltenos est réputé pour ses produits agricoles d'excellente qualité, légumes comme fruits, notamment pour les productions proches de la mer. Un peu plus haut, on va retrouver des hêtres, des cyprès, des oliviers et des châtaigniers.



Matthaios Angelis, marin du Keltenos

Les maisons des Keltons sont construites dans un calcaire extrait localement. Elles sont en majorité de forme quadrangulaire, et abritent souvent des familles étendues, avec une grande pièce où tous vivent. C'est le type d'habitation des pêcheurs les plus pauvres, ceux qui pêchent notamment les crevettes.

Le Keltenos est gouverné par un Principos. Ce dernier est élu tous les quatre ans. Il est assisté d'un Sénat de 12 membres et de la Chambre Haute de 8 procureurs + ainsi que des anciens Principos). Les deux collèges sont renouvelés par quart tous les ans mois à travers un tirage au sort. Ils sont choisis parmi les membres du Collège des Familles, qui regroupe cent membres des grandes familles nobles. Les collèges ont l'initiative des lois et le Principos décide si une mesure doit être soumise à l'approbation des conseils.



Theodosia Nassou, danseuse du Keltenos

Le Conseil du Peuple compte 400 membres. Ceux-ci sont issus des villages et regroupement de villages et sont élus par leurs concitoyens. Les conseils approuvent les lois, élisent les magistrats et officiers. Le Conseil du Peuple a officiellement la souveraineté mais c'est le Conseil des Familles qui a l'essentiel du pouvoir. Son vote suffit pour la plus grande partie des lois. C'est aussi le Conseil des Familles qui sélectionne à partir des 6 candidats à la charge de Principos : celui-ci est ensuite élu par le Conseil du Peuple.



Kyriakos Zacharias, pêcheur du Keltenos

LA SURDARVIE

La Surdavie est principalement un immense pâturage, entrecoupé de terres labourées. La sédentarisation est lente et l'élevage est la principale activité du pays, devant l'agriculture. La culture des champs, fondée sur les céréales (blé, millet). Au centre du terroir se trouve la demeure fortifiée entourées de terres appartenant au seigneur et cultivée par d'hommes libres ou d'autres tombés en servitude, qui exploitent en commun des terres dont la jouissance leur est reconnue en contrepartie d'impôts de corvées dues aux seigneurs locaux. Nombreux sont ceux qui tombent sous l'autorité des seigneurs pour dettes.

La Surdavie est un état féodal récent, où l'économie est désormais basée sur la propriété de la terre, après avoir longtemps été un État nomade. Il existe d'ailleurs encore de nombreuses communautés nomades qui se déplacent vers des villages ou de petites cités afin de travailler pour des seigneurs locaux dans les plaines pour la saison d'été, avant d'aller vers les collines pour la saison d'hiver.

Le roi Surdave possède un domaine royal mais a assez peu de pouvoir sur les seigneurs locaux, qui jouissent d'une grande autonomie et liberté d'action sur leur région. Ces seigneurs ont pour symbole du pouvoir une forteresse. Les populations qui y vivent effectuent un double service correspondant à la double fonction du château : soldats et cultivateurs.



L'élevage est encore presque aussi important que l'agriculture. Bovins, moutons et quelques chevaux (principalement des chevaux de traits lourds et robustes) sont les principales races d'élevage. Les bêtes dans les pâturages sont cependant menacées par des hordes de loups. Parmi ceux-ci se cachent parfois des loups-garous, qui mènent alors leur meute sur les bêtes, voire sur des petits villages Surdave.

De manière étonnante, sans qu'on sache bien comment, des bêtes mordues par des loups-garous et en ayant réchappé on donne naissance à une nouvelle espèce propre : des taureaux-garous ! Ceux-ci sont à peine mieux considérés que les loups-garous. Si ces derniers sont tués à vue lorsqu'ils sont découverts, les Taureaux-Garous sont le plus souvent chassés. Leur nature bonne mais chaotiques ainsi que le mystère entourant leur existence les condamnent à une vie de parias, mais pas forcément de martyr.

Les Surdaves vivent des maisons semi-enterrées, afin de faciliter la construction et de facilement se défendre. Ils se regroupent le plus souvent en villages constitués de 20 à 30 maisons, dont certaines sont parfois encore des tentes, révélant la sédentarisation récente de certaines familles.

Les cités Surdaves ne sont pas vraiment véritables villes, avec une majorité d'artisans et de marchands, mais encore beaucoup d'éleveurs et de paysans résidant à l'intérieur des murs de défenses, mais exploitant des terres situées à l'extérieur. Les cités Surdaves tiennent des marchés, et d'importantes taxes pour les commerçants itinérants ou les marchands étrangers sont en train de permettre l'expansion des cités.



Kvétoslav brasseur de Sudarvie



Vladéna paysanne de Sudarvie





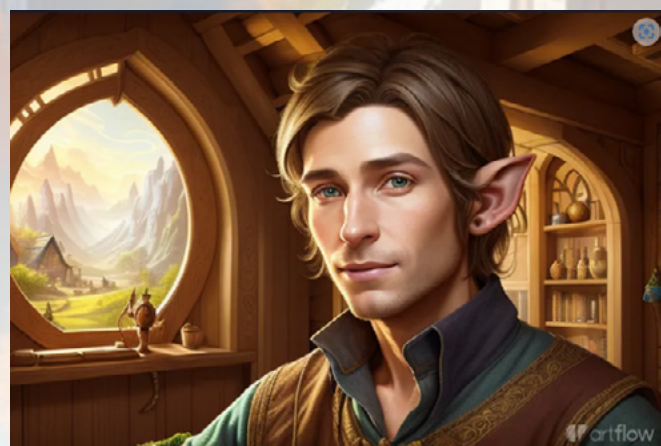
FLIGORNIL

Empire Elfe millénaire, Fligornil est un pays verdoyant, boisé et baigné de nombreuses rivières et lacs. La beauté de ses constructions blanches et majestueuses dans les grandes cités des hauts-Elfes alternent avec les villages dans les arbres des plus profondes forêts des Elfes sylvains et les demeures en plaine des Elfes gris. Tous sont dirigés par l'Empereur, qui est un haut-Elfe.

Si Fligornil reste un glorieux empire, sa puissance faiblit décennie après décennie et la frontière avec Zandrizzin est l'objet d'une guerre permanente et d'effroyables affrontements avec les Drows.

Si la beauté, la connaissance et la nature restent des valeurs importantes à Fligornil, le vieil empire reste une nation rigide et hautaine, dans laquelle l'existence même des demi-Elfes est vécue comme une abomination qu'il faut à tout prix éviter. Les rares demi-Elfes présents sont au mieux traités comme des parias.

Ainsi, Fligornil n'a que des relations très distantes et ponctuelles avec les royaumes voisins comme la Kamberdie ou la Surdavie.



Aldinel, menuisier de Fligornil



Alwynna, noble de Fligornil



artflow



GUUL-SHOG

Guul-Shog est un pays atypique. Les Orques qui peuplent ce territoire sont principalement des tribus nomades vivant en communion avec la nature et le territoire hostile dans lequel ils résident. Les steppes sont plutôt chaudes, mais elles alternent avec des montagnes arides dans lesquels la température chute rapidement la nuit ou en hiver.

Rôdeurs, Druides, Shamans, Chasseurs ne sont pas de trop pour lutter contre les menaces intérieures de Guul-Shog et les monstres qui peuplent le territoire.

Les Orques de Guul-Shog ont souvent maille à partir avec leurs voisins Drows de Zandrizzin et ils leur vouent une haine farouche.

En revanche, les Orques de Guul-Shog sont en paix avec les royaumes Humains voisins : ils entretiennent même de timides relations commerciales avec la Surdavie et le Keltenos. Ces échanges ont lieu aux frontières, avec quelques rares contacts Orques et toujours avec une certaine méfiance, mais sans animosité.

Les relations restent en revanche tendues avec l'Aldering depuis des guerres passées, bien que les Orques ne traversent jamais le détroit et que les habitants de l'Aldering évitent désormais les côtes de Guul-Shog.



Tenk, champion de Guul-Shog



Shokka, chasseuse de Guul-Shog

ZANDRIZZIN

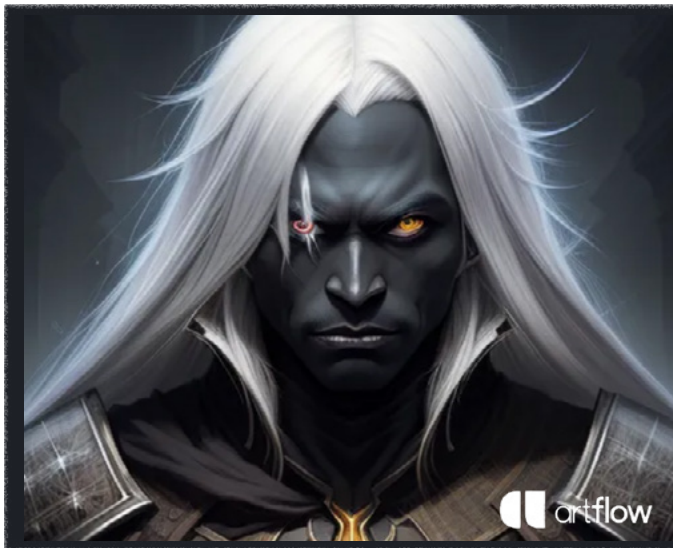
Royaume maléfique et très organisé, le pays de Zandrizzin est identifié comme la principale menace de tout le Tizùn.

Les Drows qui le peuplent ourdissent de sinistres plans de conquête et d'infiltration depuis des millénaires. Ils ont conquis de nombreuses terres voisines et asservis plusieurs peuplades, qui leur servent aujourd'hui d'esclaves... du moins, ceux dont les descendants ont survécu jusque-là.

En conflit avec tous leurs voisins, leur ennemi héréditaire est bien sûr l'Empire de Fligornil, suivi des Nains de Dolgrak.

Société matriarcale comme pour la plupart des Drows, Zandrizzin a la particularité de s'étendre tant à la surface que dans les profondeurs du pays. Le ciel est en permanence sombre et ténébreux, même en pleine journée, même en plein été.

Les Drows de Zandrizzin ont également la particularité de ne pas craindre de s'aventurer sur les mers et de voyager, affrontant souvent les pirates de Menesa ou pillant les navires Surdaves.



Zeendaeg Tliztith, guerrier de Zandrizzin



Inninin Roveiss, magicienne de Zandrizzin

DOLGRAK

Dolgrak est une terre montagneuse et enneigées sur laquelle vivent des Nains depuis des millénaires. Vivants majoritairement sous terre et dans les montagnes afin de se préserver du climat rude de la région.

Les Nains de Dolgrak ont pour principal ennemi les Elfes noirs du pays voisins de Zandrizzin, mais doivent aussi faire face aux créatures qui parcourent les profondeurs de leurs territoire...

Territoire plusieurs fois millénaires, Dolgrak a longtemps vécu en autarcie, échappant notamment à la dictature psi. Fondé par Dolgrak l'Ambitieux, il n'y avait au départ qu'une unique cité Naine. De nos jours, ce sont plusieurs cités réparties sur le territoire qui forment un véritable royaume Nain.



Guldor, capitaine des gardes à Dolgrak



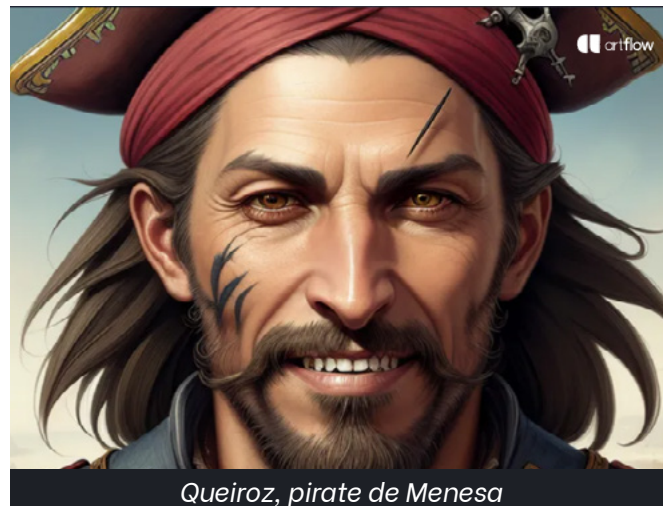
Magda, sapeuse de Dolgrak

AMIRAUTÉS DE MENESA

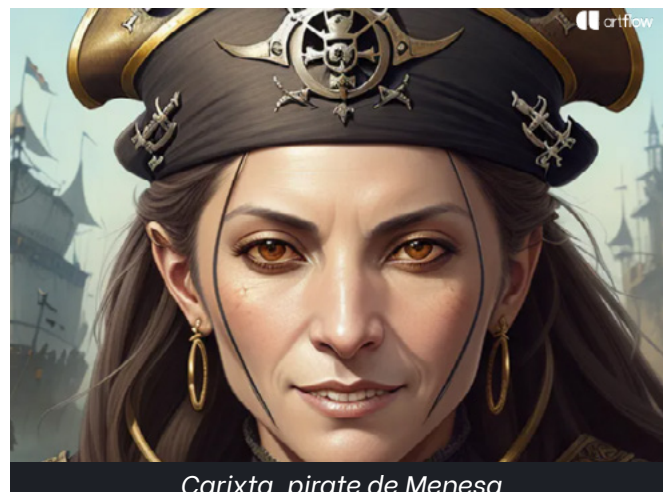
Les Amirautés de Menesa sont un territoire atypique : havre des pirates en tout genre, les règles de la piraterie s'appliquent mais les décisions importantes sont prises par un cercle de pirates notables, appelé les Amiraux. Si les terres et les eaux qui composent Menesa restent des plus chaotiques, où la loi du plus fort fait foi, les Amiraux permettent de tenir un semblant d'ordre et font appliquer le code de la piraterie.

Menesa bénéficie de ports où les pirates peuvent venir se reposer, diviser leur butin, réparer leurs navires, vendre de la marchandise de contrebande, recruter de nouveaux membres d'équipages ou s'enivrer. Et ils peuvent aussi se procurer de la Médogra : cette puissante drogue magique est produite par des alchimistes pirates à Menesa. Elle procure de nombreux avantages recherchés par les pirates, comme l'absence de fatigue pour les navigateurs et la une capacité d'omniscience pour circuler à travers les terribles récifs appelés les Crocs de Chiar.

La Médogra donne les yeux orange à ceux qui en abusent trop. Par ailleurs, la Médogra génère deux effets indésirables : un effet de dépendance et une certaine paranoïa.



Queiroz, pirate de Menesa



Carixta, pirate de Menesa



LA KAMBERDIE

Royaume pacifique et paisible, la Kamberdie est réputé pour ses soieries, ses œuvres d'arts, ses poètes, ses artistes et ses artisans. C'est un endroit reculé mais harmonieux, dont les habitants sont travailleurs, calmes et disciplinés.

Ils respectent le Keungud, un souverain dont le pouvoir est héréditaire depuis des centaines d'années et qui est quasiment révééré comme un dieu par les populations Kamberdiennes.

Les corporations d'artisans et guildes de marchands sont cependant très fortes en Kamberdie et elles exercent une influence forte sur le pouvoir du Keungud.

Le métier des armes, ou du moins vivre par les armes, est considéré comme impur en Kamberdie et seuls des moines servent de forces de l'ordre en Kamberdie dans les grandes villes. S'il faut une force armée autre, les Kamberdiens emploient des mercenaires étrangers pour les protéger, eux et leurs précieuses marchandises, mais les étrangers restent malgré tout considéré comme des sujets de seconde zone et qu'on fréquente peu.

Les Kamberdiens ne sont pas pour autant sans défense : peuple pieux, leurs prêtres sont nombreux et leurs temples fréquents et de grande taille. Les religieux, à l'instar des marchands, jouent un grand rôle dans la vie Kamberdienne. Ils célèbrent des mariages considérés comme sacrés. Les Kamberdiens s'unissent à un seul et unique partenaire pour toute leur vie.

Les écoles de magie Kamberdiennes, très sélectives, sont également réputées dans tout le Tizùn et ses diplômés pourraient rivaliser avec les puissants mages Elfes de l'empire de Fligornil.

Les hommes portent des cheveux longs, très longs, symbole de sagesse et d'honnêteté dans la culture Kamberde. A l'inverse, les femmes portent les cheveux courts, symbole de pureté.



Kanuq, marchand de Kamberdie



Pikatti, boulangère de Kamberdie



L'ALDERING

Pays rocailleux aux sols impropres à la culture et même à l'élevage, l'Aldering a dû s'étendre au-delà de ses frontières naturelles pour survivre, et sa population est divisé en trois castes : une classe de dirigeants, une caste de guerriers et une caste de serviteurs, au service des deux autres.

Longtemps peuple belliqueux et expansionnistes, les hommes de l'Aldering se sont donc attaqués à tous leurs voisins : les paisibles Kamberdes, les redoutables Orques de Guul-Shog de l'autre côté du détroit, et ils ont même rivalisés avec les Falliens pour la suprématie sur l'Océan du Tizain. Les valeureux guerriers d'Aldering périssaient nombreux au combat, mais en rentrant au pays, couverts de gloire, ils avaient alors l'honneur de pouvoir choisir trois épouses. Ce système de polygamie permettait à la fois de récompenser les valeureux guerriers partis en conquête pour trois longues années, mais aussi de pouvoir assurer un renouvellement des générations et ainsi pallier le plus faible nombre d'hommes que de femmes en raison des pertes au combat.

Mais les hommes d'Aldering subirent deux violentes défaites simultanément : sur les mers face aux Falliens en 579 EP. IV et sur les terres des Orques de Guul-Shog. Depuis, les hommes d'Aldering se croient maudits des dieux. S'ils ont conservé leurs terres prise en Kamberdie, ils ont appris à être agriculteurs, éleveurs, artisans... du moins pour une partie de sa population.

En effet, le pays oscille désormais entre ceux, las des guerres, qui encourage un nouveau mode de vie, et ceux, nostalgiques d'un glorieux passé, et perpétuent les anciennes coutumes et rêvent de nouvelles conquêtes, sans en avoir vraiment les moyens...

Il existe en Aldering une symbolique forte autour du chiffre trois dans beaucoup d'aspects de la culture.



Vaino Lajunen, guerrier d'Aldering



Virpi Tuomanen, drapière d'Aldering





LE ZORBARANUS

INTRODUCTION AU ZORBARANUS

Le Zorbaranus est un continent qui fut nommé d'après Zorban le Sombre, le puissant magicien. A-t-il vraiment vécu sur ce continent ? Les avis divergent, mais ce vaste continent, moins marin que les autres, recèle de nombreux autres mystères.

Le troisième continent d'Extremia est principalement constitué d'une grande étendue de terre très montagneuse. A l'inverse des deux continents précités, le Zorbaranus est un vaste territoire où le déplacement terrestre prime. Le climat est continental, voire arctique, avec toutefois quelques zones bénéficiant d'un climat océanique. En plus d'un climat rude, le Zorbaranus possède un relief inhospitalier, où les chaînes de montagnes sont très hautes et très longues, et surtout très étendues. Quelques zones désertiques côtoient des régions plus accueillantes pour lesquels les peuples n'hésitent pas à se battre.

Les Humains, bien que nombreux, ne sont pas en majorité et sont dépassés par les Orques en termes de population. Bien que le Zorbaranus soit un continent instable où les royaumes se font et se défont rapidement, il y a la plupart du temps au moins trois ou quatre petits royaumes Humains. Il y a également un empire Humain dans ce large continent, Menedev, une magiocratie totalitaire où les Humains côtoient des créatures plus terribles... Les autres pays, comme l'Idara ou le Dhazâd, essaient de subsister par le commerce avec d'autres continents.

Les Orques sont très nombreux et selon les régions, ils sont organisés en tribus belliqueuses et sans réels leaders. Il existe toutefois une zone qu'on nomme les

Néant Molrien, mais où même les observateurs ne parviennent pas à suivre l'organisation et l'évolution des frontières ou des dirigeants.

Il existe également un territoire Nain qui lutte la plupart du temps contre ses voisins et sont reclus dans les montagnes à extraire des métaux précieux ou à fabriquer des armes. Ils ont peu de contacts avec les autres races à l'exception d'un ou deux petits royaumes Humains.

Dans le Zorbaranus, on trouve des Gnomes de manière un peu plus fréquente que dans le Tizûn ou le Vyrmonus. Ils n'ont pas de territoire leur étant propre mais représentent souvent des minorités actives dans les royaumes Humains, ou ils comptent d'importantes communautés.

Hormis quelques voyageurs, il n'y a pas de Halfelins dans le Zorbaranus.

La magie divine est des plus courantes, même si certaines divinités encouragent les règnes de terreur, comme Knl'ka en Medenev. Fresha, Gornar & Untog, Lucrine, Bohpo ou Dakrel' ont eux aussi un grand rayonnement dans le Zorbaranus.

La situation de la magie profane est en revanche très différente, surtout en comparaison avec les autres continents : certains pays interdisent totalement son usage, quand d'autres la réservent à une élite. De manière générale, les peuplades du Zorbaranus craignent la magie profane et fuient les magiciens. Certains cas de lapidations de sorciers peuvent aussi parfois se produire...

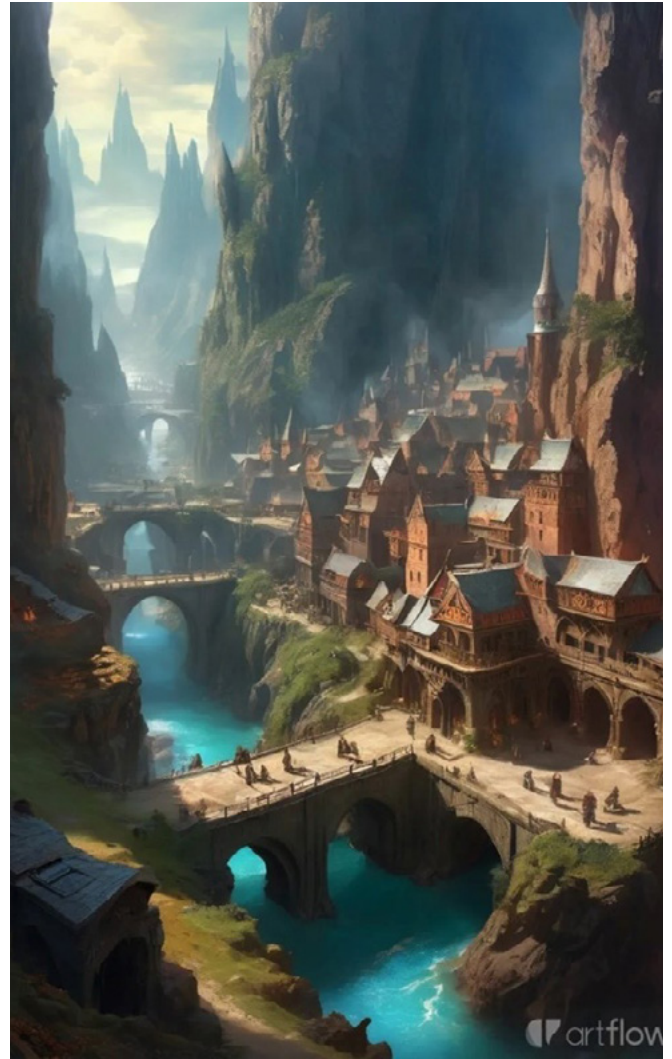
FALBUR

Un pays de farouches Nains autarciques qui n'ont que quelques contacts belliqueux avec leurs voisins de Menedev ou avec les créatures peuplant les montagnes formant leurs frontières.

Vivant dans des à la surface sur les hauteurs montagneuses, ces Nains sont des astronomes et des cartographes.

Ils décorent leurs habitations avec des gemmes qui brillent dans le noir et portent des robes ornées de motifs d'étoiles. Leur rituels et légendes inclut de nombreuses références aux constellations.

Falbur a la curieuse particularité d'être une théocratie, donc dominée par les prêtres, mais sa particularité vient du fait que deux clergés se partage le pouvoir : celui de Xamidi et celui d'Abbo. En effet, Ciel et Terre représente les deux forces dominantes du pays. Dans les étoiles et les cieux, les Nains de Falbur interprètent les présages et utilisent les éléments pour protéger leur habitat. De la terre et des roches sont issues les précieuses ressources qui fournissent au pays sa principale ressource commerciale. Enfin, les Gemmes de Falbur sont des bijoux issus des mines dont les propriétés magiques sont révélées à la lumière du soleil, au contact de la pluie, de la neige ou du vent. Elles confèrent de grands pouvoirs de protection et sont vénérées telles des reliques.



MENEDEV

Un pays sombre et gothique, dominé depuis des centaines d'années par des mages mauvais et tenant les habitants sous leur coupe. La magie profane est illégale en dehors de leurs sbires et les clergés présents sont tenus en coupe réglée. Le pouvoir en place utilise par ailleurs la magie pour espionner toute personne ayant des velléités de rébellion. Et en raison de sa soif de pouvoir, la Magiocratie dictatoriale au pouvoir sera-t-elle tenté d'envahir les pays voisins ?

En hiver, d'importantes tempêtes de neige secouent le pays et peuvent l'isoler plus encore qu'à l'accoutumée. En été, le climat continental peut entraîner un soleil de plomb forçant parfois les habitants à rester terrés en journée.

Enfin, des phénomènes magiques protègent les frontières : parfois vents violents, parfois ténèbres maudites, parfois tempêtes de neige magiques...





GURVAND

Un pays sauvage et tribal, où le pouvoir des esprits et des forces de la nature sont très présents, et où de féroces guerriers à la peau sombre affrontent des sorciers et de dangereuses créatures évadées du désert ou des jungles de la région.



L'IDARA

L'Idara est une région habitée par un peuple de marchands et de commerçants qui a bâti sa richesse sur la diplomatie et le commerce.

Mais gare aux Pirates de Menesa qui s'aventurent parfois jusqu'aux côtes de l'Idara... mais surtout, qu'arrivera-t-il aux paisibles habitants de l'Idara si les sombres mages de Menedev se décident un jour à les envahir ?



LE DHAZÂL

Autour de sa majestueuse capitale Halirah, un port important et une cité digne des mille et une nuits, le Dhazâl a la particularité d'être gouverné uniquement par des femmes, avec un titre de Sultane. C'est d'ailleurs tout le système religieux, politique et familial qui est matriarcal au Dhazâl, surprenant toujours les visiteurs et les voyageurs. Mais il ne faut pas se fier aux apparences d'un pays bercé dans les arts et la délicatesse : la Sultane et son administration savent se montrer implacables.



LE NÉANT MOLNIEN

Une sorte de désert dont on ne sait pas grand-chose et qui pourtant mauvaise réputation... Que se passe-t-il aux delà de ces vastes montagnes ?



LE KARAKITE

INTRODUCTION AU KARAKITE

Le dernier continent d'Extremia est un continent plus étrange et plus sauvage encore que le Zorbaranus. Il s'agit principalement d'une terre relativement plate où des grandes étendues de steppes sont séparées par de grands lacs. Bien que le relief soit peu accidenté, on trouve, selon les zones, quelques collines qui côtoient les plages de galets ou les plaines verdoyantes du centre du continent, ou encore les déserts froids du sud et de l'est. Le climat varie d'un style océanique à un climat continental et même arctique par endroit.

Le Karakite est probablement le continent d'Extremia le moins avancé technologiquement, et ses civilisations sont parfois plus primitives. En revanche, des rapports affirmeraient que la magie y serait restée plus répandue qu'ailleurs, ensorceleurs et autres chamans étant entourés à la fois de mysticisme et de respect.

Les Humains locaux sont principalement localisés dans les parties orientales du Karakite. Organisés en petites nations, ils vivent le plus souvent en autarcie, comme le Chica-Ta ou le Chongten.

Les Nains sont nombreux et se concentrent principalement dans la partie de Jarnathaw. Toujours prêts lorsqu'il s'agit d'affronter des Gobelins, les Ogres et les Orcs, très fréquents dans leur région.

Les Gnomes sont fréquents et organisés en tribus nomades qui parcourent le continent.

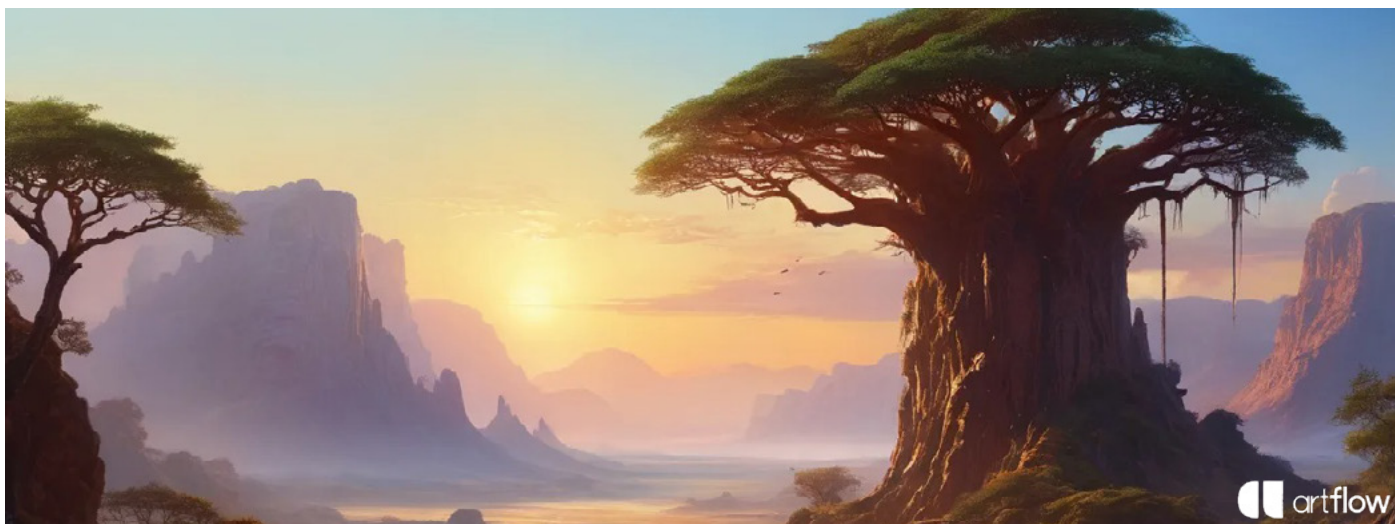
Il y a également des Elfes dans le Karakite. Ceux-ci vivent en reclus la plupart du temps. Ils sont sauvages et parfois agressifs, mais semblent être les détenteurs d'une grande puissance magique

aujourd'hui oubliée. On les retrouve surtout sur les côtes de la partie Orientale du continent, où ils se sont taillés la réputation d'être les meilleurs navigateurs et les meilleurs pêcheurs du continent. On trouve souvent des demi-Elfes parmi eux. Les Elfes les considèrent comme faisant intégralement partie des leurs et tentent toujours de convertir les demi-Elfes à leurs coutumes plutôt qu'aux coutumes Humaines. Les Elfes du Karakite sont assez mystiques.

Les Orques sont présents au Zhullag. Organisés en grandes tribus, on les retrouve souvent à guerroyer les uns contre les autres, mais aussi avec les peuples les entourant. Certaines tribus n'hésitent cependant pas à passer des alliances temporaires avec leurs voisins non-Orques.

Les Halfelins sont rares dans le continent. Ils sont détestés de la plupart des autres peuples car ils sont réputés mauvais, violents et sans pitié. Leur nombre et leur courage font leur force. Ils se contentent toutefois d'habiter leurs terres ancestrales et gelées, et ne font que riposter si on vient les déranger. Ils sont toutefois sans pitié pour les importuns...

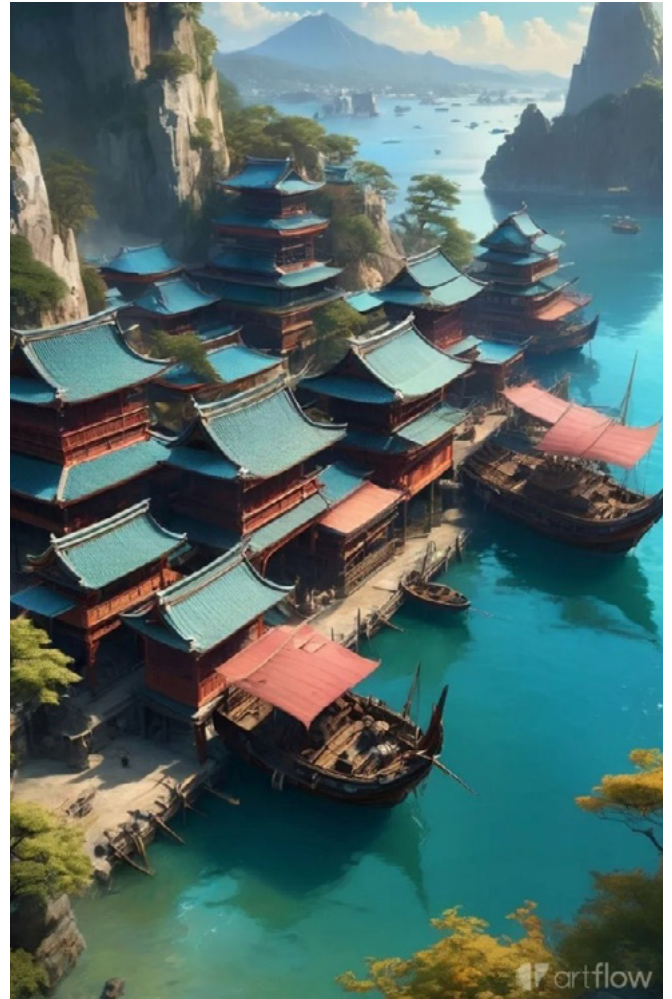
Les divinités les plus vénérées chez les Humains sont Abbo, Shala et Uron. Les Elfes vénèrent principalement Dakrel' et Fresha alors que les Halfelins vénèrent exclusivement Dagan. Les Nains aiment Abbo et Gornar, points sur lesquels ils sont proches des Orques. Les Gnomes vénèrent quant à eux tout le panthéon de manière presque égale.



LE CHONGTEN

Le Chongten est un pays bordé par la mer au nord, à l'est et ou l'ouest, mais montagneux au Sud, à la frontière avec le Muxy. Le centre du pays est constitué de coteaux vallonnés, de gorges abruptes, de vallées étroites, alors que les terres les plus fertiles se trouvent près de la mer.

Le sens de l'honneur prédomine au Chongten. Pour autant, les familles nobles s'affrontent constamment, de manière frontale ou bien plus sournoise, afin de placer l'un de leur représentant sur le trône royal. Afin de réaliser leurs plans, les familles s'appuient sur des clans de Samourais, des Ecoles de redoutables Moines ou de Ninja, ou encore sur de rares mais redoutables mages Wu-Jen...



LE CHICA-TA

Les habitants du Chica-Ta habitent une terre le long de la Mer des Brumes et entre de longues chaînes de montagnes. Installés entre les contreforts de ces montagnes, traversées par de courtes rivières descendant des montagnes et créant parfois des oasis fertiles. Les plaines sont très plates et propices à l'irrigation et l'agriculture est très développée. La pêche est également importante mais les habitants du Chica-Ta ont peur des grandes étendues d'eau et de s'aventurer guère en haute mer.

Agriculteurs profitant des vastes vallées ainsi que des cultures de montagne, ils ont implanté des cités dans plusieurs provinces, et développé un système de culture en terrasses pour augmenter la productivité de l'agriculture dans les régions montagneuses. Grands bâtisseurs, ils disposent de nombreuses routes pour circuler facilement dans le pays.

Grands adorateurs du Soleil, et donc d'Uron, les habitants de Chica-Ta vénèrent aussi Fresha et Appoca, mais aussi Hamoi et Knl'ka. Bien qu'érudits sage, ils pratiquent en effet les sacrifices Humains afin d'honorer les dieux.

La société de Chica-Ta est organisée selon une hiérarchie complexe : Une élite puissante à la tête des centres de pouvoir, généralement de petites villes fortifiées en altitude et dotés d'ingénieux systèmes de canalisation.

- Les centres secondaires du pouvoir, autour des petits villages dans les vallées, sont chargés de gérer les terres, l'eau et la force de travail.

Les contrôles d'accès à l'information génèrent aux villes fortifiées une grande source de profit : Le système économique et social fonctionne grâce à l'apport de matériaux bruts à dans les villes fortifiées, où ils sont transformés en objets manufacturés par les artisans. C'est aussi dans ces villes que sont traitées toutes les autres questions concernant l'organisation, la production, le stockage, la distribution et la consommation des biens. La majorité des habitants de ces villes sont artisans, et ils doivent obligatoirement reprendre le métier de leurs parents. Réputés pour leur céramiques et leurs poteries noires, ils tissent aussi le coton et les laines.

Les petits villages se composent surtout d'agriculteurs et d'éleveurs, qui alimentent les cités fortifiées.

Adversaires farouches des peaux-vertes venues de Zhullag, les habitants du Chica-Ta doivent aussi affronter certains dangers et créatures propres à leur environnement...



ZHULLAG

Terres sauvages et dangereuses, le Zhullag est peuplé d'Ogres, de Trolls, d'Orques et autres Hobgobelins, qui aiment notamment mener des raids chez leur voisins du Chica-Ta.

C'est une terre sans merci, mal connue. Peu sont ceux qui ont osé s'aventurer dans cette zone, et encore moins sont ceux qui en sont revenus...

On raconte que les tribus qui peuplent ces terres sont parfois capables de s'allier et de s'entendre. S'ils étaient en mesure de se fédérer sous une même bannière ou pour un même objectif, qui sait ce qu'ils pourraient réaliser...

LE JAHNARTAW

Le Jahnartaw est un pays vaste, montagneux en son centre, volcanique même à certains endroits, similaire à l'Islande de notre monde. Ses côtes sont faites de vastes plaines, et l'île est traversé par trois grands fleuves.

L'île est scindée en deux : en son centre, les territoires montagneux sont dominés par les Nains, l'empire des profondeurs, contrôlé par le clan impérial Clakrva depuis Kharlik, la capitale, où réside Kuhbjarock l'empereur. L'empereur est assisté par le conseil des barbes ancestrales, constitué des aînés des six plus puissants clans Nains de l'empire, qui dirige chacun un des neuf duchés de l'empire.

À l'inverse, les côtes sont dirigées par le roi Humain Quora, depuis Quindar sa capitale, divisé en duchés. Le roi est assisté de sa cour de ducs pour diriger ses terres.

Cette scission entre Humains et Nains est due à une grande guerre qui opposa les deux races et s'acheva par une séparation totale des races et des territoires.

Mais revenons un peu en arrière pour mieux comprendre. Depuis toujours les Nains peuplent ce pays, cependant ils ont longtemps vécu isolés les uns des autres chacun régnant sur ses terres. C'est en l'an 01 Ep. III que commença sous la volonté de Clakravin l'unificateur, la campagne de 324 ans visant à unifier les clans Nains en un empire.

Puis son fils Clakrav le Belliqueux lui succéda en 337 Ep. III. C'est durant son règne que débutèrent les tensions entre les deux races. À la fin de son règne, le vieux Clakrav, âgé de 477 ans, fut corrompu par un prêtre de Chiar profitant de sa sénilité. Il déclencha une guerre qui causa sa mort en 660 Ep. III, deux ans après son commencement. Son fils continua la guerre pendant encore 53 ans avant de signer une trêve avec les Hommes.

En 1150 Ep. III que Cakravarock relance une guerre de vengeance à la suite de la mort de son père tué par des Humains. Cette guerre de 5 ans permit aux Nains de s'imposer sur le territoire en anéantissant les armées Humaines, les forçant à se soumettre. Suite à la défaite Humaine de la bataille de Sulor en 1155 Ep. III les Humains signent un armistice octroyant les terres centrales à l'empire Nain, et le littoral au royaume Humain. Depuis, ces races commercent entre elles malgré de fortes tensions.



MUZHAJTI

Un pays en cours de développement par un membre de la communauté!

MUXY

Ici également, un autre pays en cours de développement par un membre de la communauté!

Une terre perdue, montagneuse et volcanique. Longtemps isolée, elle fut découverte il y a quelques années et est peuplée par les surprenants Eneks !

Extraits de Voyages au bout du Monde, par le barde Xartur. Ici, Xartur nous conte son arrivée sur Grelem'ch :

« Nous sommes arrivés sur Grelem'ch un peu par hasard ; nous recherchions des Terres nouvellement découvertes, loin à l'est des côtes Karakites, quand nous fûmes pris avec la flotte royale dans un brouillard dense et mystérieux. Malgré nos inquiétudes, nous sommes sortis indemnes du brouillard. C'est alors que nous retrouvâmes sur une eau calme et bleue, avec, devant nous, telle un gros caillou émergeant de l'eau, des terres notées sur aucune de nos cartes. Les autres navires de la flotte avaient disparu, et nous voguions tranquillement vers ces terres rocailleuses et inhospitalières » (...)

« Une fois que nous avons accosté, je découvris un triste spectacle : Un champ de montagnes rudes et sombres s'étendait devant moi, et pour couronner le tout, nous fûmes attaqués par de hideuses créatures volantes ; J'appris plus tard qu'elles se nommaient harpies (...). Grelem'ch n'était pas le paysage des îles merveilleuses sorties de mes rêves d'enfant ! »

Ici, le prêtre Bornir, compagnon de Xartur, prend la parole et décrit avec soin la terre perdue :

« Sur le continent perdu, le relief est fort accidenté ; les montagnes sont hautes et inaccessibles pour d'autres personnes que des alpinistes chevronnés, bien préparés et bien équipés. Je ne m'y risquerais pas seul, Gornar m'en préserve ! La végétation se limite à des arbustes rares et frêles ; L'herbe qui pousse sur cette terre est rare et fragile, et ressemble à de la paille. Il existe cependant de petits buissons qui, contrairement aux autres végétaux, produisent des fruits ; ceux-ci sont juteux et sucrés. Les indigènes les appellent les Yumars ; ce fruit représente une sorte de petite cerise de couleur bleue. Le reste du continent se compose de différents rochers et pierres, dont le granit et l'argile, ainsi que de grottes, naturelles ou non. »

Xartur raconte à présent sa première rencontre avec un Enek :

« Aveuglé par le soleil, je mis quelques secondes à voir apparaître, comme venue du soleil lui-même, une créature gracieuse et ailée, qui descendait en planant vers Allassard. J'étais fasciné par l'aisance de cette créature dans les airs, et, je ne sais pourquoi, mais je savais au fond de moi qu'elle ne nous voulait aucun mal ».

Extrait des Archives de la Bibliothèque Royale ; Aoui, Hérault du roi, brosse un portrait physique détaillé de l'Enek-type :

« Le roi m'a assuré que Durmvar, l'Enek qu'il m'est permis d'étudier, était le parfait représentant de sa race. Je parlerais donc au pluriel tout au long de cette étude. De prime abord, ce qui marque quand on regarde un Enek, ce sont ses deux grandes ailes blanches, gracieuses et majestueuses. Les plumes qui les composent sont douces au toucher, et les plumes situées aux extrémités des ailes sont bleutées. Pour le reste, les Eneks sont des humanoïdes standard et bien bâtis. En effet, ils dépassent les deux mètres de parois rocheuses. »

Extraits des Mémoires, journal intime d'Océane de Nédrelle :

« Les Eneks vivent dans des grottes naturelles qu'ils aménagent de façon rudimentaire. Ne connaissant pour la plupart que la guerre, dans laquelle ils sont involontairement engagés, les Eneks n'ont de ce fait que peu de loisirs : ils aiment voler librement dans le ciel, mais apprécient aussi la mer et adorent se baigner ; cependant ils sont de mauvais charpentiers et ne construisent pas d'embarcations. Ils sont obligés de pêcher près des côtes, autre activité qu'ils affectionnent. Ils vivent d'ailleurs de la chasse, de la pêche et de la cueillette. Leurs échanges sont basés sur le troc, ils n'utilisent aucune monnaie. De plus, dans leur société, c'est l'entraide qui prime, et non l'individualité. Enfin, les Eneks fument l'Yrin, un végétal aux vertus aphrodisiaques, issu des buissons à Yumars ».

Souvenir d'une discussion d'Yssel à propos des Eneks, au cours d'un dîner au château royal des Terres du Nord :

« Les Eneks ? Ce sont de fiers combattants, et moi, Yssel, Fils de Méliadùr, J'suis fier d'avoir combattu à leur côté pour la libération d leur peuple. C'qu'est incroyable, c'est qui sont robustes comme des ours, et gracieux comme des Elfes ; Et puis leurs armes, les fameuses lames-diamants dont on parle tant dans le royaume et dont j'ai un exemplaire chez moi, elles sont vraiment résistantes : même moi j'ai pas réussi à en casser une ! Pour eux, comme pour moi, l'honneur et le courage, c'est des valeurs importantes, comme j'vous l'dit. Et puis, j'vous conseille pas de chercher un Enek, sinon vous risquez d'en trouver une dizaine ! Y se déplacent en bande, vous savez, et leurs stratégies de combat sont redoutables. C'est des gens travailleurs, qui ont horreur des fainéants ! De bonnes gens que ces Eneks, j'vous dit ! Enfin, ils ne s'ennuient pas avec le faste, la magie et tout le bazar, y préfèrent la simplicité, la vie en tribu, et moi, ça me plaît bien ! »



CHAPITRE IV

PARTIE MENEUR DE JEU

Vous trouverez dans cette partie quelques éléments techniques pour jouer dans le Monde d'Extremia, tels que de nouvelles règles, de nouveaux sortilèges, de nouveaux objets magiques ainsi qu'une série de cartes de référence pour le Monde d'Extremia.



BÉNÉFICE CULTUREL

Principe

Dans le monde d'Extremia, Le Bénéfice Culturel est un bonus additionnel qui doit être choisi à la création du personnage. Ce dernier dépend de l'historique du personnage et prend la forme de bonus de compétence. Il peut choisir soit un bénéfice d'éducation issu de la liste ci-dessous, soit un bénéfice culturel régional (présenté dans les Guides spécifiques des différents pays d'Extremia), mais il ne peut pas choisir les deux. C'est l'un ou l'autre !

Liste des Bénéfices culturels d'éducation

Pieux : le personnage est particulièrement pieux et vénère une divinité d'Extremia depuis sa plus tendre enfance. Cette dévotion lui confère un +2 en Connaissance (Religion).

Nanti : le personnage est issu d'une famille riche, noble ou privilégiée. Il a eu une enfance favorisée et un a côtoyé les puissants et les personnalités influentes. Il bénéficie donc d'un bonus de +2 en Connaissance (Noblesse et Royauté).

Larcineur : Issu d'un environnement pauvre ou bien orphelin, le personnage a appris très tôt à devoir se débrouiller seul... quitte à enfreindre la loi et à chaparder ce qu'il peut. Le personnage a pu avoir un passé de petit voleur ou d'arnaqueur, et bénéficie au choix d'un bonus de +2 en Escamotage, ou bien d'un bonus de +2 en Bluff.

Enfant de la Nature : le personnage a grandi en territoire isolé, peut-être loin de la civilisation Il a dû apprendre à vivre dans un environnement hostile et à tirer parti des ressources naturelles pour vivre. Le personnage bénéficie donc d'un bonus de +2 en Connaissance (Nature).

Enfant d'artisan : le personnage est l'enfant d'un artisan, ou a suivi un apprentissage auprès d'un artisan avant de débiter sa carrière d'aventurier. Le personnage bénéficie ainsi d'un bonus +2 en Artisanat (au choix).

Enfant de marchand : le personnage est issu d'une famille de marchand ou bien a travaillé jeune chez un marchand. Il a pu observer ou bénéficier d'une formation qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 en Estimation.

Provocateur : Dans sa jeunesse, le personnage a toujours été entouré de provocateurs, de gros bras ou de grandes gueules à la langue bien pendue. Il a pu grandir au sein d'une compagnie de

mercenaires, d'un groupe de soudards, dans une guilde de malandrin ou dans une bande de terreur du quartier. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus +2 en Intimidation.

Expert local : Le personnage est un grand connaisseur du folklore de sa région natale. Il connaît tous les potins du coin et ses amis et connaissances sont toujours prompts à lui rapporter les dernières rumeurs qui circulent dans la communauté. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Connaissance (folklore local).

Voyageur : dès sa prime jeunesse, le personnage a beaucoup voyagé et a acquis des compétences au gré de ses déplacements, notamment en ce qui concerne les mœurs des gens et les éléments à vite repérer lorsqu'on est un étranger à la région. Le personnage bénéficie soit d'un bonus de compétence de +2 en Diplomatie, soit d'un bonus de +2 en Psychologie.

Apprenti : dans sa jeunesse, le Personnage a été placé en apprentissage afin d'apprendre un métier ou bien a appris le métier de ses parents auprès d'eux. Le Personnage gagne un bonus de +2 dans une Profession de son choix.

Bateleur : le Personnage est un enfant de la balle et il a appris dans sa jeunesse divers tours, des pièces de théâtres, des chansons ou à jouer d'un instrument de musique. Le personnage bénéficie alors d'un bonus de +2 en Représentation dans l'art de son choix.

Dresseur : le personnage a été élevé au milieu des bêtes et il n'a pas son pareil pour dresser un animal. Peut-être a-t-il vécu dans un ranch ou dans une ferme, ou à proximité d'un chenil. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Dressage.

NOUVEAUX SORTILÈGES

Les grands mages célèbres d'Extremia ont conçu de nombreux sortilèges dont quelques-uns sont décrits ici.

Nuage Messenger d'Isdenkuu le Sage

Transmutation / Conjuración

Niveau : Ens/Mag 3

Temps d'incantation : 1 round

Composantes : V, G, M (un peu de fumée)

Portée : courte

Durée : 30 minutes par niveau

Cible : un nuage

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Créé par le mythique Isdenkuu le Sage, ce sort permet au mage d'écrire un message dans un nuage. Ce message est visible par toutes les créatures pouvant voir le nuage et lire la langue dans laquelle le message a été écrit. Le Mage conjure un petit élémentaire d'air (1 DV) du plan élémentaire de l'air, désigne le nuage qu'il désire utiliser et écrit le message dans l'air. L'élémentaire vole jusqu'au nuage et modifie la forme de ce dernier pour correspondre au message original du magicien. Notez qu'on peut ainsi reconnaître l'écriture du mage. Le nuage sera visible le jour comme la nuit si le ciel est illuminé (étoiles, sorts...). Le nuage est protégé magiquement pour la durée du sort et ne perdra pas de vapeur pendant tout ce temps même s'il pleut. De plus, le mage peut influencer la direction dans laquelle le nuage se déplace : il peut choisir de le laisser immobile ou bien encore de le faire se déplacer contre le vent. La vitesse de déplacement du nuage est de 3 km/h. Notez cependant qu'une fois la direction choisie, elle ne peut plus être changée et sera la même pour toute la durée du sort.



Gemme messagère d'Isdenkuu le Sage

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Temps d'incantation : 5 rounds

Composantes : V, G, M (1 gemme d'une valeur de 1000 po)

Portée : 0

Cible : Une gemme

Durée : Spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au lanceur d'enfermer un message télépathique dans une gemme. Il a la possibilité de fixer les conditions sous lesquelles le message sera délivré. Celles-ci peuvent être soit génériques soit spécifique, en suivant les critères requis par le sort de bouche magique. Lorsque la créature visée tient l'objet dans sa main, celui-ci se met à luire et à battre, puis lui délivrer le message mentalement. Ce dernier reste dans l'objet jusqu'à ce que les conditions pour délivrer le message soient remplies.

Le sort permet au lanceur de placer un message de 50 mots ou une vision d'une minute dans l'objet désigné. Une fois les conditions réunies, celui-ci est remis mentalement au destinataire seul ; personne d'autre ne peut l'entendre.

Cône de Feu d'Abellius le Rouge

Evocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 6

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (un rubis)

Portée : 18m (12c.)

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, ½ dégâts

Résistance à la magie : oui

Le puissant sortilège de *Cône de Feu d'Abellius le Rouge* permet de créer une gerbe de feu intense partant de la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts, +1 point de dégâts tous les deux niveaux de jeteur de sort (pour un maximum de 18d6+9).



Boule d'acide de Zorban le Sombre

Evocation [Acide]

Niveau : Ens/Mag 6

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une flasque d'acide)

Portée : 24m (36c.)

Zone d'effet : Etendue de 6m (4c.), projection sur 1,50m (1c.) supplémentaires

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, ½ dégâts

Résistance à la magie : oui

Boule d'acide de Zorban le Sombre permet une sphère d'acide explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6) à toutes les créatures prise dans la zone d'effet de 6m. Celles se trouvant 1m50 autour de la zone d'effet subissent quant à elles 3d6 points de dégâts de projection d'acide.

Par ailleurs, toutes les créatures ayant subi des dégâts d'acide subissent également 1d6 points de dégâts supplémentaires par round pendant les 2 rounds qui suivent l'impact initial.

Colonne de terre de Zorban le Sombre

Evocation [Terre]

Niveau : Ens/Mag 6, Dru 6

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une pierre)

Portée : moyenne (30m + 3m/niv.) (20 c. + 2c. / niveau)

Zone d'effet : cylindre de 9m de haut sur 6m de rayon (4c.), projection sur 3m (2c.) supplémentaires

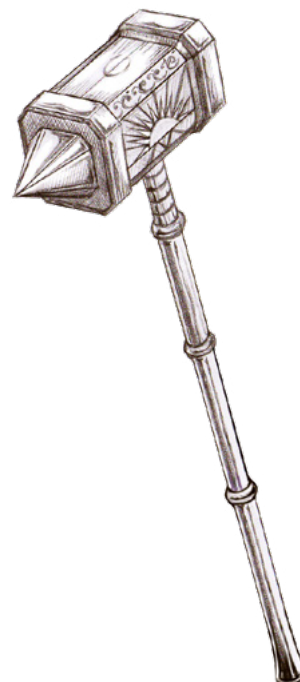
Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, ½ dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce puissant sort inventé par Zorban le Sombre crée une colonne de terre semblant émerger du sol. Il administre 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sort (jusqu'à un maximum de 18d6) sur une zone de 6m de rayon, ainsi que la moitié des dégâts sur 3m supplémentaires, en raison des projections de pierre et de cailloux.

Par ailleurs, l'intégralité de la zone d'effet étendue (soit 9m de rayon) est désormais considérée comme un terrain difficile en ce qui concerne les déplacements, la zone étant désormais encombrée de pierres, de terre retournée et de racines.



Souffle de Dragon selon Abellius le Rouge

Evocation [Feu]

Niveau : Ens/Mag 9

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G

Portée : depuis la bouche du magicien

Zone d'effet : cône de 18m (12 c.)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, ½ dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sortilège, créé par le grand Abellius le rouge, est un des sorts les plus puissants de magicien. Grâce à ce sort, le magicien peut reproduire la capacité de souffle d'un dragon. En effet, le magicien projette, à la fin de son incantation, un cône de flammes magiques et rougeoyantes, long de 18m Ce cône de flamme, projeté de la bouche même du magicien, inflige 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (avec un maximum de 24d6) à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Ces dernières doivent réussir un jet de Réflexes pour n'encaisser que la moitié des dégâts.



NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Vous trouverez ici quelques nouveaux objets magiques spécifiques au Monde d'Extremia, dont certains sont des exemplaires uniques.

Bâton d'invisibilité d'Isdenkuu



Isdenkuu le sage a conçu un grand nombre de bâton d'invisibilité permettant de passer inaperçu en toute circonstance. Chaque utilisation requiert de dépenser un certain nombre de charges.

- *Invisibilité pour les morts-vivants* (1 charge)
- *Invisibilité pour les animaux* (1 charge)
- *Invisibilité* (2 charges)
- *Détection de l'invisibilité* (2 charges)
- *Invisibilité majeure* (3 charges)
- *Négation de l'invisibilité* (3 charges)
- *Invisibilité de groupe* (4 charges)

Les bâtons d'invisibilité d'Isdenkuu sont des armes +2.

Aura : Illusion puissante. NLS : 18 ; Emplacement : aucun (arme) ; Prix : artefact ; Poids : 2 kg.

Gervis, la hache d'Ulthis



Le légendaire barbare Ulthis possédait une arme fantastique et redoutable, qu'il utilisa pour l'aider à se tailler son royaume. Il s'agit d'une hache à deux mains *boomerang de lancer et d'électricité* +5. Elle peut être lancée avec un facteur de portée de 7,50m. En outre, quand elle frappe un ennemi, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas recevoir un effet d'électricité de 5d6 points de dégâts supplémentaires.

Aura : Evocation puissante. NLS : 16 ; Emplacement : aucun (arme) ; Prix : artefact ; Poids : 6 kg.

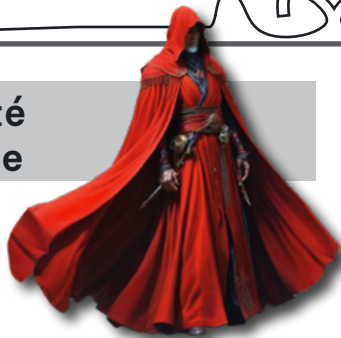
Chapeau Mythique de Zorban le Sombre



Ce chapeau noir et pointu, dans la plus pure tradition des sorciers, confère un bonus de +4 en Intelligence et +4 en Sagesse. Par ailleurs, il confère également une résistance à la magie de 15 ainsi qu'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde. Il s'agit d'un artefact unique que porte en permanence Zorban sur sa tête.

Aura : Transmutation puissante. NLS : 20 ; Emplacement : tête ; Prix : artefact ; Poids : 2 kg.

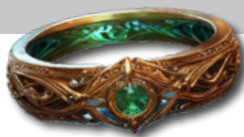
Robe d'Invincibilité d'Abellius le Rouge



Cette robe de magicien de couleur rouge est faite d'un tissu de très grande qualité se semble ornée de minuscules fils d'argent. Elle confère à celui qui la porte un bonus d'Armure de +8 à la CA ainsi qu'une réduction de dégâts de 20/adamantium. Par ailleurs, la robe confère également une résistance à la magie de 20.

Aura : Abjuration puissante. NLS : 20 ;
Emplacement : torse; Prix : artefact; Poids : 4 kg.

Anneau de vie



Cet anneau magique permet de donner 5 points de vie supplémentaires sur le total de points de vie courant du personnage. Attention, si le personnage se sépare de l'anneau, il perd les points de vie en bonus.

Aura : Transmutation faible. NLS : 7 ;
Emplacement : doigt; Prix : 1500 po; Poids : 0,1 kg.

Sérum du Vieux Sage



Cette potion d'un aspect bleuté et visqueux a été conçue par Isdenkuu le Sage. Son absorption permet d'allonger l'espérance de vie d'un an de celui qui boit la potion. Il faut cependant réussir un jet de Vigueur DD20, sous peine de mourir dans l'instant. Chaque prise supplémentaire d'une dose de Sérum du Vieux Sage s'accompagnera d'une difficulté de +1, cumulatif sur le jet de Vigueur suivant.



Mage de l'Assemblée d'Abellius

Classe de prestige pour les jeteurs de sorts profane.

Description

Lorsqu'il fonda l'Assemblée qui porte son nom, Abellius le Rouge a souhaité regrouper de puissants mages, érudits et autres arcanistes amenés à protéger Extremia et à apporter leur concours face à de nombreuses menaces. La plupart du temps, les membres sont occupés à dissenter ou à résoudre des problématiques magiques. Ils partagent leurs connaissances et leurs pouvoirs pour faire avancer leurs recherches. Les Membres de l'Assemblée ont la charge d'étudier, d'archiver et de transmettre les anciens savoirs, et tout particulièrement ceux concernant la magie profane. Mais de temps à autre, certains membres partent également en mission pour l'Assemblée d'Abellius. Nombre de ses plus anciens membres de l'organisation sont de puissants mages. Parmi les principaux alliés de l'Assemblée d'Abellius se trouvent aussi d'influents magiciens et ensorceleurs qui ont ouvert à l'Assemblée l'accès aux connaissances qu'ils ont accumulées.

Abellius a toujours craint que son organisation soit un jour noyauté de l'intérieur, ou servent un jour les intérêts d'un puissant mage qui prendrait le contrôle de l'organisation. Aussi, certains Mage de l'Assemblée parcourent le monde à la recherche de candidats potentiels. On les appelle les Scruteurs de l'Assemblée. Lorsqu'un candidat est identifié, il est secrètement surveillé, scruté, analysé pendant une année. Ce fonctionnement permet à l'Assemblée d'Abellius de s'assurer de la probité, de la loyauté et de la bonté du candidat. Quand un Scruteur estime que le candidat est sûr, il l'aborde en tête à tête en révélant sa qualité et en lui proposant de rejoindre l'Assemblée d'Abellius.

Les Mages de l'Assemblée d'Abellius portent une écharpe rouge brodée, en l'honneur de la couleur de la robe de leur fondateur. Ils sont ainsi aisément reconnaissables lorsqu'ils souhaitent l'être.



Pré-requis

Pour devenir Mage l'Assemblée d'Abellius, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : non mauvais

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Art de la magie et Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 7 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 8 en Concentration et Connaissances (au choix), degré de maîtrise de 3 en Psychologie

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 5e niveau

Don : Aptitude magique, Attaque Magique, Don de métamagie (au choix)

Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'Assemblée d'Abellius doivent être parrainés par un membre actif et avoir été épié par ce membre, de manière discrète, pendant toute une année, afin d'assurer que le candidat est digne de rejoindre les rangs de l'Assemblée d'Abellius.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d4

Compétences de Classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes) (Int), Décryptage (Int), Perception (Sag), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Langue (-), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha), Représentation (Cha).

Points de compétences additionnels à chaque niveau : 4 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures : Les mages de l'Assemblée d'Abellius sont formés au maniement des armes courantes, mais pas au port d'armure.

Sorts : A chaque niveau de mage de l'Assemblée d'Abellius, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, meilleure chance de repousser les morts-vivants, etc.).

Si le mage de l'Assemblée d'Abellius possède plusieurs classes de lanceur de sorts profane, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Arcane libre (Sur) : Par une action complexe, une fois par jour, le Mage de l'Assemblée d'Abellius peut lancer l'un de ses sorts profanes sans utiliser un sort préparé ni un emplacement de sort. Ce sort doit apparaître dans la liste des sorts profanes de la classe du personnage et ce dernier doit être d'un niveau suffisant dans cette classe de lanceur de sorts pour pouvoir le lancer. Le personnage n'a pas besoin de préparer le sort et celui-ci ne doit pas nécessairement faire partie de son répertoire de sorts connus.

Lorsqu'il lance un sort de cette façon, on considère que le niveau de lanceur de sorts du personnage est augmenté de deux niveaux par rapport à son niveau réel pour déterminer les effets basés sur le niveau. Il peut appliquer les dons de métamagie qu'il maîtrise sur ce sort, mais le niveau total modifié ne peut être supérieur au sort profane de plus haut niveau qu'il est capable de lancer avec cette classe de lanceur de sorts.

Mage protecteur (Sur) : Une fois par jour quand un sort ou effet surnaturel soumis à la résistance à la magie cible un allié du Mage de l'Assemblée d'Abellius, ou s'ils sont dans la zone d'effet du sort, il peut rediriger les dégâts sur lui-même par une action immédiate. Il peut ainsi protéger un nombre d'alliés égal à son modificateur d'Intelligence, tant qu'ils sont à 9 mètres ou moins du Mage de l'Assemblée d'Abellius. Le Mage doit tenter le jet de sauvegarde approprié pour chaque allié protégé, et peut donc être amené à faire plusieurs jets de sauvegarde contre un unique sort ou effet. Il prend tous les dégâts et souffre de tous les états préjudiciables et autres effets que ses alliés auraient subis, et peut donc les subir plusieurs fois. Ceci ne protège les alliés que des dégâts et effets imposés lorsque l'arcaniste a dépensé son action immédiate, pas des effets ou dégâts dus à un effet non instantané.

Optimisation magique (Sur) : Une fois par jour, le Mage de l'Assemblée d'Abellius peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Quintessence des sorts. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation.

Renvoi magique (Sur) : Par une action immédiate, une fois par jour, le Mage de l'Assemblée d'Abellius ou plus pour renvoyer un sort à son lanceur. Ceci fonctionne comme un renvoi des sorts mais seulement à condition que le sort renvoyé soit d'un niveau égal ou inférieur au niveau maximum que le Mage de l'Assemblée peut lancer.

Magie accélérée (Sur) : Une fois par jour, un Mage de l'Assemblée d'Abellius peut lancer un sort comme s'il était sous l'effet du don Incantation rapide. Ceci n'augmente ni son niveau, ni sa durée d'incantation.

Niv.	Bonus de base à l'attaque	Réf.	Vig.	Vol.	Pouvoirs spéciaux	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Arcane libre	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+0	+0	+3	Mage Protecteur	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+1	+1	+1	+3	Optimisation magique	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+2	+1	+1	+4	Renvoi magique	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+2	+1	+1	+4	Magie accélérée	+1 niv de jeteur de sort effectif

Bonus de base : Réf. : Réflexes - Vig. : Vigueur - Vol : Volonté

Culte par pays

Cont.	Pays	Abbo	Appoca	Bohpo	Chiar	Dagan	Dakrel	Fresha	Gornar/U.
Vyrmonus	Terres du Nord	Courant	Courant	Courant	Secret	Rare	Courant	Courant	Courant
	ConSudre	Rare	Dominant	Rare	Interdit	Rare	Dominant	Rare	Rare
	Carnùr	Dominant	Rare	Absent	Interdit	Courant	Dominant	Rare	Dominant
	Fall	Rare	Absent	Courant	Secret	Rare	Dominant	Rare	Courant
	Holmar	Rare	Absent	Absent	Secret	Interdit	Interdit	Secret	Dominant
	Etangard	Courant	Absent	Absent	Absent	Rare	Absent	Dominant	Absent
	Îles Froides	Absent	Absent	Absent	Secret	Absent	Rare	Rare	Dominant
	Vyrman	Rare	Courant	Courant	Interdit	Rare	Rare	Rare	Courant
	Bordanie	Courant	Courant	Rare	Interdit	Courant	Courant	Rare	Courant
	Nurùn-Castiglione	Dominant	Courant	Rare	Interdit	Courant	Dominant	Rare	Courant
	Bérold	Rare	Rare	Rare	Interdit	Courant	Rare	Rare	Courant
	Royaumes Orphelins	Rare	Courant	Absent	Interdit	Courant	Absent	Courant	Rare
	Principauté Calanaise	Rare	Rare	Rare	Interdit	Courant	Rare	Rare	Rare
	Armory								
Cités-Seules									

Tizùn	Empire Fligornil	Absent	Rare	Dominant	Interdit	Rare	Rare	Dominant	Absent
	Dolgrak	Dominant	Absent	Rare	Interdit	Rare	Absent	Absent	Dominant
	Guul-Shog	Courant	Interdit	Interdit	Rare	Courant	Interdit	Courant	Dominant
	Sudarvie	Courant	Courant	Rare	Interdit	Rare	Courant	Rare	Rare
	Aldering	Rare	Rare	Rare	Interdit	Courant	Dominant	Rare	Courant
	Kamberdie	Rare	Dominant	Dominant	Interdit	Secret	Courant	Courant	Interdit
	Keltenos	Rare	Rare	Courant	Interdit	Courant	Dominant	Rare	Rare
	Zandrizzin	Interdit	Interdit	Interdit	Rare	Absent	Rare	Interdit	Rare
	Menesa	Rare	Absent	Absent	Absent	Courant	Dominant	Rare	Courant

Hamoï	Iniva	Knl'ka	Lucrine	Lurmina	Marblus	Rébion	Shala	Uron	Xamidi
Secret	Courant	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare	Rare	Dominant	Courant
Interdit	Courant	Secret	Rare	Courant	Courant	Secret	Rare	Dominant	Rare
Interdit	Rare	Secret	Courant	Absent	Absent	Secret	Courant	Rare	Courant
Secret	Courant	Absent	Courant	Rare	Courant	Secret	Courant	Courant	Dominant
Interdit	Absent	Secret	Interdit	Absent	Dominant	Interdit	Absent	Absent	Courant
Absent	Absent	Absent	Absent	Absent	Absent	Secret	Absent	Absent	Absent
Secret	Absent	Courant	Absent	Absent	Absent	Courant	Absent	Secret	Dominant
Interdit	Courant	Interdit	Courant	Courant	Dominant	Secret	Courant	Dominant	Rare
Interdit	Rare	Interdit	Courant	Rare	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare
Interdit	Rare	Interdit	Courant	Rare	Rare	Rare	Rare	Courant	Absent
Interdit	Courant	Interdit	Courant	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare	Absent
Courant	Rare	Interdit	Rare	Courant	Absent	Courant	Courant	Rare	Absent
Rare	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare	Courant	Courant	Rare	Courant

Secret	Rare	Interdit	Absent	Absent	Absent	Secret	Rare	Rare	Absent
Interdit	Absent	Interdit	Rare	Absent	Rare	Secret	Absent	Absent	Absent
Interdit	Interdit	Courant	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Rare	Interdit	Interdit
Interdit	Courant	Rare	Courant	Rare	Courant	Interdit	Rare	Courant	Courant
Secret	Rare	Rare	Courant	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare	Rare
Interdit	Dominant	Rare	Courant	Courant	Rare	Interdit	Rare	Courant	Rare
Secret	Rare	Rare	Courant	Courant	Courant	Secret	Courant	Rare	Courant
Dominant	Interdit	Rare	Interdit	Interdit	Interdit	Courant	Interdit	Interdit	Interdit
Rare	Rare	Rare	Courant	Courant	Absent	Courant	Courant	Rare	Courant

Cont.	Pays	Abbo	Appoca	Bohpo	Chiar	Dagan	Dakrel	Fresha	Gornar/U.
Zorbaranus	Théocratie de Falbur	Duo	Interdit	Interdit	Interdit	Secret	Interdit	Interdit	Secret
	Magiocratie de Menedev	Interdit	Interdit	Secret	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
	Idaria	Rare	Rare	Rare	Interdit	Rare	Dominant	Dominant	Rare
	Dhazâl	Rare	Rare	Dominant	Interdit	Interdit	Rare	Rare	Courant
	Gurvand	Courant	Rare	Rare	Interdit	Interdit	Rare	Dominant	Rare

Karakite	Chongten	Rare	Rare	Courant	Interdit	Interdit	Rare	Rare	Rare
	Chica-Ta	Rare	Courant	Rare	Interdit	Interdit	Rare	Courant	Rare
	Zhullag	Rare	Interdit	Interdit	Courant	Courant	Rare	Rare	Dominant
	Jahnartaw	Dominant	Rare	Rare	Interdit	Rare	Rare	Rare	Courant
	Muzhajti								
	Muxy								

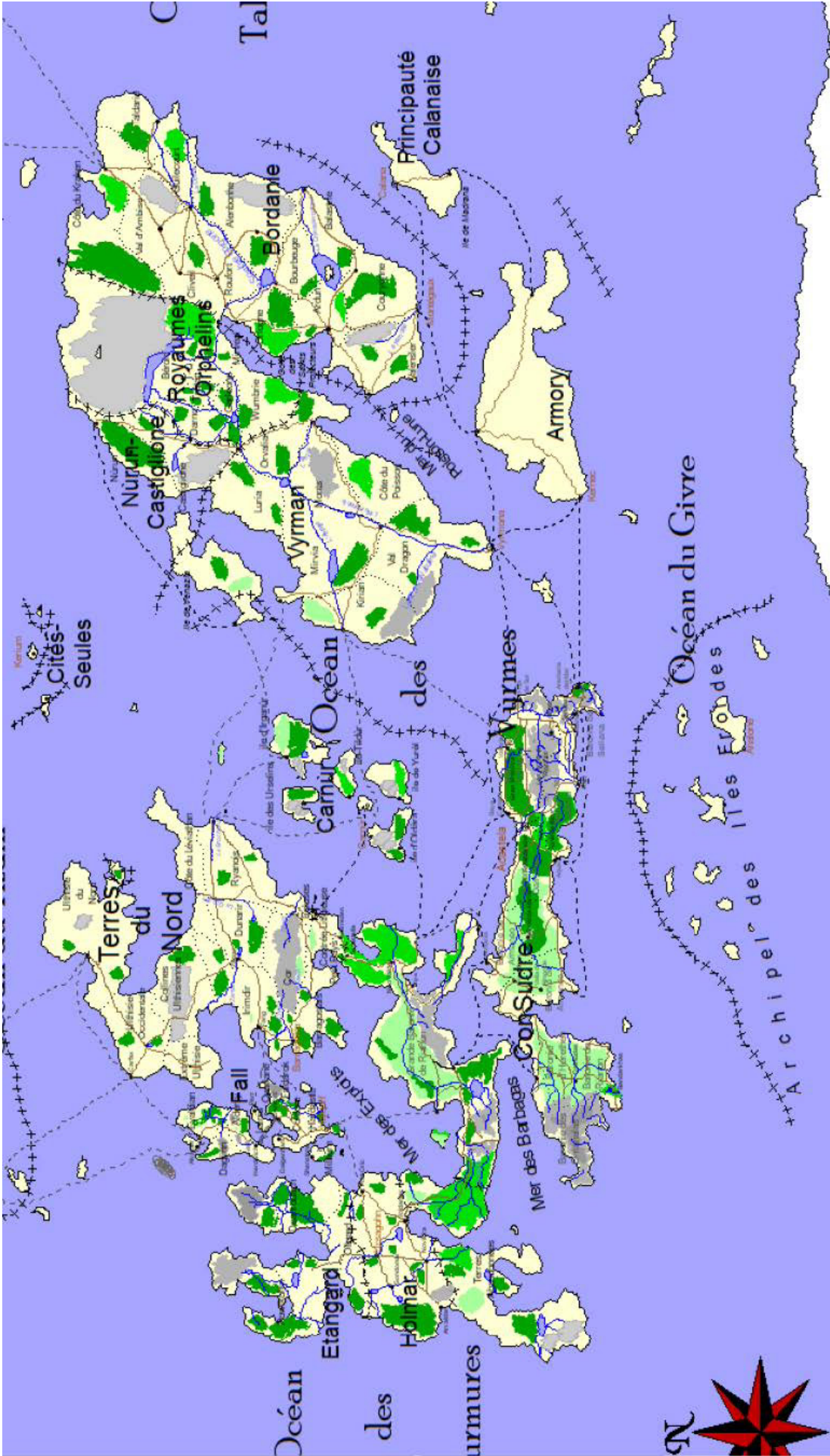
Hamoï	Iniva	Knl'ka	Lucrine	Lurmina	Marblus	Rébion	Shala	Uron	Xamidi
Secret	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Secret	Interdit	Interdit	Duo
Secret	Interdit	Unique	Interdit	Interdit	Interdit	Secret	Secret	Secret	Interdit
Secret	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Dominant	Dominant
Rare	Rare	Interdit	Courant	Interdit	Courant	Rare	Courant	Rare	Rare
Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare		

Secret	Rare	Courant	Rare	Interdit	Courant	Rare	Rare	Courant	Rare
Courant	Courant	Courant	Rare	Rare	Rare	Rare	Rare	Courant	Rare
Rare	Interdit	Rare	Interdit	Interdit	Interdit	Courant	Rare	Interdit	Rare
Interdit	Courant	Interdit	Rare	Rare	Courant	Interdit	Rare	Rare	Rare

Infos pratiques Vyrmonus

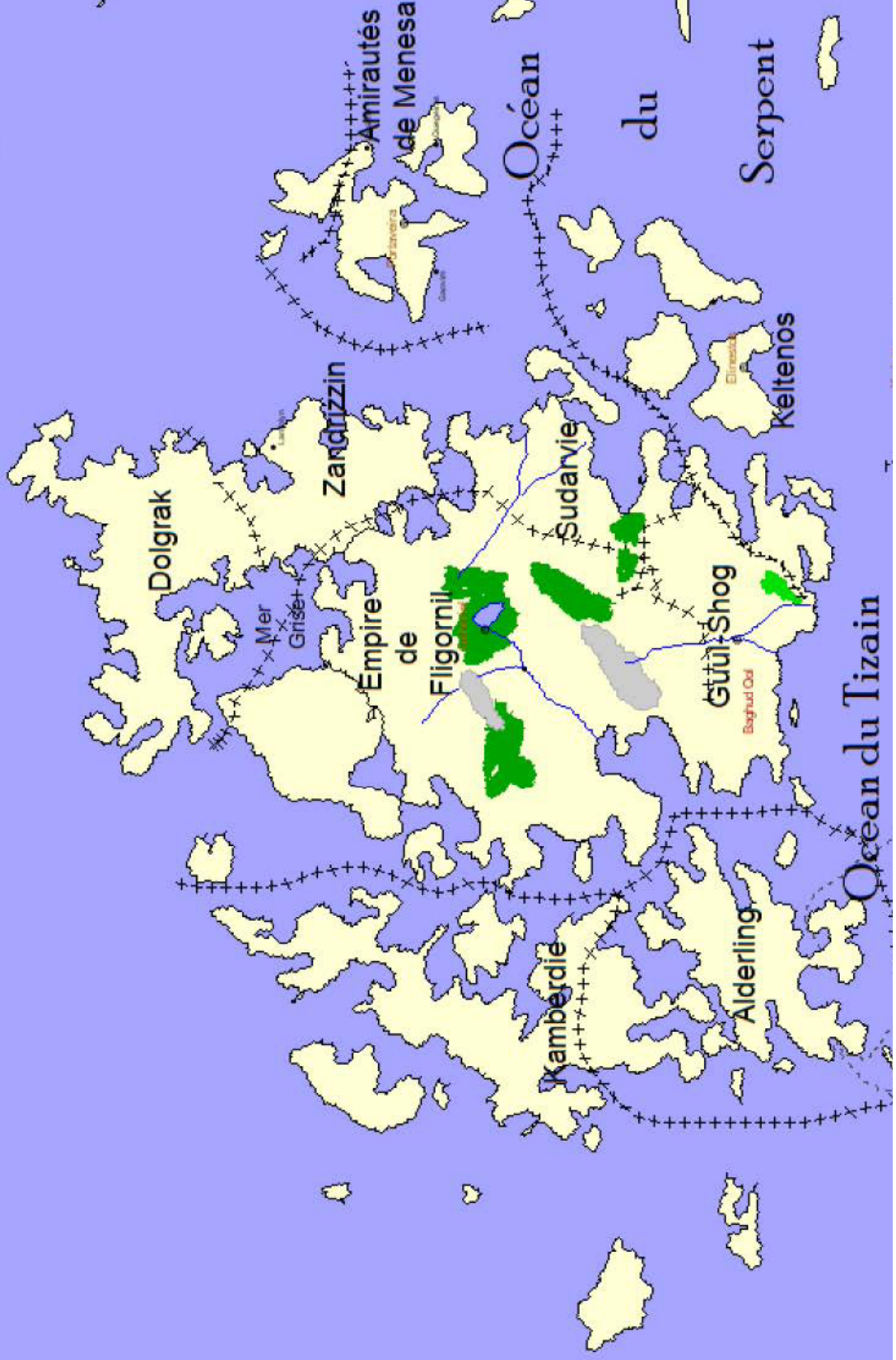
Cont.	Pays	Population principale	Capitale	Régime
Vyrmonus	Terres du Nord	Humains	Barragosta	Royaume
	ConSudre	Humains	Alcastela	Monarchie héréditaire
	Carnùr	Humains	Carnùr	Monarchie élective
	Fall	Humains	Haldorf	Monarchie semi-héréditaire
	Holmar	Humains	Ursagohn	Oligarchie à dynasties multiples
	Etangard	Humains, Fées	Ardheol	Système Clanique
	Îles Froides	Humains	Ahalone	Dictature militaire
	Vyrman	Humains	Vyrmona	Monarchie héréditaire
	Bordanie	Humains	Montégaux	Monarchie élective
	Nurùn-Castiglione	Humains	Alretta	Monarchie élective
	Bérolld	Humains	Beaumont-le-port	Monarchie héréditaire
	Royaumes Orphelins	Humains	N/A	Diverses monarchies
	Calana	Humains, Demi-elfes	Calana	Système despotique
	Armory	Humains, Fées	Kernec	Système fédéral
	Cités-Seules	Divers	N/A	Républiques

Titre du souverain	Langue officielle	Monnaie officielle	Abréviation	Valeur monnaie	Sous-divisions
Roi	Bas Vyrmon	Sabot	Sb.	10 PA (=1 PO)	Demi-Sabot, Crin
Roi	Bas Vyrmon	Escar	Es.	5 PA (=0,50 PO)	Escarin
Dalim	Bas Vyrmon	Drùn	Dr.	5 PA (= 0,50 PO)	Demi-Drùn
Laidge	Bas Vyrmon	Ewlis	Ew.	5 PA (= 0,50 PO)	Quelis, Lis
Keral	Kernien	Kouroun	Kn.	2 PA (=0,20 PO)	Demie-Kouroun et Quart-Kouroun
Chefs de Clan	Gaidlasien	Kouroun	Kn.	2 PA (=0,20 PO)	Demie-Kouroun et Quart-Kouroun
Amiral	Kernien	Irous	Ir.	5 PA (=0,50 PO)	Fraction d'Irous
Empereur	Haut Vyrmon	Dragon d'or	Do.	20 PA (=2 PO)	Dragon d'argent et Bronze
Grand Roi	Haut Vyrmon	Lion d'or	Lo.	20 PA (=2 PO)	Lion d'argent et Cuivre
Roi	Haut Vyrmon	Dragon d'or/ Ildùr	Do. / Ir.	20 PA (=2 PO)	Dragon d'argent et Bronze
Roi	Haut Vyrmon	Ecu d'or	Eo.	10 PA (=1 PO)	Ecu d'argent, ronde de cuivre
Rois / Reines	Haut Vyrmon	Ecu d'or	Eo.	10 PA (=1 PO)	Ecu d'argent, ronde de cuivre
Prince	Haut Vyrmon	Lion d'or	Lo.	2 PA (=0,20 PO)	Lion d'argent et Cuivre
Seigneurs Tier-ciers	Haut Vyrmon	Dragon d'or	Do.	20 PA (=2 PO)	Dragon d'argent et Bronze
1er Consul	Haut Vyrmon	Cassures	Ca.	5 PA (= 0,50 PO)	N/A



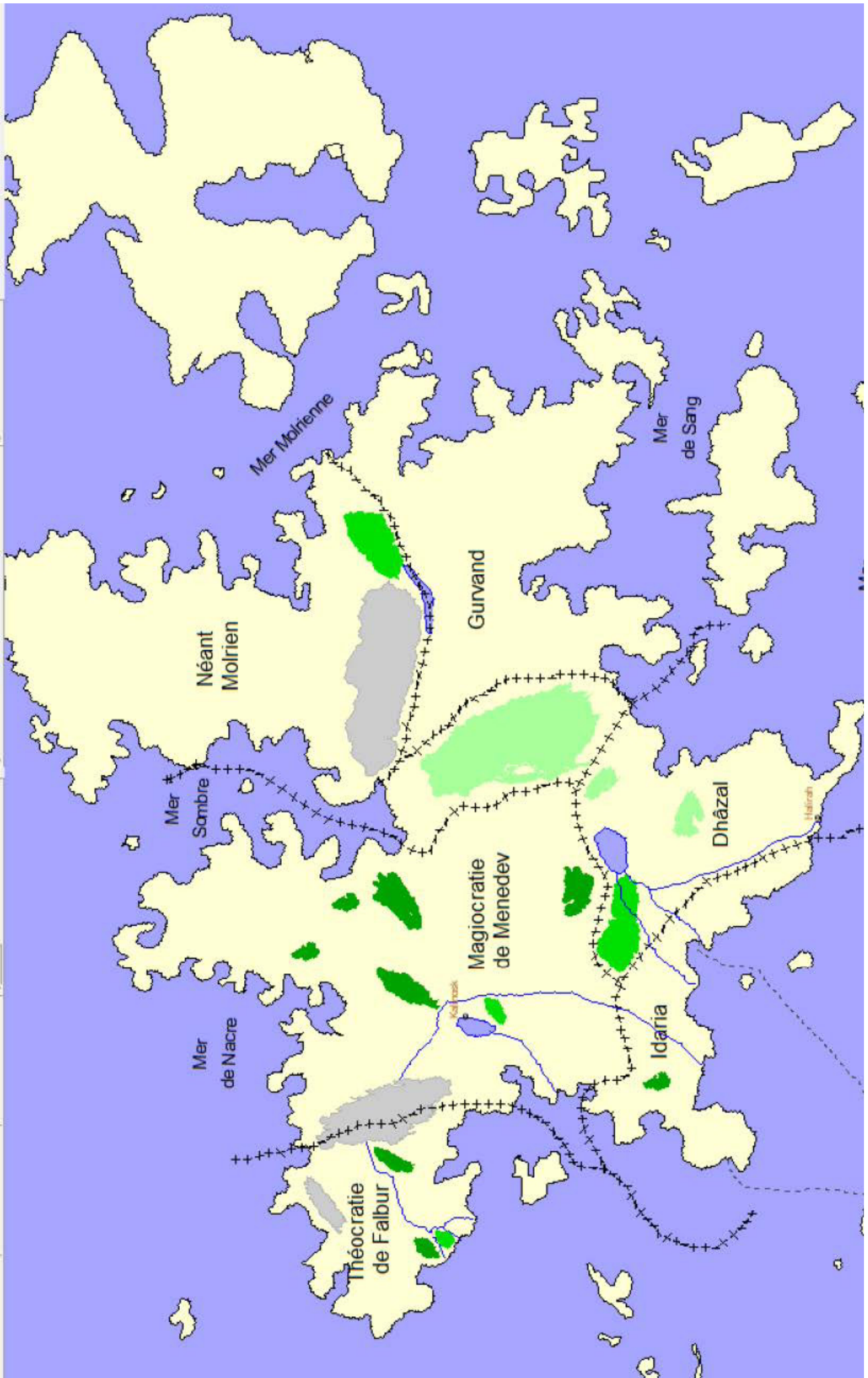
LE VYRMONUS

Océan du Dragon Blanc

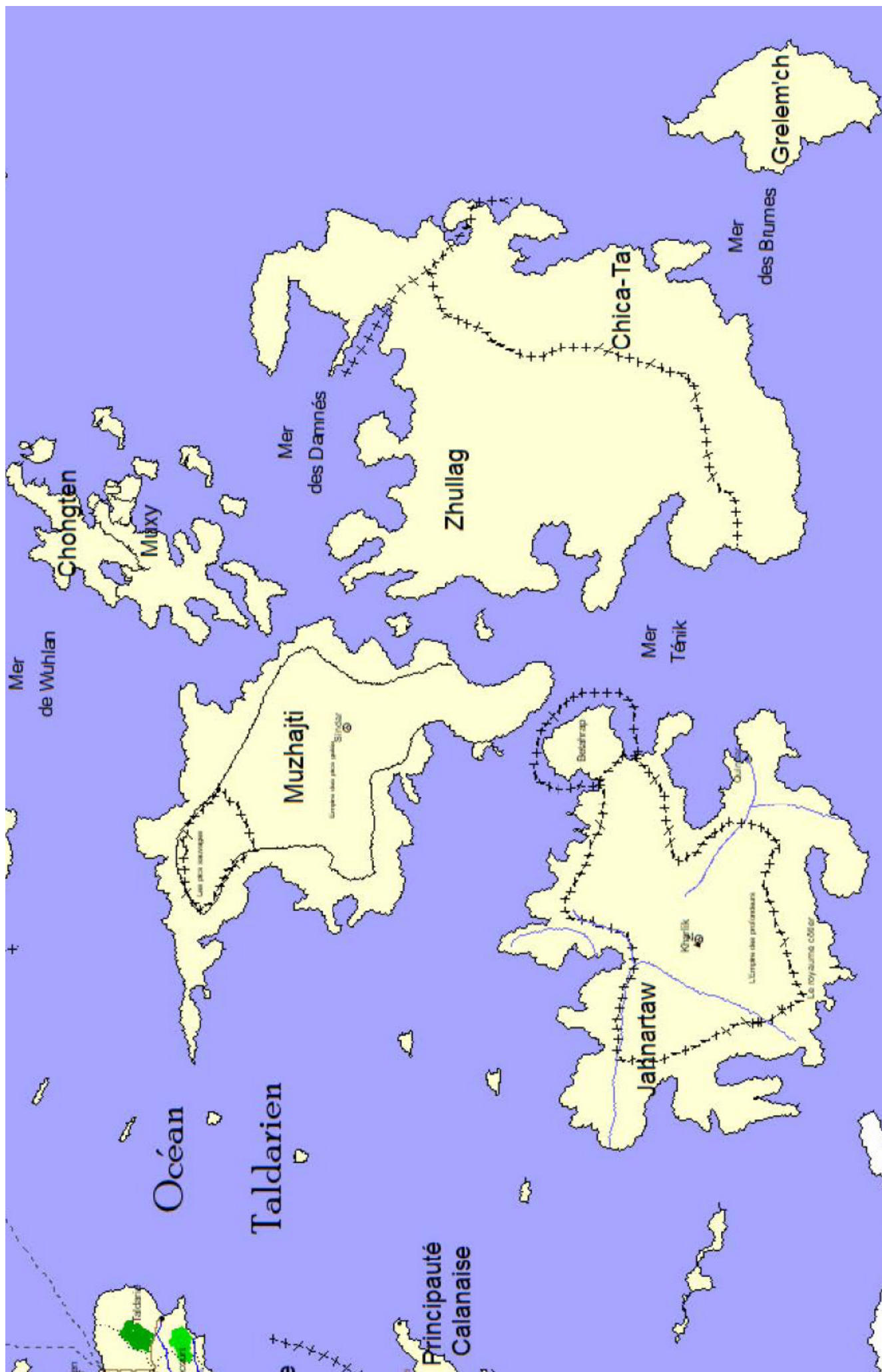


Océan du Tizain

LE TIZÛN



LE ZORBARANUS



LE KARAKITE



FALL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a)»Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b)»Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) « Distribute » means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d)»Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) « Product Identity » means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts ; creatures characters ; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) « Trademark » means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) « Use », « Used » or « Using » means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) « You » or « Your » means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You

must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc. ; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE



Venez découvrir un monde palpitant où l'influence des Dieux est omniprésente, et notamment les deux Supradragons ennemis depuis la nuit des temps, Uron et Chiar!

A travers ses quatre continents et ses nombreux pays, venez explorer les secrets du Monde d'Extremia, ses habitants et son histoire!

Le Monde d'Extremia est un monde médiéval-fantastique conçu pour être utilisé en Jeu de Rôle, notamment avec des jeux tels que Donjons & Dragons, Pathfinder ou Chroniques Oubliées, et reste facilement adaptable à d'autres jeux médiévaux-fantastiques.

Extremia a également la particularité d'être un monde encore en construction et collaboratif. Vous pouvez choisir un pays d'Extremia, le développer et le voir intégrer les documents officiels pour le monde!

Rejoignez Le Monde d'Extremia!

www.extremia.org