



# ATLAS DU VIEUX CONTINENT

Aide de jeu pour « **Anima : Beyond Fantasy** » réalisée  
par Kayn à partir des données de « Anima: Livre de Base »  
et « Gaïa : Au delà des rêves - Volume 1 »

# SOMMAIRE

Abel .....	4
Alberia .....	5
Argos .....	6
Arlan .....	7
Baho .....	8
Bellafonte .....	9
Dalaborn .....	10
Dwänhof .....	11
Gabriel .....	12
Galgados .....	13
Goldar .....	14
Haufman .....	15
Hélénia .....	16
Hendell .....	17
Ilmora .....	18
Kanon .....	19
Kashmir .....	20
Kushistan .....	21
Lannet .....	22
Le Domaine .....	23
Lucrecio .....	24
Mer Intérieure (La) .....	25
Moth .....	26
Nanwe .....	27
Phaïon Eïen Seïmon .....	28
Remo .....	29
Salazar (le Désert du) .....	30
Shivat .....	31
Stygia .....	32
Togarini .....	33
Annexe: Cartes Générales .....	34



Les données seront présentées sous cette forme:

## Données générales

**Capitale** : Le nom de la ville officiellement reconnue comme capitale du pays

**Population** : Le nombre d'habitant qui vivent dans ses frontières. Ce chiffre est le nombre des personnes officiellement recensées.

**Ethnies principales** : les principales ethnies de ses habitants. Les pourcentages indiqués correspondent aux calculs effectués par la Grande Université du Lucrecio. Il peut arriver que la somme de ces pourcentages ne donne pas un total de 100% mais de 99%. Dans ce cas, on considère qu'il existe 1% de la population qui correspond à l'ensemble des autres ethnies mineures.

**Type de gouvernement** : Le type de gouvernement actuellement en vigueur.

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Nom du souverain actuel du pays ou, le cas échéant, de l'organe exécutif actuellement en charge.

**Langues** : Les principales langues du pays. Cela comprend tant celles qui sont officiellement reconnues que les autres.

**Religion** : indique les croyances religieuses dominantes sur le territoire. La première qui apparaît sur la liste correspond toujours à la religion officiellement reconnue par le gouvernement du pays.

**Niveau technologique** : indique le degré d'évolution technologique de la nation. Il est indiqué par un chiffre compris entre 1 et 5. Le niveau technologique est d'autre plus élevé que la valeur numérique l'est.

Indice	Nom	Signification
1	Primitif	Niveau technologique pratiquement nul.
2	Haut moyen-âge	Correspondant à la période comprise entre le VI <sup>ème</sup> siècle et le X <sup>ème</sup> siècle terrien.
3	Bas Moyen-âge	Correspondant à la période comprise entre le XI <sup>ème</sup> siècle et le XIV <sup>ème</sup> siècle terrien.
4	Renaissance	Correspondant à la période comprise entre le XV <sup>ème</sup> siècle et le XVII <sup>ème</sup> siècle terrien.
5	Lumières	Correspondant à la période comprise entre la fin du XVII <sup>ème</sup> siècle et le début du XVIII <sup>ème</sup> siècle terrien.

**Dénomination** : le nom courant des habitants du pays ou territoire.

**Drapeau** : une brève description de son drapeau officiel

**Prénoms masculins, féminins et noms de famille** : une petite liste avec des noms et prénoms typiques de la région

S'en suit un texte de présentation générale du pays

## Racines culturelles et Position sociale

Les bonus de compétences indiqués dans cette section correspondent aux bonus accordés à un personnage originaire de ce pays ou territoire et ayant choisi l'Avantage «Racines culturelles».

### RACINES CULTURELLES

Le personnage est très attaché à la culture de son pays et possède de vastes connaissances sur les traditions et les coutumes de sa terre.

**Effets** : cet avantage offre un bonus spécial à plusieurs compétences secondaires en fonction de la position sociale et du pays d'origine du personnage.

**Coût** : 1

Le tableau, quant à lui, indique l'équipement de départ accordé à un personnage originaire de ce pays ou territoire en fonction de sa classe sociale d'origine (cette dernière peut être déterminée en lançant 1d100 et en comparant le résultat dans le tableau ou bien choisit, à la discrétion du MJ). L'indication «Priv.» indique qu'il s'agit d'une classe privilégiée accessible uniquement à un personnage ayant acquis l'avantage « Position Sociale ». « Priv. (2) » indique que l'avantage doit être acquis au niveau 2.

### POSITION SOCIALE

Cela signifie que le personnage appartient à la plus haute classe de la société, un statut supérieur de la noblesse. Il commencera donc en détenant un titre prestigieux et une fortune personnelle considérable. Il est important de signaler qu'il n'est pas nécessairement le chef de famille; il peut être l'un des héritiers.

**Effets** : en plus de ses effets sur le plan de l'interprétation, cet avantage donne accès au personnage aux classes réservées de chaque principauté sans qu'il ait besoin de faire un quelconque jet de dé. Sa valeur en Points de Création dépend par conséquent du niveau de ces classes.

**Coût** : 1, 2



## Données générales

**Capital** : Archange (2 850 000 hab.)

**Population** : 10 000 000 env.

**Principales ethnies** : asher (41%), aion (39%), vildian (7%), zinner (4%), ryuan (4%), daevar (2%), tahayar (1%), norne (1%)

**Type de gouvernement** : Autocratie impériale

**Dirigeant(e)s) actuel(le)s)** : Impératrice Elisabeth Barbados. Compte-tenu de son jeune âge (13 ans), elle est assistée dans sa tâche par le seigneur de guerre Tadeus Van Horsman et le commandant de l'ordre du Ciel (la garde prétorienne impériale), Kisidan.

**Langues** : latin, ailish (minoritaire), yamato (minoritaire)

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 5

**Dénomination** : Abéliens

**Drapeau** : un lion rampant sur fond blanc

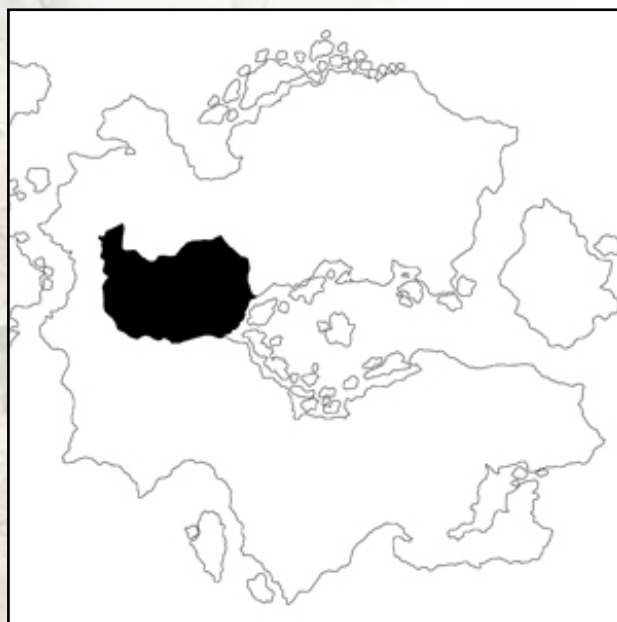
**Noms masculins** : Aleroon, Aurelius, Cassius, Dante, Dominic, Gaius, Janus, Marcus, Maximilian, Nero, Nox, Silas, Solaris, Vicent, Virgil

**Noms féminins** : Alba, Alma, Angelica, Ardelis, Celia, Drucilla, Emma, Gloria, Integra, Levenia, Maris, Minerva, Priscilla, Shanna, Shion, Tricia, Zia

**Noms de familles** : Agius, Anderson, Attard, Borges, Brakys, Cassar, Durand, Faria, Galea, Grech, Laurens, Lynch, Major, Martius, Morison, Reid, Vicens

Abel est le cœur du Sacro-saint Empire. Dirigé par l'enfant Impératrice Elisabeth Barbados, il s'agit de la région la plus prospère et puissante de tout Gaia. Une multitude de villages et de villes en couvrent le territoire, qui ont atteint un impressionnant niveau de développement culturel grâce à leurs écoles et universités. Sur ses terres coexistent sans problèmes une myriade d'ethnies et de cultures, conséquences des immigrations continues de réfugiés qui ont cherché en ces lieux un abri durant les épisodes de guerre. Tous les citoyens d'Abel ressentent de l'orgueil à faire partie du royaume et du sacro-saint Empire, en particulier les habitants d'Archange, la plus grande cité au monde.

Le commerce avec les autres principautés ne s'arrête jamais, l'élevage et l'agriculture occupent une place privilégiée dans l'économie du pays. La noblesse, divisée entre l'aristocratie et les bourgeois ayant acheté leur titre, domine les grands fiefs et exploitations de la vaste province. La puissance exercée par l'église est palpable, autant chez le peuple que dans les hautes sphères. L'impératrice domine la majorité des principaux religieux, mais ceux-ci ont encore des liens forts tissés avec le Domaine et l'Archevêque Suprême. Les nobles et l'église entretiennent une guerre non déclarée d'intérêts pour se trouver au plus près d'Elisabeth et l'influencer, mais elle ne suit que les conseils du Seigneur de la Guerre Tadeus et de ses professeurs de l'ordre du ciel.



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou une arme de petite qualité. 5 PC.
11-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un équipement de voyage assez complet ou bien une arme et armure légère quelconque. 1 PO.
61-85	Bourgeois	Une monture, plusieurs tenues variées, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel de voyage très complet qui peut comprendre des armes et une armure légère. 20 PO.
86-100	Noblesse	Un pur-sang ou monture équivalente, une grande quantité de vêtements variés de qualité, d'excellentes rations pour plus d'une semaine, toutes sortes de matériel de voyage, comprenant une arme et armure légère ou moyenne. 150 PO.
Priv. (2)	Haute noblesse	Vous avez virtuellement accès à presque tout ce qui peut se trouver sur le marché; plusieurs montures (y compris des pur-sang ou des chevaux de guerre), toutes sortes de vêtements de qualité, accès à du matériel varié de n'importe quel endroit du monde et à tout type d'arme ou armure (l'une d'elle peut même être +5). 1000 PO.

**Noblesse / Haute noblesse** : Equitation +10, Histoire (locale) +10, Danse +10, Style +10, Commandement +20, Musique +10, Art +10

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe basse / classe moyenne** : Athlétisme +15, Equitation +10, Habileté manuelle +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +10, Vigilance +15

**Bourgeois** : Equitation +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +15, Danse +10, Evaluation +15, Style +10



# ALBERIA

## Données générales

**Capital** : Belfort (104 000 hab.)

**Population** : 2 900 000 env.

**Principales ethnies** : celsus (93%), asher (3%), zinner (2%), aion (1%)

**Type de gouvernement** : monarchie (pincipauté impériale)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Prince Aidem Roy

**Langues** : ailish, latin

**Religion** : lillium, christianisme

**Niveau technologique** : 2

**Dénomination** : Albériens

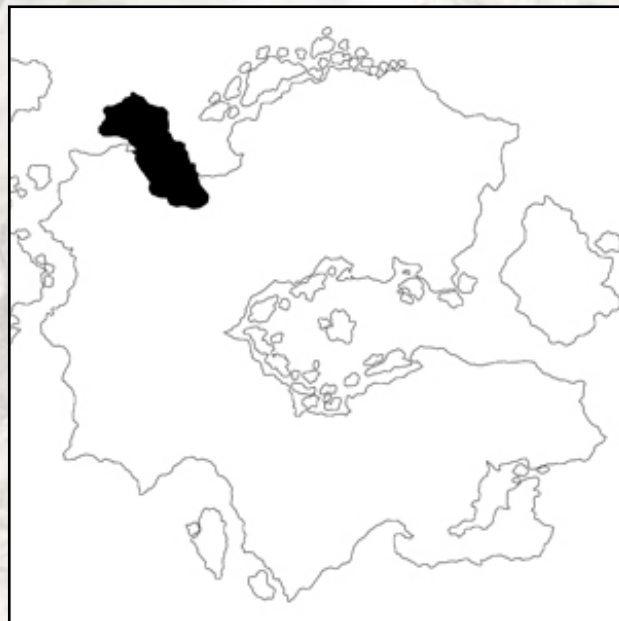
**Drapeau** : un chêne avec deux cerfs de chaque côté sur fond vert

**Noms masculins** : Angus, Banagher, Blaine, Boyd, Brynn, Callahan, Calum, Cian, Edan, Fearghus, Gallagher, Kael, Keiran, Monahan, Neil, Sheridan, Zephan

**Noms féminins** : Aileen, Alana, Bridget, Carlin, Corentine, Edana, Fenella, Kara, Keira, Meghan, Myrna, Phiala, Reagan, Skyla, Tara, Trista, Vevina

**Noms de familles** : Abercrombie, Abernethy, Adari, Athol, Ballard, Barr, Campbell, Conway, Cormac, Dougall, Flaherty, Kavanagh, McFadden, McNamara, Owen, Sullivan

A cause de pluies constantes, l'Alberia est couverte de forêts et de montagnes verdoyantes. Les hameaux et villages se rapprochent habituellement des nombreuses rivières qui traversent leurs territoires, et les cités de grande taille se révèlent assez rares. Le bois représente la principale source de revenus des contrées intérieures, remplacée par la pêche dans les régions côtières. Le prince Arthur et un parlement démocratiquement élu par les citoyens règne sur le pays, mais ce système a créé quelques tensions entre la noblesse et le bas peuple. L'Albéria reste vassale de l'Empire, mais elle élude habituellement tout type de conflit armé. Les gens sont généralement méfiants et conservateurs, préférant éviter tout contact avec les étrangers, surtout ceux qui sont séparés d'Abel. Ils ne commercent qu'avec le Galgados ou le Dalaborn, mais marchandent en de rares occasions avec le Kanon, lui envoyant la matière première si vitale pour ses chantiers navals. La vaste superficie de forêts et zones peu explorées d'Albéria a permis la création de centaines de mythes et légendes liés à ses bois. Le christianisme, bien que religion officielle d'Albéria, s'avère peu pratiqué dans les villages, chacun ayant ses propres croyances et superstitions basées sur des contes ou des histoires.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Quelques vêtements, un manteau imperméable et arme vieille ou usée. 3 PC.
11-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un sac à dos plein de matériel. 80 PA.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, des rations de qualité pour plus d'une semaine, une monture, du matériel de voyage assez complet, une bonne arme ou un instrument de musique de qualité. 60 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Pièges +10, Pistage +10, Vigilance +10

**Noblesse** : Athlétisme +10, Commandement +15, Escalade +15, Histoire (locale) +10, Musique +15, Persuasion +10, Vigilance +10

## Données générales

**Capital** : Ilion (292 000 hab.)  
**Population** : 5 300 000 env.  
**Principales ethnies** : vildian (89%), asher (4%), daevar (3%), tahayar (3%)  
**Type de gouvernement** : monarchie  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Prince Guillermo Andreas II de la Rocha de Castillo y del Monte  
**Langues** : latin  
**Religion** : christianisme  
**Niveau technologique** : 3  
**Dénomination** : Argiens  
**Drapeau** : divisé en quatre avec une tour sur un fond rouge, une épée sur un fond bleu, trois étoiles d'argent sur fond blanc et une croix dorée sur fond noir  
**Noms masculins** : Adolfo, Alberto, Basilio, Desiderio, Felipe, German, Guillermo, Hernando, Iñigo, Juan, Octavio, Raül, Rubén, Salvador, Victor  
**Noms féminins** : Adelaida, Angela, Beatriz, Carmen, Cristina, Esmeralda, Isabel, Laura, Noelia, Pilar, Sofia, Susana, Teresa, Veronica, Zoraida  
**Noms de familles** : Aguilar, Aranda, Cano, Fernandez, Garcia, Hernandez, Lazaro, Lorenzo, Mendez, Ortega, Ramirez, Roman, Torajada, Vazquez, Zamorano

L'Argos est un territoire autosuffisant qui reçoit des subventions secrètes de la part de l'Eglise. Si un pays était le bras armé du Vatican, ce serait sans doute l'Argos. Doté d'une grande armée et de fervents croisés, ce royaume attend qu'un conflit armé contre le Kushistan, qui pour eux envenime la foi du monde, explose enfin. Quoi qu'il en soit, le pays s'intéresse bien plus à la guerre qu'aux choses religieuses, car le Roi d'Argos obtiendra beaucoup de bénéfices économiques s'il conquiert le royaume arabe.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Athlétisme +10, Equitation +10, Escalade +10, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +15, Pistage +5, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10

**Noblesse** : Athlétisme +10, Commandement +20, Equitation +10, Histoire (locale) +15, Impassibilité +5, Occultisme (religion) +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, des rations pour quelques jours, une arme de faible qualité, du matériel de voyage rudimentaire. 3 PC.
21-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour une semaine, deux armes, du matériel de voyage complet et quelques objets personnels. 75 PA.
86-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, deux armes de bonne qualité et une armure légère ou moyenne, un cheval, une croix, un chapelet ou un autre symbole religieux d'or ou d'ivoire, du matériel de voyage complet et quelques objets personnels. 100 PO.



## Données générales

**Capital** : Karh (770 000 hab.)

**Population** : 3 100 000 env.

**Principales ethnies** : asher (69%), aion (22%), vildians (5%), zinner (3%)

**Type de gouvernement** : ploutocratie (pincipauté impériale)

**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Le Conseil commercial d'Ar-  
lan. Il est composé de 7 membres: le Duc Albert Minster, Dame  
Andrea Rotermaier, Richad Von Burman, Richard Gibson, Mi-  
chael Haig, la Comtesse Shaila Fernova et le Baron Paul Hurley

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 4

**Dénomination** : Arlons

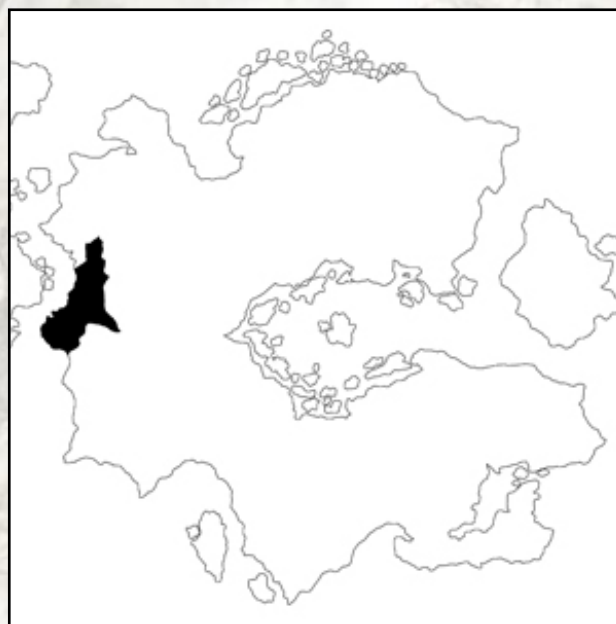
**Drapeau** : une cloche dorée sur fond bleu ciel

**Noms masculins** : Adrian, Alfred, Arden, Bentley, Blaze, Bar-  
dley, Branson, Clarck, Dunstan, Edgar, Gdwin, Graham, Hudson,  
Keaton, Norton, Scott, Tucker, Vince, Wolf, Zachary

**Noms féminins** : Aura, Blossom, Celeste, Coral, Edith, Ellen,  
Faith, Ivy, Jera, Mildred, Nicole, Scarlet, Vienne, Willow, Wren

**Noms de familles** : Auvrey, Bellecote, Dunham, Dunmore, Eli-  
son, Everlee, Frick, Falken, Galdwinn, Harford, Heridan, Jareth,  
Laith, Markham, Ormand, Remington, Stanfield, Turner, Tannor,  
Wilburn

Faisant partie du noyau central de l'Empire, Arlan est une prin-  
cipauté commerciale spécialisée dans le transport maritime. Les  
sept hommes et femmes les plus riches des pays le dirigent. Ils  
se font appeler le Conseil et contrôlent le commerce et l'orga-  
nisation de tous les ports et cités, prenant des décisions qui en  
général s'avèrent bonnes et profitables pour leur développement.  
La capital, Karh, est la plus grande ville du pays, et sans doute  
l'un des principaux ports commerciaux de tout Gaïa, un lieu de  
passage indispensable pour les voyageurs. La principauté se consa-  
cre au commerce de produits avec le Nouveau Continent et leur  
exportation vers les contrées intérieures. Les marchés, noutiques  
et herboristeries sont fréquents dans toutes les villes et villages,  
surtout dans la capitale. Fief capital pour l'Empire, cette provin-  
ce à l'économie puissante octroie de grands bénéfices au trône  
d'Abel. Ses armées, très réduites, possèdent toutefois l'un des  
meilleurs corps de garde du Vieux Continent, afin de s'assurer du  
bon fonctionnement du commerce.



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-5	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, quelques possessions de peu de valeur ou une arme de petite qualité. 3 PC.
6-70	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet, une arme ou un produit du Nouveau Continent. 75 PA.
71-100	Bourgeois	Une monture ou une barcasse, des vêtements de rechange variés, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel assez complet qui peut comprendre une arme, une armure légère et des produits du Nouveau Continent. 50 PO.
Priv.	Grande bourgeoisie	Un voilier à deux ou trois mâts, quelques mon- tures (y compris des purs-sang), toutes sortes de vêtements de qualités, accès à du matériel varié de n'importe quel endroit du monde et tout type d'arme ou armure. 500 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Equitation +5, Evaluation  
+20, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +15, Persua-  
sion +20

**Bourgeois / Grande bourgeoisie** : Equitation +10, Evaluation  
+20, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +5, Persua-  
sion +20, Style +5



# BAHO

## Données générales

**Capital** : Sherena (283 000 hab.) et Thirghu (267 000 hab.)  
**Population** : 1 800 000 env.  
**Principales ethnies** : tayahar (95%), kwa (4%)  
**Type de gouvernement** : oligarchie double; ses deux gouvernants sont choisis par les personnes les plus habiles et les plus sages du pays  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Dinesh Surajprasad et Indivar Pradesh  
**Langues** : kola, irula, latin (minoritaire)  
**Religion** : aucune prédominante, christianisme et fils de judas à un moindre degré  
**Niveau technologique** : 3  
**Dénomination** : Bahiens  
**Drapeau** : il est divisé en deux, avec un hibou sur fond doré à droite et un tigre sur fond rouge à gauche  
**Noms masculins** : Abhidipa, Ahannatha, Ahuka, Angosin, Bhavesh, Bhim, Bhumisvrara, Citaka, Dharmistha, Gyaneshwar, Jai, Jenya, Krsihan, Raja, Shyamal, Vasantha  
**Noms féminins** : Abha, Ahi, Asmaki, Bharani, Darpanika, Gamati, Gesna, Hemaksi, Ipsa, Jabala, Kailash, Karsna, Makara, Prema, Shanta, Sumantra, Urmila, Zubeida  
**Noms de familles** : Ankola, Chandak, Chapal, Dwijen, Gajraj, Gorantla, Kalpak, Khanderia, Lokesh, Mandhatri, Muddiah, Nammasri, Priyanka, Sangawar, Sethi, Sreenivasa, Umakanta, Yelsangikar

Les terres du Baho se composent de cordillères escarpées, très élevées, de vallées et quelques lacs isolés. Autrefois, des habitants du Salazar avaient quitté le désert, à la recherche de terres plus fertiles; aujourd'hui, les populations du Salazar sont des hommes et femmes habitués à l'altitude et aux terribles changements climatiques. Les deux cités principales, Sherena et Tirghu, construite à la même pierre des montagnes, hébergent quasiment la totalité des habitants de ce pays. Hautains et orgueilleux, les guerriers de Baho suivent leur propre code d'honneur, et se révèlent tout à fait prêts à aider le Kushistan en cas de combat contre l'Eglise.

Le peuple du Baho a deux chefs, choisis parmi les hommes les plus sages et forts du pays, tous les dix ans, lors d'une difficile compétition que seuls les meilleurs parviennent à réussir.

## Racines culturelles et classes sociales

**Caste des sages** : Animaux +5, Art +15, Histoire +5, Mémoire +10, Natation +10, Persuasion +10, Science +15, Vigilance +10

**Caste des guerriers** : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +15, Natation +10, Prouesses de force +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +5



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-30	Sage ou Guerrier pauvre	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, une arme ou un sac à dos avec quelques objets personnels. 3 PC.
31-80	Sage ou Guerrier de classe moyenne	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, un sac à dos avec du matériel de voyage, une arme ou une petite collection d'objets d'art artisanaux. 20 PA.
81-100	Sage ou guerrier riche	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, du matériel de voyage varié, une monture, deux armes ou un sac rempli d'objets d'arts artisanaux. 20 PO.



# BELLAFONTE

## Données générales

**Capital** : Ascani (478 000 hab.)

**Population** : 5 200 000 env.

**Principales ethnies** : vildian (80%), daevar (11%), asher (7%), aion (1%)

**Type de gouvernement** : monarchie

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Archiduc Juliano Stratto

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Belliens

**Drapeau** : sept épée enchaînées formant un cercle

**Noms masculins** : Agostino, Angelo, Benito, Cirocco, Dario, Domani, Donato, Fabrizio, Gaetano, Giancarlo, Gustavo, Lazaro, Maurizio, Nicola, Paolo, Umberto

**Noms féminins** : Alda, Andrea, Benita, Camila, Cinzia, Emanuele, Gia, Luca, Luciana, Melita, Mistico, Natalia, Ornella, Paola, Rocio, Sarafina, Valeria, Viviana

**Noms de familles** : Abatti, Accidio, Barberi, Bezzo, Caccia, Choiso, Messina, Nicoletti, Ozello, Preatoni, Sacane, Tarsitano, Teresi, Testa, Ubertino, Zafrano



L'influence des états épiscopaux s'avère notable dans tout le territoire de Bellafonte. Ses grandes prairies vertes et ses montagnes basses se décorent habituellement de monastères et d'églises. On connaît cette région autant pour son économie florissante que pour la magnanimité de son Duc et gouverneur, Juliano Stratto. Les peines pour les délits mineurs, sans doute trop faibles, ont incité un grand nombre de bandits et de hors-la-loi à s'installer en Bellafonte. Par contre, les délits religieux se voient punis d'une façon extrêmement cruelle, laissant les jugements et exécutions aux mains de l'Inquisition. Il y a très peu de villages: toute la population se réunit dans les grandes cités éparses dans la principauté. La noblesse entretient aussi de forts liens avec l'Eglise. En général, toutes les centaines de familles aristocratiques du Bellafonte voient au moins un de leurs membres se lancer dans une carrière ecclésiastique.

Le Bellafonte soutient fermement l'Alliance Azur, considérant qu'Abel a oublié ses racines chrétiennes. Cependant, il ne désire pas non plus voir Gaul sur le trône d'Empereur.

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours et un sac à dos avec plusieurs objets personnels. 4 PC.
21-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, un arme, à manger pour une semaine et du matériel de voyage varié. 80 PA.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange (y compris quelques-uns élégants de bonne qualité), des rations pour plus d'une semaine, un cheval, deux armes, une armure légère ou moyenne, un objet personnel de grande valeur (comme un crucifix en or avec un joyau ou des armoiries familiales). 100 PO.
Priv.	Haute noblesse	Une grande variété de vêtements de rechange de grande qualité et avec du style, plusieurs chevaux, deux armes, une armure de n'importe quel type, de la nourriture exquise en abondance, une petite collection d'objets personnels de grande valeur (bijoux, étendards, armoiries). 800 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Athlétisme +10, Equitation +15, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Natation +5, Occultisme (religion) +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10

**Noblesse / Haute noblesse** : Athlétisme +10, Commandement +20, Equitation +15, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Occultisme (religion) +10, Vigilance +5



# DALABORN

## Données générales

**Capital** : Eron (493 000 hab.)

**Population** : 6 200 000 env.

**Principales ethnies** : asher (73%), aion (12%), norne (7%), celsus (4%), zinner (3%)

**Type de gouvernement** : monarchie (pincipauté impériale)

**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Officiellement, le Prince Edgar Vale. Néanmoins, en pratique, celui-ci est inféodé au seigneur de guerre Tadeus Van Horsman.

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Dalaboriens

**Drapeau** : un drapeau rouge avec deux épée blanches croisées sur une forteresse

**Noms masculins** : Alexei, Andrei, Arkaidiy, Dima, Gavriil, Ion, Ivan, Kazimir, Morslav, Mischa, Pyotr, Sergei, Vasilii, Yul, Yuri, Zasha

**Noms féminins** : Agnessa, Alisa, Anastasiya, Ekaterina, Ivanna, Kira, Marfa, Natasha, Tanya, Uliana, Valeriya, Yeva, Yevdokiya, Zinaida, Zoya

**Noms de familles** : Aparina, Baikov, Baranova, Belotserkovsky, Czartoryksa, Demine, Galiyeva, Gergiev, Ivakina, Katzev, Kursinska, Lutrova, Milyukov, Ortoff, Privalova, Shanin, Tretyak, Zarakova

Situé au nord d'Abel, ce territoire est gouverné par le prince Edgar Vale bien que le Seigneur de la Guerre Tadeus Van Horsman dirige en réalité la région, alternant de résidence entre Archange et Eron, capitale fortifiée du pays. Il s'agit d'un état quasiment militaire. Des tours et des murailles s'élèvent en tout endroit, et la multitude de soldats parcourant les rues laisse à penser que ses villes se trouvent en guerre perpétuelle. La noblesse aristocratique s'y trouve en position privilégiée, et les bourgeois bien rares. Le manque s'ornement sur les édifices révèle beaucoup sur les habitants du pays, accoutumés aux choses pratiques et durables.

De grandes prairies d'un vert intense couvrent le Dalaborn, occasionnellement couronnées de quelques forêts bien peu denses, séparées par l'unique grand fleuve du royaume, l'Anluin. Un grand nombre de hameaux se massent aux alentours des grands châteaux et forteresses, dominés par des seigneurs féodaux et des subordonnés de Tadeus. La plus grande forteresse se nomme Château d'Ogara, ou aussi fort écarlate.



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 5 PC.
16-80	Classe moyenne	Une tenue de rechange et un pardessus, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet ou jusqu'à deux armes. 75 PA.
81-100	Noblesse	Une monture, deux paquets de vêtements normaux et deux pardessus, des rations de qualité, un équipement complet en plus de quelques armes et une armure moyenne (demi-plaques ou écailles au maximum). 75 PO.
Priv.	Haute noblesse	Un cheval de guerre, plusieurs tenues de qualité et accès à du matériel varié, principalement à toutes sortes d'armes (lune d'elle peut même être de qualité +5) et d'armure. 600 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Athlétisme +10, Quitation +10, Forge +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10

**Noblesse / Haute Noblesse** : Athlétisme +10, Commandement +20, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Vigilance +10



# DWÄNHOLF

## Données générales

**Capital** : aucune

**Population** : 2 800 000 env.

**Principales ethnies** : asher (22%), zinner (19%), tahayar (16%), vildian (15%), ryuan (11%), aion (7%), daevar (6%), norne (4%)

**Type de gouvernement** : variable (chaque cité à son propre gouvernement)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Aucun. Officiellement, le pays est sensé être dirigé par un collège de 32 nobles et bourgeois. En réalité, chaque ville dispose de son propre gouvernement indépendant.

**Langues** : tarazv, latin (minoritaire)

**Religion** : christiannisme, fils de Judas, culte des Transcendés

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Dwanien

**Drapeau** : une ancre sur fond mauve

**Noms masculins** : Adelheid, Cornelis, Ernst, Frits, Godfried, Jozua, Kort, Laurens, Nicolaas, Pieter, Rembrandt, Ruben, Seimen, Stefanus, Valentijn

**Noms féminins** : Aleida, Ans, Carolien, Gisela, Hadewych, Katrien, Liesje, Lijsbeth, Maartje, Marja, Mieke, Myrthe, Renate, Sanne, Thera, Willemmina

**Noms de familles** : Ampte, Breed, Buckout, Conklin, Dag, De Graff, Devenpeck, Haswell, Hogarth, Lansing, Mesick, Ostrander, Spoor, Van Keuren, Van Schoonhoven, Vanderspeigle, Westerveldt

Dwänhalf est le territoire idéal pour les hors-la-loi. Les contrées séparant l'Hendell et le Moth, peu fertiles, s'avèrent quasiment inhabitées. Le mauvais climat est une constante sur ces contrées humides, autant que le banditisme et le pillage. Les citées de Dwänhalf, toujours proches de la mer, foisonnent de personnes et de marchandises de provenance douteuse. Il est donc peu sûr de vivre dans ce pays, surtout durant la nuit; par contre, il n'y a pas d'impôts et on peut trouver n'importe quel type de marchandise volée, à bon prix. Cette principauté est gouvernée par une association de nobles à la réputation douteuse et quelques riches bourgeois, qui tentent de récupérer leur contrôle sur les villes sans demander l'aide de l'Empire.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours, quelques objets personnels sans valeur. 4 PC.
31-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme ou un jeu de rossignols, une poche avec des objets personnels. 50 PA.
86-100	Classe fortunée	Plusieurs vêtements de rechange, deux armes, un cheval, un document falsifié simple ou un petit objet de valeur, quelques objets personnels dans un coffre à double fond. 60 PO.

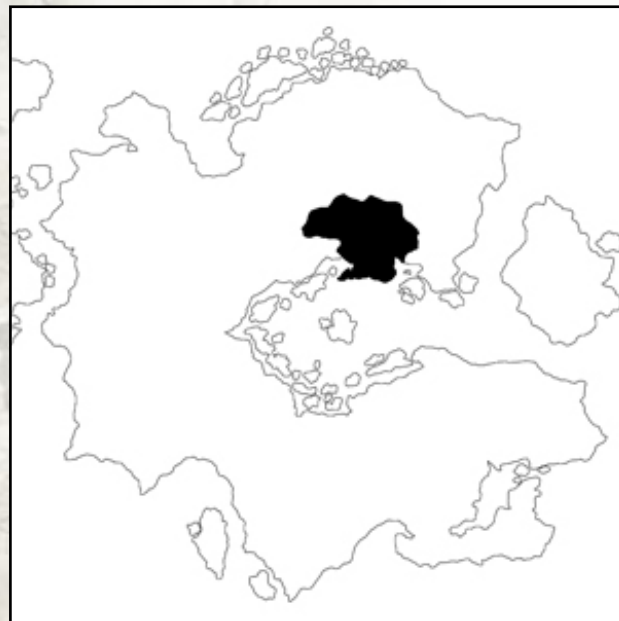
## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe pauvre** : Camouflage +10, Discrétion +5, Intimidation +15, Larcin +10, Natation +10, Navigation +10, Persuasion +5, Vigilance +15

**Classe fortunée** : Commandement +10, Évaluation +15, Intimidation +10, Larcin +5, Natation +10, Persuasion +20, Vigilance +10

## Données générales

**Capital** : Chaville (620 000 hab.)  
**Population** : 5 900 000 env.  
**Principales ethnies** : aion (46%), asher (32%), zinner (21%)  
**Type de gouvernement** : ploutocratie (basée sur l'argent)  
**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Archichancelier Joshua Fardelys, assisté de sa soeur jumelle Alystaire.  
**Langues** : latin (dialecte)  
**Religion** : christianisme  
**Niveau technologique** : 4  
**Dénomination** : Gabrieliens  
**Drapeau** : une rose rouge sur un fond blanc et or élaboré  
**Noms masculins** : Adolphe, Alphonse, Armand, Camille, Cyril, Edgar, Evariste, Fernand, Gaston, Julien, Léopold, Lothaire, Philippe, Nicolas, Stéphane, Vespasien, Zacharie  
**Noms féminins** : Adélaïde, Alice, Angeline, Ariane, Christine, Corinne, Floriane, Hyacinthe, Jocelyne, Lucie, Lucille, Melissa, Morgane, Sophie, Yvette, Zoé  
**Noms de familles** : Ackerman, Aldridge, Beaumont, Bernard, Bussey, D'Aubigné, De Lorme, Deville, Edith, Facet, Garnier, Louis, Neal, Rousseau, Vasser



Le Gabriel est une des principautés les plus riches de Gaïa. Son secret: des villes prospères entourées de terres productives et un profitable commerce maritime avec les pays exotiques du Sud. Des palais, amphithéâtres et hautes tours caractérisent les belles villes de ce territoire. Le luxe et la richesse de Gabriel et de ses habitants raffinés suivent les modes comme si cela était vital pour eux. La bonne administration du CHancelier Joshua Fardelis explique en grande partie cette situation. Un conseil, constitué par les nobles de la cité et dirigé par ce Chancelier, veille au bon fonctionnement du pays. Désintéressés de l'Empire, qu'ils considèrent en déclin, les Gabrieliens ont tournés leurs vues vers l'exploitation du commerce maritime avec les contrées du Sud et de l'Est. Chaque maison noble possède sa propre armée de mercenaires et la politique leur prend un temps vital. Les pauvres et mendiants, contrastes à tant de splendeur, errent dans les rues en essayant de trouver quelque chose à manger, tandis que la garde les expulse des quartiers que fréquentent les nobles.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Indigent** : Acrobaties +10, Athlétisme +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Persuasion +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10.

**Bourgeois** : Danse +15, Equitation +10, Evaluation +10, Histoire +10, Musique ou Art +5, Persuasion +20, Style +10

**Noblesse / Haute noblesse** : Commandement +10, Danse +10, Equitation +10, Histoire +10, Musique ou Art +5, Persuasion +10, Style +20

Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-25	Indigent	Les vêtements que vous portez, des restes de nourriture pour deux jours, quelques objets personnels cassés et inutilisables ramassés dans la rue. 2 PC.
26-65	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour deux jours, un sac à dos avec quelques objets personnels, une arme, une monture ou un équipement de voyage complet. 1 PO.
66-90	Bourgeois	Beaucoup de vêtements de rechange, à manger pour une semaine, un cheval, une arme, un coffre avec quelques objets personnels, un bijou ou une oeuvre d'art. 30 PO.
91-100	Noblesse	Beaucoup de vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, un cheval, une arme, un coffre plein d'objets personnels qui peuvent être importés des endroits les plus éloignés de Gaïa, une petite collection de bijoux ou d'oeuvres d'art. 170 PO.
Priv.	Haute noblesse	Plus de vêtements de haute couture et de grande qualité que vous ne pourrez probablement jamais en essayer, de la nourriture exquise en abondance pour plus d'une semaine, une bonne arme joliment décorée, un pistolet à mèche et des munitions (poudre et balles) pour quatre ou cinq tirs, plusieurs chevaux (certains d'entre eux pur-sangs), une bonne collection de bijoux et d'oeuvres d'art. 1000 PO.



# GALGADOS

## Données générales

**Capital** : Hécate (153 000 hab.)

**Population** : 4 200 000 env.

**Principales ethnies** : asher (89%), aion (7%), celsus (3%), zinner (1%)

**Type de gouvernement** : monarchie (principauté impériale)

**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Actuellement aucun, depuis la mort du Vice-roi Victor Daorland. Une lutte de succession fratricide implique ses trois enfants : les deux jumeaux Frédérick et Karlson, et leur soeur ainée Marina

**Langues** : latin (avec une multitude de dialectes)

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Galiens

**Drapeau** : tricolore blanc, rouge et blanc avec un faucon au centre

**Noms masculins** : Andras, Arwel, Braith, Cadell, Cecil, Cedric, Creighton, Dylan, Evan, Grigor, Iago, Morgan, Myrddin, Owain, Rheunallt, Steffan, Trevor, Wallace, Yale

**Noms féminins** : Anwen, Ariane, Brynn, Crystin, Dilys, Elain, Gwen, Heledd, Lynn, Megan, Meinir, Morwenna, Rhian, Rhowenn, Seren, Tegan, Wendy

**Noms de familles** : Adams, Austin, Belth, Bevan, Bound, Canton, Clement, Devonald, Francis, Hughes, Kendrick, Landeg, Mendus, Nash, Rees, Treharne, Trevor, Voyle, Wynne, Yorath

Le galgados est une immense région de collines et de montagnes. La Cordillère des Vents délimite sa frontière orientale avec l'Albéria et le Dalaborn; seul un petit col d'importance vitale, appelé Hécate, où se trouvent les principales ruines de l'antiquité, permet de franchir cette chaîne. Le Galgados vit de ses mines de fer, exportée en quasi-totalité vers le Dalaborn pour fabriquer les vallées. Le climat du pays est dur, des vents puissants battant très souvent les vallées. Après la mort de Victor Daorland, l'ancien vice-roi, ses trois enfants, deux hommes et une femme, se sont lancés dans une complexe lutte interne pour obtenir les faveurs d'Elisabeth et recevoir la charge de gouverneur. Cependant, les deux jeunes jumeaux Karlson et Frédéric sont cadets de leur soeur Marina, qui déclare son droit au trône sur le même principe ayant permis à Elisabeth de devenir Impératrice. Le peuple s'est lui aussi divisé en trois factions, et quelques villes en municipalités, qui subissent des confrontations entre les divers partisans. Le peuple attend la décision de l'impératrice; toutefois, quel que soit son choix, il engendrera à coup sûr des problèmes.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse / Noblesse** : Acrobatie +5, Animaux +10, Athlétisme +15, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Observation +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 3 PC.
11-80	Classe moyenne	Une tenue de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage, d'escalade et de survie ou une arme. 50 PA.
81-100	Noblesse	Un animal de compagnie, trois ou quatre tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage, d'escalade et de survie qui comprend plusieurs armes. Il est même possible que vous ayez un chevauchement. 75 PO.



## Données générales

**Capital** : aucune  
**Population** : 3 400 000 env.  
**Principales ethnies** : norne (91%), zinner (6%), asher (2%)  
**Type de gouvernement** : variable (habituellement tribal)  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Anciennement Krimstem Ygnling. Aujourd'hui en débat. Les prétendants, en plus de l'ancien prince, sont: Orn Balterson, Gustave Thorgrum, Aricin Bjorg et Gunnar Skulinbert.  
**Langues** : arkes  
**Religion** : aityr, christianisme (minoritaire)  
**Niveau technologique** : 2  
**Dénomination** : Goldariens  
**Drapeau** : blanc et gris avec un loup hurlant et une lune au fond  
**Noms masculins** : Aren, Bjorn, Delling, Halden, Hans, Henrik, Kort, Loki, Rolf, Skylar, Sven, Torgny, Torsten, Tuve, Valdemar, Viggo, Yorick  
**Noms féminins** : Anika, Brenda, Elin, Elsa, Freja, Gala, Gersemi, Hanne, Helsa, Ingrid, Karina, Krista, Maija, Marja, Signa, Sonja, Swann, Tyra, Toril  
**Noms de familles** : Aabak, Arneksen, Baarlund, Crantz, Flensborger, Gaden, Helgesen, Hoflund, Horn, Juel, Klocher, Marcusen, Paaske, Sevaldsatter, Torgnes, Von, Andersen, Von Strachen, Weisser

L'hiver est très rude en Goldar. Ses beaux paysages et ses granges se couvrent de neige en cette saison, ce qui rend très difficile la vie dans cette région. Jadis une puissante nation disposant d'une forte armée, Goldar a plongé au cours des deux derniers siècles dans une décadence culturelle qui a appauvri le pays tout entier. On connaît ce pays pour les rugueuses coutumes de son peuple et leur rudesse commerciale, mais ces gens ont un sens de l'honneur très accentué vis-à-vis de leur devoir et de leurs seigneurs.

Actuellement, le Goldar ne peut plus être considéré comme une nation mais plutôt comme un regroupement de fiefs qui entretiennent de complexes luttes intestines. Chacun tente de se fissurer au-dessus des autres, et pour cela, tous imposent progressivement des taxes qui troublent la paysannerie, avec pour intention de fortifier leurs armées personnelles. Seule la menace d'une armée extérieure parvient à ressouder les différents fiefs contre un ennemi commun. Le Goldar est aussi connu pour ses bosquets denses, pleins de loups et d'animaux sauvages qui ont donné naissance à de nombreux mythes et légendes.

## Racines culturelles et classes sociales

**Paysan / Banni** : Animaux +5, Athlétisme +15, Camouflage +10, Equitation +10, Herboristerie +5, Natation +10, Pistage +15, Vigilance +10

**Nordique** : Animaux +5, Athlétisme +10, Equitation +10, Intimidation +10, Natation +10, Pistage +10, Prouesse de force +15, Vigilance +10

**Erling, Sklamo ou Scalde Honorable** : Animaux +10, Athlétisme +10, Commandement +10, Equitation +10, Intimidation ou Musique +10, Natation +10, Pistage ou Histoire (locale) +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Nordique déshonoré ou banni	Quelques peaux et tissus attachés et cousus avec de la ficelle comme vêtements, à manger pour 2 jours. 1 PC.
16-50	Paysan	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec quelques objets personnels. 50 PA.
51-85	Nordique	Les vêtements que vous portez, une autre paire de bottes, une couverture, des rations pour une semaine et une arme. 50 PA.
86-100	Erling, Sklamo ou Scalde Honorable	Plusieurs vêtements de rechange, à manger pour plus d'une semaine, un cheval, une arme, une armure légère ou moyenne ou un bon instrument de musique (dans le cas des Skaldes), un sac à dos avec quelques objets personnels portant le symbole du clan. 50 PO.



# HAUFMAN

## Données générales

**Capital** : Hildestheinn (97 000 hab.)

**Population** : 1 300 000 env.

**Principales ethnies** : norne (98%), zinner (2%)

**Type de gouvernement** : monarchie

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Roi Hagen Grimsson

**Langues** : arkes (dialecte)

**Religion** : aityr

**Niveau technologique** : 2

**Dénomination** : Haufs

**Drapeau** : un pic montagneux avec deux haches croisées

**Noms masculins** : Axel, Boden, Britt, Dyre, Erling, Harold, Kris, Lamont, Mimir, Nansen, Olaf, Orn, Soren, Trygg, Vidar, Wray

**Noms féminins** : Astrid, Brigit, Brynja, Eirny, Erla, Gerd, Gisli, Ildri, Karena, Laine, Lis, Malin, Savea, Thora, Ursula, Winka

**Noms de familles** : Adamsdatter, Aslaksdotter, Clemensdatter, Danchertsen, Doth, Frey, Gjevik, Hakonsson, Kitteslvik, Morseth, Olrich, Skjeldulvsson, Thygesdatter, Vosbein, Wadel, Wenzel

Le territoire du roi Hagen est sur sa quasi-totalité une grande cordillère montagneuse, connu sous le nom de Pic du Monde, qui tient ce royaume à l'écart du reste du continent. Il n'y a que trois cités importantes sur tout son territoire, mais il existe quantité de petits villages dans les hauteurs des montagnes. Il y a aussi quelques îles, dont la plupart demeurent inhabitées à cause de leur climat extrême. La neige reste présente toute l'année et de très forts blizzards gelés fouettent continuellement les sols. Bien sûr, il est très dur de vivre dans un environnement si hostile. Les hommes et les femmes revêtent d'épaisses couches de peaux d'animaux, la chasse et la pêche constituant leurs seules ressources nutritives. Leur niveau culturel est nul, ils se fient plus à la force qu'à toute autre chose. Considérés en païens par l'église, les habitants d'Haufman n'ont aucune attrait pour le christianisme; beaucoup adorent leurs propres dieux, comme ceux des montagnes ou des rivières.

## Racines culturelles et classes sociales

**Nordique / Nordique Pauvre** : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Pistage +10, Prouesses de force +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

**Saerinmir** : Athlétisme +10, Escalade +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Navigation +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.

**Noble** : Athlétisme +10, Commandement +20, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Résistance à la douleur +10, Vigilance +10.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Nordique pauvre	Les vêtements que vous portez, une couverture, et des restes de nourriture pour deux jours. 3 PC.
21-60	Nordique	Deux tenues d'hiver de rechange, des rations pour une semaine, des raquettes pour marcher dans la neige, une arme ou du matériel de base pour l'escalade et la survie. 50 PA.
61-85	Saerinmir	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec quelques objets personnels. 50 PA.
86-100	Noble	Plusieurs vêtements de rechange, quelques couvertures épaisses et imperméables, des rations pour plus d'une semaine, deux armes, des raquettes pour marcher sur la neige, un petit traîneau, un sac à dos avec du bon matériel d'escalade et de survie, et quelques objets personnels. 50 PO.

# HÉLÉNIA

## Données générales

**Capital** : Farna (38 000 hab.)  
**Population** : 2 100 000 env.  
**Principales ethnies** : asher (94%), zinner (3%), aion (2%)  
**Type de gouvernement** : monarchie (pincipauté impériale)  
**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Prince Dorjan Kartarbak  
**Langues** : latin  
**Religion** : christianisme  
**Niveau technologique** : 2  
**Dénomination** : Héléniens  
**Drapeau** : l'effigie de Sainte Hélène sur un champ d'épis  
**Noms masculins** : Ambrus, Antal, Bence, Déméter, Edvard, Gergely, Gazsi, Henrik, Janos, Konrad, Miksa, Samuel, Szilard, Tibor, Vencel, Vilhelm  
**Noms féminins** : Agnès, Annuska, Csilla, Edina, Gabriella, Gizella, Ildi, Kamilla, Mara, Panni, Rahel, Sarika, Szilvia, Terezia, Valeria  
**Noms de familles** : Abduvaliyev, Bakics, Demko, Guran, Hamori, Hara, Imanci, Kajetan, Kasnar, Maloros, Ordina, Telek, Varsary, Veligan, Wessely, Zavadsky, Zsoldos

L'Hélénia est une région paisible, d'élevage et d'agriculture. Peu peuplée, les gens se rassemblent en une multitude de petits villages répartis sur l'ensemble du territoire. Leur principale source de revenus provient de l'exportation de céréales, de coton et de maïs, mais la vente de cheveux représente aussi un grand bénéfice économique, car les pur-sang d'Hélénia sont répurés dans tout le continent. Malheureusement, les cordillères escarpées en bord de mer intérieure interdisent sur la quasi-totalité du territoire le développement du commerce maritime ou de l'exploitation de la mer. La noblesse d'Hélénia est quasi-inexistante; seuls quelques grands propriétaires terriens exercent une sorte de contrôle sur leurs cours. Le gouvernement se trouve entre les mains du prince, qui réunit annuellement les représentants des villages et de la noblesse pour appliquer de nouvelles lois ou les modifier. La seule grande ville de la province se nomme Farna; on y célèbre habituellement des fêtes lors de la vente des cheveux, des céréales et d'autres biens de première nécessité.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Equitation +20, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Vigilance +10

**Nomade** : Animaux +10, Athlétisme +10, Equitation +20, Escalade +10, Herboristerie +20, Pistage +10

**Noblesse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Commandement +10, Equitation +20, Escalade +10, Natation +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou un outil de labour. 2 PC.
16-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec du matériel varié, plusieurs outils de labour ou un chien de berger. 50 PA.
61-80	Nomade	Les vêtements que vous portez, une cape imperméable, une monture, un peu de nourriture, plusieurs instruments de labour, un couteau paysan. 25 PO.
81-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, un coffre plein d'équipement varié, un petit troupeau ou une charrette tirée par un cheval. 60 PO.



# HENDELL

## Données générales

**Capital** : Karlsrude (345 000 hab.)

**Population** : 3 600 000 env.

**Principales ethnies** : norne (92%), asher (5%), zinner (2%)

**Type de gouvernement** : monarchie

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Roi Erick Sterki

**Langues** : hermital, latin

**Religion** : aityr

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Hediens

**Drapeau** : un dragon noir menaçant qui s'enroule sur lui-même, émergeant de la glace

**Noms masculins** : Adrian, Andrei, Bronislav, Feofan, Ferapont, Fyodor, Igor, Ilari, Isidor, Ivan, Maksim, Mikhail, Nikolai, Rolan, Shura, Vlasi, Yasha, Yulian, Yuriy

**Noms féminins** : Alisa, Annushka, Ivanna, Manya, Marfa, Sasha, Sofya, Tanya, Uliana, Valeriya, Yesfir, Yevdokiya, Yuliya, Zhanna, Zinaïda

**Noms de familles** : Abramova, Aleksanshkin, Artamova, Bala-kirev, Batalova, Budarin, Bzowski, Chernenkov, Donkova, Gaidar, Gerviev, Koukleva, Kulikova, Militenko, Omelchenko, Radinov, Sh-  
cerbina, Svartsevich, Vertinskaya, Zheronkina

Seule la région sud de Hendell connue sous l'appellation de Déserts Chauds, est habitable, la région nord étant composée de mares gelées, mortelles pour quiconque n'est pas habitué à ce type de climat. Les territoires des Déserts Chauds n'accueillent pas non plus un grand peuplement. Ses habitants vivent généralement dans des cités fortifiées appelées Bastions, réunissant pratiquement la population en son entier. Par contre, dans la région gelée du nord subsistent quelques tribus nomades, connues sous le nom d'habitants des mares, qui ont fait de ces parages leur territoire.

Le roi Erick Sterki, surnommé le Fort, gouverne Hendell depuis la chute de son père. Il a accordé dernièrement son soutien inconditionnel à un des seigneurs féodaux du Goldar, espérant ainsi obtenir de grands bénéfices après son instauration sur le trône. Le peuple acclame Erick comme un héros et le considère comme étant le plus grand roi de Hendell de tous les temps. On dit qu'il serait un des plus adroits combattants de tout le continent, et que très peu parviennent à égaler ses capacités.

## Racines culturelles et classes sociales

**Paysan** : Animaux +15, Athlétisme +10, Equitation +10, Herboristerie +15, Histoire (locale) +10, Pistage +10, Prouesse de force +10, Vigilance +10

**Nordique** : Animaux +10, Athlétisme +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Intimidation +10, Pistage +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10

**Lochgjest** : Athlétisme +10, Camouflage +10, Discretion +10, Mémorisation +10, Natation +10, Pistage +10, Résistance à la douleur + 10, Vigilance +10

**Première caste** : Athlétisme +10, Commandement +10, Equitation +10, Evaluation +10, Histoire (locale) +10, Intimidation +10, Persuasion +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Paysan	Les vêtements que vous portez, quelques couvertures, à manger pour deux jours, quelques objets personnels. 2 PC.
21-65	Nordique	Deux tenues d'hiver, à manger pour une semaine, une arme, quelques objets personnels et du matériel de survie de base. 50 PA.
66-90	Lochgjest	Les vêtements que vous portez, quelques couvertures, des rations pour une semaine, une arme, un sac à dos avec du bon matériel de survie. 30 PA.
91-100	Première caste	Plusieurs tenues, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme, un cheval, un sac à dos avec des objets personnels et quelques uns artisanaux pour commercer. 70 PO.



## Données générales

**Capital** : Hausser (282 000 hab.)

**Population** : 1 100 000 env.

**Principales ethnies** : aion (51%), asher (45%), celsus (2%), zinner (1%)

**Type de gouvernement** : république (principauté impériale)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Le conseil de l'ordre éclairé, composé de 12 sages élus parmi les plus grands érudits et penseurs du pays.

**Langues** : latin (dialecte propre appelé «langue savante»)

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 5

**Dénomination** : Ilmoriens

**Drapeau** : un olivier blanc sur fond bleu et gris

**Noms masculins** : Alexander, Ambrose, Andreas, Coriander, Damian, Démétrius, Dorian, Hector, Karsten, Leander, Marlas, Morpheus, Nicodemus, Platon, Sirius, Thadeus, Tom, Zander, Zenon

**Noms féminins** : Agnès, Alannis, Anémone, Calista, Cassandra, Cereia, Danae, Delia, Erimentha, Iliana, Korene, Larissa, Maida, Melaney, Nerina, Nysa, Paris, Sophia, Tasha, Zoé

**Noms de familles** : Anastasia, Baptiste, Chloé, Cornélius, Cynthia, Diodorus, Diotrophès, Dorcas, Enéas, Helen, Jassper, Lydia, Otis, Pénélope, Polyxena, Sophronia, Téophilus, Timotheus

La petite principauté d'Ilmora est la perle culturelle de l'Empire. On la connaît pour ses hautes tours et pour les connaissances qu'elles abritent. Un conseil formé des douze érudits de plus grand renom gouverne cette province. Ses cités prospères, débordant d'activités éducatives, créent des écoles et des centres d'étude gratuits pour le peuple. Les personnes cultivées sont bien considérées en Ilmora, contrairement aux gens d'aspect belliqueux ou aux mauvaises mœurs. Cette région tire ses bénéfices du commerce de l'art et du grand nombre d'écoles de copie de livres. De plus, de nombreux mécènes d'autres royaumes parraient les jeunes artistes ou y envoient leurs fils pour étudier.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe Basse** : Art +10, Commandement +10, Herboristerie +10, Histoire +10, Médecine +10, Mémorisation +10, Persuasion +10, Science +10

**Noblesse / Haute-noblesse** : Commandement +10, Persuasion +10, Science +10, Histoire +10, Danse +10, Style +10, Mémorisation +10, Musique ou Art +10



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, de la nourriture et quelques possessions sans valeur, parmi lesquelles on peut inclure comme trésor un journal intime. 5 PC
11-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un équipement de voyage simple et quelques livres. 1 PO.
86-100	Noblesse	Un monture, plusieurs tenues diverses (ce qui comprend généralement quelques tuniques), des rations de qualité, un équipement de voyage assez complet et une vaste collection de livres. 75 PO.
Priv.	Haute noblesse	Un pur sang (ou monture équivalente), plusieurs vêtements de qualité et accès à du matériel varié et extravagant, ce qui comprend des livres rares, des montres, des lunettes ou des machines à engrenage simple. 600 PO.



# KANON

## Données générales

**Capital** : Brudge (79 000 env.)

**Population** : 3 100 000 env.

**Principales ethnies** : asher (82%), aion (10%), vildians (6%), daevar (1%)

**Type de gouvernement** : monarchie (pincipauté impériale)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Prince Milek Vanderveer Jansen

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Kaniens

**Drapeau** : blanc et bleu avec un navire au centre

**Noms masculins** : Alesky, Aron, Borys, Cekestyn, Dawid, Ferdynand, Gustaw, Ignacy, Iwan, Janek, Kornel, Ludwik, Marek, Miłoslawa, Tymon, Witold, Zygfryd

**Noms féminins** : Ania, Edyta, Ewa, Hania, Kaja, Lidia, Malwina, Melania, Ola, Patrycja, Seweryna, Sylwia, Urszula, Waleria, Wiola, Zoja

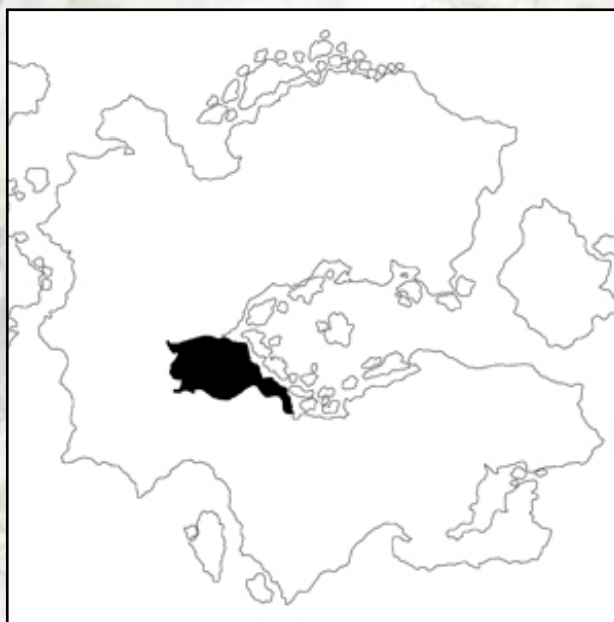
**Noms de familles** : Adamski, Aviza, Bielenda, Ceran, Czekaj, Derda, Dubilas, Faron, Harasym, Jaktorowo, Kalak, Nowak, Parzys, Polek, Rawa, Tokarski, Wyrostek, Zachemski

Les terres du Kanon forment la frontière australe du Sacro-saint Empire. Le Kanon détient soixante-dix pour cent des forces navales de l'Empire, cette flotte maintenant la paix sur les routes maritimes de la mer intérieure. Son économie dépend de la pêche et des taxes tirées de l'escorte des bateaux du Kanon est connue dans le monde entier, et les secrets de construction de ses navires de guerre sont gardés avec rigueur par les maîtres des chantiers navals. Des vastes terres vides s'étendent à l'intérieur du pays, où l'on peut trouver disséminées quelques granges et petites exploitations se consacrant à la taille des arbres pour fournir le bois aux chantiers navals.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Equitation +10, Herboristerie +10, Natation +15, Navigation +15, Vigilance +10

**Noblesse** : Athlétisme +10, Commandement +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Navigation +20, Persuasion +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, des rations pour un jour ou deux, quelques possessions de faible valeur ou une arme de petite qualité. 3 PC.
11-85	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage ou une arme. 75 PA.
86-100	Noblesse	Un petit voilier, une ou deux montures, une grande quantité de vêtement variés de qualité, d'excellentes rations pour plus d'une semaine, toute sorte de matériel de voyage pouvant comprendre des armes et des armures. 60 PO.

# KASHMIR

## Données générales

**Capital** : Khon Thani (74 000 hab.)  
**Population** : 1 200 000 env.  
**Principales ethnies** : kwa (93%), asher (4%), daevar (3%)  
**Type de gouvernement** : en débat...  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Princesse Kaoni Ulyana, en fuite depuis l'invasion Azurienne.  
**Langues** : sheeham, latin (seulement dans la capitale)  
**Religion** : aucune prédominantes (en majorité, différentes coutumes tribales)  
**Niveau technologique** : 1  
**Dénomination** : Kashmiriens  
**Drapeau** : la savane avec un soleil couchant et un ciel étoilé  
**Noms masculins** : Ajuma, Bakhani, Chalis, Chuma, Jadili, Kalume, Kinara, Kipchumba, Kokaji, Mwai, Nelion, Oginga, Osano, Salif, Wambua, Waweru  
**Noms féminins** : Chanya, Eddah, Fodeba, Jebet, Kaaria, Kalititi, Loiyan, Mansa, Meja, Modiba, Muthoni, Nigesa, Njoki, Soila, Sundiata, Tekla  
**Noms de familles** : Akii-Bua, Baiya, Gupta, Karai, Ketter, Kosgei, Maina, Muhavi, Ngotho, Nyugi, Odoyo, Rono, Shah, Sheikh, Theuri, Wekessa, Zaman



De l'autre côté du désert de Salazar se dressent les montagnes du Kashmir. Etendues pierreuses, rivières asséchées et régions extrêmement chaudes laissent place à des contrées plus habitables et fertiles. Le Kashmir représente un vaste regroupement de villages construits en adobe. Des centaines de tribus coexistent sur ce territoire, chacune d'entre elles ayant ses propres coutumes et traditions, différent énormément d'un côté à l'autre du pays. En réalité, elles ne prêtent pas la moindre attention à l'Empire ni à ses intrigues. Les Kashmirites vivent de la pêche, de la chasse et de l'élevage, ce qui leur suffit pour exister.

Il y a deux mois, la capitale Kuon Thami est tombée face aux armées d'azur, commandées par l'Arbitre Dandalion. Depuis, la princesse Kaoni Ulyana, gouvernante légitime du pays, est en fuite. Aussi le pays ne dispose plus d'autre gouvernement que l'armée d'occupation pour le moment.

## Racines culturelles et classes sociales

**Tous les habitants de la savane** : Animaux +10, Athlétisme +20, Camouflage +5, Discretion +10, Herboristerie +5, Nager +5, Pistage +15, Vigilance +10

Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-40	Habitant de la savane pauvre	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours et arme de mauvaise qualité. 2 PC.
41-90	Habitant de la savane moyen	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, une arme, deux pièges ou un petit filet de pêche et quelques objets personnels. 15 PA.
91-100	Habitant de la savane riche	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, quelques pièges ou un filet de pêche, un sac avec du matériel de voyage de base, un animal domestique (comme une vache, deux cochons ou une douzaine de poules). 10 PO.



# KUSHISTAN

## Données générales

**Capital** : Karjah (780 000 hab.)

**Population** : 6 900 000 env.

**Principales ethnies** : tahayar (97%), asher (2%)

**Type de gouvernement** : monarchie théocratique

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Grand Sultan Omar Ben Sharif

**Langues** : jashu, latin (minoritaire)

**Religion** : enneath (tendance zafir)

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Kushistaniens

**Drapeau** : un motif complexe de lignes courbes qui sortent de l'arbre de la création

**Noms masculins** : Abb-Al-Qadir, Ahmad, Fahim, Fihir, Hadi, Hashim, Ibrahim, Khalid, Muhammad, Rabi, Rashid, Shakir, Tahir, Umar, Wasim, Yushua, Ziya

**Noms féminins** : Alya, Ayda, Farah, Fatima, Ghadir, Hadiyya, Ihsan, Jalila, Karam, Lamyra, Malaika, Muna, Saira, Tabassum, Thana, Thurayya, Zahra

**Noms de familles** : Abbar, Abdul, Karim, Abu Nayvan, Abu Zinada, Al-Ajou, Al-Saidi, Ansarr, Ashoor, Attar, Baesham, Baroom, Bohaimid, Fitaihi, Jamil, Mufarrij, Nassif, Sa'id, Silsilah

De petits déserts et zones torrides laissent place à des cités verdoyantes, où l'eau abonde et l'architecture se pare d'arcades. Les palais exquis aux jardins exubérants contrastent avec les maisons de terre cuite et de roseau de ses villes aux toits bas. Le Kushistan est une des plus grandes puissances économique et militaires des royaumes indépendants, dont le peuple vit en tension continue avec l'Eglise. Profondément religieux, ils ont leurs propres coutumes et traditions, radicalement différentes des idées chrétiennes. Il entretient donc de très mauvaises relations avec l'Argos, ce qui entraîne de petites escarmouches sur la frontière. Le chef politique et religieux de cet état arabe, Omar Ben Sharid, domine le Kushistan, au sommet d'un complexe système pyramidal.

Depuis sa séparation d'avec l'Empire, l'esclavage est à nouveau permis en Kushistan et le rôle de la femme est relégué au deuxième plan. Les lois, extrêmement dures, le sont encore plus avec les étrangers, que le peuple lui-même expulse généralement du pays. Les Kushistanais parlent leur propre langue, le jashu, mais un grand nombre de gens connaissent aussi le latin.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques objets personnels sans valeur. 2 PC.
31-75	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec des objets personnels. 50 PA.
76-100	Bourgeois	Deux tenues de rechange, des rations pour une semaine, une arme, un cheval ou un chameau, un sac à dos avec des objets personnels et une autre avec des produits pour le commerce. 40 PO.
Priv.	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, des mets exquis pour plus d'une semaine, deux armes, un bon cheval, plusieurs chameaux, plusieurs coffres avec des objets personnels et autant avec des produits pour le commerce (parmi lesquels se trouve probablement un petit sac avec des gemmes ou des pierres précieuses). 300 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Discrétion +10, Equitation +10, Escalade +10, Occultisme (religion) + 5, Pistage +15, Vigilance +10

**Bourgeois / Noblesse** : Commandement +10, Equitation +10, Evaluation +15, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +10, Persuasion +15, Style +10

# LANNET

## Données générales

**Capital** : Tsukikage (983 000 hab.)  
**Population** : 3 800 000 env.  
**Principales ethnies** : ryuan (99%)  
**Type de gouvernement** : autocratie théocratique  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Empereur Akira Tachibana no Mikoto  
**Langues** : yamato  
**Religion** : shukyokami  
**Niveau technologique** : 4  
**Dénomination** : Lannetiens  
**Drapeau** : blanc avec les cinq Magatams au centre et le soleil comme fond  
**Noms masculins** : Akahito, Ashihei, Danjuro, Goro, Hajime, Heiji, Hidetora, Ichiro, Kazuhiro, Ken, Kumanosuke, Minoru, Ryoma, Senzo, Sosuke, Takeru, Yuichi  
**Noms féminins** : Ayame, Eriko, Hanae, Hisako, Inoue, Kazumi, Madoka, Mizuki, Narumi, Rei, Sayuri, Tamaki, Tsukiyama, Yayoi, Yoriko, Yukiko, Yuya  
**Noms de familles** : Adachi, Asanuma, Chikanatsu, Goto, Harada, Ichigawa, Inukai, Kanada, Kawamura, Komine, Kunikida, Moriguchi, Nagasawa, Nakamoto, Onoe, Takenouchi, Yoemon

Le Lannet est un pays qui vit de la pêche et du commerce avec l'occident, car ses produits extravagants sont très appréciés par les occidentaux. Entre de nombreuses autres choses, ses armes et son acier sont mondialement reconnus pour leur qualité. Cependant, le peuple de Lannet fait preuve d'un racisme extrême envers les occidentaux et ne leur permet de rester que dans les cités portuaires, et encore, avec un permis personnalisé. C'est une culture très fermée, formaliste, aux vieilles traditions.

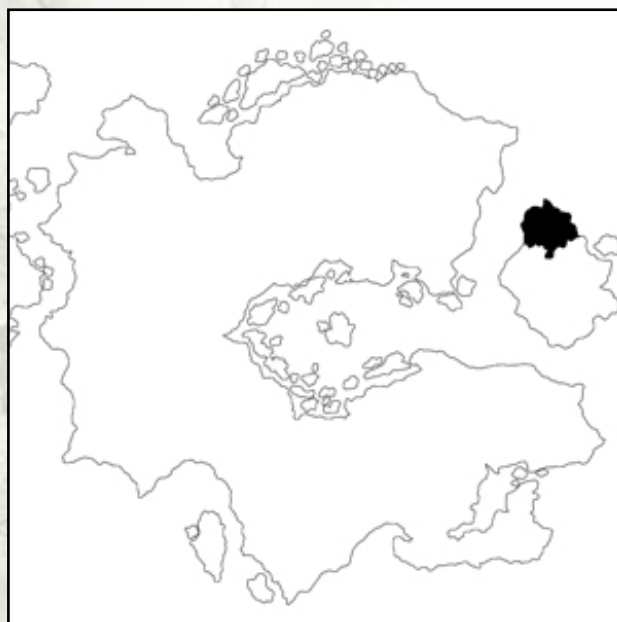
Le peuple se divise en deux castes distinctes: les serfs et les nobles. Les nobles, qui appartiennent à des maisons de samurais, ont seuls le droit de porter les armes. Les serfs, quant à eux, vivent totalement soumis. Le sens de l'honneur lannetien paraît parfois étonnant pour les occidentaux, comme nombre de leurs coutumes. Ils refusent ouvertement le christianisme, ce qui a provoqué des conflits avec l'Eglise, quoique pas aussi ouvertement qu'avec le Kushistan.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe basse** : Animaux +5, Athlétisme +15, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Occultation (religion) +10, Prouesses de force +10, Vigilance +10

**Bourgeois / Samurai (courtisan)** : Art +10, Athlétisme +10, Histoire (locale) +10, Musique +10, Natation +10, Persuasion +10, Style +20

**Samurai (guerrier)** : Athlétisme +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Style +10, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-60	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour une semaine, quelques objets personnels. 5 PC.
61-80	Bourgeois	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une monture, une arme propre à votre classe, quelques objets personnels. 15 PO.
81-90	Samurai (courtisan)	Plusieurs vêtements de qualité, des rations pour une semaine, une arme (katana), quelques objets personnels de qualité, une armure légère ou moyenne. 40 PO.
91-100	Samurai (guerrier)	Plusieurs vêtements de qualité, des rations pour une semaine, deux armes (katana et wakizachi), une armure de n'importe quel type. 40 PO.



# LE DOMAINE

## Données générales

**Capital** : Albidion (185 000 hab.)

**Population** : 950 000 env.

**Principales ethnies** : vildian (51%), asher (39%), daevar (9%)

**Type de gouvernement** : théocratie

**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Archevêque suprême Magnus

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 4

**Dénomination** : Dominiens

**Drapeau** : blanc avec une croix dorée

**Noms masculins** : Aaron, Allon, Carpus, Chenaniah, Damaris, Drusilla, Gemariah, Hezekiah, Ichabod, Jacob, Jeremiel, Lemuel, Nereus, Nimrod, Raphael, Samuel, Uriel

**Noms féminins** : Abiah, Abilene, Adah, Eunice, Hephzibah, Huldah, Jael, Jedidah, Jemima, Julai, Leah, Martha, Moriah, Noa, Persis, Sapphira, Selah, Zibiah

**Noms de familles** : Abijah, Bartholomew, Bartimeus, Benjamin, Cone, Daniels, Davids, Heber, Jones, Jorden, Judd, Levy, Mary, Miriam, Thomas, Zachariah



Le Domaine est le siège de l'Eglise. Il y a de nombreuses années, l'Empereur a confié à l'Archevêque Suprême le droit d'acoir sa propre principauté comme un noble, et d'y fonder sa propre capitale. La cité Vaticane d'Albidion fut alors fondée. Jadis, elle représentait le diocèse de l'Archevêque Magnus. A l'origine, Le Domaine se limitait uniquement à deux îles du Sud, mais il a récemment acquis des terres sur le continent que lui a cédées la principauté d'Argos.

Selon toute évidence, la population vivant dans le Domaine fait preuve d'une piété exceptionnelle. Près d'un quart de la population est ecclésiastique ou a un lien direct avec l'Eglise. Ceux qui désirent devenir prêtres ont droit à l'éducation gratuite, et de nombreux pères envoient leurs fils dans les monastères pour qu'ils aient de l'instruction. Ces contrées reçoivent constamment la visite de pèlerins désirant connaître la cité sainte. Pour les autres, le commerce se révèle rare et le peu de pêche et d'agriculture développés ne peuvent pas suffire au peuple. Cependant, Le Domaine demeure une puissance économique majeure grâce aux dons et à la dîme qu'ils reçoivent depuis presque le monde entier.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Histoire (chrétienne) +25, Natation +10, Occultisme (religion) +25, Persuasion +10, Vigilance +10

**Noblesse / Prêtre / Haute noblesse / Haut clergé** : Commandement +10, Histoire (chrétienne) +20, Occultisme (religion) +30, Persuasion +20

Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions de peu de valeur ou une arme de petite qualité. 5 PC.
21-75	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, un équipement de voyage assez complet ou bien une arme et armure légère quelconque. 1 PO.
76-100	Noblesse / Prêtre	Une monture, plusieurs tenues variées, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel de voyage très complet qui peut comprendre des armes et une armure légère. 20 PO.
Priv.	Haute noblesse / Haut clergé	Un pur-sang ou monture équivalente, une grande quantité de vêtements variés de qualité, d'excellentes rations pour plus d'une semaine, toutes sortes de matériel de voyage, comprenant une arme et armure légère ou moyenne. 150 PO.

# LUCRECIO

## Données générales

**Capital** : Du'Lucart (824 000 hab.)  
**Population** : 3 100 000 env.  
**Principales ethnies** : aion (39%), asher (38%), vildian (11%), tahayar (11%)  
**Type de gouvernement** : monarchie  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Prince Lucanor Giovanni  
**Langues** : latin  
**Religion** : christianisme, fils de judas (minoritaire)  
**Niveau technologique** : 5+  
**Dénomination** : Lucreciens  
**Drapeau** : un arbre au centre avec un loup au pied, le soleil à droite et la lune à gauche  
**Noms masculins** : Acke, Fredrick, Gerhard, Greger, Gustaf, Halsten, Jerjer, Klemens, Niklas, Patrik, Salomon, Sigfrid, Staffan, Tomas, Truls, Tyko  
**Noms féminins** : Agda, Annika, Britt, Britta, Charlotta, Eme-lie, Frida, Greta, Ingegärd, Lovisa, Marna, Mia, Pernilla, Sassa, Susann, Tova, Viveka  
**Noms de familles** : Andersson, Bergqvist, Bergman, Dahl, Dhalberg, Hedlund, Holmberg, Ivarsson, Johansson, Karlsson, Lindqvist, Lundberg, Nordin, Nyberg, Sandberg, Ström

La capitale du Lucrecio a changé de nom il y a peu de temps, en l'honneur de son seigneur: on l'appelle désormais Du'Lucart. Les lois affectent tout le peuple de la même façon, et tous font preuve d'un sentiment élevé de l'honneur et du devoir, ressentant un certain orgueil de vivre à cet endroit. Le développement culture du Lucrecio dépasse la majorité des principautés, ses villes accueillent des bibliothèques et des écoles publiques auxquelles tout le monde peut se rendre gratuitement. Le pays abrite aussi la Grande Université, le centre d'études le plus important de Gaïa, où l'on peut assister à des cours sur toutes les sciences connues.

Les armées du Lucrecio ne sont pas très puissantes, mais on dit que la nation dispose du meilleur réseau d'espionnage et d'influence au monde, et que Lucanor est au courant d'absolument tout ce qui se passe en Gaïa. Pour le moment, personne ne sait réellement quelles sont les intentions du derniers descendant de Zhorne Giovanni. Il n'a pas déclaré son indépendance vis-à-vis du Sacro-saint Empire ni n'a juré fidélité à l'Impératrice. Seul le temps dira quels sont les buts de cet homme énigmatique.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour plusieurs jours, quelques objets personnels. 5 PC.
16-80	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, quelques objets personnels et du matériel de voyage assez complet. 1 PO.
81-100	Classe haute	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme et une armure légère, la plupart des objets personnels et de voyages habituellement utilisés. 15 PO.
Priv.	Haute bourgeoisie	De nombreux vêtements variés et de qualité, de la nourriture excellente pour plus d'une semaine, un pur-sang ou une monture équivalente, deux billets pour une ligne de zeppelin, une bonne arme et une armure légère ou moyenne, du matériel varié aussi bien habituel que peu fréquent (cela peut comprendre quelques éléments techniques ou scientifiques de dernière générations). 700 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Animaux +10, Athlétisme +10, Equitation +10, Herboristerie +10, Histoire +10, Mémoire +10, Science +10, Vigilance +10

**Classe haute / Haute bourgeoisie** : Art ou Musique +10, Athlétisme +10, Equitation +10, Histoire +10, Mémoire +10, Persuasion +10, Science +10, Vigilance +10



# MER INTÉRIEURE (LA)

## Données générales

**Capital** : variable

**Population** : 1 400 000 env.

**Principales ethnies** : asher (19%), aion (17%), tayahar (15%), vildian (13%), ryuan (11%), zinner (9%), kwa (8%), daevar (4%), norne (3%)

**Type de gouvernement** : variable

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Aucun depuis la mort de l'empereur Elias. Auparavant, le chef sert Tol Rauko servait de porte-parole à l'ensemble des îles.

**Langues** : variable (latin majoritaire)

Religion : variable

**Niveau technologique** : variable

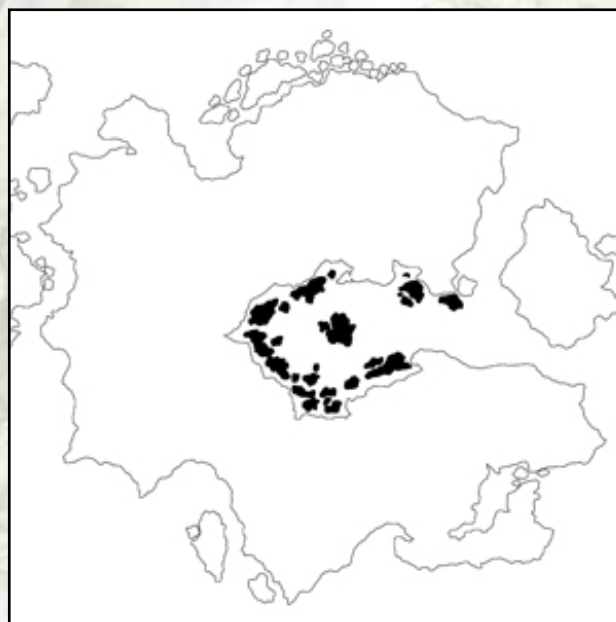
**Dénomination** : variable

**Drapeau** : variable

**Noms masculins** : en fonction de la zone d'influence

**Noms féminins** : en fonction de la zone d'influence

**Noms de familles** : en fonction de la zone d'influence



L'étendue d'eau au centre du Vieux Continent, parsemée de centaines d'îles de toutes tailles, porte le nom de mer Intérieure. Les grandes îles appartiennent en général aux principautés côtières les plus proches, mais les autres constituent une toile de petits villages de pêcheurs ou d'îlots de pirates qui attaquent les navires passant à proximité.

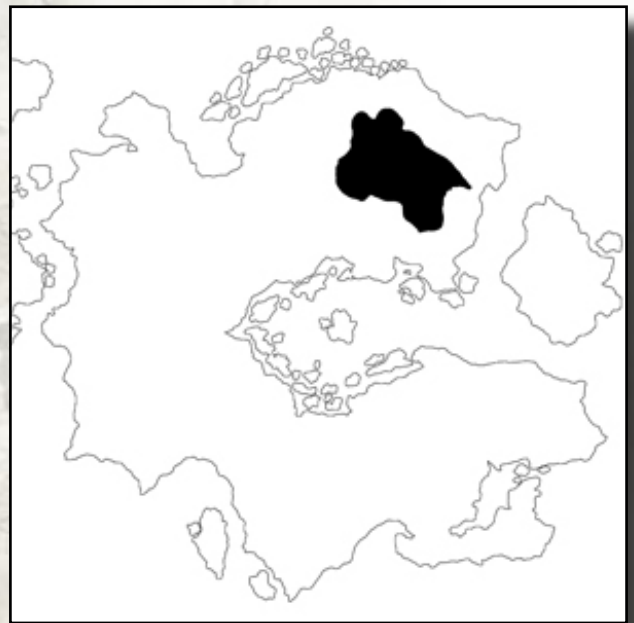
Au centre se dresse l'île de Tol Rauko, antique bastion de Rah et siège actuel des templiers baptisés à son image. Les versants escarpés des montagnes qui l'entourent ne permettent d'y accéder que par deux zones portuaires extrêmement bien surveillées.

## Racines culturelles et classes sociales

Les racines culturelles changent d'une île à l'autre, en fonction de la zone d'influence.

## Données générales

**Capital** : Torda (43 000 hab.)  
**Population** : 3 200 000 env.  
**Principales ethnies** : asher (57%), zinner (41%), norne (1%)  
**Type de gouvernement** : monarchie (seulement officiellement)  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : Officiellement le Prince Lucer Grey, sensé résider en Graven. Mais personne ne l'a jamais vu...  
**Langues** : latin (il existe une multitude de dialecte locaux)  
**Religion** : christianisme  
**Niveau technologique** : 3  
**Dénomination** : Mozzers  
**Drapeau** : la marque de Morrigan, trois corbeaux dans un cercle rempli d'un complexe labyrinthe de lignes  
**Noms masculins** : Andrei, Ciprian, Constantin, Gavril, Nicolae, Petrica, Sergheu, Silviu, Sorin, Stefan, Stelian, Traian, Vasile, Viorel, Virgiliu  
**Noms féminins** : Andrea, Cemelia, Doina, Georgeta, Ileana, Ioana, Ionela, Iuliana, Luminita, Mihaela, Nicoleta, Ruxandra, Stefania, Tereza, Viorica  
**Noms de familles** : Arcos, Balitiu, Boji, Christinel, Cristea, Danescu, Eliade, Ivanescu, Luca, Nocalae, Szekely, Tomescu, Urzica, Vlas, Zeklos



Les immenses terres brumeuses du Moth sont parsemées de marais et de rivières, que longent fréquemment d'épaisses et obscures forêts ou des vallées fermées. Un brouillard dense recouvre chaque jour l'ensemble du territoire, donnant à la région un aspect lugubre, ténébreux. Le Moth vit quasiment isolé du monde entier. Son prince, Lucer Gray, exerce peu, voire aucun contrôle sur ses terres. Il n'y a que très peu de villes, et mêmes celles-ci sont de petite taille. La région est en grande partie jonchée de petits villages perdus, gouvernés par leurs seigneurs féodaux ou maires respectifs. Les gens vivent dans l'attachement aux traditions et au mysticisme, mais beaucoup sont aussi de fervents dévôts chrétiens.

Bien que cela semble impossible, il reste encore beaucoup de zones à explorer en Moth, car certaines régions se révèlent d'accès difficile et diverses expéditions ont disparu après s'y être aventurées. En tout cas, cela fait quelques années, que l'ont dit qu'au centre du pays est en train de s'ériger une cité du nom de Graven, que beaucoup ont trouvé par hasard car elle n'apparaît sur aucune carte de la région, et les gens qui en repartent ne savent pas comment y revenir.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Equitation +10, Escalade +10, Herboristerie +15, Impassibilité +10, Occultisme (mythe locaux) +10, Pistage +10, Vigilance +15

**Zigeuner** : Animaux +5, Equitation +10, Escalade +10, Evaluation +10, Herboristerie +5, Occultisme (mythes locaux) +20, Persuasion +10, Vigilance +10

**Noblesse** : Commandement +15, Equitation +10, Herboristerie +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Occultisme (mythes locaux) +15, Vigilance +10

Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-25	Classe basse	Les vêtements que vous portez, de la nourriture sylvestre pour deux jours, une collection de sacs et de pochettes avec divers éléments utilisés comme fausses amulettes porte-bonheur. 2 PC.
26-70	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, quelques objets personnels et plusieurs fausses amulettes. 70 PA.
71-90	Zigeuner	Les vêtements que vous portez, de la nourriture sylvestre pour deux jours, un animal de compagnie (chien, chèvre, cheval), un sac à dos avec des objets pour le commerce. 50 PA.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, une monture, deux armes, à manger pour une semaine, un sac à dos avec quelques objets personnels, un pendentif porte-bonheur personnalisé (faux lui aussi). 60 PO.



# NANWE

## Données générales

**Capital** : aucune

**Population** : 1 700 000 env.

**Principales ethnies** : kwa (92%), asher (7%)

**Type de gouvernement** : variable (généralement tribal)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Aucun. Les différentes tribus ne sont pas unies par un pouvoir central.

**Langues** : kannawa, latin, une multitude de langues minoritaires

**Religion** : Foi aramienne, christianisme (minoritaire)

**Niveau technologique** : 1

**Dénomination** : Nanwaniens

**Drapeau** : une archaïque panthère noire bondissant sur un fond vert

**Noms masculins** : Ahmed, Ashon, Chane, Chui, Enzi, Haji, Haji, Hasani, Idi, Issa, Jaali, Jahi, Kanu, Kitwana, Rahidi, Rashid, Thimba

**Noms féminins** : Adia, Ashanti, Chinika, Dashiki, Eshe, Hasina, Kamaria, Kapuki, Kesi, Neema, Nuru, Paka, Ramla, Raziya, Zahina, Zanta

**Noms de familles** : Babu, Bayi, Bsilitwa, Dato, Gulagami, Gurnah, Jumbe, Karume, Kwawe, Nyererer, Salim, Semid, Sokoine, Suja, Wakil, Wanyka, Yomba

Le Nanwe est une région forestière très peu explorée, pleine de rivières à méandres et d'une végétation épaisse. Beaucoup d'explorateurs s'aventurent dans ces parages, à la recherche de cités légendaires ou de trésors antiques. De temps en temps, certains organisent aussi des expéditions vers cette péninsule afin de chasser des animaux exotiques. Quelques nobles, assignés voici plusieurs années par l'Empire comme seigneurs de ces terres, possèdent là quelques mines de diamants dont ils tirent de grands bénéfices.

On sait que des tribus habitent cette, mais on ignore leur type de société ou leurs coutumes.

## Racines culturelles et classes sociales

**Tous les membres des tribus locales** : Animaux +10, Athlétisme +10, Camouflage +10, Discrétion +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Pistage +10, Vigilance +10

**Citadin de classe moyenne / Bourgeois** : Animaux +15, Camouflage +5, Discrétion +5, Escalade +5, Natation +10, Persuasion +10, Pistage +15, Vigilance +15



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Indigène pauvre	Les vêtements que vous portez, une arme et un peu de nourriture. Sans argent.
21-60	Indigène de classe moyenne	Les vêtements que vous portez, une arme, des rations pour une semaine, quelques souvenirs et objets personnels. 10 PA.
61-85	Citadin de classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, un sac à dos avec des objets personnels et du matériel varié. 70 PA.
86-100	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, un cheval, un coffre avec du matériel de voyage complet, ce qui comprend un petit sac avec quelques pierres précieuses. 40 PO.

# PHAÏON EÏEN SEÏMON

## Données générales

**Capital** : Markushias (540 000 hab.)  
**Population** : 4 700 000 env.  
**Principales ethnies** : asher (50%), ryuan (40%), aion (9%)  
**Type de gouvernement** : oligarchie (gouvernement corporatiste)  
**Dirigeant(e)(s) actuel(le)(s)** : L'association des Marchands d'Eïen. Il s'agit d'une corporation dirigée par: Akio Takeshi, l'Archiduc Aldan William III, Osric Himura, et le Cardinal Vicente Aparicio.  
**Langues** : latin, yamato, ogashima  
**Religion** : christiannisme, shukyokami  
**Niveau technologique** : 4  
**Dénomination** : Phaïens  
**Drapeau** : une tour placée entre les deux colonnes de la porte d'orient  
**Noms masculins** : Akira, Bruce, Calvin, Daisuke, Devereux, Henry, Hugh, Isamu, Kazuki, Louis, Makoto, Martin, Paul, Ryo, Troy, Yoshiro  
**Noms féminins** : Ai, Adela, Akemi, Brittany, Fran, Francene, Frannie, Haruko, Hitomi, Lisa, Lorraine, Midori, Nancy, Ran, Sakura, Suzume, Yuri  
**Noms de familles** : Ada, Agnew, Asuhara, Dangerfield, Douay, Eguchi, Everard, Fujimoto, Goodrich, Hisikawa, Herman, Koizumi, Koyama, Kurogane, Rowena, Sully, Ueda, Worth, Yoshida

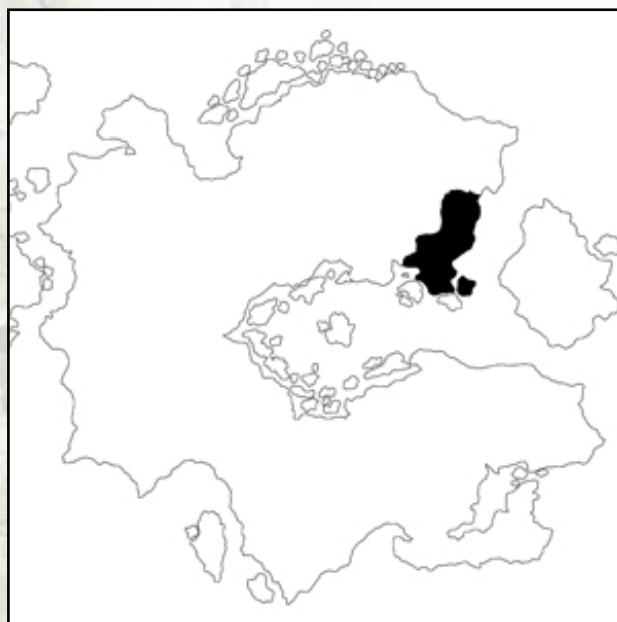
Le Phaïon est la principale importatrice vers le Vieux Continent de biens en provenance de Lannet et de Shivat. L'élevage et l'agriculture au centre des terres assurent à la principauté ses produits de première nécessité, mais sa majeure source de revenus provient du commerce. Son énorme flotte de pêche et commerciale lui procure une grande stabilité économique. L'Association des Marchands domine les cités, surtout les grands ports, depuis la capitale Markushias. Les habitants de Phaïon ressentent une haine farouche envers Dwänhoff, haut lieu de la piraterie. Ils n'apprécient pas vraiment le peuple de Gabriel, avec qui ils sont en compétition commerciale, qu'ils considèrent pompeux, égocentriques et arrogants.

Le mélange des cultures occidentales et orientales de ce pays constitue sûrement sa caractéristique principale. L'architecture des villes combine les éléments traditionnels de l'Empire avec des détails décoratifs du Lannet et du Shivat. De plus, un grand pourcentage des habitants du Phaïon sont orientaux, mais ils font preuve d'une mentalité bien plus ouverte que ceux qui résident dans les îles de l'Est.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Athlétisme +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Natation +10, Navigation +10, Persuasion +15, Prouesses de force +5, Vigilance +10

**Bourgeois / Noblesse** : Commandement +10, Danse +10, Equitation +10, Evaluation +10, Histoire (locale) +10, Musique ou Art +5, Persuasion +15, Style +10



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-15	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour deux jours, quelques objets personnels de peu de valeur. 4 PC.
16-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, un sac à dos avec quelques objets personnels. 80 PA.
61-85	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, à manger pour plus d'une semaine, une arme, un cheval, un équipement personnel assez complet qui peut comprendre du matériel des îles orientales ou de la mer intérieure. 60 PO.
85-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, deux armes, un petit voilier ou un chariot tiré par deux chevaux, un équipement personnel assez complet comprenant quelques objets importés peu courants ou de valeur. 60 PO.



## Données générales

**Capital** : Albino (368 000 hab.)

**Population** : 3 100 000 env.

**Principales ethnies** : vildian (71%), asher (22%), daevar (4%), aion (2%)

**Type de gouvernement** : monarchie

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Prince Fabian Hess

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 3

**Dénomination** : Reman

**Drapeau** : un drapeau vert sombre avec un R gothique brillant

**Noms masculins** : Alessandro, Antonio, Carlo, Daniele, Davide, Edoardo, Enrico, Ettore, Francesco, Giacomo, Lorenzo, Mario, Paolo, Stefano, Valentino

**Noms féminins** : Agata, Alessia, Andrea, Carmela, Chiara, Diana, Giovanna, Lucia, Michele, Rosalia, Sara, Simona, Stefania, Teresa

**Noms de familles** : Abbazia, Bellanti, Bianco, Corozzi, D'Agostino, Di Amato, Di Benedetto, Di Blasi, Di Gaetano, Di Luca, Di Nolfo, Florio, Geraci, Marciano, Parrino, Pelligrino, Ridulfo, Scacciaferro, Vitale

La mauvaise administration et la corruption de ses dirigeants ont conduits le Remo, autrefois une des plus riches principautés, à une grande pauvreté. De plus, plusieurs de ses principales cités ont été rasées par les troupes impériales suite aux ordres d'Eljared, ce qui a encore empiré sa situation, entraînant un afflux massif de réfugiés mendiant où il le peuvent. Le commerce maritime avec le nouveau continent, jadis important et fluide, a quasiment disparu; l'Arlan accapare désormais la quasi-totalité de ces transactions. Aujourd'hui, les produits importés sont devenus un luxe que peu se montrent disposés à s'offrir. La saleté des rues, les maisons pauvres, le regard triste et conformiste des habitants: voilà la vision déprimante que donnent les cités du Remo. La seule chose de valeur qui lui reste est sa puissante armée, simple souvenir de sa gloire passée; le nouveau gouverneur du pays a donc signé un traité avec le Togarini pour soutenir Matthew Gaul en échange d'une aide économique. De cette façon, le pays espère sortir de la pénible situation qu'il subit actuellement. Le peuple soutient ouvertement l'Alliance car il considère l'Empire comme la source de tous ses malheurs. Le Remo se caractérise aussi par le grand nombre de ruines antiques sur son territoire, dont certaines n'ont pas encore été explorées.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-20	Classe basse	Les vêtements que vous portez (et pas en très bon état) et quelques restes que vous appelez nourriture. 1 PC.
21-80	Classe moyenne	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, quelques possessions sans valeur ou une arme de mauvaise qualité. 20 PA.
81-90	Bourgeois	Deux tenues de rechange, des rations pour un peu plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet, une arme ou une monture. 5 PO.
91-100	Noblesse	Une monture, plusieurs vêtements variés, des rations de qualité pour plus d'une semaine, du matériel de voyage assez complet qui peut comprendre une arme ou une armure légère. 30 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe basse / Classe moyenne** : Athlétisme +10, Camouflage +10, Discrétion +10, Intimidation +10, Larcin +10, Natation +10, Saut +10, Vigilance +10

**Bourgeois / Noblesse** : Equitation +10, Evaluation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Intimidation +10, Natation +10, Persuasion +10, Vigilance +10

# SALAZAR (LE DÉSERT DU)

## Données générales

**Capital** : aucune

**Population** : 60 000 env.

**Principales ethnies** : tayahar (99%)

**Type de gouvernement** : aucun (tribal dans le cas des nomades)

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Aucun. Les tribus nomades ne sont unies par aucun pouvoir central.

**Langues** : jashu (plusieurs dialectes)

**Religion** : enneath (tendance mular), foi aramienne

**Niveau technologique** : 1

**Dénomination** : Salazariens

**Drapeau** : aucun

**Noms masculins** : Agerzam, Aksim, Amaynu, Asafar, Aznag, Gaya, Idder, Masinissa, Maysar, Meddur, Saden, Tacfin, Udad, Ugwistan, Usem, Winitran, Ziri

**Noms féminins** : Bahac, Damya, Iiju, Illi, Kella, Lemta, Lunja, Menna, Siniman, Taderfit, Takensust, Tifawt, Tiwul, Tlayt, Tufitri, Tzeddig, Ultrafa

**Noms de familles** : Abrika, Aknin, Assouline, Demsiri, Djaout, Hamuy, Hasnaoui, Mammeri, Massi, Megullet, Ohana, Qouaknin, Tanzir, Tabaamrant

Bien plus qu'un royaume ou une principauté, on peut dire que le Salazar est un immense désert. On ne trouve que peu de ressources naturelles dans un tel endroit et la vie dans de telles conditions se révèle véritablement très difficile. Douze clans de nomades habitent le désert, parcourant sans cesse les sables ardents pour trouver les rares oasis. Les tribus s'affrontent constamment pour la conservation des meilleurs zones du désert; bien sûr, le peu d'eau que l'on y trouve a bien plus de valeur que l'or.

Auparavant, le Salazar était dirigé par un délégué choisi par l'Empereur parmi toutes les tribus, ce qui provoquait toujours de nombreux problèmes et désaccords. Depuis le déclin d'Abel, les clans ignorent totalement l'ancien prince et se consacrent à obtenir les meilleurs territoires.

## Racines culturelles et classes sociales

**Tous les nomades** : Animaux +5, Athlétisme +15, Camouflage +5, Discrétion +10, Equitation +10, Observation +10, Pistage +15, Vigilance +10



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-25	Nomade pauvre	Les vêtements que vous portez, une autre paire de sandales, des rations pour quelques jours. 2 PC.
26-80	Nomade moyen	Les vêtements que vous portez, une autre paire de sandales, une arme, des rations pour une semaine, un chameau, quelques objets personnels. 20 PA.
81-100	Nomade riche	Deux tenues de rechange, une arme, deux chameaux, quelques objets personnels, un coffre avec de la nourriture et un tonneau d'eau. 10 PO.



## Données générales

**Capital** : Shan Lu (735 000 hab.)

**Population** : 7 200 000 env.

**Principales ethnies** : ruyan (98%), asher (1%)

**Type de gouvernement** : autocratie théocratique

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Empereur Gen Wu

**Langues** : yamato shun

**Religion** : shukyokami

**Niveau technologique** : 3

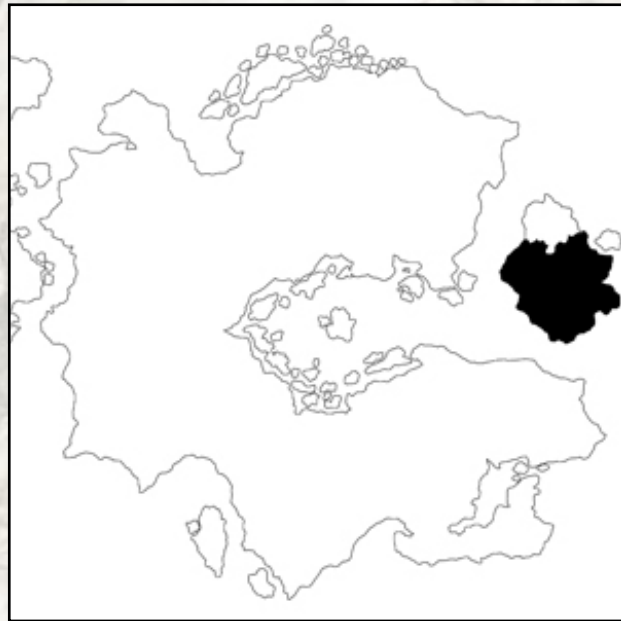
**Dénomination** : Shivatiens

**Drapeau** : une lune stylisée

**Noms masculins** : Bai Luo, Bi Jun, Chang Yong, Dan Zu, De-cheng, Fai, Gong, Sun, Hi Yuan, Hwen Thiang, Jiang Gang, Kang, Kol In Sen, Lan Fang, Ming Jiang, Qian Fu, Wei Hong, Xian Yao

**Noms féminins** : An, Bao Yu, Chin Chiao, Chun Hwa, Er Hong, Fei, Jing Mei, Kit Ling, Li Jun, Mei Lin, Ming zing, Rou Wan, Szu, Tsao Lin, Xiu Lan, Yi, Yue, Zhen Li

**Noms de familles** : Bai, Cheung, Chou, Dai, Eng, Fong, Hong, Jianbua, Jung, Kin, Lai, Lang, Li, Liao, Ning, Pei, Qian, Thien, Zhao, Zou



Les terres de Shivat, fertiles, permettent la culture du Riz, du soja et des épices. Des rivières méandreuses et de hautes montagnes boisées ornent les magnifiques paysages de cette nation, avec extravagance pour les visiteurs du continent. Bien que les Shivatis ne soient pas aussi racistes que leurs voisins du nord, ils tolèrent peu les occidentaux mais les laissent entrer dans leur territoire, et ont même adopté quelques caractéristiques culturelles d'Abel. L'Empereur du Shivat, tout puissant, règne depuis son palais doré de Shan Lu. Les nobles dans ce pays n'ont pas tellement de pouvoir et les différences sociales ne s'avèrent pas très importantes. Comme le Lannet, ils vendent en général leurs produits à l'étranger, mais ils sont autosuffisants, pouvant s'accommoder de leurs bien de première nécessité.

Le Shivat domine le monde des arts martiaux. On y trouve, isolé dans les montagnes, le Maishen, le plus grand temple d'enseignement des styles de combat au monde. Tous les cinq ans, un tournoi de combat sans arme y est organisé, dont la réputation a fait le tour de Gaïa.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Acrobaties +10, Animaux +10, Athlétisme +10, Escalade +10, Herboristerie +10, Natation +10, Style +10, Vigilance +10

**Noblesse / Bourgeoisie / Bureaucrate** : Art ou Musique +5, Danse +5, Equitation +10, Histoire +10, Occultisme +5 Persuasion +20, Style +15, Vigilance +10

Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, à manger pour quelques jours, quelques objets personnels. 3 PC.
31-55	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme ou une monture, du matériel de voyage de base et quelques objets personnels. 70 PA.
56-75	Bourgeois	Deux tenues de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, une arme, une monture, du matériel de voyage complet. 15 PO.
76-90	Bureaucrate	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, une arme, un coffre plein de matériel varié et des possessions personnelles de qualité. 30 PO.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, deux armes, une armure légère, du matériel de voyage complet et un bon paquet de matériel varié. 60 PO.

# STYGIA

## Données générales

**Capital** : Al Kairr (321 000 hab.)  
**Population** : 1 200 000 env.  
**Principales ethnies** : tahayar (96%), asher (3%)  
**Type de gouvernement** : autocratie théocratique  
**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Roi-Pharaon Ahiroreph  
**Langues** : jashu  
**Religion** : enneath (tendance mular) foi aramienne  
**Niveau technologique** : 3  
**Dénomination** : Stygiens  
**Drapeau** : un chat noir stygien assis  
**Noms masculins** : Akhom, Anpu, Funsani, Hamadi, Heru, Issa, Kafele, Kemnebi, Khenti, Madu, Menes, Mhotep, Nizam, Rameses, Seth, Tau, Wakhakwi, Zahur  
**Noms féminins** : Asenath, Eshe, Halima, Kanika, Layla, Meskenet, Naeemah, Nafretiti, Nebt-Het, Ramla, Shani, Tahirah, Theoris, Walidah  
**Noms de familles** : Ils n'existent pas en tant que tel. Une personne cite comme nom de famille le nom de son père et de son grand père afin de montrer ainsi la ligne de succession. La seule exception, ce sont les membres des maisons nobles qui utilisent comme nom de famille le nom de leur premier ancêtre.

L'économie de Stygia se base sur l'esclavage et le commerce, fruit de ses mines d'or et de l'artisanat tiré de ce précieux métal. Les citadins portent peu de vêtements, ornés de nombreux bijoux d'argent et d'or, montrant leur peau brunie par le soleil ardent. Les femmes, contrairement au Kushistan, au Salazar ou au Kashmir, occupent dans la société des postes à responsabilités, généralement de prêtresses, de sages, voire de guerrières. Les quatre cités de Stygia longuent les rives de la rivière Iometh, au nord du pays. La région australe du royaume est un terrible désert, où habitent seulement quelques tribus nomades éparpillées.

Dirigés par le roi Ahiyorep, que beaucoup considèrent comme le véritable Empereur, les Stygiens forment une culture indépendante comptant sur le soutien du Kushistan et du Kashmir. Isolés de l'occident et immergés dans leur propre monde, ils refusent tout type de contact avec l'Empire ou ses intrigues politiques.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Art +5, Athlétisme +10, Evaluation 5, Forge +15, Histoire (locale) +10, Occultisme (religion) +10, Pistage +10, Vigilance +15

**Bureaucrate / Bourgeois / Noblesse** : Art +5, Equitation +10, Histoire (locale) +15, Intimidation +5, Occultisme (religion) +15, Persuasion +10, Style +15, Vigilance +5



Valeur	Classe sociale	Equipement de départ
1-30	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, plusieurs objets personnels de peu de valeur. 3 PC.
31-60	Classe moyenne	Les vêtements que vous portez, une petite parure en or bon marché, à manger pour quelques jours, quelques objets personnels. 50 PA.
61-75	Bourgeois	Deux tenues de rechange, deux parures simples en or, à manger pour une semaine, une arme, un cheval ou un chameau, quelques objets personnels. 15 PO.
76-90	Bureaucrate	Plusieurs vêtements de rechange, des parures d'or en abondance, de la bonne nourriture pour plus d'une semaine, une arme, un coffre avec du matériel varié, quelques chameaux ou esclaves. 50 PO.
91-100	Noblesse	De paquets de bons vêtements de rechange, de la bonne nourriture pour une semaine, deux armes, un cheval ou un chameau, quelques esclaves, plusieurs coffres pleins de matériel varié et de parure d'or. 90 PO.



# TOGARINI

## Données générales

**Capital** : Kaine (980 000 hab.)

**Population** : 7 200 000 env.

**Principales ethnies** : daevar (76%), vildians (14%), asher (6%), aion (3%)

**Type de gouvernement** : dictature

**Dirigeant(e)s actuel(le)s** : Archonte Suprême Matthew Gaul

**Langues** : latin

**Religion** : christianisme

**Niveau technologique** : 5

**Dénomination** : Togariens

**Drapeau** : un drapeau noir séparé en deux horizontalement par une ligne rouge avec une étoile dans la partie inférieure

**Noms masculins** : Alaric, Arnold, Berg, Bert, Braun, Carl, Die-drick, Durin, Eimil, Franz, Gunther, Heinrich, Herman, Kaiser, Koen, Luther, Roland, Seifer, Werner

**Noms féminins** : Adalia, Allison, Analise, Annika, Bertha, Clo-ve, Crescentia, Edda, Emera, Griselda, Ida, Liesel, Mariel, Mar-lene, Milla, Rae, Walda, Wilhelmina

**Noms de familles** : Aachen, Adler, Barth, Berg, Eichel, Esisen-berg, Fassbinder, Fiedler, Gloeckner, Hertz, Hirsch, Kalb, Mauser, Nacht, Reinhard, Roth, Sankt, Schneider, Strauss, Weiss

Le Togarini fut la première région à déclarer son indépendance du Sacro-Saint Empire. Le seigneur de la Guerre Matthew Gaul a totalement refusé d'accepter Elisabeth comme sa nouvelle impératrice parce qu'il l'estimait faible, car pour lui une femme ne peut occuper pareille position. Gaul, qui tenait à rester en Togarini, déposa le prince précédent et se proclama seigneur de la principauté et véritable héritier de l'esprit d'Abel.

Le Togarini est l'un des royaumes les plus avancés au monde, sur les plans culturel et militaire. En pratique, tous les chemins du pays sont pavés, ses cités débordent d'activité et autant l'élevage que l'agriculture se révèlent prospères. Les vins et boissons sont réputés dans tout Gaïa comme étant les meilleurs. Pour ne pas démentir sa puissance belliqueuse, Gaul a unifié l'antique armée de la principauté avec ses propres soldats, créant ainsi l'une des plus grandes forces du moment.

Toute la région est pleine de villages prospères et de grandes vil-les, parmi lesquels se détache la capitale, Kaine, une cité fortifiée construite au sommet d'un immense plateau. Le Togarini dirige l'Alliance Azur, aux côtés du Remo et du Bellafonte. Aux fron-tières nordiques, communes avec Abel, la tension belliqueuse est à son comble, mais pour le moment aucun des deux camps ne semble désirer de confrontation directe.



Valeur	Classe sociale	Équipement de départ
1-10	Classe basse	Les vêtements que vous portez, un peu de nourriture, une arme ou quelques objets sans valeurs. 3 PC.
11-60	Classe moyenne	Deux tenues de rechange, à manger pour une semaine, une arme, une armure légère et un sac à dos avec plusieurs objets. 1 PO.
61-90	Bourgeois	Plusieurs vêtements de rechange, de la nour-riture et du bon vin pour plus d'une semaine, un cheval, une arme et un petit bijou ou ornement d'or. 15 PO.
91-100	Noblesse	Plusieurs vêtements de rechange de qualité, de la bonne nourriture et deux bouteilles de vin de garde, deux armes, un cheval et un bijou ou ornement d'or. 120 PO.
Priv.	Haute noblesse	Des vêtements luxueux pour toutes les occasions, plusieurs chevaux y compris un pur-sang ou un cheval de guerre, de la nourriture exquise en abondance, plusieurs armes (l'une pourrait même être +5), une armure du type souhaité, une collec-tion de bijoux et d'ornements en or, une grande vinothèque avec des dizaines de bouteilles du meilleur vin de réserve. 900 PO.

## Racines culturelles et classes sociales

**Classe moyenne / Classe basse** : Athlétisme +10, Equitation +10, Escalade +10, Habileté manuelle +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Persuasion +10, Vigilance +10

**Bourgeois** : Danse +10, Equitation +10, Evaluation +20, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Persuasion +10, Style +10

**Noblesse / Haute noblesse** : COmmandement +10, Danse +10, Equitation +10, Histoire (locale) +10, Impassibilité +10, Inti-midation +10, Persuasion +10, Style +10

# ANNEXE: CARTES GÉNÉRALES

