



Nationalité et Patrie

Thomas Laversin



Cette aide de jeu est destinée à personnaliser la création de personnage. Le pays d'origine et la culture de ses concitoyens ont forcément influencé le personnage avant qu'ils ne partent à l'aventure. L'un des défauts de la création de personnage est selon moi le peu d'intérêt porté à la nationalité de l'aventurier, en fait, le pays d'origine important peu, nombreux joueurs sont les joueurs qui l'oublie ! Cette aide de jeu remet à l'honneur les bonus dus à la nationalité (dans la limite du raisonnable bien entendu) et permet au joueur de plus réfléchir au style de personnage qu'il veut jouer. Attention, cette aide de jeu n'est pas non plus faite pour créer des clichés ! Tous les Tarkeshites ne sont pas des marins et les Citadins Pourpres des marchands ! En fait, les professions typiques représentent surtout la vision qu'ont les étrangers des gens de votre pays.

Le Continent Occidental

Tarkesh

Tarkesh est un pays divisé en deux parties : le Nord est une terre froide, montagneuse et recouverte de forêts de conifères et de fjord ; tandis que le Sud connaît un climat plus favorable aux fermes, aux champs et aux plaines verdoyantes. Les Tarkeshites sont tous petits et ont la peau sombre. La division géographique se retrouve au niveau de ces habitants : il règne une grande tension entre les Tarkeshites du Nord et ceux du Sud, proche de la guerre civile.

Les Tarkeshites du Nord vivent de la chasse, ce sont des marins et des guerriers qui descendent les côtes avec leurs drakkars pour piller leurs voisins du Sud et les Jharkoriens. Ils sont vêtus de chaudes fourrures et de lourds tissus frustres, et ils huilent leur barbe et leurs cheveux traditionnellement. Leur dieu tutélaire est Pozz-Man-Llyr, un Seigneur de la Loi veillant sur les mers qui leur a offert les drakkars. Leurs danses tourbillonnantes à Straasha et à Grome sont réputées dans tous les Jeunes Royaumes.

Originaire du Nord :

Caractéristiques : + 2 en CON, - 1 en TAI.

Compétences : Navigation + 10 %, Arme de contact + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Pozz-Man-Llyr, Straasha et Grome.

Allégeance : + 1 en Balance.

Professions typiques : Marin, Guerrier, Chasseur.

Les Tarkeshites du Sud se considèrent comme étant plus civilisés que leurs compatriotes du Nord. Ils vivent du commerce maritime, du produit de leurs récoltes et de leurs grands troupeaux. Ils sont vêtus d'étoffes colorées et légères, suivant la mode de Jharkor et de Dharijor, et portent la barbe et les cheveux longs. Ils vénèrent Pozz-Man-Llyr et tous les Seigneurs de la Loi à la manière des gens de Jharkor.

Originaire du Sud :

Caractéristiques : + 1 en CON, - 1 en TAI.

Compétences : Navigation + 10 %, Jeunes Royaumes + 10 %, Monde Naturel + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Pozz-Man-Llyr et les autres Seigneurs Blancs.

Allégeance : + 1 en Loi.

Professions typiques : Marin, Artisan, Fermier, Guerrier.

Shazar

Shazar est un pays rural réputé pour ces plaines verdoyantes et ces prairies qui voient courir de magnifiques chevaux. Ces chevaux sont la fierté du peuple et sont une richesse que les marchands étrangers viennent acheter à prix d'or. Les Shazariens sont eux-mêmes de grands cavaliers et la fierté est un trait qui les caractérise, ainsi que leur fougue passionnée. La chevalerie et les règles de Callandus, le Seigneur Blanc de l'Épée, sont enseignées à tous les enfants du Royaume, et tenues en grand respect.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Equitation + 20 %.

Religion(s) officielle(s) : Callandus principalement, et les autres Seigneurs de la Loi.

Allégeance : + 1 en Loi.

Professions typiques : Cavalier, Petit Noble, Eleveur, Erudit.

Jharkor

Jharkor est l'un des pays les plus puissants du continent occidental, en lutte constante avec Dharijor. Ses cités sont bâties par des architectes influencés par l'art néo-melnibonéen : tours et flèches élancées et colorées avec de jardins somptueux et des vitraux et des sculptures partout. Les Jharkoriens sont connus pour leur moralité douteuse et leur amour pour les intrigues et les secrets. Malgré ce trait de caractère, les Jharkoriens sont de fidèles adorateurs de la Triade de la Loi. Ils sont élancés et leur peau tend vers les couleurs sombres.

Caractéristiques : + 1 en INT.

Compétences : Baratin + 10 %, Sagacité + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Blancs.

Allégeance : + 2 en Loi.

Professions typiques : Erudit, Scribe, Tueur à gages, Prêtre.

Dharijor

Dharijor est le rival traditionnel de Jharkor. Le pays est constitué de plaines arides, aussi le plus gros de la population est massé sur les côtes. Le Dharijor est l'allié inconditionnel des sinistres Pantangiens, et l'Église du Chaos y est fortement implantée, surtout le culte de Mabelode. En effet, les Dharijoriens ont un mode de vie et de valeur entièrement basé sur la guerre et la violence. Les guerriers y sont tenus en haute estime, tandis que les érudits et les artistes y sont méprisés. Les Dharijoriens sont grands et musclés, la peau sombre et les cheveux décolorés par le soleil. Leur mode vestimentaire est basé sur les tenues à l'allure martiale et sur les cicatrices rituelles.

Caractéristiques : + 1 en FOR et en CON, -1 en APP.

Compétences : Arme de contact + 10 %, Bagarre + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Ducs du Chaos, surtout Mabelode.

Allégeance : + 2 en Chaos.

Professions typiques : Guerrier, Pirate, Esclave.

Le Continent Nord

Ilmiora

Ilmiora est la seule république des Jeunes Royaumes, elle est dirigée par un conseil de sénateurs de chaque cité-état. Le pays est constitué de plaines verdoyantes où paissent des bovins. Les Ilmiorans sont des gens dynamiques et ouverts d'esprit. Ils adorent la compétition et aiment se quereller. Le pays est dirigé par les riches marchands qui sont au conseil. Les gens y vénèrent les dieux de la Loi. Les Ilmiorans sont de taille moyenne, leurs cheveux sont châains clairs ou blonds, et leur peau blanche.

Caractéristiques : + 1 en APP.

Compétences : Monde Naturel + 10 %, Art (Danse ou Chant) + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Allégeance : + 1 en Loi.

Professions typiques : Fermier, Marchand, Artisan, Petit Noble.

Vilmir

Vilmir est composé de plaines au climat agréable. Cependant, les forêts ont été abattues et les mines surexploitées ont pollué les cours d'eau ; un désert intérieur s'étend peu à peu, poussant le peuple à la famine. Vilmir est LA nation de la Loi. Les cités sont entourées de remparts triangulaires, à l'image des temples de la Loi, et la noblesse a perdu son pouvoir face au clergé. Ses habitants sont tous habillés de gris, et ont tous la même coiffure au bol, et ne se distinguent que par leur fanatisme. Ceux qui ne se conforment pas à ce carcan sont pris en charge par l'inquisition.

Caractéristiques : -.

Compétences : Monde Naturel + 10 %, Ecouter + 10 %, Artisanat + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Allégeance : + 3 en Loi.

Professions typiques : Membre d'un culte, Paysan, Ingénieur, Collecteur d'impôts.

Le Désert des Larmes

Le Désert des Larmes se dresse à l'Est de l'Ilmiora et de Vilmir, formant un plateau recouvert de marécages et de végétation. Une pluie fine y tombe en permanence, depuis des siècles. Ses habitants sont des tribus de nomades montant de petits chevaux depuis leur naissance, et ce sont de grands chasseurs. Ils portent des toques et des fourrures et ornent leur corps de scarifications. Ils se méfient des étrangers et vénèrent les esprits de la nature.

Caractéristiques : -.

Compétences : Pister + 10 %, Equitation + 20 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Élémentaires, surtout Grom et Stret-Sha.

Allégeance : + 1 en Balance.

Professions typiques : Guerrier, Chasseur, Nomade, Chaman.

Le Désert des Soupirs

Le Désert des Soupirs et ses sables brûlants s'étendent à l'extrême nord de l'Ilmiora. Son nom provient du sifflement que produit le vent entre ses dunes. Des tribus nomades vivent dans ce désert. Ces nomades sont grands et élancés, et réputés pour leur sens de l'honneur et leur courage au combat. Ils ont la peau sombre, les yeux enfoncés. Ils sont vêtus de soies et de tissus amples, de turbans et de manteaux. Au combat, ils portent des armures de bois laqué et manient des cimenterres et leurs arcs du désert avec une habileté meurtrière.

Caractéristiques : + 1 en TAI.

Compétences : Arme au choix + 10 %, Orientation + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Culte des Ancêtres.

Allégeance : + 1 en Balance.

Professions typiques : Chasseur, Nomade, Chaman.

Le Continent Sud

Pikarayd

Pikarayd est une terre difficile couverte de collines déchiquetées et battue par de rudes hivers. C'est une nation barbare, constituée de multitude de clans toujours en guerre, dirigée par un roi sanguinaire et un Hierophant de l'Eglise du Chaos. Les Pikaraydiens sont un peuple naturellement violent et rebelle, la religion du Chaos s'est donc rapidement propagée de cité en cité, supplantant l'ancien culte. Les Pikaraydiens sont grands et forts, ils portent le kilt et de lourds lainages. Ils arborent aussi les symboles claniques sur leurs tenues et leurs armures.

Originaire des Cités :

Caractéristiques : + 1 en TAI et en FOR.

Compétences : Arme de contact + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Ducs du Chaos.

Allégeance : + 2 en Chaos.

Professions typiques : Guerrier, Tueur à gages.

Certains clans pikaraydiens n'ont jamais accepté d'oublier leurs anciennes coutumes pour vénérer les Dieux de l'Entropie et sont restés fidèles aux Seigneurs des Éléments ; tandis que d'autres ont été convertis, de gré ou de force.

Originaire des Clans des Hautes Terres :

Caractéristiques : + 1 en TAI et en FOR.

Compétences : Arme de contact + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Élémentaires, ou les Ducs du Chaos.

Allégeance : + 1 en Balance ou en Chaos.

Professions typiques : Guerrier, Chasseur, Chaman, Fermier.

Argimiliar

Argimiliar est un pays grand et puissant. La population est concentrée dans les cités côtières et le sud du pays appartient aux riches et conservateurs propriétaires terriens. Le pays est dirigé par un roi hédoniste et décadent, suivi par sa cour dans toutes ses excentricités. Ce règne permet aux artistes et aux philosophes de s'installer et au culte du chaos de s'implanter dans les grandes cités. De même, l'université de Cadsandria est réputée dans tous les pays pour la richesse de sa bibliothèque et les frasques de ses étudiants.

Caractéristiques : + 1 en POU ou en INT.

Compétences : Art + 10 %, Jeunes Royaumes + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Ducs du Chaos, ou les Seigneurs Blancs.

Allégeance : + 1 en Chaos ou en Loi.

Professions typiques : Erudit, Artiste, Petit Noble, Prêtre.

Filkhar

Le petit pays de Filkhar est coincé entre Lormyr et Argimiliar. Malgré sa petite taille, ses terres marécageuses et ses collines sont fertiles et ses côtes sont poissonneuses. Les Filkhariens sont particulièrement fiers de leur pays, très prospère, et sont prompts à s'emporter. Ils ont aussi la réputation d'être de grands fêtards et de fins gourmets. Les Filkhariens apportent beaucoup d'importance à leur apparence vestimentaire et sont mieux habillés que dans la plupart des Jeunes Royaumes.

Caractéristiques : + 1 en DEX ou en APP.

Compétences : Artisanat + 10 %, Sentir/Goûter + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs de la Loi.

Allégeance : + 1 en Loi.

Professions typiques : Artisan, Fermier, Marchand, Petite Noblesse.

Lormyr

Lormyr est le premier pays à s'être libéré du joug melnibonéen il y a 400 ans, et à avoir porté cette révolte à l'ensemble des Jeunes Royaumes. A présent, Lormyr est une nation assoupie où il fait bon vivre, le climat y étant favorable. Les Lormyriens sont des gens calmes et amicaux, superstitieux et chevaleresques. Ils sont de fervents adorateurs de la Loi et leurs ancêtres ont répandu ce culte dans tous les pays qu'ils ont délivré. Ils sont toujours prêts à prendre les armes pour défendre leurs croyances et leur pays. Les Lormyriens ont les cheveux blonds et le visage rubicond. Ils sont vêtus de lin, de cuir et de broderies.

Caractéristiques : + 1 en FOR.

Compétences : Arme de contact + 10 %, Art + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Blancs, surtout Donblas.

Allégeance : + 2 en Loi.

Professions typiques : Guerrier, Troubadour, Petite Noblesse, Prêtre.

Dorel

Dorel est une nation de nomades vivants au bord du monde. Ses landes nues et rocheuses sont parcourues de bêtes dangereuses et de puissantes rafales de vent. Les Dorelites sont des gens impitoyables, abandonnant leurs blessés et leurs vieillards, et ne faisant jamais de prisonniers. Habitant au bord du monde, ils haïssent particulièrement le chaos. Leurs tribus vivent du pillage et ils sont craints des nations voisines. Ils sont vêtus de kilt, de pantalons à carreaux et de capes et de lourdes pèlerines.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Orientation + 10 %, Navigation +10 %.

Religion(s) officielle(s) : Les Seigneurs Élémentaires, principalement Lassa.

Allégeance : + 1 en Balance.

Professions typiques : Guerrier, Nomade, Chaman, Pirate.

Les Iles

Ile des Cités Pourpres

L'île des Cités Pourpres tire son nom de la couleur des briques de ses villes. C'est une île agréable comprenant une montagne autour de laquelle s'étendent champs et fermes. C'est une nation de marins et de marchands très prospères dont on peut trouver les bateaux dans les ports commerçants des Jeunes Royaumes. Les Citadins Pourpres sont très efficaces et très honnêtes dans leurs affaires, ce qui fait de l'île une plaque tournante du commerce des Jeunes Royaumes. Ils portent généralement la barbe et affichent leur richesse dès qu'ils le peuvent. Le pouvoir est détenu par les marchands, et disputé par les nobles en perte de pouvoir. La divinité principale de l'île est Goldar, le Seigneur du Profit, suivi de loin par Lassa et Straasha.

Caractéristiques : + 1 en CON.

Compétences : Marchander + 10 %, Navigation + 10 %.

Religion(s) officielle(s) : Goldar le Seigneur du Profit, Lassa et Straasha.

Allégeance : + 1 en Loi.

Professions typiques : Marchand, Marin, Petit Noble, Prêtre, Artisan.

