

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

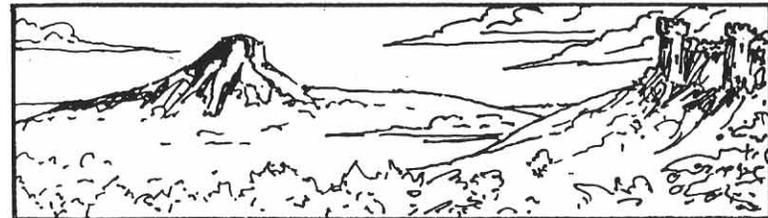
Vous vous apprêtez à entrer dans un monde immense, dangereux, un monde peuplé de créatures de cauchemard et d'horreur, un monde directement sorti de l'imagination de ceux qui l'ont créé. Fées et démons, trolls et dragons, un monde où il vous sera possible de vous évader, de vivre vos rêves de gloire, de fortune et d'aventures. Que vous soyez voleur ou chevalier, magicien ou barbare, shaman, mercenaire ou marchand, toutes les possibilités sont présentes et n'attendent que vous pour être jouées.

Malgré les apparences, le monde de l'AJJRO est beaucoup plus grand qu'il n'en a l'air. En résultat des centaines d'heures mises dans sa création, le monde a évolué pour devenir bien plus qu'une carte et des territoires. Il est vivant, immersif et évolue à son rythme au fil des GN.

Ce document vise à fournir aux joueurs l'information nécessaire pour se lancer en GN. C'est un peu le «guide de l'aventurier». Il regroupe tout ce qu'un personnage doit (ou devrait) savoir sur le monde. C'est une synthèse du monde de l'AJJRO, un bref survol, afin d'aider les joueurs dans la création de leur personnage et de contribuer à rendre le monde des GN plus vivant pour tous et d'améliorer l'expérience des joueurs.

Le monde de l'AJJRO est immense, et en aucun cas les informations qui vont suivre sont-elles exhaustives. Tout ce qui est écrit ici n'est qu'un bref résumé; des informations plus complètes peuvent être trouvées sur le site web de l'AJJRO. Avec ce document d'introduction, nous visons à améliorer la qualité du jeu à l'AJJRO, et à offrir plus de possibilités aux joueurs.

-le comité monde



Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Barbarie

Dans tout le monde connu, peu d'endroits évoquent autant la désolation et la sauvagerie que la Barbarie. Comme son nom l'indique, cette région est la terre maternelle de la majorité des tribus barbares humaines. Elle est réputée pour ses steppes froides où les loups hurlent toute la nuit, ses forêts sombres infestées d'orques et ses villages de primitifs souvent agressifs et même parfois cannibales. La rumeur veut que l'on y retrouve les shamans les plus puissants au monde. Son climat est assez frais à l'année, sauf dans sa partie extrême-sud, à proximité des Monts de Feu.

Habillement et culture : Essentiellement, le Barbare " type " portera donc une " armure " de fourrure, portera une hache (et parfois un rondache) ou un marteau et, en cas de besoin, utilisera une fronde. L'ouverture au monde est inexistante en Barbarie. Un Barbare agit seul ou avec ses compagnons. Il ne s'occupe de rien d'autre que de survivre. Et il cherche à être le plus fort. Toujours.

Désolation boréale

La Désolation Boréale est presque inhabitée. Ses vastes plaines couvertes de neiges éternelles sont trop froides pour abriter la moindre population, excepté quelques créatures spécialement adaptées. Seul sa partie extrême-sud (relativement parlant)

comporte quelques rares villages barbares qui tentent désespérément de survivre au froid continu.

Habillement et culture : Les habitants sont souvent vêtus de fourrures dû aux grandes périodes de froid. On perçoit souvent les barbares du nord comme des guerriers sanguinaires et assoifé de sang.

Eldereth

La grande forêt d'Eldereth est située au Nord de la mandralique. Sortant peu de leur forêt, les Elderans n'hésitent pas à cribler de flèches les intrus qui oseraient s'aventurer sous les arbres. Malgré leur hostilité envers les étrangers, cependant, les elfes d'Eldereth peuvent se prouver être les meilleurs amis quand on gagne leur confiance.

Habillement et culture : Comme chez la plupart des elfes, le vert est souvent utilisé dans l'habillement, ainsi que le brun et le blanc pour la vie de tous les jours. Très hostiles envers les étrangers, les Elderans sont réputés pour leur arrogance et leurs airs de supériorité.

Forêt de Terra

Longtemps maintenue inaccessible au monde des mortels, la nation elfique de la Forêt sacrée de Terra s'est récemment, au cours d'une guerre les opposants à leurs voisins et ennemis des monts venteux, révélée aux royaumes humains. Longtemps isolée du reste du

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

monde, le peuple sylvain a suivi sa propre évolution, et possède donc une culture bien différente des autres forêts elfiques. On en apprend de plus en plus sur ces elfes de par delà les montagnes chaque jour, et chaque caravane provenant de l'ouest apporte son lot de curiosités et de savoir.

Habillement et culture : On retrouve de tout chez les elfes de la forêt de Terra; de grandes robes au tissu fin comme de la soie mais chaud comme la laine aux armures et armes finement ouvragées. Cependant, comme c'est le cas dans toutes les autres nations elfiques, les couleurs naturelles, les formes simples ainsi que les motifs végétaux sont à l'honneur dans tous les aspects de la vie.

Gironde

Probablement plus renfermée encore qu'Eldereth, la forêt de Gironde est habitée par une multitude de groupes raciaux, qui cohabitent en harmonie. Cette alliance, bien que fragile, perdure depuis des siècles. Les habitants de Gironde sont presque totalement déconnectés du monde extérieur.

Habillement et culture : Du à la diversité des groupes raciaux en Gironde, l'habillement ainsi que les mœurs et coutumes forment un mélange hétéroclite. Autrement dit, il y a presque autant de cultures différentes qu'il y a de communautés. Un point commun les unit, cependant : un désir

d'habiter en paix loin des guerres et de la douleur du monde des mortels. La violence et la guerre sont donc rarement vus en Gironde.

Grande Terre Humide

Ces marécages géants abritent d'étranges hommes-lézards. On dit que certaines tribus d'hommes-lézards sont cannibales, mais ce n'est pas le cas de la majorité.

Habillement et culture : Dans ces terres inondées, on s'habille de peu de chose. Il y fait chaud, il y fait humide. La plupart du temps, un pagne suffit ou encore des pantalons pour les plus riches. La valeur de la survie y prédomine.

Kronos

L'île de Kronos est un petit empire inspiré du Japon médiéval. (ceci devrait se voir dans l'attitude, l'accent et l'habillement.) Elle est située dans la Grande Mer, non loin des Terres Arides et des Monts Venteux.

Habillement et culture : L'environnement, l'équipement, les mentalités et le mode de vie sont uniques à cet empire. On n'y retrouve pratiquement rien que l'on trouverait sur le continent.

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Lafonde

Contrairement à leurs cousins d'Eldereth, Lafonde est la nation elfique la plus portée à s'ouvrir au monde. Entourée de six territoires différents, Lafonde s'est au fil des siècles peu à peu adaptée au rythme de vie des mortels.

Habillement et culture : bien qu'ils se soient ouverts au monde extérieur, les elfes de Lafonde n'ont pas oublié leur héritage pour autant. Le vert et le brun sont les couleurs les plus fréquentes, mais dans les plus hautes sphères de la société des couleurs plus vives sont souvent utilisées.

Mandralique

Nation de magiciens et de prêtres, la mandralique représente le pinnacle et le haut lieu de la connaissance dans le monde. Pays d'origine de nombreux lanceurs de sorts de toutes sortes, les mandrales sont réputés pour leur patience, leur tolérance et leur sagesse envers les étrangers. La mandralique entretient des rapports étroits avec la renoisie, et bénéficie d'un lien d'amitié privilégié avec les elfes mystérieux d'Eldereth. Pacifiques de nature, les mandrales sont passés maîtres dans l'art de la diplomatie et des pourparlers; les services d'un diplomate mandrale sont recherchés partout dans le monde.

Habillement et culture : La diversité ethnique et de la mandralique en fait un pays où toutes les cultures et tous les modes de vie. Les grands vêtements élégants et colorés, comme des robes, des toges ou des capes, sont souvent à l'honneur, ainsi que les bijoux et autres éléments d'apparat.

Monts brumeux

Les Monts Brumeux sont des terres mystérieuses, où il est très facile de se perdre. Ces montagnes sont en effet drapées en permanence d'un épais brouillard. De plus, leurs falaises abruptes ressemblent étrangement à un labyrinthe naturel. Dans ce lieu reculé habitent surtout des elfes gris, qui quittent rarement la région. Certains disent qu'un séjour prolongé parmi ces montagnes affecte l'esprit des gens en les rendant tristes et mélancoliques. Les Elfes Gris et les Gnomes, par contre, semblent immunisés contre cet effet.

Habillement et culture : Contrairement aux elfes sylvestres, qui portent des vêtements de camouflage, les Elfes des monts brumeux portent souvent de grandes robes grises qui leur permettent un maximum de confort lors de leurs méditations. Les gens de l'extérieur se soucient peu des monts brumeux car la crainte de l'inconnu est plus grande que leur curiosité.

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Monts de Fer

Les Monts de Fer sont une chaîne de montagnes dont le sous-sol est extrêmement riche en métaux, minéraux rares et pierres précieuses. Heureusement pour eux, les habitants de cette contrée ne s'en vantent pas outre mesure à l'extérieur de leur région, ce qui leur attirerait sûrement beaucoup de tracas. Ces monts abritent la plus importante nation Naine du monde. Ceux-ci y ont construit plusieurs villes autant sur-terraines que partiellement ou complètement sous-terraines.

Habillement et culture : Tout les Nains de Fer indiquent leurs statut social par des peintures et/ou des tatouages sur le corps. En combat, ils aiment arborer des fourrures recouvrant leur solides mais légères armures métalliques, maniant, avec brio, des haches, massues et autres marteaux de guerre. Diplomatiquement, ils ont une grande tendance à s'exclure du monde extérieur n'envoyant que par nécessité des guildes de marchands dans les contrées voisines

Monts de feu

On s'entend habituellement pour dire que les monts de feu sont l'un des endroits les plus hostiles au monde. En plus de l'environnement hostile, des volcans, des tremblements de terre et de la

végétation presque inexistante, la région est pleuplée de créatures démoniaques et bestiales qui n'hésitent pas à déchirer en lambeaux les plus téméraires aventuriers qui osent braver les dangers à la recherche de richesses et trésors enfouis. Ceux qui reviennent vivants des monts de feu sont fous pour le restant de leurs jours, et sont incapables de rapporter un récit clair de leurs mésaventures.

Habillement et culture : Il n'y a pas vraiment de culture dans les monts de feu. Des centaines, voire des milliers d'histoires circulent à leur sujet, mais personne n'est habituellement incliné à croire les histoires des déments qui ont survécu aux monts de la mort.

Monts du Sud

Les Monts du sud abritent la deuxième nation naine en importance, après les Monts de Fer. Elle abrite aussi quelques Nains noirs et Elfes noirs, qui s'arrangent pour mener la vie dure à la nation naine dominante. Celle-ci a donc trop fort à faire avec ses problèmes internes pour s'occuper de ce qui se passe à l'extérieur de son territoire. Malgré le fait qu'ils ne sont pas d'une grande influence sur les peuples de la surface, ces nains sont les plus tolérants face aux autres races, vu leur situation géographique.

Habillement et culture : Chez les nains des Monts du sud, le port du bouclier signifie une certaine importance. Il n'est donc pas rare de voir un sudiste

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

arriver à une cérémonie officielle paré de sont écu. Bien sur, seuls les boucliers grand et tour on une signification.

Les sudistes, bien que paraissant reclus et peut enclins aux échanges diplomatiques sont, vu leur passé, un peuple très tolérant. Les seules races que ces derniers ne peuvent tolérer sont les gobelinoïdes.

Monts venteux

Ces montagnes sèches et désolées situées à l'est des terres arides reçoivent peu de précipitations et sont nommées d'après les forts vents qui s'engouffrent dans ses gorges profondes et entre ses pics acérés. Infestée d'elfes noirs vivants dans les nombreuses cavernes et labyrinthes du sous-monde, cette région est d'autant plus désolée par la présence de villages en ruines, leur population décimée par les raids drow et par les multiples dangers qui peuplent les montagnes.

Habillement et culture : Les elfes noirs, qui composent plus de la moitié de la population locale, portent souvent des vêtements noirs et légers, ainsi que des armures de cuir qui leur permettent d'être silencieux et rapides une fois la nuit tombée.

Renoisie

Plusieurs affirmeront que la Renoisie n'est pas le centre du monde connu. Ils ont tort. En effet, la

Renoisie est le cœur de la race des hommes, et ce depuis sa fondation en l'an zéro. Grâce à un système impérial strict et sévère, et une politique expansioniste agressive, le peuple Renois à pu réussir à survivre dans ce monde rempli de dangers et de mystères inconnus. C`est donc grâce à ce gigantesque pays, qui s`agrandit de jour en jour, que la race des hommes, pourra un jour connaître la paix et la prospérité.

Habillement et culture : Les Renois sont portés à se vêtir de vêtements simple et léger de couleurs majoritairement foncés. Il est à noter que le mélange des couleurs rouge et noir ainsi que bleu et noir est totalement interdit afin de réserver celle-ci pour les uniformes de l'armée de Renoisie, à savoir noir sur rouge pour l'armée impériale et noir sur bleu pour l`armée provinciale.

Rhodos

L'île de Rhodos est un véritable dépotoir à ciel ouvert sur presque toute sa superficie. la puanteur qui s'en dégage peut se sentir jusqu'à Thalos, l'île voisine.

Habillement et culture : Ils sont en guerre perpétuelle avec les Gens-Chats, ou Ulins, qui habitent Thalos. Ils s'habille parfois de fourrures d'Ulins, le reste du temps ils portent ce qu'ils peuvent trouver.

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Sarbasie

La Sarbasie est entourée de toutes parts par la Grande Mer, excepté pour une étroite langue de terre au nord. Le microclimat y est particulièrement humide ce qui favorise la croissance de maintes espèces de champignons qui servent quelques fois d'habitation aux hobbits qui peuplent en majorité cette région. Aucun conflit ne trouble les multiples fêtes données pour toutes raisons par les petites gens.

Habillement et culture : Les hobbits s'habillent souvent de vêtements élégants par leur simplicité et de couleurs vives. Peu habitués aux guerres et conquêtes des humains, les petites-gens aiment leur tranquillité et sont reconnus pour être pacifiques.

Savoisie

La Savoisie entretient des relations commerciales avec la grande majorité des pays existants et civilisés. On y discrimine aucune race et aucune religion, car ce pays cosmopolite abrite des marchands et des habitants de tous les genres. Par contre, les savoisiens, quelque soit leur race ou leur religion, doivent se conformer au même code que tout le monde. Il n'y a peut-être pratiquement aucune discrimination, mais ça fonctionne dans les deux sens.

Habillement et culture : Les savoisiens s'habillent de vêtements légers de couleur vive, car la situation

côtière du pays amène un climat doux à longueur d'année. Là-bas, la plupart des gens sont avarés et prêts de leurs sous, mais on hésite rarement à vendre ou à acheter des biens qu'on a besoin. La notion de valeur sentimentale à un objet est pratiquement inexistante, car chaque objet a une valeur. Si ce n'est que les personnes, et même la encore, tout a un prix. Si un Savoisien a besoin d'un cheval et qu'il donne un bon prix à son voisin pour, le voisin n'hésitera probablement pas à le vendre ou encore à le louer. Mais la perte de cet animal pour autrui ne l'affectera en rien.

Siurasie

Véritable paradis de l'industrialisation, la Siurasie est un pays dont la population est réputée pour son efficacité et son ingéniosité. Cette nation est la plaque tournante de plusieurs produits bruts en provenance des montagnes environnantes, de Renoisie, de Sarbasie et de Savoisie, qui sont transformés en produits de consommation.

Habillement et culture : Les vêtements Siurasiens sont constitués de tissus épais pour se protéger des détritiques produits dans les usines. Par contre, ces mêmes tissus doivent être légers, pour contrer les hautes températures dans les ateliers. Ce pays est souvent surnommé l'atelier du monde.

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Spinalayas du nord

Infestée d'orques et de goblinoides de toutes sortes, la grande chaîne des spinalayas traverse tout le continent du nord au sud, formant à elle seule la grande frontière ouest du monde connu. Dirigée par une monarchie féroce et violente, la «nation» spinalayenne lance souvent des raids et des invasions dans le monde des hommes en barbarie, qui ont jusqu'ici repoussé toute tentative de prendre les steppes arides de l'ouest de la barbarie.

Habillement et culture : On s'habille et on s'arme de ce que l'on trouve dans les spinalayas du nord. Les orques y vivant étant un peuple guerrier, l'armure, rapiécée à partir d'équipement pillé lors des raids, est souvent plus prisée que des vêtements ou de la nourriture.

Spinalayas du sud

Contrairement à leurs cousins du nord, qui tentent tant bien que mal de conquérir les vastes terres de la barbarie, les gobelins des spinalayas du sud ont réussi, avec l'avantage du nombre, à conquérir le pays voisin : la tauralie. Pour les gobelins, la chaîne des spinalayas du sud constitue la cachette parfaite pour lancer des attaques en Lafonde, en tauralie, et, depuis peu, en renoisie.

Habillement et culture : Comme pour les autres nations goblinoides, c'est la loi du plus fort qui règne dans les spinalayas. On s'habille et on

s'équipe de ce qu'on peut bien se trouver, ou de ce qu'on peut voler, mais la guerre en Tauralie ayant été fructueuse pour les spinalayens du sud, ceux-ci sont habituellement mieux équipés et nourris que leurs cousins du nord.

Tauralie

Maintenant transformée en un champ de bataille depuis déjà 10 ans, la Tauralie est l'ancienne terre natale d'un peuple qui vivait en grande paix avec le reste du monde. Il y avait en Tauralie deux peuples dominants, à savoir les elfes venus de Lafonde et les colons renois, qui se partageaient le territoire grâce à une alliance solide, les Royaumes humains étant plus au nord et les royaumes elfiques au Sud. Depuis le début des hostilités, une grande alliance entre les hommes natifs, les elfes natifs, les elfes de Lafonde et les militaires Renois tente de reprendre le pays à la Horde qui possède maintenant la majeure partie du pays.

Habillement et culture : les natifs humains portent le Kilt traditionnel et les natifs elfes portent les mêmes styles de vêtements que les Elfes de Lafonde. (Aussi bizarre que cela puisse paraître, les natifs humains ont développé un léger accent qui ressemble étrangement à l'accent anglais)

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

Terres Arides

Les Terres Arides sont composées de quatre grands déserts de sable. Peu de personnes y vivent, mais ses habitants recherchent l'équilibre parfait et la plus grande diversité de connaissance possible. **Habillement et culture :** Ceux qui y vivent s'habillent généralement avec une grande tunique généralement bleu ciel. Ils portent aussi normalement un grand turban qui recouvre la quasi-totalité de la tête, si ce n'est qu'une mince ligne pour les yeux. C'est un peu comme les Touareg. Chez les habitants du désert, plus on connaît de choses, mieux on est vu! Et plus on en connaît dans différents domaines, mieux c'est!

Thalos

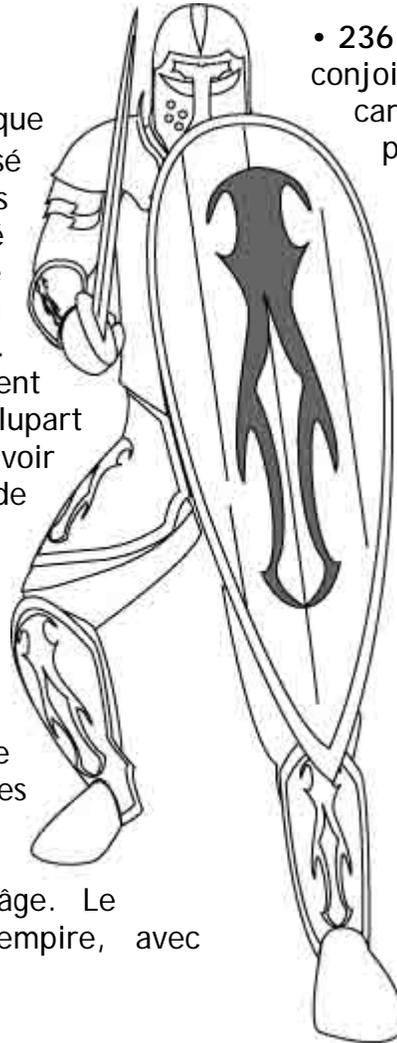
Depuis sa découverte, cette île est considérée comme un des plus grands mystères du monde connu. Même l'île de Kronos semble se laisser connaître plus facilement. Thalos est principalement habitée de deux races importantes, les gens chats (Ulin) et les gens rats (Ratakas) qui tous deux se détestent à mort. Les gens chats sont cependant la race la plus présente sur l'île et ils s'amusent très fréquemment à chasser les gens rats. D'après le peu d'information que le monde extérieur connaît sur l'île, les habitants sont très réservés sur leur culture et leurs échanges avec les autres races du monde sont donc très rares.

Habillement et culture : Les vêtements varient énormément mais tous comme les chats, les Ulin prennent grand soin de leur apparence et il est donc rare de voir un Ulin habillé de linges sales et troués, contrairement au Ratakas qui eux s'habillent de tout ce qu'ils peuvent trouver.

L'HISTOIRE

Tout monde à son histoire, et bien que le monde de l'AJJRO possède un passé riche, la plupart des héritages laissés par les anciennes civilisations ont été perdus. Nous sommes au troisième âge du monde, qui débuta avec la fondation du grand Empire de Renoisie. Les informations suivantes représentent des connaissances répandues que la plupart des personnages civilisés devraient savoir à propos de l'histoire récente du monde connu.

- **Avant l'an zéro** : Le premier âge est très peu connu. Il aurait apparemment connu une civilisation avancée. Le deuxième âge, appelé « la grande noirceur », est caractérisée par une anarchie généralisée, des guerres, des famines et des épidémies.
- **An zéro** : Début du troisième âge. Le royaume de Renoisie devient un empire, avec Célestos 1er comme empereur.



- **236** : Début des "Grandes Explorations", organisées conjointement par la Mandralique et la Renoisie pour cartographier tout le Monde Connu. Elles vont se poursuivre jusqu'en 800.
- **250 (approx.)** : Apparition des premiers gitans, la plupart étaient originellement des gens qui furent déplacés par les troupes Renoises des territoires externes. Ils deviennent nomades et se répandent à travers le monde.
- **465** : Des explorateurs Renois découvrent la Sarbasie, peuplée de Hobbits.
- **570 (approx.)** : Naissance des Amazones en Barbarie centrale. Cette culture ultra-féministe fait rapidement des adeptes chez plusieurs femmes en barbarie et dans les nations avoisinantes.
- **609** : La Siurasie déclare son indépendance.
- **648** : Une expédition Renoiso-Savoisienne découvre l'île de Thalos, puis l'île de Rhodos. Premiers contacts avec les Ulins et les Ratakats.

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

- **669** : L'Émirat de Savoie est créé.
- **688** : Des tribus Gobelines et Orques forment « La Nouvelle Horde ».
- **732** : Arrivée des premiers Sélénites en Savoie. Ils disent venir de la lune et commencent à commercer avec les Savoisiens, puis avec les autres nations.
- **850 à 853** : La Nouvelle Horde, aidée d'un démon, envahit la Tauralie.
- **855** : Naissance d'un nouveau dieu, appelé Mort, ou Mortis.
- **857** : Les dieux s'entendent tous pour modifier légèrement la réalité. Une genèse est faite. Ils remplacent plusieurs personnes par d'autres en provenance d'une réalité parallèle.
- **858** : Des Zvenns, une race d'hommes-arbres, font connaître leur présence aux autres races. Une grande campagne entreprise pour libérer la Tauralie échoue, et le territoire reste aux mains des goblinoïdes. La momie Massakah rassemble une armée de mort-vivants et occupe la Savoie.
- **859** : Une région de la Renoisie déclare son indépendance: la Cilianie. Une épidémie de peste mauve commence à s'étendre en Mandralique. Massakah est tué par ses deux descendants, Valten et Korhandor. Ceux-ci deviennent des dieux.
- **860** : Le premier jour de l'année, un grand vent traverse le monde et la plupart de ses habitants deviennent plus faibles. (année 2005, en temps réel)

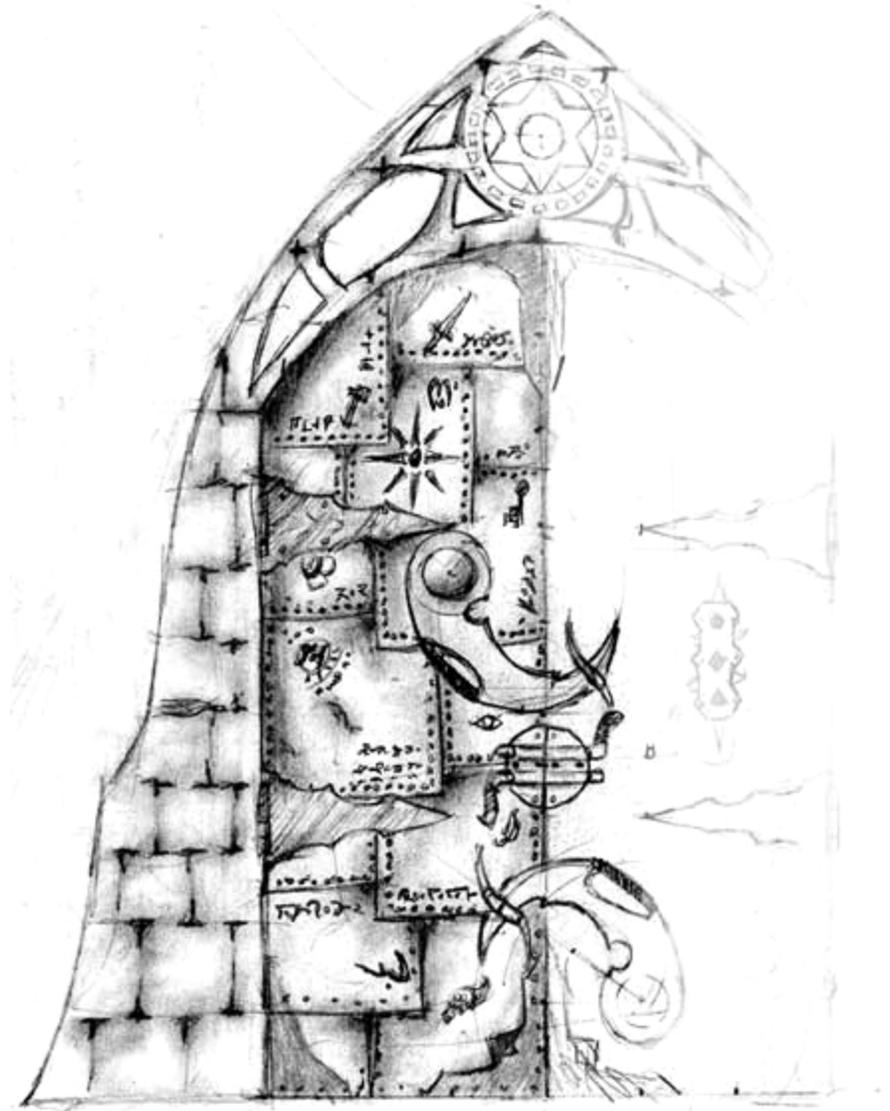
LES DIEUX

À l'image des saints patrons, la plupart des personnages prient ou vénèrent un dieu. À jamais présents, l'influence des dieux dans le monde de l'AJJRO fait bouger des montagnes et déclenche des guerres. Par l'intermédiaire des prêtres, chaque dieu peut convertir plus de fidèles et ainsi gonfler ses rangs. Armés de leur foi et de leurs convictions, leurs disciples arpentent le monde en prêchant la parole du dieu qu'il représentent, pour le meilleur ou pour le pire.

- **Athéisme**
Philosophie qui nie l'existence des dieux.
- **Chaos**
Dieu du désordre, du chaos, de l'entropie et du saccage
- **Fangor**
Dieu de la satisfaction personnelle, de la joie de vivre, de la fête et du plaisir
- **Faunes :**
esprits divins moins puissants.
- **Gabrielle**
Déesse de la discorde, de la haine, du conflit et de la vengeance
- **Humius**
Dieu de la chasse, de la traque, de la stratégie de combat et de la victoire
- **Kalaan :**
Son message très neutre est "sachez que les dieux existent et sont tout puissants. Soumettez vous à leurs volontés, servez-les bien ; tel est le rôle des mortels.
- **Maramis**
Déesse du savoir, de la curiosité, de l'apprentissage et de l'intelligence
- **Mirmidia**
Déesse de la bonté, de l'égalité, de la justice et de la liberté.
- **Mort**
Dieu de la mort et des morts-vivants, gardien de l'au-delà.
- **Muses :**
chacune représente un champ d'inspiration (assez souvent un art).

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

- **Platax**
Dieu de la force, de l'endurance, de la persévérance et du courage
- **Ramshak**
Dieu de l'honneur, de la guerre, du courage et de l'habileté au combat
- **Terra**
Déesse de la nature, de l'univers, de la terre et de la vie.
- **Zircon**
Dieu de la richesse, de la fortune, de l'argent et du profit
- **Valten**
Dieu de la corruption, du pouvoir, de la domination et de la tyrannie
- **Korhandor**
Dieu de la liberté, du libre-arbitre, de l'indépendance et de l'autonomie



LES MONSTRES

Il arrive, au cours des voyages et des aventures, de rencontrer toutes sortes de créatures. Dans les meilleurs des cas, celles-ci sont inoffensives (ou presque ; personne n'aime rencontrer un Kender). Les plus malchanceux, cependant, auront à combattre des monstres et des horreurs innombrables. Des monstres dont la réputation est telle que les mères racontent des histoires à faire peur à leurs enfants, des monstres si abominables que même les plus vaillants guerriers pâlisent à leur mention. Ceux présentés ici ne forment qu'une petite fraction des monstruosités que l'on retrouve dans le monde de l'AJJRO. Aventuriers, soyez avertis, car il y a des choses pires que la mort qui vous attendent si un jour vous rencontrez pareilles créatures.

Morts-vivants :

Une catégorie de créatures généralement mauvaises qui regroupe toutes sortes d'êtres qui sont revenus de la mort sous une forme ou une autre. En voici quelques exemples : les squelettes et les zombies sont généralement réanimés par des nécromanciens pour accomplir des tâches simples, les goules propagent des maladies, les vampires sont manipulateurs et se nourrissent de sang, les lichés

utilisent la magie, les fantômes et les spectres sont des esprits incorporels qui n'ont pas trouvé le repos, etc.

Ogres :

Ces très grandes créatures musclées sont particulièrement stupides, mais aussi très susceptibles. Ils sont parfois solitaires, parfois en bande de quelques individus. Ils sont apparentés de loin aux orques et aux gobelins et s'associent parfois avec eux. Leur force est légendaire mais ils peuvent parfois être bernés ou manipulés. Une telle entreprise est cependant très risquée.

Sélénites :

Des créatures à la peau bleue qui vendent et achètent toutes sortes d'objets magiques de bonne qualité. Ils possèdent presque le monopole du commerce mondial de la magie. De plus, ils semblent posséder de nombreuses aptitudes magiques naturelles et instantanées. Ils prétendent venir de la lune.

Zvenns :

Créatures végétales et intelligentes au métabolisme très particulier, les Zvenns sont des sortes d'homme-plantes. Lents et pacifiques, ils sont habituellement très sage, mais aussi très endurants. Ils aiment et défendent férocelement la nature. Le nom qu'on leur

Document descriptif général au monde de l'AJJRO

donne est probablement dérivé du nom qu'ils se donnent eux-même, les Sphaignes. On croit qu'ils peuvent vivre extrêmement longtemps.

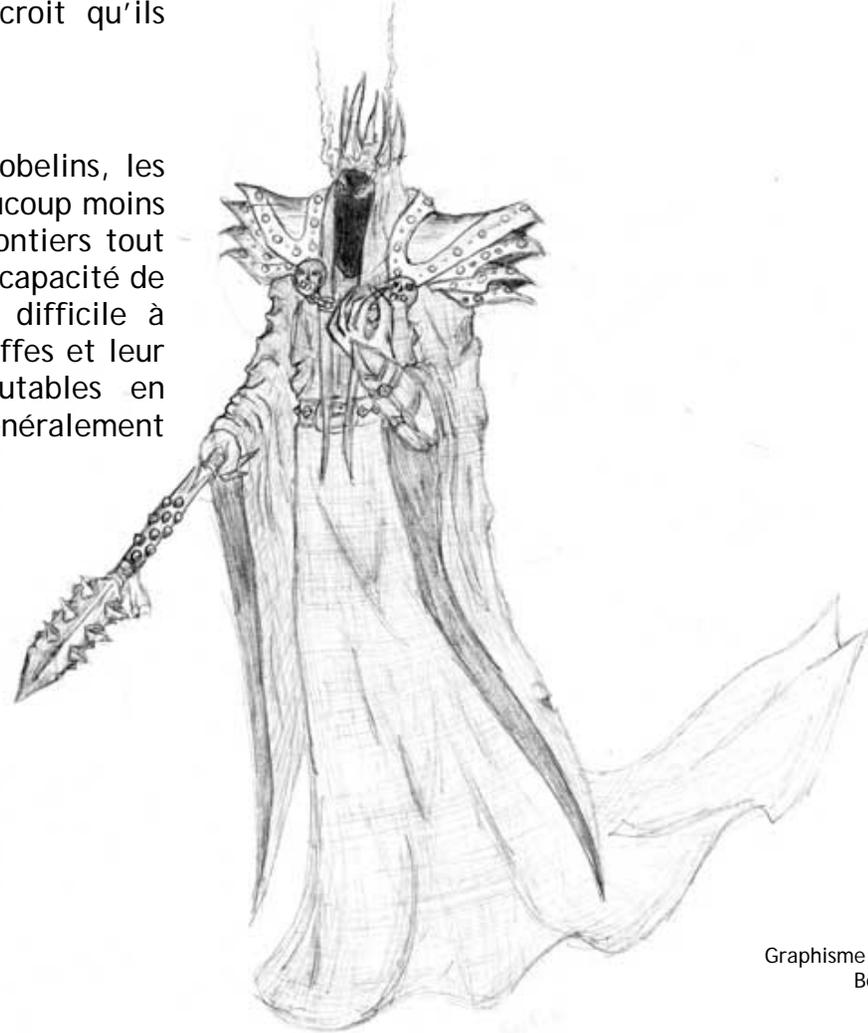
Trolls :

De lointains parents des Orques et des Gobelins, les Trolls sont plus grands que ceux-ci et beaucoup moins rusés. Toujours affamés, ils dévorent volontiers tout ce qui leur tombe sous la main et ont une capacité de régénération phénoménale qui les rend difficile à tuer. Si on ajoute à cela leurs longues griffes et leur grande force, ils sont vraiment redoutables en combat. Heureusement, ils sont généralement solitaires.

Merci à :

Pierre-Jean Thibault
Patrick Lapointe
Cédric Bouchard
André Bouchard
Sylvain Bouchard
Benjamin Lévesque
Patrick Plouffe
l'Association Magika Realis

Pour avoir participé à ce projet.



Graphisme et mise en page :
Benjamin Lévesque