



LIVRE DE LA GÉOPOLITIQUE

Conception & Création
Yan Blondin / Audrée Bleau / Patrick Bouchard / Pierre Chateauvert

GÉOPOLITIQUE LEXIQUE

Descriptions

Terres :

- Doivent être octroyé (ou approuvé) par le marquis des terres ou plus haute instance
- Vous ne pouvez choisir vous-même vos vassaux.
- Une terre internationale (hors de port kyrell) doit avoir un régent et coûtera donc 2% de plus sur votre taxe suzeraine.
- Le % de votre taxe suzeraine peut changer et dépend de plusieurs facteurs (votre suzerain, la taille de votre terre, la guerre etc.)
- Si vous ne gérez pas bien votre terre, votre suzerain pourrait vous les retirer ainsi que votre rang de noblesse qu'il est été pris à la création de votre personnage ou obtenu en jeu
- Chaque terre se verra attribuer un climat à sa création. Le climat peut varier et sera indiqué sur vos fiches respectives
- Certaines auront des bonus et d'autres des déficiences. Le tout sera balancé afin de représenter la terre et son climat.
- Pour augmenter d'une taille de terre à une autre, il faut l'accord d'un marquis ou plus haute instance et avoir atteint le maximum de votre terre. Ou poser des actes en jeu qui justifient que cela vous soit accordé

RÉPARTITION DES TERRES

*** La répartition explique ce que vous pouvez avoir sur la terre au maximum et non ce qu'elle comprend, il est de votre responsabilité de la faire prospérer

PETITE COMMUNE	SEIGNEURIE
250 villageois MAXIMUM 25 habitations 16 fermes, 1 cimetière, 1 église MAXIMUM Aucune milice 5 unités de production de ressources au choix (mines, camp de bûcherons, carrières) Limite de transaction : 100 or/mois	750 villageois MAXIMUM 73 habitations (75 si pas de grande habitations), 30 fermes, 1 grande habitation, 2 cimetières, 1 taverne, 1 forge, 1 maison seigneuriale MAXIMUM Aucune milice 10 unités de production de ressources au choix (mines, camp de bûcherons, carrières) Limite de transaction : 250 or/mois
BARONNIE	VICOMTÉS
2250 Villageois MAXIMUM 125 habitations (225 si AUCUNE grandes habitations), 90 fermes, 5 grandes habitations, 3 cimetières, 1 fonderies, 2 forges, 2 tavernes, 1 bordel, 1 temple, 3 églises, 1 maison seigneuriale, 1 marché, 1 port marchand (si a des routes), 1 sanatorium, 1 apothicaire MAXIMUM <ul style="list-style-type: none"> ● Accès murs de bois, murs de pierres, routes ● Accès milice : 1 caserne militaire, 1 garnison militaire, 1 académie militaire MAXIMUM 30 unités de production de ressources au choix (mines, camp de bûcherons, carrières) Limite de transaction : 500 or/mois	6750 Villageois MAXIMUM Plus de limitation de bâtiments *selon ressources* Accès à tous les bâtiments sauf château, cathédrale Accès a mines de pierres précieuses Limite de transaction : 1000 or/mois
	COMTÉS
	13500 Villageois recommandés max Plus de limitation de bâtiments *selon ressources* Accès à tous les bâtiments Accès a mines de pierres précieuses Aucune limite de transactions
DUCHÉ	GRAND COMTÉS
A venir	A venir

Rang de Noblesse / Terre

Royal
Roi Reine (Royaume)
Duc (Duché)
Marquis (Grand comté)
Comte (Comté)
Vicomte (Vicomt�)
Baron (Baronnie)
Chevalier/ Seigneur (Petite commune/seigneurie)

Afin de vous donner l'image de la grandeur d'un royaume et de son potentiel, voici comment est g n ralement constituer un Royaume

- Un **Royaume** est constituer d'au moins 3 **Duch s**
- Les **Duch s** son diviser en 3 **Grand Comt ** chacun pour un total de 9 **Grands Comt s**
- Chaque **Grand Comt ** est divis  en 3 **Comt s** pour un total de 27 **Comt s**
- Chaque **Comt ** est divis  en 3 **Vicomt ** pour un total 81 **Vicomt s**
- Chaque **Vicomt ** est divis  en 3 **Baronnie** pour un total de 243 **Baronnies**
- Chaque **Baronnie** est divis  en 3 **Seigneurie** pour un total de 729 **Seigneuries**
- Chaque **Seigneurie** est diviser en 3 **Petites Communes** pour un total de 2187 **Petites Communes**

Chaque construction que vous choisirez de faire sur vos terres aura des couts voici le tableau des couts
CO T DES B TIMENT

COÛT DES BATIMENTS

INFRASTRUCTURES	PIÈCE D'OR	BOIS	PIERRE	QUARTS	PIERRE PRÉCIEUSE	PAYSANS	PLAN
Acad. Militaire	500	25	75			100	
Bibliothèque	50	3		5		3	
Bordel	100	3	7			10	
Brasserie	75	3	7			10	
Camp de Bûcheron	100					3	
Carrière	100					3	
Caserne Militaire	300	5	15			20	
Cathédrale	12500	400	1000	50	150	1400	1
Chantier Navale	2000	50	150			200	1
Église	100	5				5	
Château	10000	400	1500	200		2000	1
Cimetière	500		50			5	
Apothicaire	50	5	7			12	
Ferme	100					1	
Fonderie	250	5	12			17	
Garnison	500	500	25	75		30	1
Grande habitation	300	50	100			150	
Habitation	75	5				5	
Marché	500	5				5	
Mine de fer	100					3	
Mine pierre précieuse	300					3	
Mur de bois (1)	300	30				30	
Murailles (1)	3000	200	800			1000	1
Muret de pierre (1)	1500	50	125			175	1
Port marchand	500	50				5	
Sanatorium	1000	20	45	10		65	1
Résidence Seigneuriale	500	15	30			35	
Route	250					3	
Taverne	250	5	15			20	
Temple	750	25	75	20		100	1
Tour de Mage	1000	25	50			75	1
Université	1500	75	175	20		250	1
Vignoble	250					5	

LEXIQUE DE PRODUCTION MENSUEL

PRODUCTION MENSUEL

INFRASTRUCTURE	PRODUCTION	EFFET
FERME	PRODUIT 50 BLÉ /RATION	1BLÉ/ RATION NOURRIT 1 PAYSAN
HABITATION	PRODUIT 1 PAYSAN /2 MOIS	PEUT LOGER 10 PAYSANS
GRANDE HABITATION	PRODUIT 2 PAYSANS / 2 MOIS	PEUT LOGER 20 PAYSANS
MAISON SEIGNEURIAL		REDUIT DE 5% DE LA RÉVOLTE
BIBLIOTHEQUE	PRODUIT 1 PLAN / 2 MOIS	DOIT PRECISER LE PLAN POUR QUEL BATIMENT
TAVERNE		REDUIT DE 5% LA RÉVOLTE
BRASSERIE	PRODUIT 20 BARIL BIERE / BRASSERIE	
VIGNOBLE	PRODUIT 20 BARIL DE VINS / VIGNOBLE	
BORDEL		RÉDUIT DE 2% LA RÉVOLTE
SANATORIUM		RÉDUIT DE 3% LA MORTALITÉ
APOTHIKAIRE		RÉDUIT DE 2% LA MORTALITÉ
MARCHÉ	BESOIN DE ROUTES	DONNE ACCÈS AU COMMERCE
CAMP DE BUCHERON	PRODUIT 15 BOIS/ CAMP	
CASERNE MILITAIRE	TRANSFORME 1 PAYSANT EN 1 SOLDAT	CAPACITÉ DE 20 SOLDATS
GARNISON MILITAIRE		AJOUTE UNE CAPACITÉ DE 40 SOLDATS
ACADÉMIE MILITAIRE	TRANSFORME 1 SOLDAT EN 1 OFFICIER	PERMET DE FORMER OFFICIER (1 OFFICIER /40 SOLDATS)
ÉGLISE		RÉDUIT DE 2% LA MORTALITÉ
CIMETIÈRE		RÉDUIT DE 2% LA MORTALITÉ
TEMPLE		RÉDUIT DE 4% LA MORTALITÉ
MINE DE FER	PRODUIT 5 FER /MINE	1% DE CHANCE /MINE DE PRODUIRE 1 QUARTS
MINE DE PIERRE PRÉCIEUSE	PRODUIT 5 PIERRE PRÉCIEUSE /MINE	2% DE CHANCE /MINE DE PRODUIRE 1 QUARTS
CARRIERE	PRODUIT 25 PIERRES /CARRIÈRE	1% DE CHANCE /MINE DE PRODUIRE 1 QUARTS
QUARTS	1 TERRE NE PEUT PRODUIRE PLUS DE 3 QUARTS / MOIS	ACQUISITION PAR ACHAT POSSIBLE
MUR DE BOIS		PROTEGE DES ATTAQUE ANIMAL
MUR DE PIERRE		PROTEGE DES BRIGANGS ET BARBARE
MURAILLE		PROTÈGE DES INVAIONS ARMÉE
ROUTES	DONNE ACCES AUX ROUTES COMMERCIALES	1 ROUTE /LIGNE COMMERCIAL
FORGE	PRODUIT METAL POUR ARMES ET ARMURES	DE PAIR AVEC FONDERIE
FONDERIE	PRODUIT 10 ARMES ET 10 ARMURES / FONDERIE	DE PAIR AVEC FORGE 1 FER DONNE 1 ARME ET 1 ARMURE
PORT MARCHANT	ACCÈS MARITIME	DONNE ACCES AU COMMERCE

*Plan : Il a plusieurs moyens d'obtenir des plans en jeu ou si vous possédez une bibliothèque. Si jamais vous avez un plan et construisez un bâtiment, les autres bâtiments du même type ne nécessiteront plus de plan. Toutefois, si votre bâtiment est détruit et qu'il était le seul de sa catégorie, il vous faudra retrouver un plan afin de bâtir de nouveau.

Fiche Géopolitique

Dirigeant		Nom du Fief		Province	
Titre		Paysans/2 mois		Bonus :	
Royaume		Habitant:		Taux de mortalité	
Trésorerie		Taux de révolte:		Réduction	Total:
Taxation	PO/mois	Bière/mois	0	Vin/mois	0
Ration		Total :		Total :	
Arme/mois	Armure/mois	Quartz	0	Fer/mois	
Total :	Total :			Total :	
Blé/mois	Bois/mois	Pierre/mois		Pierre precieuse/	0
Total :	Total :	Total :		Total :	
Infrastructures		45			
Académie Militaire	Garnison	Haut Prêtre		Navire de Guerre	
Bibliothèque	Grande Habitation	Mage		Navire Marchand	
Bordel	Habitation	Espion		Officier	
Brasserie	Marché	Mercenaire		Paysan	
Camps Bûcheron	Mine de Fer			Prêtre	
Carrière	Mine Pierre Precieuse			Soldat	
Caserne Militaire	Mur de bois				
Cathédrale	Muraille				
Chantier Naval	Muret de Pierre	Données			
Eglise	Port Marchand	Logis disponible		Défense/Mur	
Château	Sanitorium	Sans abris		Troupe local	
Cimetière	Rés. Seigneuriale	Limite de transaction		Force militaire	
Apoticaire	Route				
Ferme	Taverne				
Fonderie	Temple				
Forge	Tour de Mage				
	Universite				
	Vignoble				

Lexique de la fiche du fief

Révolte : Le taux de révolte représente le niveau d'insatisfaction sociale que votre population vit sous votre règne, il représente un potentiel de manifestation, anarchie et refuse de travailler tant que de meilleures conditions ne sont pas instaurées ainsi qu'un possible exode vers de plus verts pâturages.

Mortalité : Le taux de mortalité représente le potentiel de pertes liées au désastre ou tragédie naturelle, maladie, mauvaise nourriture, température, accident, meurtre ou génocide, etc.

Le coût (bâtiment/actions) en paysan représente les labours demandés ainsi que la maintenance requise pour chaque bâtiment. Il représente des potentielles blessures, retraites, emploi de l'infrastructure ainsi que sa maintenance à travers les âges.

Défense/mur : Représente vos installations actuelles qui défende votre fief.

Troupe locale : Vous informe du nombre de troupes laissées derrière pour défendre votre fief en cas où vous déplacerez vos soldats pour d'autres conflits.

Limites de transaction : Cette donne indique le nombre maximal de pièces d'or qui peut être transigé dans le marché/commerce de votre terre. Autant en vente, qu'en achat et en recrutement. (Ex : si la limite est 100 pièces d'or, vous ne pouvez pas acheter ou vendre pour plus de 100 pièces d'or par mois total) La limite n'affecte pas non plus l'achat de bâtiment. * **Cette limite n'est pas prise en compte pour toute forme de don ou support à vos suzerains/vassaux elle dicte seulement la limite imposée par le marché sur votre terre** **
****Aucun export n'est possible entre vos terres et le *en jeu *. Il n'est donc pas possible d'envoyer des ressources vers vos terres, ni de les retirer. Le seul échange possible est l'envoi d'argent *en jeu* vers vos terres. Le**

contraire est IMPOSSIBLE.

La taxe suzeraine (votre supérieur) n'est pas la même chose que la taxe seigneurial (vos terres).

Sans abri : Il en va sans dire qu'un nombre important de sans-abris pourrait causer des tords irréparables sur vos terres voire révoltes, famines, grabuges.

Lexique des actions

* Afin de faire vos actions, il faudra premièrement avoir accès à votre fiche de géopolitique joueur (votre fief) ainsi que votre fiche d'action.

* La fiche de géopolitique joueur n'est PAS modifiable.

* Vous la recevrez à l'inscription avant chaque événement. Vous aurez ensuite 1 semaine suite à l'événement afin de remplir la fiche d'action géopolitique joueur et l'envoyer à l'adresse (geopo@zaryzad.com).

* Cette fiche est modifiable et vous permettra de voir le nombre de ressources nécessaires pour vos actions. Si vous n'envoyez pas votre fiche dans les délais impartis, la gestion de votre fief sera laissée à la discrétion des dieux.

Référez-vous à votre rang de noblesse (voir ci-bas) afin de savoir la limite de vos actions. Si vous achetez des bâtiments, mettez le nombre de bâtiments dans l'onglet construction, cela calculera automatiquement le coût. La même chose pour le recrutement d'unité et la vente de produits. (N'oubliez pas votre limite de transaction selon la taille du fief).

Pour les actions spéciales, il y a une zone afin de préciser quelles actions vous entreprenez. **ATTENTION**, si vous faites une action sans avoir les ressources nécessaires, cela pourrait avoir un impact sur vos terres et actions.

ACTION

	ACTION	ACTION SPÉCIAL / RECRUTER / BÂTIR
PETITE COMMUNE	1 / mois	1 type de bâtiment / selon ressources
SEIGNEURIE	1 / mois	1 type de bâtiment / selon ressources
BARONNIE	2 / mois	2 types de bâtiment / selon ressources
VICOMTÉ	2 / mois	2 types de bâtiment / selon ressources
CONTÉ	3 / mois	3 types de bâtiment / selon ressources

1 or par mois/villageois (sauf si changement dans taxation voir action spéciale) =solde de la terre

ACTION SPÉCIAL COUT & EFFET

Action	EFFET	Or	Bière	Vin	Unités	Ration/ Blé	Armes et armures
Tournoi	: -30% révolte	1000	100	100			10 armes 10 armures
Festival :	-10% révolte	250	50	30			
Fête seigneuriale	5% révolte	100	20	15			
Mariage :	-20% révolte	500	50	75	1 prêtre	1	
Ration Doublé	-10% révolte						
Ration Triplé	- 20% révolte						
Taxation	-15% révolte	0.25					
	- 10% révolte	0.5					
	+10% révolte	1					
	+20% révolte	2 / 3					
Investigation		500			1 Espion	1	
Espionnage		200			1 Espion	1	
Conscription :	+5% révolte 2d10 +5 paysans en soldats (Peut être fait 5 fois/mois)	20			1 officier	20	10 armes 10 armures
Commémoration	-3% révolte	50	10	5			

Recrutement d'unités sur les terres

	PREREQUIS	EFFET	COÛT
Mage	Tour de mage		150 or +1 paysan
Prêtre	Église	Donne -1% de mortalité NON CUMULABLE*	25 or + 1 paysan
Soldat	Caserne militaire		10 or +1 paysan +1 arme +1 armure
Officier	Académie militaire	1 officier nécessaire pour diriger 40 soldats	50 or + 1 soldat+ 1 arme +1 armure
Haut prêtre	Cathédrale		1000 or + 1 prêtre +1 quartz
Espion			Selon action/ reste 1 mois seulement
Mercenaire			Selon action/ reste 1 mois seulement
Navire de guerre			3000 or +300 bois+ 25 paysans+ 12 soldats (chantier naval requis)
Navire Marchand			250 or +50 bois +10 paysans (port requis)

Recrutement et recrutement immédiat :

La fiche de recrutement permet de recruter monnayant les ressources nécessaires. Le recrutement immédiat quant à lui permet de recruter sans avoir les ressources exigées, mais monnayant une somme nettement plus haute.

Recrutement d'unité (joueur ou npc/ métier) :

Afin de recruter un travailleur avec un métier, il faut un contrat signé par le travailleur et le détenteur de la terre. Un contrat peut être renouvelé mensuellement si stipulé ou a action unique. Possible d'engager des joueurs et des nps.

Forgeron : Production arme/armure

Chasseur : Production ration (blé)

Cueilleur : Production ration (blé)

Joallier : Production mine de pierre précieuse

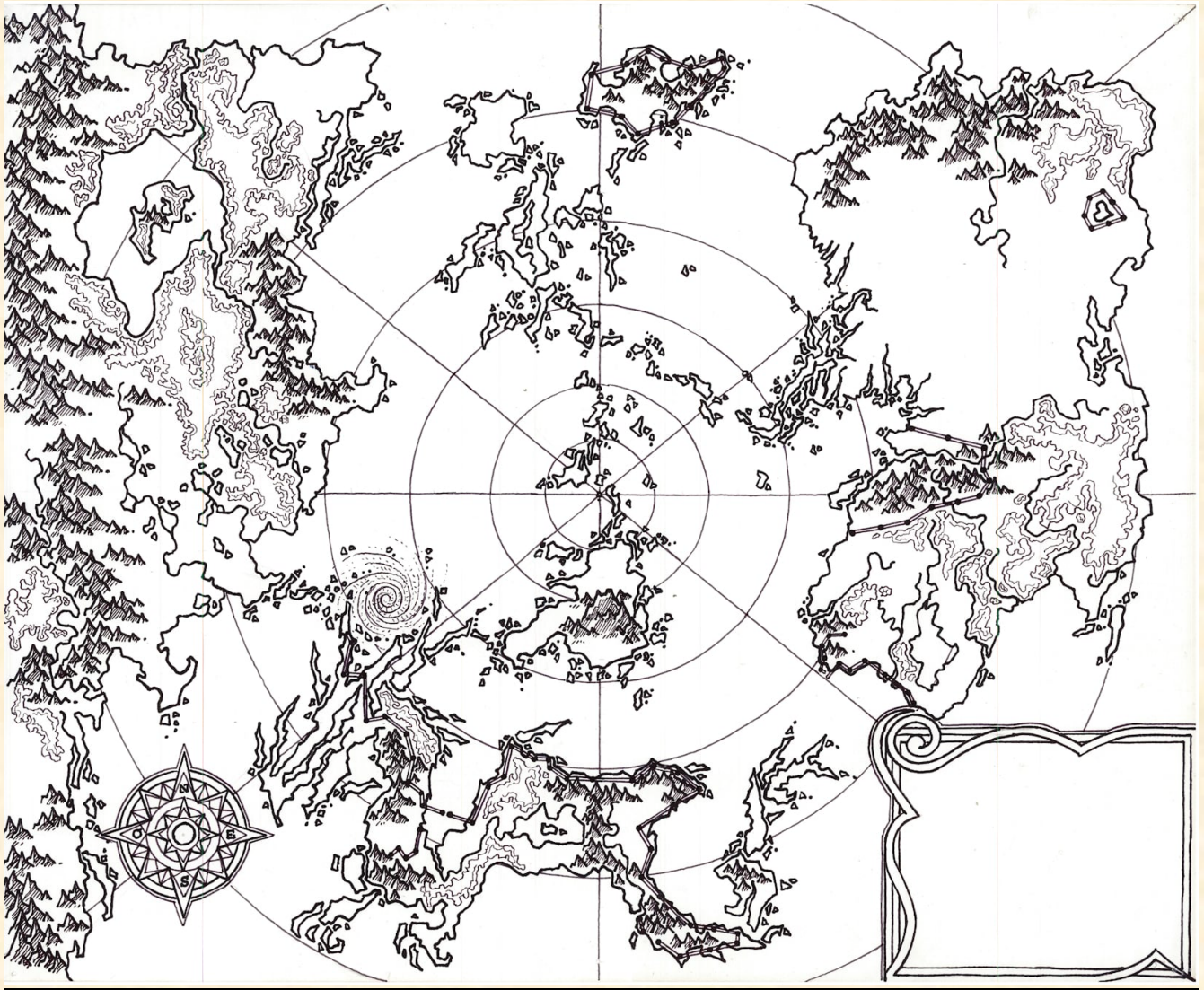
Mineur/extracteur : Production mine de fer ou carrière (doit préciser)

Menuisier : Production de bois pour les camps de bucheron

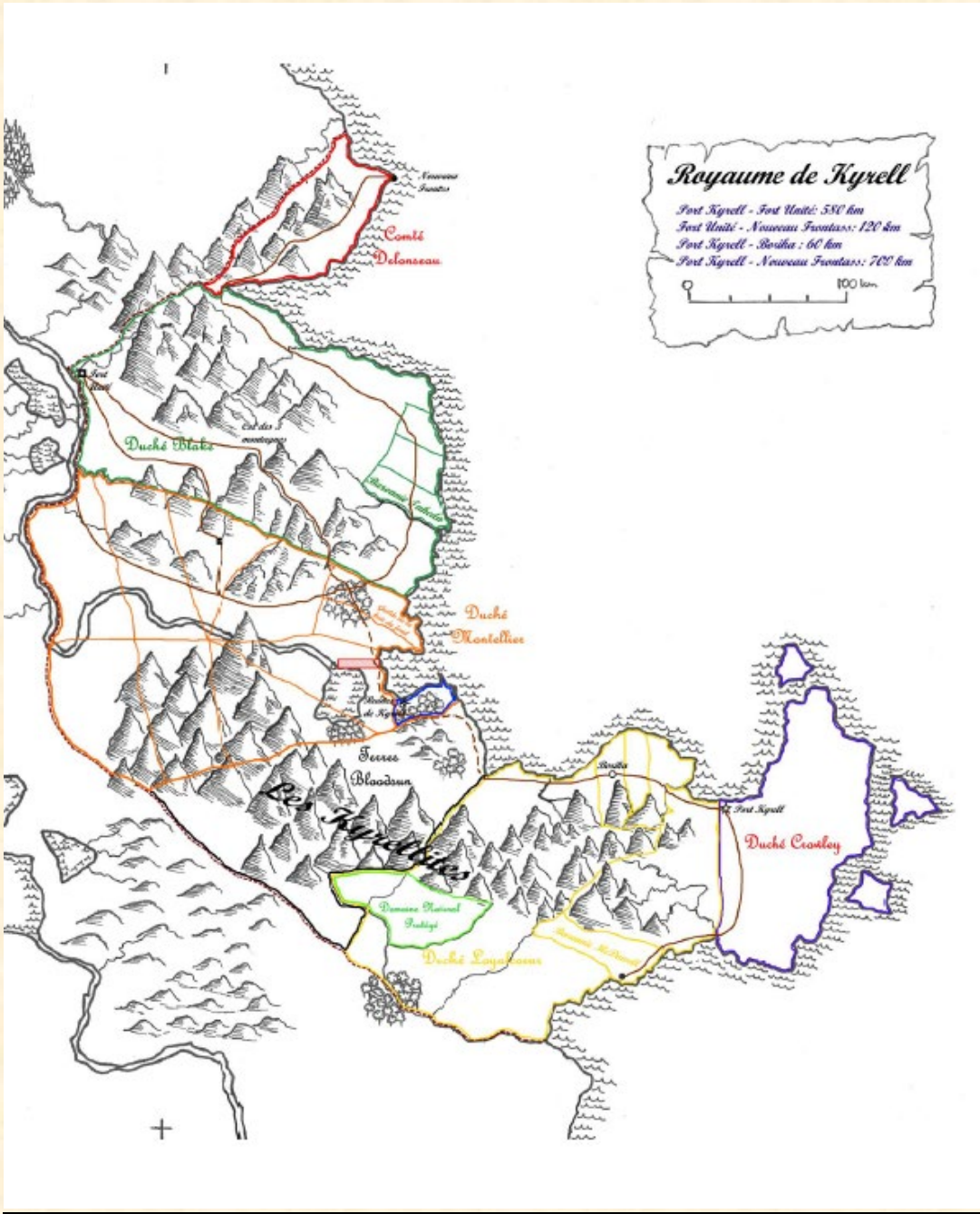
Professionnels (tous métiers inclus)

Niveau du métier	Coût du contrat	Avantages
------------------	-----------------	-----------

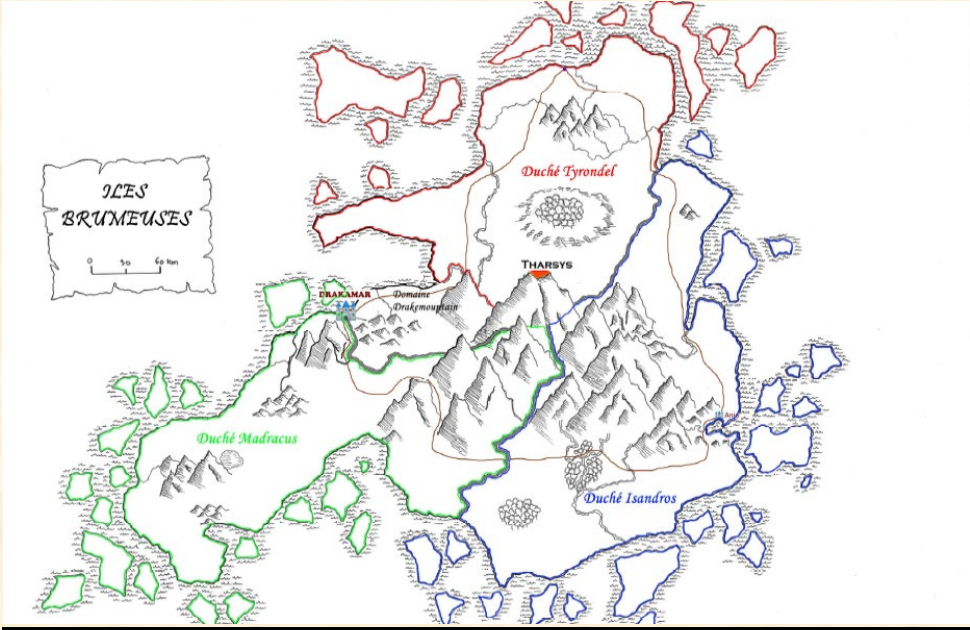
CARTE DU MONDE



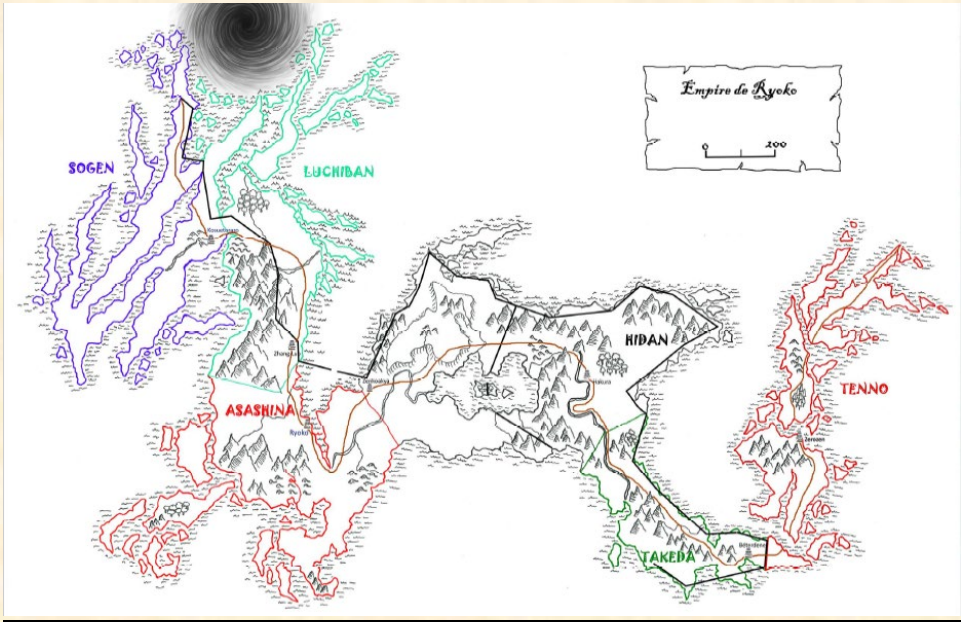
CARTE DE KYRELL



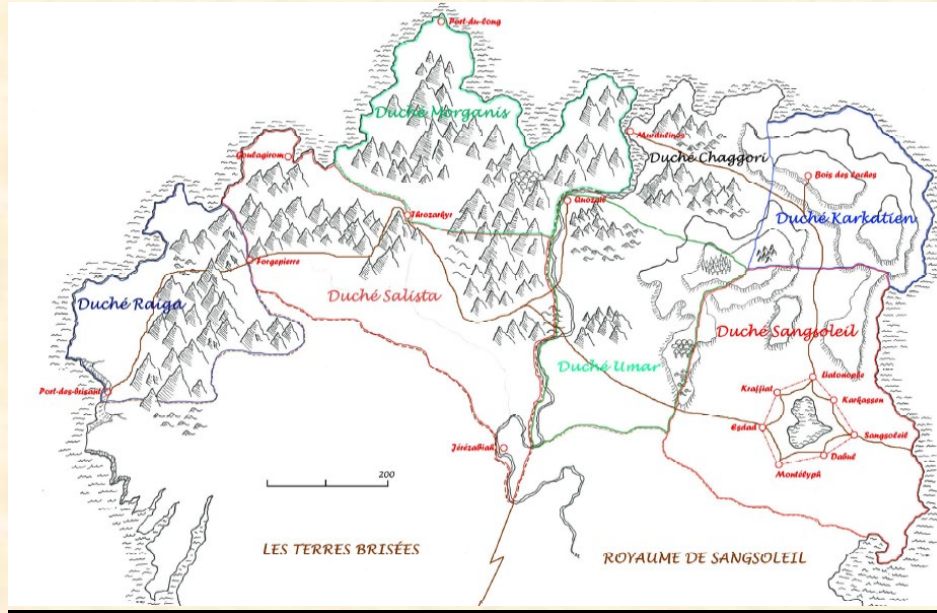
CARTE DES ILES BRUMEUSE



CARTE DE RYOKO



CARTE DES TERRE BRISÉES



CARTE DE ZARYZAD



CARTE DES TERRE DU NORD



CARTE DES ILES PIRATES (À venir)

CARTE DES ILES AUX FRUIT JAUNE (a avenir)

Les Différents Royaumes de Sayari

Royaume de Kyrell	Région des îles Centrales	Royaume de Sangsoleil
<ul style="list-style-type: none"> • Le col des 3 Montagnes • Nouveau Fontras • Fort Unité • Ville de Kyrell (détruite par le feu) • Port Kyrell 	<ul style="list-style-type: none"> • Les Îles pirates 	<ul style="list-style-type: none"> • Les 7 Cités de Sangsoleil • Port-des-brisant • Forgepierre • Goulagirom • Throzakyr • Port-du-long • Quozail • Mordulinos • Bois des Lâches
	<ul style="list-style-type: none"> • Île aux Phoques 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Îles du dragon noir <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ville de Bouzelleton ➤ Ville de Fontras 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Îles aux fruit Jaune 	
	<ul style="list-style-type: none"> • L'île des Shangouloux <ul style="list-style-type: none"> ➤ La Cité d'Osland 	
Royaume des Îles Brumeuses	Terre du Sud-Ouest	Royaume de Ryoko
<ul style="list-style-type: none"> • Cité de Drakamar • Cité d'Anco • Temple de Banrik • Tharsys 	<ul style="list-style-type: none"> • La Cité de Palenké • Cité détruite des Anciens • Cimetière 	<ul style="list-style-type: none"> • Palais de Kozuétorazo • Palais de Zhang-Luo • Palais de Ryoko • Palais de Zenkoakya • Palais de Hakura • Palais de Béterdène • Palais de Zerosen
les Terres Barbares de l'Ouest	Les Terres du Nord	Les Forêts elfique
<ul style="list-style-type: none"> • Cité d'Islangars • Le village de Njorth • Le village de Halborg • Le village de Reykja • Le village de Gardenhal • Le village de Gerberstad • Les ruine de Redstad • Le Fort Kardamos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cité de Glace-Pierre • Cité de Givrok • Ville de Norfins • Ville de Cotegaard • Village de Danwycks • Village de Torsen • Village de Solmund • Village de Fynnlens • Village de Higstad 	<ul style="list-style-type: none"> • Ville de Maltryma Splendeur des Forêts
Royaume de Zaryzad	La Source	Les Monts Forgol
<ul style="list-style-type: none"> • Cité de Zaryzad • Cité de Burdesk • Cité de Mulébor • Cité de Vylurel • Cité de Élysfall • Forêt de Surytharya 	<ul style="list-style-type: none"> • Cité de la Source • Cité de Dosyrel • Cité de Patmondel • Cité de YaunBoutt • Cité de Verte-Pierre • Cité de Fondryl • Cité de Canlendryl 	<ul style="list-style-type: none"> • La Cité de Somburyll • La Cité de Mytryum
Monde des Drow	Monde des Fées	Monde des Dorglu
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Inconnus 	<ul style="list-style-type: none"> • Inconnus

Les Royaumes de Sayari par Groupe Social

Les différents Royaumes Humain



- Le Royaume de Zaryzad sous le contrôle des Delphes.
- Le Royaume de Kyrell sous le contrôle des Crowley.
- Le Royaume de Sang Soleil sous le contrôle d'Ophélia Bloodsun Crowley.
- Le Royaume des Iles Brumeuses sous le contrôle des Drakemountain.
- Le Royaume de Ryoko sous le contrôle des Takeda

Le Royaume Nain



- Le Royaume des Nains sous contrôle des Forgol.

Le Royaume Elfique



- Les Royaumes Elfiques sous le contrôle d'Eldarion.

Les Terres Du Nord



- Le Royaume des Vingars sous le contrôle d'Igvar Thargrimson.

Les Terres De l'Ouest



- Le Royaume des Islangars sous le contrôle d'Elred Erickson.

Les familles Royal Importante

- La Famille Delphes
- La Famille Crowley
- La Famille Daramis
- La Famille Doncivia
- La Famille Bloodsun
- La Famille Drakemountain
- La Famille Salista
- La Famille Takeda
- La Famille Forgol (Naine)
- La Famille Eldarion (Elfique)
- La Famille Dranays (Drow)

Les familles Importante

- La Famille St-Preux (Delphes).
- La Famille Jamysta (Delphes).
- La Famille Loyalcoeur (Crowley).
- La Famille Montellier (Crowley).
- La Famille Blake (Crowley).
- La famille Ahtott (Daramis).
- La famille Lorogas (Daramis).
- La famille Morobak (Daramis).
- La famille De Delvin (Doncivia).
- La famille De Prelonpe (Doncivia).
- La famille De Marire (Doncivia).
- La Famille Tyrondel (Drakemoutain).
- La Famille Madracus (Drakemoutain)
- La Famille Isandros (Drakemountain).
- La Famille Raigia (Salista).
- La Famille Mordanis (Salista).
- La Famille Setrizok (Salista)
- La famille Umar (Bloodsun).
- La famille Karkatien (Bloodsun).
- La famille Chaggori (Bloodsun).

LES HÉRAUDRIES





Famille Delphes (Roi du monde)

Valeur	Unité, Fidélité, Prestige, Apparat
Alignement	Bon
Dieu	Banryk Néosys, Eryss
Race	Presque entièrement humain
Devise	Ensemble pour la gloire
Couleur	Argent - Mauve
Famille seigneuriale des	Famille St-Preux Famille Jamysta



Roi	Vermont Delphes
Reine	Princesse Cassandra
Duc Delphe	
Duchesse	Éléonard Delphes
Marquis Delphe	
Marquise	Marie Blake (décédé)
Conte	
Comtesse	Agnès Delphe
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Famille St-Preux

Valeur	Honneur
Alignement	Bon
Dieu	Banrik
Race	Presque entièrement humain
Devise	Naitre preux mourir preux
Couleur	Blanc et rouge
Famille seigneuriale des	Famille De la Rose Famille De Lyandre Famille De Breton



Duc	Nu
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	Maxwell St-preux (décédé)
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De la Rose



De Lyandre



Famille De Breton



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Combat	Valeur	Force	Valeur	Courage
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk	Dieu	Banryk
Slogan	Nul n'évitera l'épine	Slogan	Toujours plus fort	Slogan	Mon courage est mon armure
Couleur	Noir - Rouge	Couleur	Blanc Noir	Couleur	Rouge
Membre connu	Comte Vaul De la Rose		Comte Jycks De Lyandre		
			Famille Bourgeoise		
Du tonneau		Du		Du	
Du Pied Leger		Du		Du	

Famille Jamysta

Valeur	La vie
Alignement	Bon
Dieu	Eryss
Race	Presque entièrement humain
Devise	Vivre et laissez vivre
Couleur	Vert - Blanc

Famille seigneuriale des	Famille De Boswell Famille De Cormack Famille De Bran
---------------------------------	---



Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	Calixa (NPC)
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De Boswell



De Cormack



De Bran



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Vie	Valeur	Nature	Valeur	Guérison
Dieu	Eryss	Dieu	Eryss	Dieu	Eryss
Slogan	La vie est maitresse	Slogan	Nature est mère de tout	Slogan	Tout pour vivre
Couleur	Noir - Vert	Couleur	Blanc - Vert	Couleur	Vert - Noir
Membre connu		Famille Bourgeoise			
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	



Famille Crowley (Régnante)



Valeur	La loi	
Alignement	Bon	
Dieu	Banryk Néosys	
Race	Presque entièrement humain	
Devise	La loi est maitresse	
Couleur	Bleu et Or et fleur de Lys	
Famille seigneuriale des	Famille Loyalcoeur Famille Montellier Famille Blake	
Reine	Lhyanne Crowley NPC	Prince Arfé Crowley NPC Princesse Laetia Crowley NPC
Duc Delphe	Archange Kalas Crowley NPC	
Duchesse	Ophélia Bloodsun Crowley Richard Crowley NPC décédé	
Marquis Delphe	William Crowley NPC décédé	
Marquise	Rafia Crowley	Mélyanne Crowley NPC
Conte	Aldaris Crowley porter disparu	
Comtesse	Amélya Crowley Elhyzabeth Crowley NPC	
Baron		
Baronne		
Chevalier	Edmond Crowley	
Dame		
Écuyer		
Écuyère		

Famille Loyalcoeur

Valeur	Loyauté, espoir résilience
Alignement	Neutre /Bon
Dieu	Ancien
Race	Presque entièrement humain
Devise	Toujours fidèle
Couleur	Vert et gris

Famille seigneuriale des	Famille De MacNeil Famille De Macbrige Famille De Macdowell
---------------------------------	---



Duc	Triskéos Loyalcoeur, Kyan-jan Loyalcoeur (ascension comme ancien)
Duchesse	Élisabeth Drakemountain Loyalcoeur et Rafia Crowley Loyalcoeur
Marquis	Kayaro Loyalcoeur décédé Marie Loyalcoeur

Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De MacNeil



De Macbrige



De Macdowell



Alignement	Bon	Alignement	Neutre/Bon	Alignement	Neutre/Bon
Valeur	Respect	Valeur	Espoir légende	Valeur	Loyauté
Dieu	Esprit ancien	Dieu	Érudit	Dieu	Banrik
Slogan	N'oublie jamais d'où tu viens	Slogan	Nature est mère de tout	Slogan	La valeur d'un homme se mesure ou bien il se relève
Couleur	Gris - orange	Couleur	Gris - mauve	Couleur	Gris - rouge
Animal	Belette	Animal	Renard	Animal	Loup
Membre connu	Duc Leteos Baron Doran				Chevalier Ulrik

Famille Bourgeoise

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Montellier

Valeur	Justice, combat
Alignement	Neutre /Bon
Dieu	Banryk /Néosys
Race	Presque entièrement humain
Devise	La justice par le combat
Couleur	Rouge et noir
Famille seigneuriale des	Famille De l'Orty Famille De Rousselle Famille De Mandeville



Duc	Gael Montellier décédé
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	Marianne Montellier
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	Ethan Montellier (disparu)
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales De Rousselle

De l'Orty



De Mandeville



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Le renouveau	Valeur	Courage	Valeur	Force
Dieu	Néosys	Dieu	Banrik	Dieu	Banryk
Slogan	Justice et renouveau	Slogan	La vie n'est rien sans le courage	Slogan	La victoire est notre force
Couleur	Rouge- bleu	Couleur	Noir - bleu	Couleur	Rouge - doré
Famille Bourgeoise					
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	

Famille Blake

Valeur	Droiture, honneur
Alignement	Bon
Dieu	Banryk
Race	
Devise	
Couleur	Noir et or
Famille seigneuriale des	Famille De Bellerive Famille De Beaumont Famille De Limbour



Duc	Lévius Blake
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	Rufus Blake
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

De Bellerive



Familles Vassales
De Beaumont



De Limbour



Alignement	Bon	Alignement	Alignement	Bon	Alignement
Valeur	Protection	Valeur	Valeur	Protection	Valeur
Dieu	Banryk	Dieu	Dieu	Banryk	Dieu
Slogan		Slogan	Slogan		Slogan
Couleur	Vert - Or	Couleur	Bleu - Or	Vert et or	Brun - Or

Famille Bourgeoise

Du	Du	Du
Du	Du	Du



Famille Daramis



Valeur	L'art ancien, la création, le savoir, la guérison, la nature
Alignement	Bon
Dieu	Koranyos, Eryss
Race	Humain
Devise	En savoir plus pour en faire plus
Couleur	Crème et Vert

Famille seigneuriale des	Famille Ahtott Famille Lorogas Famille Morobak
---------------------------------	--

Roi	Triana
Reine	

Enfants : Maxence, Wilhem, Aisha, Constance, Salem, Runi et Solène

Duc Delphe	Phili
Duchesse	

Marquis Delphe	
Marquise	

Conte	
Comtesse	

Baron	
Baronne	

Chevalier	
------------------	--

Dame

Écuyer

Écuyère

Famille Ahtott

Valeur	L'art ancien
Alignement	Bon
Dieu	Koranysos
Race	Humain
Devise	Le savoir est l'art
Couleur	Crème et Bleu
Famille seigneuriale des	Famille De Celados Famille De Féonel Famille De Nadar



Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De Celados



De Féonel



Famille De Nadar



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	L'art ancien	Valeur	L'art ancien	Valeur	L'art ancien
Dieu	Koranysos	Dieu	Koranysos	Dieu	Néosys
Slogan	Vivre pour la connaissance	Slogan	La magie est mon art	Slogan	Mon art est le savoir
Couleur	Crème - Bleu	Couleur	Bleu - Crème	Couleur	Bleu - Crème

Famille Bourgeoise

Naxago	Démodécus	Goross
Anherrus	Pocoon	Anthess

Famille Lorogas

Valeur	La création, le savoir
Alignement	Bon
Dieu	Koranyos
Race	
Devise	Le savoir est l'art
Couleur	Blanc et Blanc
Famille seigneuriale des	Famille De Lpox Famille De Bryst Famille De Armmoon



Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De Lpox



De Brystk



De Armmoon



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	La connaissance et création	Valeur	La magie et la création	Valeur	Les études et savoir
Dieu	Koranyos	Dieu	Koranyos	Dieu	Koranyos
Slogan	Vivre pour la connaissance	Slogan	La magie est mon savoir	Slogan	Étudier pour savoir
Couleur	Jaune - Blanc	Couleur	Noir - Jaune	Couleur	Jaune - Noir
Membre connu					

Famille Bourgeoise

Meikia	Bedfroid	Gorax
Euryce	Orckeso	lphytos

Famille Morobak

Valeur	
Alignement	
Dieu	
Race	
Devise	
Couleur	Bleu et Orange
Famille seigneuriale des	Famille De Famille De Famille De



Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De		De		De	
Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Bleu - Crème	Couleur	Bleu - Jaune	Couleur	Bleu - Vert
Membre connu		Famille Bourgeoise			



Famille Doncivia

Valeur	Le Commerce et l'argent
Alignement	
Dieu	
Race	Humain
Devise	
Couleur	Crème et Bleu
Famille seigneuriale des	Famille De Delvin Famille De Prelonpe Famille De Marire



Roi	
Reine	
Duc Delphe	Malik Doncivia NPC
Duchesse	Kyra Doncivia NPC
Marquis Delphe	
Marquise	
Conte	Lili Doncivia NPC
Comtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De Delvin



De Prelonpe



De Marire



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur		Valeur		Valeur	
Dieu		Dieu		Dieu	
Slogan		Slogan		Slogan	
Couleur	Bleu - Crème	Couleur	Bleu - Jaune	Couleur	Bleu - Vert
Membre connu	Famille Bourgeoise				
Basti		Hamuth		Dorus	
Xuthus		Apollo		Athmose	



Famille Bloodsun (Neutre)



Valeur	Savoir magie
Alignement	Neutre
Dieu	Koranyos
Race	Vesper
Devise	
Couleur	Rouge et noir (Soleil rouge et noir)
Famille seigneuriale des	Famille Umar

Roi	Kamerion Bloodsun (Alpha)NPC	
Reine		
Duc		
Duc/Duchesse	Éléna Bloodsun (Alpha) NPC	
Marquis	Nelstar Bloodsun (Alpha) NPC	
Marquise		
Conte	Droj Bloodsun (Béta) (disparue)	Talrik Bloodsun (Béta)
Comtesse		
Baron	Orion Bloodsun (Beta)	
Baronne	Anna Bloodsun décédé (Béta)	
Chevalier		
Dame		
Écuyer		
Écuyère		

Famille Umar

Valeur	Mort et manipulation
Alignement	Mauvais
Dieu	Nokth'ra et culte nécrophage
Race	
Devise	Votre heure viendra
Couleur	Noir blanc rouge
Famille seigneuriale des	Famille De Gordman Famille De Sully Famille De Vanchikas



Duc	
Duchesse	
Marquis	Marcus Umar
Marquise	
Comte	Kirox Umar
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	Xérès Umar
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales De Sully

De Gordman



De Vanchikas



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Bon	Mauvais
Valeur	La non vie	Valeur	Maladie	Protection	Ténèbres
Culte	Nécrophage	Culte	Nécrophage	Dieu	Nokth'ra
Slogan	La mort est votre libération	Slogan	La maladie règne	Slogan	Avancer vers les ténèbres
Couleur	Noir - blanc	Couleur	Noir - rouge	Vert et or	Blanc - rouge
Race	Orc, demi-Orc, loup	Race	Orc et loup	Race	Orc et loup
		Famille Bourgeoise			
Du		Du		Du	
Du		Du		Du	



Famille Bloodsun (Bon)

Les Bloodsun bon chassent les Bloodsun neutre à cause de leur race

Valeur	Savoir magie
Alignement	Bon
Dieu	Koranyos
Race	Mixte humain elfe
Devise	
Couleur	Rouge et blanc (Soleil rouge et blanc)
Famille seigneuriale des	Famille Karkatien Famille Chaggori



Roi	Kierkegaard Bloodsun
Reine	Ophélie Bloodsun Crowley

Prince Lazarus Bloodsun
Princesse Ophélie Bloodsun
Princesse Marianne Bloodsun

Duc	
Duchesse	
Marquis	Lazarus Bloodsun
Marquise	
Conte	
Comtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Famille Karkatien

Valeur	Savoir, magie, vie
Alignement	Neutre
Dieu	Koranyosos
Race	Humain, Elfe
Devise	Vivre pour apprendre
Couleur	Rouge, blanc
Famille seigneuriale des	Famille De Phelan Famille De Caddel Famille De Clairvin



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Azurite Karkatien

Familles Vassales

De Phelan



Vivre pour la magie

De Caddel



Le savoir d'apprendre

De Clairvin



Savoir bien guérir

Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Bon	Bon
Valeur	Magie	Valeur	Savoir	Protection	Guérison
Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos	Banryk	Koranyosos
Slogan	Vivre pour la magie	Slogan	Le savoir d'apprendre		Savoir bien guérir
Couleur	Blanc - rouge	Couleur	Blanc - rouge	Vert et or	Blanc - rouge
Race	Humain, Elfe	Race	Humain, Elfe	Race	Humain, Elfe

Famille Bourgeoise

Du	Du	Du
Du	Du	Du

Famille Chaggori

Valeur	Mort et magie
Alignement	Neutre
Dieu	Banryk
Race	Humain et Orc
Devise	La magie pour la mort
Couleur	Noir, mauve, bleu
Famille seigneuriale des	Famille De Nesta Famille De Bohan Famille De Lelancy



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Kaem Chagori

Familles Vassales

De Nesta



De Bohan



De Lelancy



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Neutre
Valeur	Tromperie	Valeur	La mort	Valeur	Création
Dieu	Nokth'ra	Culte	Nécrophage	Dieu	Koransos
Slogan	Rien ne serait-ce qu'il est	Slogan	La seul issue la mort	Slogan	Détruire pour mieux construire
Couleur	Noir - Bleu	Couleur	Noir - Gris	Couleur	Bleu - Mauve
Race	Mélange Orc et demi-Orc	Race	Humain, Orc et demi-Orc	Race	Humain et demi-Orc

Famille Bourgeoise

Du	Du	Du
Du	Du	Du



Famille Drakemountain



Valeur	Commerce, combat, savoir, force, temps, nature, courage, éléments	
Alignement	Neutre bon	
Dieu	Koranyos Banrik et culte du Dragon	
Race	Humain	
Devise	La forge de la montagne	
Couleur	Rouge - noir (Deux dragons noir et rouge)	
Famille seigneuriale des	Famille Tyrondel Famille Madracus Famille Isandros	
Roi	Danator Drakemountain (Mort) Roi Consort Triskéos Loyalcoeur	Prince Sigvard Drakemountain
Reine	Élizabeth Drakemountain	
Duc Delphe	Vanator Drakemountain	
Duchesse		
Marquis Delphe	Althor Drakemountain	
Marquise	Karel Drakemountain	
Conte	Thanator Drakemountain	
Comtesse	Élisandre Drakemountain	
Baron	William Drakemountain	
Baronne	Katarina Drakemountain	
Chevalier	Martial Drakemountain	Brand Drakemountain
Dame		
Écuyer		
Écuyère		

Famille Tyrondel

Valeur	Courage nature dragon
Alignement	Bon
Culte	Culte du dragon
Race	
Devise	Rien égal le courage du dragon
Couleur	Noir et rouge
Famille seigneuriale des	De Liondel De Drakariel De Lydranel



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Familles Vassales

De Liondel



De Drakariel



De Lydranel



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage	Valeur	Dragon	Valeur	Nature
Dieu	Banrik	Culte	Culte du dragon	Culte	Culte du Dragon
Slogan	Droiture preuve de courage	Slogan	Faire qu'un avec son dragon	Slogan	Dragon protecteur de la nature
Couleur	Blanc et bleu	Couleur	Rouge et noir	Couleur	Vert et blanc
Membre connu					

Famille Bourgeoise

Du Mandrel	Du Danadriel	Du Midronel
Du Valandrel	Du Caladriel	Du Hataniel

Famille Madracus

Valeur	Force combat éléments
Alignement	Bon
Dieu	Banrik
Race	
Devise	Les Éléments aux combats
Couleur	Noir et or
Famille seigneuriale des	De Darcomède De Darracus De D'Alominus



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Familles Vassales

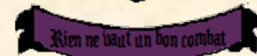
De Darcomède



De Darracus



De D'Alominus



Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Éléments	Valeur	Force	Valeur	Combat
Culte	Culte du dragon	Dieu	Banryk	Dieu	Banryk
Slogan	Subissez la foudre du dragon	Slogan	Notre force est au combat	Slogan	Rien ne vaut un bon combat
Couleur	Noir - Rouge	Couleur	Noir - Vert	Couleur	Noir - Mauve
Membre connu					

Famille Bourgeoise

Du Makalezar	Du Midrela	Du Madrominus
Du Honydriède	Du Midrolus	Du Macouinus

Famille Isandros

Valeur	Commerce savoir temps
Alignement	Neutre
Dieu	Koranyosos
Race	
Devise	Le commerce en tout temps
Couleur	Argent et rouge
Famille seigneuriale des	De Negos De Magnan De Déritos



Duc	
Duchesse	
Marquis	
Marquise	
Comte	
Comtesse	
Vicomte	
Vicomtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Familles Vassales

De Negos



De Magnan



De Déritos



Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Commerce	Valeur	Savoir	Valeur	Temps
Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos	Dieu	Koranyosos
Slogan	Rien ne vaut une bonne négociation	Slogan	Savoir bien commercer	Slogan	C'est le temps de commercer
Couleur	Brun - Rouge	Couleur	Orange - Rouge	Couleur	Vert - Rouge
Membre connu	Famille Bourgeoise				
Du Melegos		Du Maginaut		Du Palandros	
Du Maltéros		Du Madragan		Du Milanios	



Famille Salista

Valeur	Chaos Guerre désespoir
Alignement	Mauvaise
Dieu	Frakk et Nokth'ra
Race	Orc Demi-Orc Humain et Gobelin
Devise	Mort à la race impure
Couleur	Vert et mauve
Famille seigneuriale dess	Famille Raigia Famille Mordanis Famille Setrizok
Roi	Karlos Salista
Reine	
Duc Delphe	
Duchesse	Karol-Ann Salista
Marquis Delphe	
Marquise	
Conte	
Comtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	



Famille Raigia

Valeur	Désespoir
Alignement	Mauvais
Dieu	Nokth'ra
Race	Orc
Devise	Propager le désespoir
Couleur	Argent et rouge
Famille seigneuriale des	De Sombretour De Gardefeu De Morrigan



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Familles Vassales

De Sombretour



De Gardefeu



De Morrigan



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Chaos	Valeur	Chaos	Valeur	Chaos
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan	Que le chaos se propage	Slogan	Que le chaos soit	Slogan	Le chaos règne toujours
Couleur	Noir - Rouge	Couleur	Rouge - Noir	Couleur	Blanc - Noir
Race	Orc +	Race	Orc +	Race	Orc +

Famille Bourgeoise



Famille Takeda

Valeur	Honneur, tradition, pouvoir
Alignement	Neutre
Culte	Culte Dragon
Race	Humain, Kami
Devise	La mort plutôt que le déshonneur
Couleur	Noir et rouge
Familles Vassales	Famille Asahina (air, Lumière) Famille Luchiban (Terre, Ombre) Famille Bushidan (Éther)



Empereur	Kireschi Takeda
Duc Delphe	
Duchesse	
Marquis Delphe	
Marquise	
Conte	
Comtesse	
Baron	
Baronne	
Chevalier	
Dame	
Écuyer	
Écuyère	

Famille Asahina (Air, Lumière)



Familles Vassales Famille Luchiban (Terre, Ombre)



Famille Bushidan (Myamoto)



Alignement	Neutre - Bon	Alignement	Mauvais	Alignement	Neutre - Bon
Valeur	Honneur tradition	Valeur	Tradition pouvoir	Valeur	L'Honneur et courage
Dieu /Culte	Culte du Dragon et Néosys	Dieu /Culte	Culte du Dragon noir et Nok'thra	Croyance	Le Grand Dragon de l'Éther
Slogan	Nous sommes la lumière de nos traditions	Slogan	Le pouvoir sombre des traditions	Slogan	Nous sommes les bras du dragon
Couleur	Jaune - Blanc	Couleur	Noir - Brun	Couleur	Or - Noir
Race	Humain	Race	Humain	Race	Humain
Famille Bourgeoise					

Familles sous -vassales

Tenno
(Nécrophage-dragon)



Alignement	Neutre - Mauvais	Alignement	Valeur	Alignement	Valeur
Valeur	Pouvoir	Valeur	Dieu	Valeur	Dieu
Culte	Nécrophage et culte du dragon	Dieu	Slogan	Dieu	Slogan
Slogan	Le pouvoir nous appartient	Slogan	Couleur	Slogan	Couleur
Couleur	Blanc - Mauve	Couleur	Race	Race	Race
Race	Humain	Race	Famille Bourgeoise		

Familles sous -vassales

Sogen
(Sang-acide)



Hidan
(Eau-Magma)



Tobirama
(Dragon-mage)



Alignement	Neutre - Bon	Alignement	Neutre - Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Honneur	Valeur	Tradition	Valeur	Tradition
Culte	Culte du dragon	Culte	Culte du dragon	Dieu /Culte	Culte du dragon et art ancien
Slogan		Slogan	Notre histoire nous construit	Slogan	Nos traditions nous guiderons
Couleur	Rouge - Noir	Couleur	Bleu - Bourgogne	Couleur	Gris - Noir
Race	Humain	Race	Humain	Race	Humain
Famille Bourgeoise					

Famille Forgol

Valeur	Force courage combat fête et bière
Alignement	Neutre bon
Dieu	Banryk, Baldrim, Hocknar
Race	Nains principalement
Devise	Combat fête et bière
Couleur	Brun - Noir
Familles Vassales	Famille Saphyr Famille Rubis Famille Crystal



Roi	Hocknar Forgol (devenu Dieu)
Reine	Zéphérine Forgol

Duc

Duchesse

Marquis Delphe

Marquise

Comte

Comtesse

Baron

Baronne

Chevalier

Dame

Écuyer

Écuyère

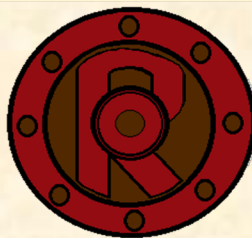
Famille Seigneuriale

Famille Saphyr



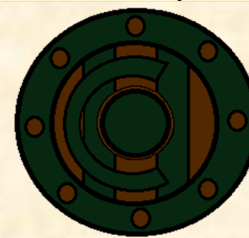
Vive les armes Saphyr

Famille Rubis



La vraie valeur est au combat

Famille Crystal

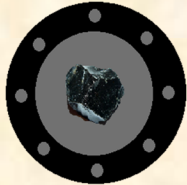


Célébration avec Crystal

Alignement	Neutre	Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Forge militaire	Valeur	Courage combat	Valeur	Tradition célébration
Dieu	Baldrim Hocknar	Dieu	Banryk Baldrim	Dieu	Banrik Baldrim
Slogan	Vive les armes Saphyr	Slogan	La vraie valeur est au combat	Slogan	Célébration avec Crystal
Couleur	Bleu - Brun	Couleur	Rouge - Brun	Couleur	Vert - Brun

Famille Vassal des Saphyr

De Mythril



● Avec la dureté du mythril ●

De l'Enclume



● La tradition dure comme l'enclume ●

De Braise

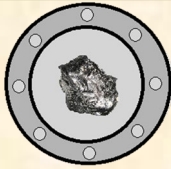


● La puissance de la Braise militaire ●

Alignement	Neutre	Alignement	Bon	Alignement	Neutre
Valeur	Forge militaire	Valeur	Forge tradition	Valeur	Puissance militaire
Dieu	Baldrim	Dieu	Baldrim	Dieu	Banryk
Slogan	Avec la dureté du mythril	Slogan	Tradition dure comme l'enclume	Slogan	La puissance de la Braise militaire
Couleur	Noir - Gris	Couleur	Gris foncé - Noir	Couleur	Rouge orange noir

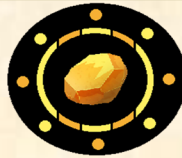
Famille Vassal des Rubis

De Fer



● Fiable comme le fer ●

D'Or



● Tout a de la valeur ●

Du Lion



● Avec la bravoure du lion ●

Alignement	Bon	Alignement	Bon	Alignement	Bon
Valeur	Courage, bravoure, ténacité	Valeur :	Valeur combat prestige	Valeur	Combat gloire bravoure
Dieu	Banryk	Dieu	Banryk Baldrim	Dieu	Banryk
Slogan	Fiable comme le fer	Slogan	Tout a de la valeur	Slogan	Avec la bravoure du lion
Couleur	Gris - Noir	Couleur	Or - Noir	Couleur	Blanc - Or - Bleu

Famille Vassal des Crystal

De Houblon



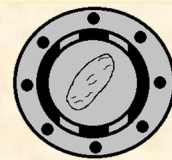
● Une bonne bière Naine ●

Du Marteau



● Rien ne vaut un travail bien fait ●

Du Menhir



● Endurant comme un Menhir ●

Alignement	Neutre	Alignement	Neutre	Alignement	Neutre
Valeur	Fête confort luxure	Valeur	Devoir tradition ancêtre	Valeur	Persévérance endurance
Dieu	Banryk Baldrim, Phoebius	Dieu	Banryk Koranyosos	Dieu	Banryk
Slogan	Une bonne bière Naine	Slogan	Rien ne vaut un travail bien fait	Slogan	Endurant comme un Menhir
Couleur	Vert - Noir	Couleur	Bonze - Noir	Couleur	Gris - Noir

Famille Régnait

Roi Eldarion

Reine

Princesse Orchidée

Prince



Tous les 100 ans le Roi nomme ses 6 conseillers qui deviendront les familles nobles du Royaume Elfique pour les 100 prochaines années 3 hommes et 3 femmes

1 ^{er} conseiller	Grande Dame Elbereth Azrazendae NPC
2 ^{ième} conseiller	Grand Sieur Elros Jusea-Shyr NPC
3 ^{ième} conseiller	Grande Dame Myryel Mea-Shan NPC
4 ^{ième} conseiller	Grand Sieur Galdor Rathildar NPC
5 ^{ième} conseiller	Grande Dame Yavana Finfinborn NPC
6 ^{ième} conseiller	Grand Sieur Sindar Mira-Dirgae NPC

Famille Noble

Azrazendae		Jusea-Shyr		Mea-Shan	
Grande Dame	Elbereth	Grande Dame		Grande Dame	Myryel
Grand Sieur	Arcadio	Grand Sieur	Elros	Grand Sieur	Bregolas
Autres		Autres	Ashana	Autres	
Rathildar		Finfinborn		Mira-Dirgae	
Grande Dame	Irmarune	Grande Dame	Yavana	Grande Dame	Endaria
Grand Sieur	Gaidor	Grand Sieur	Gwindor	Grand Sieur	Sindar
Autres		Autres		Autres	

Système Matriarcale des Drows



Reine

Dranays (Araignée géante d'une beauté rare)

Roi

Sir William (Ange noir)

Hiérophante

Dame Akasha (Elf noir) NPC

Grande matrone

NPC

Matrone

1^{ère} matrone

2^{ième} matrone

3^{ième} matrone

4^{ième} matrone

5^{ième} matrone

6^{ième} matrone

7^{ième} matrone

Tous les males Elf Noir son des soumis aux matrones sauf exception et doivent obéir

Clan Mordanis

Valeur	Chaos
Alignement	Mauvais
Dieu	Frakk
Race	Orc
Devise	Que le mal se propage
Couleur	
Clans Vassales	De Faladad De Balfour De O Bray



Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Clan des Faladad



Alignement	Mauvais
Valeur	Guerre
Dieu	Frakk
Slogan	La guerre n'est que chaos
Couleur	Brun - Rouge
Race	Orc

Clans Vassales Clan des Balfour



Alignement	Mauvais
Valeur	Guerre
Dieu	Frakk
Slogan	La guerre est mon sang
Couleur	Ocre - Rouge
Race	Orc

Clan des O Bray



Alignement	Mauvais
Valeur	Désespoir
Dieu	Nokth'ra
Slogan	La vague de désespoir
Couleur	Vert - Rouge
Race	Orc

Clan Setrizok



Valeur	Guerre
Alignement	Mauvais
Dieu	Frakk
Race	Orc
Devise	Rien vaut une bonne guerre
Couleur	Olive - Blanc
Clans Vassales	De Hautroche De Badinat De Montbord

Duc
Duchesse
Marquis
Marquise
Comte
Comtesse
Vicomte
Vicomtesse
Baron
Baronne
Chevalier
Dame
Écuyer
Écuyère

Clans Vassales

Clan des Hauteroche

Clan des Badinat

Clan des Montbord



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Destruction	Valeur	Guerre destruction	Valeur	Chaos
Dieu	Frakk	Dieu	Frakk	Dieu	Frakk
Slogan	Que rien ne reste	Slogan	Le courroux frappe fort	Slogan	Le chaos vient de nous
Couleur	Brun - Blanc	Couleur	Gris -Blanc	Couleur	Mauve - Blanc
Race	Orc	Race	Hobgobelins	Race	Orc



Clan M.O.M

Valeur	L'Or et la Famille
Alignement	Neutre
Chef	M.O.M
Race	Gobelin
Devis	Une pièce d'or pour M.O.M
Couleur	Vert - Rouge

Clan dirigeant les	Clan De Smourf Clan De Krosk Clan Le G.O.G
---------------------------	--

Chef	Mom
-------------	-----

Fils	Ti-Rouge,
-------------	-----------

Shaman	Taclak
---------------	--------



De Smourf



Alignement	Bon
Valeur	Guérison
Dieu	Éryss
Slogan	Au service de son peuple
Couleur	Bleu - Rouge

Clans Soumis

De Krosk



Alignement	Neutre
Valeur	Hazard et plaisanterie
Dieu	Phoebius
Slogan	Rien ne vaut une bonne plaisanterie
Couleur	Brun - Rouge

Le G.O.G



Alignement	Mauvais
Valeur	Faire Souffrir
Chef	Leur Roi
Slogan	Swing swing swing
Couleur	Vert - Rouge



Clan Skrap

Valeur	Force et Domination
Alignement	Mauvais
Dieu	Mortemeurt
Race	Homme-Rat
Devise	Si ça traîne c'est pour nous
Couleur	Brun - rouge

Clan dirigeant les	Clan Scrub Clan Morsur Clan Trousal
--------------------	---



Roi

Reine

Prince

Princesse

Shaman

Vicomte

Chef de guerre



Clans Soumis

Clan Scrub



Clan Morsur



Clan Trousal



Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais	Alignement	Mauvais
Valeur	Désarrois	Valeur	Magie et connaissance	Valeur	Bouffe et Trouvaille
Dieu	Mortemeurt	Dieu	Frakk	Dieu	Eryss
Slogan	La peur vient avec les Scrubs	Slogan	La mort sure	Slogan	Il y a toujours quelques choses au fond
Couleur	Tan – Gris - Rouge	Couleur	Brun – Gris - Rouge	Couleur	Vert – Gris - Rouge

SAYARI

ROYAUME DES ELF NOIR (6 ÉTAGES)

1^{er} ÉTAGE ENFER
ORGUEIL

LIBRE POUR L'INSTANT

2^{ième} ÉTAGE ENFER
PARESSE

PRINCE FLEMMARD

3^{IÈME} ÉTAGE ENFER
ENVIE

LÉVIATHON

4^{IÈME} ÉTAGE ENFER
GOURMANDISE

PRINCE GOURMAND

5^{IÈME} ÉTAGE ENFER
AVARICE

PRINCE MAMMON

6^{IÈME} ÉTAGE ENFER
LUXURE

PRINCE EMAN

7^{IÈME} ÉTAGE ENFER
COLÈRE

PRINCE RAMUS

LA FORGE INFERNAL

ÉTAGE DES MÉRITES

TITIVALOS, BÉLIAL, BAËL (AVOCAT DES
DIABLES)

PALAIS ROYAL

SOUVERAINE KALYPSO, MEPHISTOPHELES, PRINCESSE DESIRÉE,

LE PLAN DES OMBRES

SEIGNEUR DES OMBRE GAR-HOCK

SEIGNEUR DES OMBRE GAR-HOCK

LE PLAN DES OMBRES