

The background of the entire page is a stylized, painterly illustration of a city street. In the foreground, two characters are walking towards the viewer. On the left is a red-skinned, pointed-eared character (likely an elf or dwarf) wearing a blue and gold striped tunic and brown pants. On the right is a pale-skinned character wearing a black hat with a blue feather, a blue cape, and a brown and white patterned vest over a white shirt. A small dog is sitting on the sidewalk to the left. In the background, there are buildings, a horse-drawn carriage, and a church with spires in the distance under a cloudy sky. The title 'ZONAKRON' is written in a large, metallic, blocky font with a blue and gold gradient. Below it, 'VALLIANCE' is written in a smaller, orange, blocky font with a black outline. The text is set against a dark, textured background that looks like a book cover or a map.

ZONAKRON

VALLIANCE

AIDE DE JEU
LE PROTECTORAT DE VALLIANCE
V-1.1

CRÉDITS

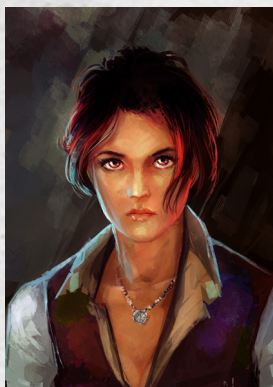
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

Frédéric "Ékmule" Lignac

Illustrateur couverture



Nicolas Fouqué

Illustrateur



Vivien Rakotonirina

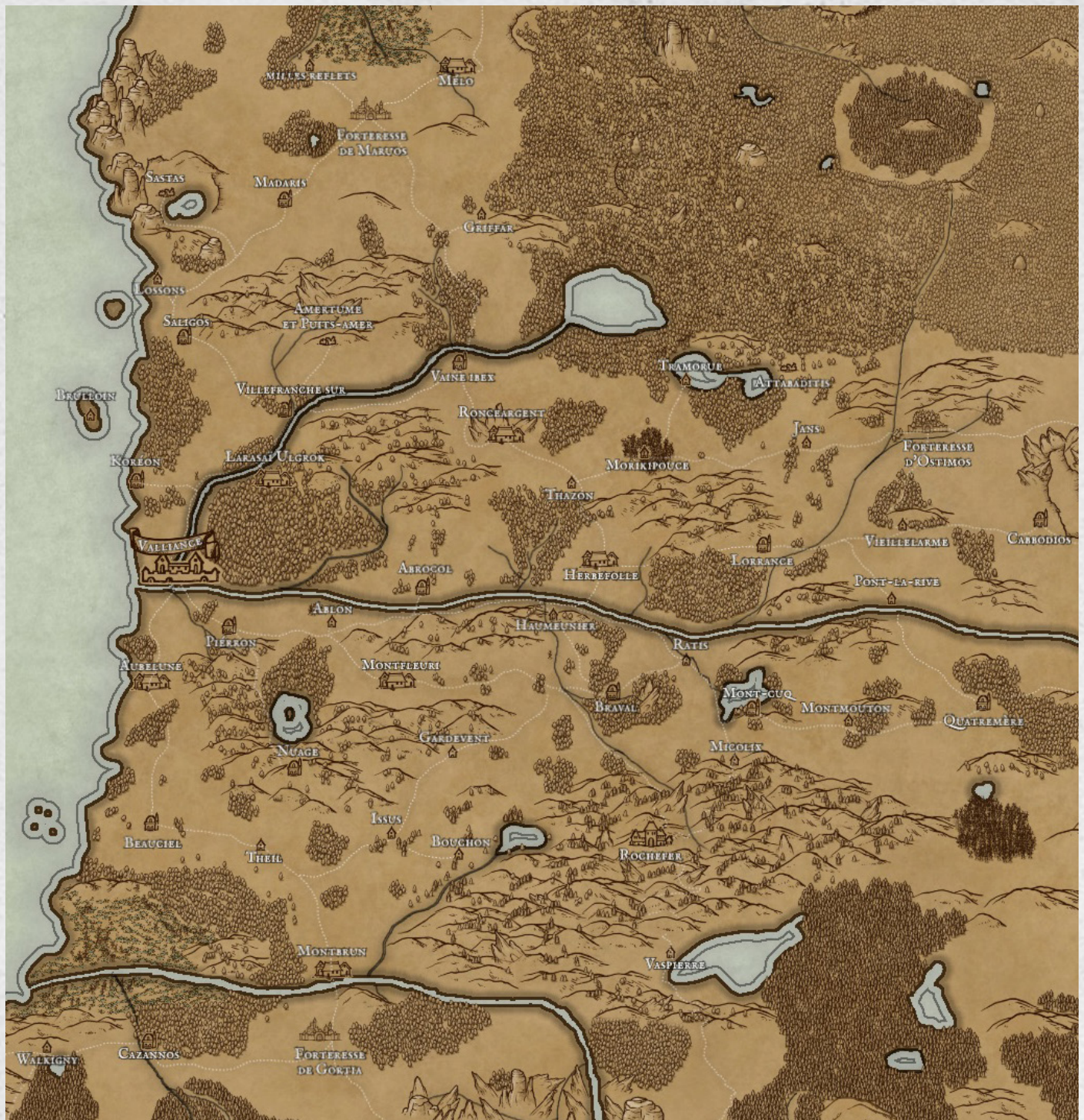
Ce livre d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système de jeu de rôle tactique le plus connu du monde. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content excepté les noms des personnages, les dieux, les artefacts, des lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".



Zonakron Édition
1 Chemin artissau
64460 BEDEILLE

ISBN : 979-10-90563-04-9

© 2021 Zonakron. All Rights Reserved



BIENVENUE

Vous trouverez dans cette aide de jeu de nombreux lieux que vous pouvez utiliser dans votre univers ou parce que vous jouez dans l'univers de Zonakron. Cette aide va se **compléter au fil du temps** et si vous désirez des précisions, n'hésitez pas à contacter l'auteur sur le discord de zonakron(<https://discord.gg/5GgexXG>).

Pour la v1.0

Nous avons la majorité des villages, bourg et petites villes qui sont décrites avec une suggestion de bonus pour les personnages venant de ces lieux.

La suite ?

- Ajouter les lieux de types ruines et forêt
- Ajout des villes, villages qui n'ont pas encore de nom (lieux avec un xxx)
- Ajout de détails sur les fleuves et rivières
- Ajouter des bonus exemple sur le système de règle Pathfinder
- Ajout des rumeurs et légendes

La cité de Valliance compte 250 000 habitants et est en avance sur son temps aussi bien en magie que en science. Considéré que la vie au sein de cette métropole est la même qu'à la fin du 18ème siècle et qu'on y vit des aventures à la Sherlock Holmes mais en style fantasy. Dans les rues, on y côtoie aussi bien des humains (ravien) que des gnomes, des kobolds, des elfes (shasikyr) et toutes autres espèces civilisées. On ne porte pas d'armes sans un permis néanmoins vos joueurs l'auront en tant que mercenaire "officiel". Les armes de guerre et la violence gratuite dans des lieux publics sont déconseillées car les forces de l'ordre interviendront pour les arrêter et les faire juger excepté les quartiers défavorisés.

La carte de la ville entière est disponible sur ce lien : <https://www.zonakron.fr/page/livre-valliance>

Les terres de Rava

Les terres de Rava étaient autrefois une grande nation mais dont la disparition de la famille royale fit éclater en morceaux ce territoire. Les plus grandes cités s'opposent pour se partager les terres les plus riches et le reste est partagé par des petits seigneurs vivants encore dans une ère moyenâgeuse.

Les grandes cités-états de ce pays fracturés possèdent des protectorats qui sont des villages, bourgs et petites villes sous l'autorité des dirigeants de ces dernières. Valliance ne fait pas exception et protège ses habitants comme s'ils étaient "presque" des citoyens de la cité.

Les petites villes et grosses bourgades

Ce sont des lieux où vivent au moins 4000 habitants et pouvant aller jusqu'à 15 000. Ce sont des points importants qui sont considérés comme stratégique pour le bien de Valliance. Contrairement aux habitants des villages, les citoyens de ces communautés sont considérés avec presque aucun dédain par les Vallianciens. On y vit bien et profite de l'avancée technologique de Valliance ainsi que de ses privilèges commerciaux.

Amertume et Puits-amer

Riche petite ville minière qui a été détruite par une récente invasion de monstres étranges, elle est désormais un champ de bataille complexe. Amertume est un avant-poste fortifié comptant à peine une centaine d'âmes mais permettant de descendre avec un monte-charge à vapeur à presque quatre kilomètres sous terre pour rejoindre la ville Puits-amer. Fondé il y a 73 ans par Lael'na Ek'thora, elle a rapidement pris de l'importance et est devenue une concurrente importante de Rochefer. C'est le 8 Bas(Janvier) de l'année 197 que les Vrex attaquèrent et anéantirent la petite ville. Néanmoins cet assaut échoua à éradiquer toute la population grâce aux agents de la dirigeante Dame Ek'thora.

(Lien vers la mini campagne : <https://www.youtube.com/watch?v=U8INYvXDFU&list=PLWG8dbfFDeryBgxw4iC-0KmBNI2d98AJQ&index=1>)

Population moyenne durant l'année -

Type majoritaire de la population -

Production -

Particularité -

Pour vos joueurs Les réfugiés de Puits-amer ont tout perdu et se sont retrouvés à la rue cherchant un moyen de refaire leur vie. Néanmoins, ces derniers ont prouvé qu'ils avaient un instinct de survie rare qu'on peut représenter en jeu par un bonus dans une compétence de survie ou de résistance.

Madaris

Cette grande bourgade est connue pour avoir été anéantie plusieurs fois durant le dernier millénaire. Pourtant, les habitants reviennent et rebâtissent toujours plus solide et plus merveilleux qu'avant. Les architectes reconnus de l'époque et même de ces trente dernières années ont dessiné les plans d'une grande majorité des maisons. On peut y voir des petites gargouilles ou des fresques sur des maisons en pierre racontant l'histoire de Ravanne mais aussi de ses légendes. L'histoire des terres de Rava est sacré aux yeux des habitants de Madaris qui ne désirent pas qu'on répète

les erreurs du passé.

Population moyenne durant l'année 4900

Type majoritaire de la population Ravien(humain), Shasikyr(elfe), kobold et gnome

Production charpenterie, livre, antiquité, magie, fruit

Particularité Dans cette magnifique bourgade, il existe un musée rassemblant l'histoire de Valliance. Avec des statues et autres débris d'une époque lointaine, les bénévoles et le gardien du passé rappellent l'histoire aux visiteurs et une fois dans l'année, une fête est dédiée afin de se rappeler les défaites et les victoires mais aussi les découvertes que l'on a fait sur le passé.

Pour vos joueurs

On n'évite pas le passé qu'il soit bon ou mauvais et cet apprentissage marque durablement chaque habitant de cette bourgade. Votre personnage gagne un bonus pour se rappeler d'un fait historique ou d'une légende.

Mélo (Doux en gaulois)

Cette petite ville est le carrefour avec les régions du nord en dehors de la protection de Valliance. Plateforme de négoce mais aussi le lieu de rendez-vous des mineurs et des exploitations dans les alentours cherchant de passer du bon temps. Il existe donc des tripots et différents établissements pour combler les besoins de leurs clients.

Population moyenne durant l'année 7200

Type majoritaire de la population Ravien(humain), kobold et shasikyr(elfe)

Production outils, objets magiques et minerais

Particularité Dans cette ville, la corruption est importante et les forces de l'ordre regardent ailleurs lorsque des pièces sont déposées par inadvertance dans leurs mains. Le maire de cette ville joue un double jeu afin de garder les activités illégales loin du regard du conseil de Valliance afin d'être indispensable aux yeux du réseau criminel et d'être un informateur utile pour les autorités. Trois familles/clans se partagent le butin de cette petite ville destinée à continuer à grandir.

Pour vos joueurs

Savoir faire profil bas ou localiser une personne enclin à un pot-de-vin fait partie des habitudes d'un personnage venant de cette petite ville. Donner un bonus pour amadouer ou localiser un individu qui serait prêt à regarder ailleurs.

MontBrun (Idée de Xfuidong de zonakron)

En grande bourgade stratégique dont le nom provient de la grande colline non loin, cette communauté a su grandir grâce à sa place tournante pour les biens provenant du continent que provenant des îles hospitalières du continent brisé de Zonaka. À montbrun, on y trouve de tout dont une rue consacrée à la forge et à la charpenterie pour les navires et les convois.

Population moyenne durant l'année 6500

Type majoritaire de la population Shasikyr(elfe) et Ravien(humain)

Production outils, import export, charpenterie, armes et armures

Particularité Montbrun est une grande bourgade dont l'accès depuis le sud est fortifié. Le pont est large mais on y a bâti une série de tours pour la protéger en plus d'une enceinte fortifiée sur la rive sud. C'est d'ici que les patrouilles partent pour chasser les bandits et autres bêtes qui s'attaquent aux voyageurs utilisant le fleuve de Gabisetu.

Pour vos joueurs

Un personnage venant de Montbrun est un débrouillard capable de rafistoler un objet pour qu'il soit utilisable une dernière fois. Le personnage obtient un bonus pour réparer ou bidouiller un objet.

Rochefer

La petite ville minière est la plus productive de tout le protectorat de Valliance et bien des aventuriers tentent leur chance pour faire des expéditions dans les entrailles de Zonakron pour trouver une riche veine de mithril ou de métaux précieux.

Population moyenne durant l'année 7900

Type majoritaire de la population Kobold et Ravien(humain)

Production fer, mithril, gemmes, de l'or et Champignons



Particularité Rochefer est une ville minière connue pour ses incroyables filons de minerais divers et variés dont les galeries s'enfoncent profondément dans la terre. Vivant non loin d'une zone instable de la planète, des tempêtes magiques souterraines modifient le sol et apportent de nouveaux gisements. Les galeries de cette ville sont colonisées par la flore étrange du sous-sol de Zonakron comme des champignons, des fleurs d'une couleur argentée nommées Istas et les étranges buissons sifflants.

Pour vos joueurs Rochefer est une communauté où la compétition est rude avec du travail difficile et dangereux. Les joueurs venant de cet endroit ont une volonté de fer mais aussi tendance à ne pas faire confiance facilement.

Ronceargent

Petite ville populaire pour sa fête de printemps où de nombreux artistes se produisent, on y trouve aussi une tour de mage connue sous le nom de Marbra. Grâce à la carrière de marbre, les mages de la tour fabriquent d'excellents golems de pierre.

Population moyenne durant l'année 8300

Type majoritaire de la population Ravien(humain), Shasikyr(elfe) et Gnome
Production marbre, construction magique, objets magiques, blé et maïs

Particularité Ronceargent est une communauté où il fait bon vivre dont les habitations les plus riches et les places ont de magnifiques statues et gravures. L'art et la connaissance font partie de la vie quotidienne de ses habitants et grâce à la grande école de Ronceargent, les nouvelles générations savent lire et écrire très tôt.

Pour vos joueurs En vivant dans un environnement où l'accès à la culture et l'art sont si facile, les personnages devraient obtenir un bonus dans ces connaissances ou en diplomatie.

Les petites et moyennes bourgades

Ces communautés rassemblent au moins 1000 habitants et peuvent atteindre les 4000 habitants. Ils sont économiquement intéressants pour Valliance et permettent le lien avec les petits villages et des fermiers isolés afin qu'ils vendent leurs produits de qualité vers Valliance. Néanmoins, les Vallanciens les considèrent comme des "lents" pour indiquer leur retard intellectuel envers l'ère moderne dans lequel vive la population de Valliance.

Abrocol

La bière Abrocol est connue non pas pour sa qualité mais pour la quantité qu'on trouve un peu partout dans le protectorat et dans les grandes cités des terres de Rava. Ces cultures de houblon, de la fabrication de levure et surtout de l'art de brasser cette bière en énorme quantité, le village devrait être aussi connu pour ces volailles.

Population moyenne durant l'année 1100

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et Fiereck(Homme-chat)
Production volailles, œufs, bière, houblon, levure

Particularité Abrocol est un village particulier car il a accueilli des esclaves Fiereck en l'an 48Esd qui avait réussi à fuir le Wafa Sar. Ces derniers se sont intégrés et on reprit les traditions d'Abrocol comme n'importe quel Abrocolien. Les fierecks n'ont pas pour autant abandonné leurs traditions consistant à honorer les esprits des animaux et de leurs ancêtres.

Pour vos joueurs

Le respect des esprits et des ancêtres est important pour votre personnage et vous avez un bonus contre les effets négatifs venant d'un fantôme ou tout autres esprits.

Cabbodios

Non loin de la veine d'or, cette communauté est en grande partie des travailleurs de cette crevasse où on peut récolter du souffre et autres plantes étranges vivant dans ce puits naturel plongeant à 3km de profondeur.

Population moyenne durant l'année 2600

Type majoritaire de la population gnome, kobold et ravien(humain)

Production souffre, outils et composants magiques

Particularité À cause des gaz toxiques venant de la faille de la veine d'or, des inventeurs se sont installés pour fournir du matériel pour y survivre plus facilement. On trouve donc de nombreux ateliers et des apprentis qui rêvent de trouver l'invention qui permettra de descendre dans le gouffre.

Pour vos joueurs

Un personnage venant de Cabbodios est plus résistant contre les gaz toxiques et gagne un bonus contre eux.

Cazannos

Petite bourgade entourée de bois et de champs, on y trouve un ancien fort vieux de 9 siècles qui sert aujourd'hui de caserne et de stockage de matériel pour l'armée. Forges et ateliers ainsi que charbonniers sont prospères en ce lieu sans compter les fermes. La vie est particulièrement tendue car il y a de nombreuses querelles entre les familles depuis des générations. Ces vieilles rancunes refont tôt ou tard surface et provoquent des accidents plus ou moins graves obligeant le dirigeant de la caserne à enquêter pour trouver le vrai coupable.

Population moyenne durant l'année 2100

Type majoritaire de la population ravien(humain) et kobold

Production outils, armes et bétails

Particularité On trouve en ce lieu un ermite-herboriste qui aide de temps en temps sur les affaires criminelles. Priant Bélisama, il entretient un autel en son honneur et les habitants sont très reconnaissants envers cet ermite qui aide les plus faibles et soigne les blessures sans rien demander en échange.

Pour vos joueurs

Dans un village où les querelles sont récurrentes, les personnages venant de Cazannos ont l'habitude de se bagarrer et obtiennent un bonus pour se battre à mains nues.

Gardevent

Cette bourgade fortifiée est un point sûr pour la région où vit une famille de dragons des nuages. Ces derniers sont totalement acceptés par Valliance et ils ont leur place dans la société. Les habitants de Gardevent rassemblent des agriculteurs, des éleveurs mais ils sont connus pour faire une crème très appréciée pour les pâtisseries.

Population moyenne durant l'année 3600

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et kobold

Production lait, céréale, bétail, tissu

Particularité Cette bourgade est aménagée afin que les imposants dragons puissent se déplacer mais c'est surtout l'école de cuisine dirigée par le dragon Umbral Cyr'Gnac soutenu par le conseil de Valliance. Le maire est le dragon des nuages Braop'takol qui fait son possible pour que la vie reste paisible malgré les conflits politiques entre les différents marchands et le consortium de l'hydre.

Pour vos joueurs

La cuisine fait partie de la vie des habitants de cette bourgade. Votre personnage obtient des bonus pour la cuisine mais aussi pour identifier quelque chose de non comestible ou empoisonné.

Herbefolle

C'est ici qu'on trouve d'importantes familles d'agriculteurs possédant de vastes terres. Les bêtes fousseuses sont une véritable bénédiction et malédiction car c'est grâce à elles que la terre est aussi riche mais ces monstres s'attaquent aux gens durant la période de reproduction. Néanmoins, il est de réputation qu'un hebrefollien sait toujours reconnaître une bonne terre et l'arrivée d'une sale bestiole.

Population moyenne durant l'année 2100

Type majoritaire de la population Shasikyr(elfe) et kobold

Production maïs, bétail(Bœuf), blé, Légumes

Particularité Vastes terres entre les mains de puissantes familles vivant depuis des siècles sur ces terres, il existe pourtant de nombreux secrets qui sont bien gardés. On dit que chaque bonheur ou malheur n'est jamais une coïncidence dans ce village.

Pour vos joueurs

Vivre à Herbefolle, c'est savoir avoir l'instinct pour la terre et les bêtes qui y vivent. Votre personnage a un bon palais et a des bonus pour avoir des informations sur une bête/insecte fousseuse.

Larasai Ulgrok

Petite bourgade en majorité de kobolds et de gnomes (70% de kobolds et 28% de gnomes), elle détient les plus importantes scieries du protectorat de Valliance. Ces dernières utilisent des techniques magiques et chimiques pour que les arbres replantés repoussent plus vite. Ils subissent souvent les attaques des Giamos de Cassanos.

Population moyenne durant l'année 2900

Type majoritaire de la population kobold et gnome

Production bois, planches et herbes médicinales

Particularité La scierie est une industrie particulièrement bien implémentée avec le traitement sur place du bois pour les transformer en planche avant de les charger sur les navires en direction de Valliance. Néanmoins au plus profond de la forêt Briccos, il existe des équipes de chercheurs d'or qui tentent leur chance en faisant de l'orpaillage dans les ruisseaux.

Pour vos joueurs

La forêt est un milieu complexe et savoir reconnaître son chemin fait partie des habitudes des citoyens de Larasai. Votre personnage a un bon sens de l'orientation qui peut se traduire par un bonus pour retrouver son chemin.

Lorraine

Cette petite bourgade est un point d'échange commercial pour de nombreux paysans et trappeurs. Certainement une des communautés les plus éloignées de la protection de Valliance et pour cette raison, elle est protégée de façon permanente avec une garnison.

Population moyenne durant l'année 3500

Type majoritaire de la population Ravien(humain), Shasikyr(elfe), kobold et gnome

Production peaux, céréales, import/export et bétail

Particularité Lorraine et ses alentours sont connus pour avoir de nombreux problèmes de banditismes malgré la milice en place. Afin de répondre à la demande, la GACP (guilde des affaires de chasses et de protections) a créé une extension à Lorraine pour s'occuper des nombreuses affaires déposées par les habitants et les autorités.

Pour vos joueurs

Ce sont des campagnards qui ont l'habitude de ne pas se laisser faire avec un tempérament chaud lorsqu'on les menace. Donner un bonus pour résister ou réaliser une intimidation.

Lossons

Cette petite bourgade est très exigeante sur l'apparence de ses rues et maisons. Considéré comme le « village » le plus fleuri du protectorat, on y trouve des maisons de repos pour les familles riches de Valliance mais aussi des autres grandes cités des terres de Rava. Cette exigence est même appliquée aux habitants et le maire n'hésite pas à utiliser des moyens de pression pour faire partie les personnes qui ne savent pas se tenir.

Population moyenne durant l'année 1400

Type majoritaire de la population Shasikyr(elfe) et ravien(humain)

Production fleurs et plantes médicinales

Particularité Un vieux manoir a été réaménagé pour soigner les cas d'hystéries graves et on y expérimente des nouvelles techniques pour rétablir la santé mentale comme l'hydrothérapie, la lobotomie etc...)

Pour vos joueurs

Avec une pression constante pour bien se tenir, un personnage venant de ce village aura un bonus lorsqu'il discute avec des personnes de la haute société.

Mont-Cuq

(Idée de la communauté Zonakron)

Ce petit bourg au nom qui fait sourire a pourtant une origine bien plus martiale. Cuq est le nom d'un guerrier qui vécut dans une époque lointaine d'environ deux milles ans et la tribu vivant ici donna le nom à ces collines pour honorer sa mémoire même si aujourd'hui on ne sait plus pourquoi. Aujourd'hui, c'est un village autonome avec ses moulins, ses champs et ses bêtes.

Population moyenne durant l'année 1800

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et shasikyr(elfe)

Production Herbes à fumer, fer, outils

Particularité Rien d'exceptionnel dans ce village très rural mais pourtant, c'est cette solidarité qui est la particularité car même lorsque le bourg est attaqué par une menace quelconque les Montcuq s'organisent et s'y opposent rapidement. Car contrairement à l'administration désastreuse de Valliance, ils sont organisés.

Pour vos joueurs

Être organisé dans sa vie est un aspect de la vie des Mont-Cuqiens qui les

avantages dans leur quotidien. Le personnage devrait obtenir un bonus pour remarquer des objets ou d'événements illogiques autour d'eux.

Saligos

(Idée de Fermidirac de Zonakron.)

Petite bourgade connue pour son marché de bétail qui accueille des centaines d'éleveurs venant des collines amères et des fermiers environnants, ses habitants n'aiment pas trop les richouilles et les aventuriers. Hélas avec la destruction de Puits-amer, ils sont envahis par chasseurs de primes et les soldats.

Population moyenne durant l'année 1200

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production bétails, fruits et alcools forts

Particularité Qui n'a pas goûté sans prendre gare au Ouh'Saligos, cet alcool fort qui réchauffe votre corps bien plus que vous l'aurez voulu. Fabriqué depuis plus de trois siècles dans un Vernemeto(Un monastère en quelque sorte) de la divinité Ogmios, il existe aujourd'hui de nombreuses brasseries à Saligos et aussi de nombreux producteurs de blés et de fruits.

Pour vos joueurs

Savoir tenir l'alcool est une obligation dans cette bourgade et tout personnage venant de Saligos ont un bonus pour résister aux effets de l'alcool.

Villefranche sur Bremio(énoncé Brémio)

(Idée de Fermidirac de Zonakron)

Dernière étape avant l'avant-poste amertume et la ville minière de Puits-amer, cette bourgade modeste est devenue le centre de ravitaillement pour les forces militaires qui s'occupent d'endiguer l'invasion de Vrex. Les réfugiés de Puits-amer sont rarement restés à Villefranche préférant aller vers Valliance pour refaire leur vie.

Population moyenne durant l'année 3700

Type majoritaire de la population Shasikyr(elfe) et Ravien(humain)

Production artisanat, arme à feu et charbon

Particularité Cette bourgade est connue pour son puits à charbon fournissant une grande quantité de ce produit. On y trouve aussi d'excellent artisan qui n'aime pas les odeurs de la métropole et préfère exercer leurs arts dans cette bourgade très agréable à vivre.

Pour vos joueurs

La créativité et l'art de la volonté du travail acharné sont l'essence des habitants de cette bourgade. Ce personnage gagne un bonus dans les connaissances de l'art ou l'artisanat.

Les hameaux et les villages

Rassemblant dans de rares occasions au maximum 1000 habitants, ce sont des petits villages de fermiers, chasseurs, bûcherons ou d'éleveurs de moutons. Même si le protectorat est protégé par l'armée, il existe encore de nombreuses menaces pouvant s'attaquer à ces petites communautés. C'est pour cette raison qu'il y a souvent des patrouilles et même quelques militaires en permanence en ces lieux.

Ablon

Malgré la proximité de Valliance, ce village de fermiers reste à l'écart des problèmes et le commun des mortels ne s'intéresse pas à eux. Tranquille avec des habitants qui ont quelques problèmes intestinaux, Albon reste l'endroit idéal pour se faire oublier

Population moyenne durant l'année 140

Type majoritaire de la population ravien(humain)

Production céréales

Particularité on y trouve un geyser d'eau chaude qui alimente une mare appréciée par les habitants qui s'y baignent.

Pour vos joueurs

Un personnage venant d'Albon a des tripes solides même s'il a quelques flatulences. Le personnage gagne un bonus pour éviter d'être malade.

Aubelune

(Idée de Cyberchange de Zonakron)

Apprécié pour ses panoramas sur l'océan et les terres avoisinantes, ce village fut pourtant un endroit qui fut le théâtre de terribles batailles et par conséquent un très ancien cimetière. Appréciés par les artistes, ce village

de pêcheurs et de vignerons apprécient le calme et la paix.

Population moyenne durant l'année 400

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et Nolcadien(nain)

Production poissons, légumes

Particularité Les fermiers ont tendance à déterrer d'anciennes armes, armures et des ossements lorsqu'ils labourent. En ce lieu, il existe un ancien temple de Teutatès(Divinité des morts) dans lequel on dépose les ossements. Les familles d'Aubelune gardent souvent les armes ou armures comme une sorte d'héritage ou simplement par appât du gain.

Pour vos joueurs

Le passé n'est pas oublié à Aubelune et marque les habitants de ce village. Le personnage devrait avoir un bonus lorsqu'il est en contact avec un militaire ou un esprit enclin à être sensible à la mémoire du passé.

Beauciel

Ce village est connu pour son importante production de céréales et ses habitants considérés comme des ignares et des bouseux superstitieux. Ces derniers n'hésitent pas à chasser tous les sangs-mêlés de leur contrée.

Population moyenne durant l'année 390

Type majoritaire de la population Gnome, Kobold et Ravien(humain)

Production céréales

Particularité En l'an 179 Esd, la famille Tourlin, un des plus importants propriétaires agricoles de ce village, fut frappée par le malheur. Des rumeurs de malédictions et de pactes avec de sombres puissances courent aujourd'hui alors que cette famille disparut dans les flammes de leur grande ferme. Depuis il y a eu plusieurs attaques de goules que les patrouilles militaires ont stoppé sans pourtant éradiquer sa source.

Pour vos joueurs

Superstitieux de nature à Beauciel, votre paranoïa a du bon car vous flairez quand quelque chose ne tourne vraiment pas rond. Donner un bonus ou des indices lorsqu'un événement bizarre survient autour de ce personnage.

Bouchon

Ce petit village de fermier gnome apprécie le calme et la tranquillité. Vivant presque en autarcie, ils sont connus pour leurs herbes à pipe qu'ils gardent jalousement pour eux. Ces fermiers se défendent grâce à leurs énormes chiens entraînés capables de combattre les loups et autres prédateurs sans aucune peur.

Population moyenne durant l'année 280

Type majoritaire de la population Gnome

Production légumes

Particularité Ce village abrite en réalité une petite communauté de fées non violentes mais farceuses qui vivent en harmonie avec les villageois et les protègent autant que possible des menaces de l'extérieur. La cheffe est Zippy Zapa qui adore fumer de l'herbe avec le maire du village et qui est une excellente lanceuse de sort de l'école de l'illusion.

Pour vos joueurs

Votre personnage connaît de nombreuses blagues et obtient un bonus lors de discussions amicales.

Braval

Bien des bêtes mutantes ont attaqué ce village, pourtant à Braval, on n'abandonne jamais la terre de ses ancêtres. De nombreux héros viennent de ce petit village qui fut plus d'une fois détruit. On y trouve un temple de Caléto avec un autel où sont représentées les bêtes et autres menaces diverses qui ont été vaincues. Non loin de ce village, il existe une petite mine exploitée pour son cuivre.

Population moyenne durant l'année 220

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production cuivre

Particularité Bien des aventuriers sont venus à l'aide de Braval avec des succès et des échecs. Pourtant ce village, il existe un ancien temple en ruine du panthéon de Rava où plusieurs fois un mal abominable naquit pour menacer les mortels de ces terres. Maintes fois débarrasser du mal, il existe en réalité un secret qui explique pourquoi en ce lieu de terribles maléfices ne cesse d'apparaître. (Raison cachée par le créateur mais vous pouvez très bien décider par vous-même de la vérité)

Pour vos joueurs

Braval est une terre qui donne le courage d'affronter les épreuves et de se relever alors qu'on pensait être battu. Pour ce personnage, vous pouvez donner un bonus lorsqu'il est en grande difficulté afin de montrer cette pugnacité.

Brulloin

Sur l'île de la corne d'Andélios, ce trouve le village de Brulloin réputé pour ses pêcheurs ainsi que pour ses vêtements en laine très épaisse venant de leurs troupeaux de moutons.

Population moyenne durant l'année 450

Type majoritaire de la population gnome et nolcadien(nain)

Production poissons

Particularité Le phare fortifié dédié à la divinité Ogmios, Dieu de la diplomatie et de la stratégie, est aussi une bibliothèque et une école d'histoire peut fréquenter. Néanmoins, l'endroit a une bonne réputation et attire des enfants de bonne famille loin du protectorat de Valliance.

Pour vos joueurs

La rigueur du climat sur cette île renforce les personnes venant de ce village. Un personnage gagne un bonus pour résister au froid et au vent.

Griffar

Village de chasseurs et de bûcherons, ils ramènent leurs prises à la bourgade de Ronceargent. On recrute de temps en temps ces derniers pour chasser une bête dangereuse donnant une bonne réputation à cette communauté pour ses compétences dans le domaine.

Population moyenne durant l'année 80

Type majoritaire de la population ravien(humain)

Production peaux

Particularité Au sein du village vit une famille d'ours noir qui accompagne les chasseurs. Dressés et acceptés, ces ours sont très attachants et obtiennent du miel en récompense par l'apiculteur vivant dans ce village.

Pour vos joueurs

Les personnages venant de ce village sont habitués aux forêts et à ses dangers. Ils obtiennent un bonus dans cet environnement pour ne pas se perdre ou éviter un danger dans les bois.

Haumeunier

(Idée de Snaker de Zonakron)

Ce petit village rassemble des agriculteurs de céréales, d'éleveurs de chèvres, de meuniers et d'artisans boulangers. Sur la plus haute colline, on y trouve une école privée de mages dont la spécialité est l'utilisation des énergies élémentaires.

Population moyenne durant l'année 310

Type majoritaire de la population Gnome

Production farines, viande et fromage

Particularité L'école privée de Pritio Nema est tout à fait reconnue par l'administration du conseil de Valliance. Les études sont réalisées à Haumeunier mais les examens sont passés à la métropole. Il existe d'autres petites écoles mais celle d'Haumeunier a bonne réputation malgré les trois meurtres qui ont eu lieu il y a 13, 33 et 47 ans. On y apprend beaucoup sur les vents et la météorologie ainsi que l'art scientifique étrange de l'aéronautique.

Pour vos joueurs

Au contact de cette école privé, les personnages venant de ce village ont un bonus en science ou dans l'art de la magie.

Issus

(Idée de Xfuidong de zonakron)

Ce hameau est un endroit perdu où une simple auberge de voyage trône sur une route mal entretenue. Tout autour se trouvent plusieurs fermes qui ont l'habitude de se défendre eux-mêmes et dont les habitants n'apprécient guère les "étrangers". En gros presque tout le monde et c'est souvent problématique pour les voyageurs.

Population moyenne durant l'année 90

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production -

Particularité Dans ces terres peu civilisées, il existe d'anciennes tombes et

autres ruines d'une époque où la terre de Rava était unifiée en une seule nation. Des aventuriers osent braver les alentours espérant découvrir un quelconque trésor.

Pour vos joueurs

Les aventuriers vous en avez vu et vous savez vous défendre et leur expliquer qu'ils ne sont pas chez eux ! Votre personnage gagne un bonus de diplomatie ou d'intimidation lorsqu'il traite avec les aventuriers/bandits et autres.

Jans

Ce village sur la route de la forteresse d'Ostimos est un rassemblement de fermes et d'éleveur de bétail. Rassuré par la présence des patrouilles de l'armée, ils sont les plus proches de la terre maudite d'Attabaditis et ses monstres.

Population moyenne durant l'année 200

Type majoritaire de la population ravien(humain)

Production bétail

Particularité Dans ce village vive les descendants des survivants Attabaditis qui espèrent un jour briser la malédiction. Nul mage aussi puissant soit-il trouva la solution même s'il existe des pistes sérieuses dans les archives du conseil de Valliance.

Pour vos joueurs

Votre personnage a l'habitude des contes et légendes sur les fées et obtient un bonus pour discuter avec ces dernières ou pour connaître leur pouvoir.

Koréon

Ce village de pêcheurs approvisionne la campagne en poissons frais et ils ont pour spécialité la chasse aux bêtes marines imposantes telles que les baleines. Ils ont dans ce village un site dédié pour le dépeçage de ces grands animaux. C'est ici qu'on forge les meilleurs harpons et qu'on les enchante afin de percer les peaux les plus dures.

Population moyenne durant l'année 460

Type majoritaire de la population Nolcadien, Ravien(humain) et Fie-reck(Homme-chat)

Production poisson, huile de baleine, charpenterie, navire de pêche

Particularité Koréon est un village dont la routine ne change pas avec de tradition qui dure depuis des siècles. Ils n'aiment guère la science et les nouvelles méthodes et préfèrent rester dans leur art. Le 1er Uisce(8ème mois de l'année sur 13), on célèbre la fête des tempêtes consacrée au dieu Cernunnos. En cette occasion, chaque village réalise des courses et d'autres jeux d'adresse.

Pour vos joueurs

Votre personnage a forcément navigué et appris à être sur un navire ce qui lui confère un bonus pour naviguer ou rester en équilibre en pleine mer.

Micolix

Petit village peu connu des gens du commun, il l'est pour son entrée vers les profondeurs des terres de Rava et de l'immense forêt de champignons Mico qui s'y trouve. Dans ce sous-sol riche, on y trouve des bains chauds et curatifs où les amoureux n'hésitent pas à s'y rendre malgré le danger de se perdre en route.

Population moyenne durant l'année 160

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et gnome

Production champignons et herbes médicinales

Particularité L'eau chaude de ses bains est très bonne pour la santé mais selon les périodes de l'année elle acquiert des propriétés magiques dont l'origine est inconnue. L'effet magique peut guérir votre calvitie un jour et vos problèmes de rhumatisme un autre jour quelques semaines plus tard.

Pour vos joueurs

À Micolix, on a une santé de fer et votre personnage ne semble jamais tomber malade. Lorsqu'une maladie ou même un poison affecte votre personnage, vous avez un bonus pour y résister.

Mille-reflets

(Idée de Slim de Zonakron)

Près du marécage de letoselto (La vie grise en gaulois), cette communauté est connue pour ses tanneurs, ses guides chevronnés et sa guilde d'alchimistes avec une réputation spéciale. Non loin de la forteresse de Maruos,

elle a souvent la visite de patrouilles de soldats novices dont on met les nerfs à rude épreuve grâce aux rumeurs extravagantes qui courent à propos du village.

Population moyenne durant l'année 140

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production produits alchimiques

Particularité En ce lieu où les herbes et autres produits utiles pour l'alchimie sont exploités, on y trouve surtout beaucoup d'oiseaux en tous genres. La plupart sont inoffensifs exceptés certaines espèces très dangereuses pour les voyageurs imprudents. L'oiseau le plus connu de ce marais chasse en meute et sont appelés Bec de kall(Idem que le monstre Fer de hache)

Pour vos joueurs

Savoir soigné les plaies et les piqûres font partie du quotidien des habitants de Mille-reflets. Votre personnage gagne un bonus pour fournir les premiers secours.

Montfleuri

Village situé entre deux collines, il est connu pour ses éleveurs de vaches et de cochons ainsi que pour son excellent vin. Il y a des bandits qui sévissent souvent sur les routes qui échappent aux patrouilles de l'armée. Ces voleurs de grand chemin négocient souvent la "taxe" en prenant en compte la richesse de la personne tout en étant peu violent ce qui étonne toujours les victimes et les autorités qui préfèrent s'attaquer aux bandes bien plus violentes et malfaisantes.

Population moyenne durant l'année 900

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production vin, arme, outils, fruit, bétail.

Particularité Ce village est une œuvre d'art à lui seul et on dit qu'un maléfice doit planer sur ce lieu car on a rarement envie de le quitter. Nulle magie mais il est vrai que c'est un village fleuri bien arrangé et très accueillant. Néanmoins, on n'accepte pas n'importe qui et d'étranges disparitions ont eu lieu mais dont on ne doit pas en parler. En réalité, il existe un culte de vieux priant Caléto qui enquêtent et éliminent toutes personnes aux mauvaises intentions avec leurs propres moyens (Ils sont vraiment vieux).

Pour vos joueurs

Vous avez l'œil pour voir les mensonges et vous avez un bonus pour s'en apercevoir.

Montmouton

(Idée de Fermidirac de Zonakron)

Il faut bien dire que ceux qui ont bâti ce village n'ont pas été d'une grande originalité. Comme son nom l'indique, il y a de nombreux moutons et surtout d'une espèce particulièrement grande à six pattes avec une toison d'une couleur allant du rose pâle au violet.

Population moyenne durant l'année 150

Type majoritaire de la population Gnome

Production laine, moutons

Particularité La course du moutmout est née dans ce petit village qui est devenu courant dans d'autres petits villages des terres de Rava. Pour cette fameuse course, une grosse statue de mouton a été érigée et servant de point de départ et d'arrivée.

Pour vos joueurs

Le dressage et le contrôle des animaux sont des talents travaillés dès le plus jeune âge. Le personnage a un bonus pour gérer les colères des animaux et de les calmer. Attention, c'est seulement pour calmer la colère d'un animal et pas le dompter.

Morikipouce

(Idée de Dalvyn de Zonakron)

Ce petit village s'est établi à côté de l'étrange forêt de Mori qui n'a aucun feuillage. Le maire est très content du nom de son village qui est déformation de l'ancien nom donné à la forêt dont l'origine est perdue. Aujourd'hui, les voyageurs et marchands viennent découvrir ce lieu pittoresque et sa liqueur venant de la sève de ces arbres.

Population moyenne durant l'année 450

Type majoritaire de la population Gnome

Production Liqueur, fruit

Particularité En vérité ces arbres sans feuilles sont les racines de plantes du monde souterrain. D'étranges sortes d'arbres qui poussent au plafond

et vivant dans de grandes cavernes ouvertes exposés à des sources de lumière venant directement du cœur de Zonakron. Les étranges fruits qui y poussent sont uniques dans les terres de Rava et sont protégés par les fermiers du village.

Pour vos joueurs

L'intérêt des villageois aux choses étranges de la nature leur donne une certaine connaissance rare aux personnages concernant les plantes.

Nuage

Cette petite communauté de trappeurs et d'éleveurs de moutons se trouve sur une haute colline non loin d'un pic où on a bâti un télescope. Ce télescope est dédié aux étoiles et aux recherches sur les perturbations magiques liées aux deux lunes. L'endroit est resté peu fréquenté excepté par ceux qui désirent s'éloigner

Population moyenne durant l'année 61

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production fourrure et laine

Particularité Ce petit hameau est pourtant un lieu connu par de nombreux intellectuel de Valliance. De nombreux élèves ou des professionnels n'hésitent pas à venir à Nuage pour s'instruire ou mener des projets d'astronomie ou sur l'étude des vents magiques. Le grand bleu est l'unique auberge de Nuage et appartient à Léon Sando, un ancien chasseur de primes qui apprécie sa retraite. Ce dernier ne boit que du lait à tous ses repas.

Pour vos joueurs

Le fait de croiser autant d'amateurs du ciel, un personnage venant de Nuage a l'habitude de repérer les signes météorologiques communs comme l'arrivée de pluie ou d'un beau temps.

Post-la-rive

(Idée de Rieffen de Zonakron)

Ce hameaux est un point de passage fréquent pour traverser le fleuve Riette. Il y a très peu d'activités à part les deux auberges de chemin et quelques fermiers sans réussites. L'endroit donne un sentiment sinistre d'abandon lorsqu'on aperçoit les ruines des chapelles des divinités de Rava et du temple abandonné d'Ésus.

Population moyenne durant l'année 190

Type majoritaire de la population Ravien(humain)

Production -

Particularité Le danger est sur cette route où les bandits et autres créatures malveillantes trouvent facilement un lieu pour s'y cacher et attendre leur prochaine victime. L'armée fait des patrouilles pour protéger les voyageurs sur les routes mais en dehors vous êtes livrés à vous-même. Des cachettes de toutes sortes renferment quelques trésors car les bandits ont été masqués par un mal bien plus grand.

Pour vos joueurs

Vivre dans la peur aiguise votre instinct de survie et vous permet de choisir le bon chemin afin d'éviter une mauvaise rencontre. Vous avez un tempérament négatif de la vie mais votre personnage gagne un bonus en survie.

Quatremère

(Idée de Térésa de Zonakron.)

Entouré par quatre collines qui lui valut le nom de Quatremère, ce village est très "spirituel" et a continué à tenter de communiquer avec les esprits des défunts. Cette communauté est encore moins appréciée par les Vallianciens qui considèrent ces pratiques archaïques. Mise à part cela, c'est un village de chasseurs, fermiers et d'artisans tout à fait respectable.

Population moyenne durant l'année 780

Type majoritaire de la population fiereck(homme-chat), kobold et ravien(humain)

Production cuir, fourrure et soie

Particularité Selon les années, ce village a de temps en temps des liens forts avec le monde des rêves et des esprits. Grâce à ceci, leurs ancêtres ont tissé une toile de protection empêchant les esprits maléfiques et autres créatures mort-vivantes de venir dans ce village. Hélas, les traditions ont eu beaucoup de difficultés à transmettre ce savoir et il est arrivé plusieurs fois que des membres de ce village partent en quête d'un maître voodoo pour réparer cette protection.

Pour vos joueurs

En lien avec le monde des rêves, cette ouverture d'esprit est un avantage

pour votre personnage. Le personnage a un bonus lié à son sommeil ou même dans le plan des rêves.

Ratis

(Idée de Curses de Zonakron. Nom gaulois pour Muraille)

Ce hameau s'est construit autour d'une auberge de chemins fortifiée et apporte un lieu sûr aux voyageurs désireux d'aller vers Rochefer. Pourtant, il s'avère que l'endroit est tout à fait destiné pour faire de bonnes poteries grâce à son argile de qualité. Il y a 91 ans, un mage voulut remercier le propriétaire de l'auberge appelée à cette époque la corne rouillée et fabriqua un excellent golem d'argile pour protéger l'établissement.

Population moyenne durant l'année 380

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et kobold

Production poterie

Particularité Les artisans de Ratis font de l'excellente poterie mais aussi de bons vêtements pour le voyage et fabrique du matériel en tous genres. Les prairies sont occupées en majorité par des chèvres et on y trouve d'excellents fromages. Ratis est pourtant connu aussi pour ses attaques de bandits et autres sales bestioles qui ornent l'entrée de l'auberge.

Pour vos joueurs

La patience est une sorte de tradition à Ratis et il en faut après tous les malheurs que ce village a subis. Votre personnage gagne à être courageux et un peu lent aussi.

Thazon

Petit village où les voyageurs ne font que passer, Thazon est une communauté principalement d'agriculteur qui ont une tendance à défendre leurs terres à coups de mousquets et de tromblons. Non loin du village, on peut voir de vieilles ruines d'anciennes fermes oubliées depuis des années voire des siècles.

Population moyenne durant l'année 130

Type majoritaire de la population ravien(humain)

Production céréales

Particularité Les ruines des vieilles maisons sont les restes des familles vivant à Thazon il y a plus de deux siècles durant la grande guerre divine. Même si on peut en trouver dans toutes les terres de Rava, on peut voir avec beaucoup de chance, de jour comme de nuit, des esprits regardant vers une direction bien précise sans agresser qui que ce soit.

Pour vos joueurs

Un personnage vivant dans cette communauté gagne un bonus contre la peur venant d'esprit ou d'illusion.

Theil

(Idée de menestrel69 de jdrvrtuel)

En référence aux tilleuls environnant le village, Theil est connu pour son miel de tilleul et pour la famille Hache. Fameux ébénistes et fabricant d'excellents instruments de musique, le talent de cette famille est reconnue jusqu'à Valliance. Les autres habitants vivent principalement de la culture maraîchère et des céréales, envoyées à Auberville pour être transformée en farine.

Population moyenne durant l'année 275

Type majoritaire de la population Ravien(humain) et gnome

Production Instrument de musique, bois, légumes, céréales

Particularité Grâce à la famille Hache, des artistes n'hésitent pas à voyager jusqu'au village et viennent animer l'auberge de chemin "La citrouille". Ce va-et-vient d'artistes a permis d'attirer beaucoup de monde pour la fête de la vie (20ème jour du 3ème mois) devant la chapelle de Lught.

Pour vos joueurs

Le village de Theil est aussi connu pour ses habitants charmants. Votre personnage a un bonus pour discuter et mettre à l'aise les personnes avec qu'ils discutent.

Tramorue

(Idée de Sgrogue de zonakron)

Ce petit village étrange est connu pour ses fabricants de charrette en tous genres et même de diligence. Au printemps, ils organisent une fête avec une course de charrette rassemblant les familles des fermes lointaines et des hameaux dont les noms sont à peine connus par l'administration de



Valliance.

Population moyenne durant l'année 220

Type majoritaire de la population Gnome

Production charpenterie, outils et véhicules

Particularité Un énorme atelier existe au centre du village qui est en réalité un ancien temple d'Éssus. On y trouve tout plein de bric-à-brac pour réparer voire fabriquer de nouvelles choses. Grâce à ce lieu, il y a de nombreux artisans astucieux qui inventent de temps en temps de nouvelles façons de créer une charrette plus rapide ou plus efficace.

Pour vos joueurs

Un personnage venant de ce village adore manier les véhicules et les réparer. Ils ont donc un bonus quand ils conduisent un véhicule tel qu'une diligence et en artisanat pour les réparer.

Vaine Ibex

(Idée de Snaker de Zonakron. Nom gaulois bouquetin vert)

Communauté pieuse de Cernunnos, divinité de la nature de Rava, on dit que sa fondation date de plus de mille ans et que sous son sol se trouve des ruines oubliées depuis longtemps. Pourtant elle est surtout connue pour son élevage d'animaux de trait en tous genres et le talent de leurs herboristes.

Population moyenne durant l'année 640

Type majoritaire de la population Halfelin, gnome et ravien(humain)

Production animaux de trait et de course

Particularité éleveurs et dresseurs depuis des années de monture en tous genres, on y trouve dans ce village un lieu atypique huit tours en ruine dont l'origine semble avoir disparu dans les archives les plus anciennes de Valliance. Aujourd'hui, ces dernières servent à nicher des griffons en tous genres sous la tutelle de trois familles.

Pour vos joueurs

Le dressage et le contact avec les animaux font partie de la vie des personnages ayant vécu dans ce village. Ils obtiennent des bonus en dressage ou pour se lier d'amitié avec un animal.

Vaspierre

Hameau reculé au bord du lac de Cottos Coccos, ils ne sont que rarement concernés par la vie politique de Valliance et les villageois échange rarement avec leurs voisins. Survivant dans une nature peu amicale, ses habitants n'aiment guère les « étrangers » et tenteront de leur faire peur avec des rumeurs et légendes.

Population moyenne durant l'année 35

Type majoritaire de la population ravien(humain)

Production pêches

Particularité La vie est dure mais elle l'est beaucoup moins depuis un dragon dépressif habite les environs. Ce dernier fait peur à la plupart des menaces sur le village même si en réalité, les étranges bruits sont en réalité les sanglots du dragon.

Pour vos joueurs

Vivre à Vaspierre, c'est être débrouillard. Pêcheur, chasseur, élevage de poulets, pour survivre, il faut savoir se débrouiller et le personnage gagne un bonus en artisanat pour réparer ou fabriquer des outils.

Walkigny

Petite communauté sur la route vers la forteresse de Gortia, elle s'est bâtie autour d'un pilier de rituel de protection de l'ère des étoiles brisées. Ce village au bord de la rivière du Briscau rassemble des pêcheurs, bûcherons et quelques chasseurs.

Population moyenne durant l'année 180

Type majoritaire de la population kobold et ravien(humain)

Production bois

Particularité Il existe deux autels oubliés par les autorités excepté des habitants du village. Le premier est celui de Caléto, le dieu du courage, et un autre au seigneur démon Cygoron, le démon-machine, qu'on a saccagé.

Pour vos joueurs

Un personnage venant de cette communauté est habitué aux rumeurs et autres légendes étranges. Celui-ci gagne un bonus pour se rappeler d'une histoire étrange et bizarre.

Vieillelarme

Ce village fut maintes fois détruit durant son histoire et celui-ci n'existe que depuis 69 ans. Construit non loin d'un ancien temple destiné à Teutatès, la divinité protégeant les âmes des morts, on y cultive des fruits et les habitants font leur possible pour que les sangliers ne mangent pas les truffes du coin. On dit que l'endroit est maudit ou protégé par des fantômes mais tout ça ne sont que des rumeurs stupides.

Population moyenne durant l'année 210

Type majoritaire de la population ravien(humain) et gnome

Production fruits

Particularité Même s'il y a eu quelques cas de mort-vivant, ils ont été chassés il y a bien longtemps. Néanmoins parmi les habitants de ce village, il y a deux chasseurs de primes retraités qui ont eu à faire aux abominations de la non-vie et ils n'hésitent pas à prendre les armes pour défendre le village.

Pour vos joueurs

Les histoires sur les morts-vivants sont contées dans les familles de génération en génération. Un personnage venant de ce village gagne un bonus pour connaître les morts-vivants qu'il rencontre.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

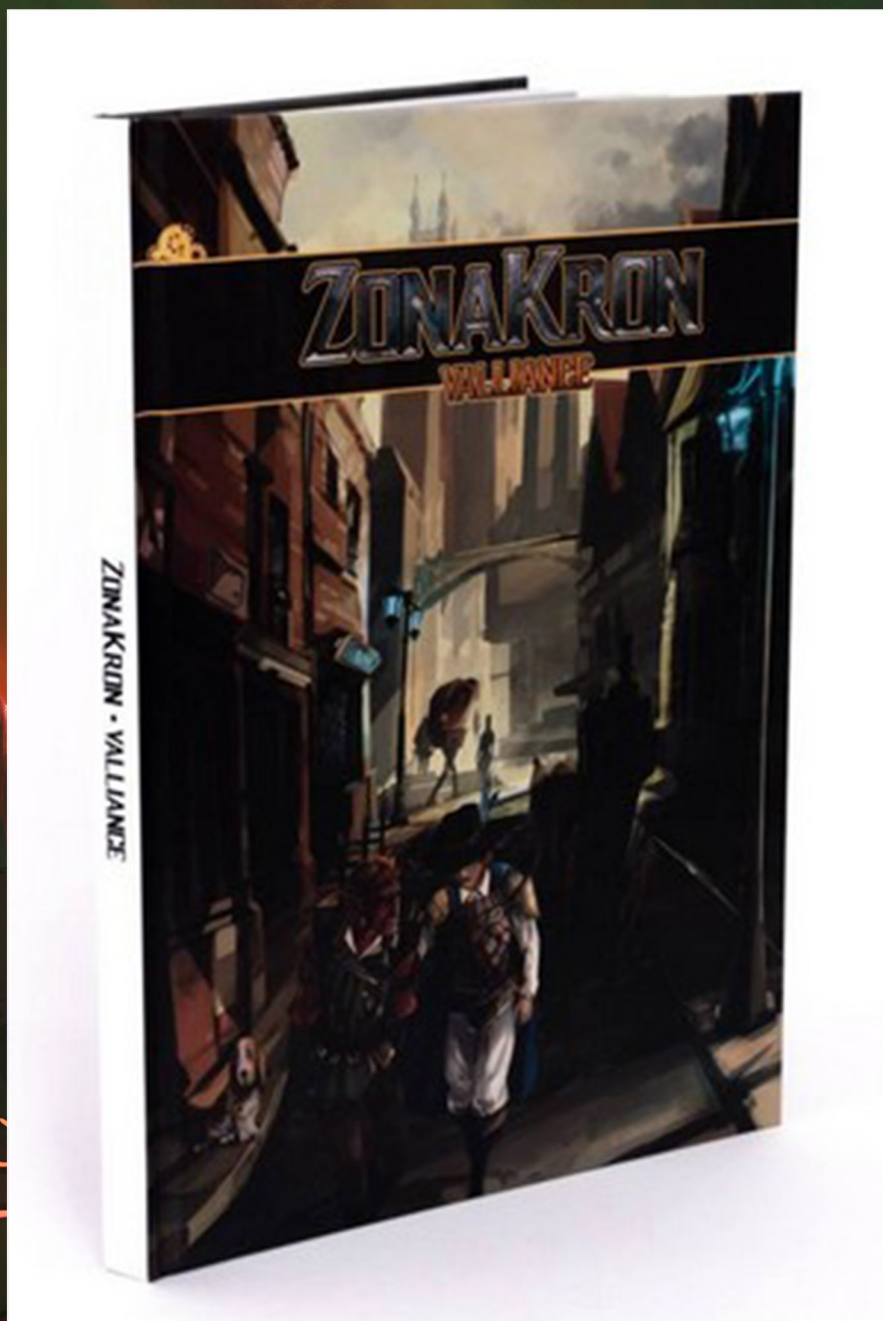
15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



ZONAKRON

VALLIANCE



PRIX 44€

DANS VOTRE MAGASIN OU COMMANDEZ LE MOI DIRECTEMENT