



Livre 1

Création de Personnages

Edition 2026

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok
Ragnarok.regles@gmail.com

Editeur Responsable :

Ragnarok ASBL, rue de la station 51 – 4560 Terwagne

Livre 1 : Création de personnage

Introduction

Pour créer votre personnage dans l'univers de Ragnarok, vous devrez choisir un archétype, une race, une région d'origine ainsi qu'éventuellement, une religion.

Les archétypes

Les archétypes déterminent la carrière suivie par votre personnage. Un nouveau personnage entre en jeu avec un archétype niveau 1.

Cette partie des règles vise à présenter les bases de chaque archétype. Pour connaître les subtilités de votre archétype, référez-vous au livre 3.

Artisan

Qu'ils soient cuisiniers, forgerons, brasseurs... Les artisans sont ceux qui maîtrisent un savoir-faire, des techniques, souvent traditionnelles, dans la confection, la réparation ou l'amélioration d'objets. Ils savent lire des plans ou des recettes, et les réaliser, pour peu qu'ils aient le matériel et les ressources adéquates.

Un artisan doit choisir une spécialisation (alchimie, brasserie ou forge) et peut apprendre les recettes liées à cette spécialisation. Il peut confectionner, réparer et améliorer des objets liés à sa spécialisation.

Règles importantes :

- Apprentissage (livre 2)
- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Liste de recettes (livre 3)

Guérisseurs

Les guérisseurs sont ceux qui se montrent curieux parmi les curieux, ceux qui n'ont pas eu peur de se retrousser les manches et de lire autant de livres qu'ils ont tripatouillé dans les entrailles. Certains ont commencé rebouteux avant d'être élevés par la pratique, et d'autres se sont formés sur le tas, parce qu'ils n'avaient pas le choix. Devenus experts en chirurgie, ils recousent les plaies plus ou moins profondes, stoppent les hémorragies, amputent, s'intéressent aux maladies... Les guérisseurs sauvent des vies.

Les guérisseurs peuvent soigner les blessures et fabriquer les remèdes nécessaires pour lutter contre les maladies.

Règles importantes :

- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Soins des guérisseurs (livre 3)
- Traitement des maladies (livre 3)

Guerrier

Par envie ou par la force des choses, les guerriers sont ceux qui ont été endurcis par la vie sur Tanak. Que ce soient les nécessités de la chasse ou de protéger son prochain, les circonstances et les périls rencontrés les ont poussé à embrasser la voie des armes. Au contact de l'adversité, ils se sont endurcis, ont appris à encaisser les coups, et parfois même à les rendre.

Les guerriers obtiennent +1 PV à toutes les localisations, +1 point de bagarre et peuvent porter les armures lourdes ainsi que les pavois.

Règles importantes :

- Sécurité (livre 0)
- Le combat et la santé (livre 2)
- Équipement (livre 2)

Mystique

Les mystiques sont le lien entre le monde des vivants et celui des morts. Dotés du pouvoir de double-vue, eux seuls sont capables de voir les esprits, et sont en mesure de les retenir assez longtemps pour pouvoir les interroger. Par un rituel approprié, ils peuvent déchirer la voile entre les mondes pour aider les esprits défunts à retrouver leur corps. Avec un pied dans le monde spirituel, il n'est pas rare de voir un mystique s'investir dans la prêtrise (ou le chamanisme), se mettre au service d'un dieu ou d'un autre.

Les mystiques peuvent voir et interagir avec les esprits et sont capables de mener des rituels.

Règles importantes :

- La mort (livre 2)
- Messes et rituels (livre 3)

Tisseur

Ayant développé une sensibilité aux courants magiques balayant Tanak, les tisseurs sont ceux qui ont décidé de vouer leur vie à l'étude et la pratique de sortilèges. Certains soignent, d'autres effraient, ou entravent. Quoi qu'il arrive, tisser demande une grande concentration, ainsi qu'une liberté de mouvement qui rend impossible sa pratique en armure. Beaucoup du savoir de jadis étant remis en question par les récents évènements, cet art subtil en est revenu à ses balbutiements et doit être redécouvert.

Les tisseurs peuvent apprendre et lancer des sorts. Ils commencent le jeu en connaissant trois niveaux de sorts.

Règles importantes :

- Apprentissage (livre 2)
- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Magie (livre 3)

Les races

La race détermine l'espèce à laquelle appartient votre personnage. Ce choix doit être déterminé d'une part, par ce que vous souhaitez jouer, mais aussi par l'effort que vous souhaitez mettre dans votre costume. Pour être considéré comme appartenant à une autre race que la race humaine, votre personnage devra afficher prothèses, postiches, masques, maquillage étendu... Nous vous invitons, avant de faire votre choix, à mesurer les contraintes qui peuvent accompagner la race, et à vous demander si vous les supporterez pendant toute la durée du jeu. Par souci de simplicité, les demi-X ne sont pas acceptés. Si croisement il doit y avoir, une race ou l'autre prend le pas sur l'autre.

*Les personnages **peaux-vertes** et **hommes-bêtes** doivent faire valider leur costume par l'arbitrage avant le début du jeu lors de la tournée des Spectres. Vous pouvez aussi contacter l'organisation par mail avant le jeu avec des photos de votre costume pour vous assurer qu'il soit accepté.*

NB : Jouer un personnage d'une espèce plutôt que d'une autre n'a d'impact que sur votre role-play. Par conséquent, si vous choisissez d'incarner un non-humain, nous ne saurions trop vous recommander d'y mettre les formes. Un simple masque en carton ou plastique qui reposera sur votre front la majeure partie du temps ne permet pas aux autres participants de vous identifier clairement comme une créature. Cela vaut aussi pour les espèces "présentant humaines". Vous ne pouvez peut être pas changer votre taille pour celle d'un hobbit ou scintiller comme une faërie; mais nous comptons sur vous pour faire mieux qu'un gilet en tweed ou une petite paire d'ailes transparentes. Lachez-vous!

Faëries

Aussi loin que remonte l'histoire actuellement connue du monde, les Faëries étaient présentes. Leur race vit le jour dans les âges les plus anciens, issue de la rencontre entre la nature dans sa forme la plus originelle et des sources de vie pures et puissantes. Et c'est ainsi d'ailleurs que beaucoup d'entre eux naissent encore de nos jours.

Aussi nommé Le Petit Peuple, ils sont de nature partiellement végétale, ou animale. Sève ou sang parcourt leur corps. Avec le temps, certains ont adopté la reproduction sexuée, surtout parmi les Faëries d'origines animales similaires, mais bien d'autres sont asexués. Les Faëries ne se reproduisent pas avec les autres races.



Leur apparition est fortement influencée par leur environnement naturel. C'est ainsi que l'on trouve des populations de Faëries les plus importantes dans les forêts les plus profondes, les lacs les mieux préservés et les marais les plus isolés, là où la nature demeure encore intacte.

Leurs formes et leurs personnalités varient énormément, mais elles sont le plus souvent étroitement liées à l'élément naturel dont elles sont issues, lui-même façonné par l'environnement écologique qui les accueille. Ainsi, certaines Faëries tirent leur origine d'un fruit de saison abondant dans la région, tandis que d'autres sont associées à un animal qui y prospère. Saison au moment de leur naissance, climat général et autres phénomènes naturels peuvent aussi influencer leur physique et personnalité.

Il ne faut pas confondre le Petit Peuple avec les Hommes-Bêtes. Les Faëries arborent des attributs physiques mêlés, parfois déroutants. Un membre du Petit Peuple pourra ainsi avoir sur la peau un pelage rappelant la toison d'un ours, mais bleuté comme les pluies de sa saison natale,

et présenter des pieds palmés. Les particularités physiques ne traduisent pas une bestialité affirmée chez les Faëries.

Les Faëries ont une longévité variable : la plupart des Faëries actuelles ont une espérance de vie variant entre 20 et 250 ans. On remarque que les Faëries les plus vieilles doivent leur longévité à leur isolement au sein de leur milieu naturel préservé.

Lorsqu'elles choisissent de se regrouper — certaines préférant toutefois la solitude — les Faëries forment des communautés de taille variable, selon les besoins et les envies du moment. Ces communautés obéissent à des modes de vie et d'organisation profondément différents de ceux des autres races. Si, d'aventure, vous y percevez des ressemblances avec des civilisations modernes, des structures humaines ou elfiques, il ne s'agira au mieux que d'un mimétisme volontaire ou d'une apparence trompeuse. Cette confusion a amené les autres races à les considérer comme "facétieux", une appellation largement réductrice.

Par ailleurs, vous trouverez des Faëries au sein de nombreuses autres communautés. Pour diverses raisons, certains membres du Petit Peuple s'intègrent très bien parmi les autres races et leur mode de vie.

Elfes

Il y a des éons de cela, un arbre, plus tard nommé Aeniel Sylvas, l'Arbre de vie, poussa. De son premier fruit allait naître Oraniel, la première des Elfes.

Les fruits suivants donnèrent d'autres Elfes et ensemble ils commencèrent à en engendrer plus encore. Ces créatures immortelles au regard intense et aux oreilles pointues ont un lien particulier avec le souffle de vie qu'elles perçoivent aisément en toute chose. C'est donc tout naturellement qu'Oraniel créa le tissage par la danse et le chant, faisant du lyrisme la première des écoles de magie. C'est aussi ce lien avec le souffle divin qui fit des Elfes les protecteurs de la nature, de toutes les formes d'art et du petit peuple en particulier, garant de l'équilibre du monde. Vénérée par son peuple et les Faëries, Oraniel sera plus tard accueillie comme une déesse parmi les dieux.



Cette création hors volonté divine est toutefois un point de bascule sur Tanak. Les enfants d'Hilduin, Anouk et Esuin, créent les Arches pour permettre aux dieux de quitter ce plan vers d'autres pour y installer les nouveaux jardins d'Unsur. Les Elfes, bien que responsables de ce départ malgré eux, plus sages et plus disciplinés que le Petit Peuple, se virent confier la tâche de gardiens de ces Arches.

Autour de -3000 les Elfes furent traqués par l'Empire d'Or lors de sa première grande invasion du continent et furent tués par milliers. Ils ne durent leur salut qu'à l'intervention des dieux qui abattirent un cataclysme sur l'Empire. Dès lors, trop peu nombreux et en mal de confiance divine, ils perdirent leur charge de gardiens. Cette blessure laisse aujourd'hui encore des traces dans la culture elfique de certaines communautés. En effet, à partir de là, les Elfes se dispersèrent à la surface. Ceux qui firent le choix de l'oubli s'installèrent pour la plupart aux abords du Miroir des Fées. Au cours des 80 dernières années, ils furent une fois encore chassés et abattus par l'Empire d'Or jusqu'à la chute du Prophète de Cristal. Cela accentua encore leur dispersion et leur raréfaction.

La plus grande des communautés actuelles vit de manière isolée dans un reliquat de la Grande Forêt originelle au nord-est des Terres Sauvages. Les Sylvains y vivaient en compagnie du Petit Peuple selon les traditions originelles d'Oraniel. Toute autre créature n'y semble pas la bienvenue.

Nains

Au cœur des Monts Morts se tenait Grimm, divinité des Nains, honorée avant tout par ses enfants. C'est dans ces galeries de pierre que les premières vastes cités naines virent le jour. Cependant, au fil des siècles d'essor, les Nains suscitèrent des convoitises qui stoppèrent net leur élan. Les créatures des profondeurs ne furent pas toutes bienveillantes. Les Nains vous narreront volontiers leurs victoires contre les Peaux-Vertes et les Hommes-Rats, mais demeureront discrets lorsqu'il s'agit d'évoquer les autres « choses d'en bas ».

Amrung Dorh, la cité-capitale, s'étend au-delà de la Bouche de Tanak, unique accès aux vastes dédales souterrains des Monts Morts. Le Haut-Roi Gowryn Forge-Acier, descendant de Haaken Briseur d'Os, y règne entouré de ses conseillers composés d'un conseil de sages - artisan, guerrier, prêtre - et d'un conseil de nobles issu des plus prestigieux clans, défendant avec ardeur les vertus naines : pugnacité, honneur, sagesse et labeur. L'ère de l'hégémonie naine sur les Monts Morts est désormais révolue, et le Haut-Roi doit composer avec les autres peuples ayant fait des Monts Morts leur foyer.



Le royaume Nain est enclavé entre plusieurs duchés de la Couronne Grise, ce qui fait de celui-ci un simple duché au regard de certains. Cependant, les Nains considérant le titre de Seigneur Souterrain comme une marque de respect sans importance, considèrent à juste titre que le royaume Nain est indépendant. Ils jouissent de leurs propres lois et traditions. Ils ne sont soumis à aucune obligation couronnaise et le premier qui aura l'audace de prétendre qu'un Nain est couronnais aura à faire avec le poing de celui-ci.

Principalement considérés comme d'excellents artisans, les Nains sont, en réalité, aptes à une vaste palette de tâches, qu'ils mènent avec la même volonté inflexible et la rigueur méthodique dans lesquelles ils ont été élevés depuis leur plus jeune âge. Si leur renommée s'est bâtie sur la maîtrise des forges et des ateliers, leur véritable force réside dans un sens profond du devoir, où se conjuguent prudence, endurance et un esprit d'innovation discret mais tenace, au service de leur peuple et de leur héritage immémorial.

Chez les Nains, la valeur d'un individu ne se mesure pas à ses paroles, mais à ce qu'il bâtit, protège et transmet.

Peaux-vertes

Enfants du sang de dragon versé sur la Colline de Vie qu'ils appellent la Montagne Os, les Peaux-Vertes - termes génériques donnés par les autres races et adoptés par les ethnies constituant les Peaux-Vertes - sont composées d'une série d'humanoïdes qui n'ont en commun que la couleur de leur peau allant du vert clair au vert grisâtre, voire carrément du gris.

Au sein de ce regroupement, l'on retrouve des Gobelins caractérisés par de longues oreilles, un nez crochu et une voix nasillarde, souvent vert, parfois brun ou tirant sur le rouge. Les Orcs, quant à eux, existent sous différentes formes, mais toujours avec une mâchoire proéminente et des dents que certains qualifieraient de défenses. D'autres formes de vie sont également assimilées aux Peaux Vertes tel que des trolls, qui ont pu être aperçus par moment rouges ou bleus. Cependant, la majorité des Peaux-Vertes est constituée d'Orcs, qu'ils soient verts ou gris.



Baignée dans des terres inhospitalières, surtout autour du Rocher Rouge, la culture Peaux-Verte n'est pas aussi subtile qu'on pourrait l'imaginer. Elle est rude et violente. Divisées en formations claniques, les Peaux-Vertes vouent un culte à Garlock, dieu des combats et de la guerre, et c'est à lui qu'en appellent les Sorciers. Les Peaux-Vertes pratiquent également le chamanisme, qui leur donne un accès privilégié au monde des rêves. Les Chamans appellent les âmes des Peaux-Vertes ou de ceux qu'ils ont vaincu au combat, sans les manipuler mais en invoquant leurs souvenirs. A l'aide de rituels et de champignons, ils puisent dans ces âmes pour créer des sortilèges, des remèdes, ou des passages dans le monde des esprits ou du rêve, par des moyens transmis oralement de génération en génération.

Certains vénèrent également les dragons auxquels ils doivent leur existence.

L'on retrouve des Peaux-Vertes aussi dans les Terres Sauvages, près des Monts Morts et aux alentours de la Mer Fumante, mais aussi dans les Bourbiers du Silence et les marais du Pays Dur. Certains se sont épris de voyage et vivent parmi d'autres races, notamment au sein de l'Hégémonie des Saisons. Le peuple du Rocher Rouge, situé dans la Mer Fumante, n'est plus la grande nation qu'elle fut autrefois, au même titre que les autres anciennes nations. Le Rocher Rouge reste toutefois une référence parmi les Peaux-Vertes et son influence est respectée au sein des différents clans. Certaines tribus vivent près du Cloaque et dans la Barrière de Corail, dans le désert, vivant de rapines sur les villages et routes de la région.

Depuis l'éveil de l'Arbre, les Peaux-Vertes, principalement les Orcs, tentent de se reconstruire en nation avec une emprise du Rocher Rouge renaissant. Ce dernier a livré une bataille mémorable contre l'Empire d'Or, signant ainsi son déclin. Réputés coriaces, ils ont chèrement vendu leur peau. Ils cherchent maintenant à se reconstruire et sont politiquement présents au Pèlerinage tant pour glorifier Garlock auprès de l'Arbre que pour se faire une place au sénat et dans la géopolitique globale. L'avenir de Tanak ne se fera pas sans eux, qu'on se le dise.

Hommes-bêtes

Les Hommes-Bêtes sont les enfants d'un monde brisé, des êtres à la frontière de deux natures. Ni totalement humains, ni entièrement animaux, ils incarnent le maillon manquant entre l'homme et la bête. Leur apparence, leur comportement et leurs instincts varient grandement selon l'animal dont ils portent l'héritage.

On trouve parmi eux des Hommes-Bêtes insectoïdes aux gestes saccadés, des silhouettes amphibiennes à la peau luisante, des mammifères terrestres massifs ou furtifs, et bien d'autres formes encore. Aucun Homme-Bête ne ressemble parfaitement à un autre. Leur physique trahit toujours leur nature hybride : griffes, crocs, fourrure, écailles, antennes, queues, yeux animaux... Chez certains, l'animal domine presque entièrement le corps ; chez d'autres, seuls quelques traits trahissent leur origine. Cette diversité rend chaque Homme-Bête unique, mais aussi immédiatement reconnaissable — et parfois craint.



Ils vivent avec un instinct animal exacerbé. Ils ressentent plus fort, réagissent plus vite, et sont souvent guidés par des pulsions que les humains ont appris à réprimer : la faim, la peur, la territorialité, la protection du clan, la domination ou la fuite. Cette nature les rend redoutables en situation de survie ou de combat, mais parfois maladroits face aux codes sociaux des autres races, rendant leur intégration plus difficile. Beaucoup de sociétés les regardent avec méfiance, superstition ou peur. Ils sont souvent perçus comme imprévisibles, sauvages, ou dangereux.

Certains vivent en marge, formant des clans, des meutes ou des colonies qui se sont isolés dans le nord des terres sauvages non loin des orcs du rocher rouge où leurs instincts sont compris et respectés. D'autres tentent de s'intégrer au monde des hommes, luttant chaque jour pour contenir leur part animale.

La culture des Hommes-Bêtes varie selon leur nature animale, les insectoïdes privilégient souvent la collectivité et la hiérarchie, les mammifères terrestres valorisent la force, la loyauté et la meute, les amphibiens sont souvent liés aux cycles, à l'eau et à l'adaptation, leur organisation est souvent tribale, basée sur l'instinct, l'expérience et la survie plutôt que sur des lois écrites.

Humains

Après avoir engendré par accident les Elfes, les Nains et les Peaux-vertes, le Faërie primordial Aspharoth prit conscience d'être un créateur et décida de façonner une race volontairement. Ainsi naquirent les Humains. Nus, fragiles, dépourvus de dons manifestes, ils furent une énorme déception pour leur créateur. Là où les Elfes vibraient déjà de magie et où les Nains étaient taillés dans la roche même du monde, les Humains n'étaient que chair vulnérable et souffle court. Aspharoth, insatisfait, les livra aux Orcs pour servir d'esclaves et détourna son regard d'eux.

Les Orcs les utilisèrent comme main-d'œuvre et les élevèrent en grand nombre afin de compenser leur mortalité élevée. Les Humains mouraient vite, mais se reproduisaient plus vite encore. Dans les chaînes et la servitude, ils développèrent cependant leur qualité principale : l'adaptation. Certains parvinrent à s'échapper et fondèrent de petites communautés isolées et éphémères. Méprisés par les autres races, ignorés des puissances divines, ils apprirent à survivre dans des terres ingrates, à cultiver, négocier et parfois se soumettre pour mieux durer. Ce qui leur manquait en force ou en magie, ils le compensent par l'opiniâtreté et la résilience.

Le tournant de leur histoire survint quand Todrick Teuts, chef d'une modeste communauté, osa demander audience aux dieux. Son plaidoyer ne fut pas une supplique mais une accusation : les Humains étaient la seule race dont le premier-né n'avait pas été élevé au rang divin, la seule création pensante laissée sans reconnaissance. Son discours fit mouche chez Caran le Juste, qui lui remit son marteau et lui enjoignit de fonder une nation et de prendre en main le destin des siens. Et même si aucun humain ne devint jamais un dieu, par cet acte, ils cessèrent d'être une erreur tolérée et devinrent un peuple légitime.



Todrick marcha vers l'Eau (Ouest) jusqu'à la côte et posa les fondations de ce qui deviendrait l'Empire Teuts. Structuré, discipliné, animé par un idéal de justice et d'autodétermination, cet empire se développa rapidement. Galvanisé par l'exemple, d'autres groupes Humains suivirent, prenant des trajectoires très différentes.

A l'Air (Nord), dans les terres sauvages battues par les vents, des communautés s'organisèrent en clans. Confrontés aux Hommes-Bêtes et aux Orcs, ils devinrent des guerriers endurcis, valorisant le courage, la prouesse martiale et la loyauté tribale.

Vers le Feu (Sud) et au-delà des mers, des explorateurs Humains découvrirent un autre continent et d'antiques divinités oubliées dont le déchu SethRa. Ils y découvrirent des savoirs liés au Souffle de Vie, inconnus même des Elfes, et fondèrent une civilisation ambitieuse dont naquit l'Empire d'Or. Cette puissance, marquée par une défiance croissante envers les dieux, connut une ascension fulgurante avant un déclin brutal qui marqua durablement l'histoire de Tanak.

Les Humains ne possèdent pas une culture unique mais une multitude de traditions et d'organisation sociale parfois opposées. Les Teuts placent la justice et la responsabilité individuelle au cœur de leur identité, héritage direct du geste de Caran. Les clans du Nord entretiennent un rapport plus pragmatique au divin, prient Khimera, ou sont animistes. Les héritiers des terres du Feu cultivent le savoir, l'expérimentation et une relation particulière à la Mort et au cycle du Vif. Et au centre, les Cité-États renaissantes ont pris le contrôle de l'économie et du commerce.

Au fil des millénaires, les Humains sont devenus l'espèce la plus nombreuse de Tanak et ont pris une place incontournable sur l'échiquier géopolitique, dirigent les guildes marchandes, et ont fondé les plus grandes cités. Leurs conflits ont modelé le monde et ont fait d'eux les acteurs majeurs de l'histoire moderne. Nombreux, adaptables, opiniâtres et résilients, les Humains demeurent un facteur central de l'équilibre continental. Divisés, ils sont vulnérables. Unis, ils deviennent une puissance capable de redessiner le destin de Tanak.

Hobbits

Quelques semaines avant le départ des dieux vers les jardins d'Unsour, la population de Tanak découvrit un matin, de petits hommes joufflus affairés dans les champs et les vergers.

Les Hobbits (ou goinfreurs) avaient été créés par Myrn pour répondre au souhait des dieux d'obtenir une race parfaite pour s'occuper de la Cérémonie des Reliques. Pacifiques, amicaux et prévenants, ils servaient à chacun des dieux son plat favori sans même qu'il ait à la demander. On raconte que grâce à eux, les fidèles qui partagent ces plats avec leurs dieux, se verraient débarrassés des séquelles de leur vie passée. Le Grand Livre des Recettes d'Unsour fût remis à Grobolgé, le premier des goinfreurs mais l'un comme l'autre disparurent dans la région des Dents de Garlock au moment de la dispersion des Hobbits sur Tanak.

Les régions du sud de Tanak ont particulièrement trouvé la faveur de ces cultivateurs, gastronomes et festifs. De la Verte jusqu'au Pont de Terre on trouve nombre de ces créatures qui exercent d'autant mieux leurs talents que ces territoires sont fertiles. Ils ont contribué à en faire le grenier de Tanak.

L'année qui précéda le passage à l'an 499, les fortes communautés de Hobbits qui peuplent les vallées au sud du miroir des fées, ont été les témoins et même pour partie les acteurs de grands troubles. C'est chez eux que l'appel de Fuschia conduit les caravanes du Mossem et c'est chez eux que l'écho de l'appel de Soufre est entendu. C'est donc tout naturellement que certains d'entre eux se retrouvèrent autour de l'Arbre de Vie pour combattre le Météore et fonder la Timonerie.

Si certains se sont éloignés du philosophisme pour en revenir à Myrn et que d'autres ne l'ont jamais quitté, leur culture, elle, n'a jamais changé. Ils aiment boire, manger et faire la fête. Ils n'ont aucun talent particulier pour la magie mais pratiquent avec soin l'artisanat. Produits animaliers, fruits de la récolte ou des cultures, ils font usage de tout ce qu'ils produisent. Herboristes, tanneurs et apothicaires ne sont que quelques exemples des métiers où ils excellent.

Par ailleurs, il est également de notoriété publique que les hobbits sont les amis du mystique. Ces créatures courtes sur pattes détiennent la meilleure recette d'Encens de tout le continent.



Les Régions

Ceci est un résumé des principales régions et cultures de Tanak. Si vous désirez plus d'informations, consultez le site internet de Ragnarok, où vous trouverez plus de documents, notamment sur la page <https://ragnaroklarp.be/univers/>.

Principautés disputées

Les principautés sont un ensemble de territoires très majoritairement occupés par les humains. La longue histoire de l'Empire Teuts est parsemée de révoltes, de vassaux dissidents et de sujets frondeurs. Aujourd'hui, cette région autrefois unie est fragmentée en une multitude de royaumes et fiefs, plus ou moins rivaux pour l'agrandissement de leurs territoires.

Fondé il y a près de mille ans, l'**Empire Teuts** n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Après une longue guerre contre l'Empire d'or, qui a contraint les Teuts à se replier dans leur forteresse d'Airain, la plupart des anciens duchés sont en ruine ou insoumis. Peu à peu, les conseillers du jeune empereur tâchent de reprendre leurs terres perdues ou, à défaut, s'assurer qu'elles soient gouvernées par des alliés. Les fidèles de Caran tentent de retrouver leur ancienne gloire, mais les conflits politiques internes de l'empire ne leur facilitent pas la tâche.

L'**Hydre**, au contraire, est une très jeune nation située au nord-est des principautés et forme la frontière avec les Terres sauvages. Regroupant plusieurs factions, ils se sont rassemblés dans l'idéal de recréer une terre unie où les humains pourraient habiter en harmonie avec les vampires.

On y retrouve principalement :

- La compagnie de Chair et de Sang, une troupe de mercenaires associés aux Saigneurs vampires;
- La Yanovie, une terre récemment libérée du joug de son oppresseur vampire;
- La famille Aria, des rescapés de l'ancien comté du Midgard et fervents serviteurs de Caran;
- La principauté Khaïnite, territoire dirigé par un fils du Duc Von Kholf.

Auparavant allié à l'Empire d'Or, les différentes lignées de **Saigneurs malkovs** se disputent désormais un territoire étendu, mais désuni. Chaque famille vampirique a sa propre politique et ses propres alliances, en l'absence d'un dirigeant unique. Pour les paysans, ces conflits et complots rythment la vie quotidienne, en attendant le jour funeste où l'un de leur maître viendra s'abreuver de leur sang.

Enfin, ailleurs dans les principautés se trouvent une collection de petits duchés, cités-états et autres comtés isolés dont les seigneurs sont officiellement vassaux de l'un ou l'autre grand souverain, mais factuellement indépendant. Ces **territoires disputés** abritent des populations aux mœurs variées, mais essentiellement humaines.

Cités-états collaborantes

Les cités-états collaborantes forment un ensemble disparate de cultures et de races. Reliés par des routes commerçantes terrestres et maritimes, c'est une région d'échanges, mais aussi de piraterie.

Libérés de la domination de l'Empire d'Or, la **Sérénissime** retrouve sa puissance commerciale passée. Ses navires font halte dans tous les ports du continent, chargés de marchandises revendues avec un net bénéfice. Cependant, les Princes-Marchands qui dirigent le territoire, menés par les familles Anahin et Rosacruz, sont en rivalité avec la jeune république de Trottola, bien que ces factions tâchent de garder un front uni face aux nations extérieures.

Autrefois un havre de paix pour les Faëries et leurs alliés, l'ancien Miroir des Fées a été souillé par le fléau de la mort-vivance. Désormais, Faëries, Elfes, Hommes-Bêtes et autres se sont rassemblés pour fonder d'abord la cour, puis l'**Hégémonie des Saisons**, une puissance régionale et dynamique qui domine la grande forêt. Cependant, la mentalité très *particulière* de ses habitants rend les interactions difficiles pour ceux qui ont grandi dans des régions plus urbaines. Dans leur voisinage, l'on retrouve également de nombreuses communautés Hobbits.

A l'ouest, **Port-la-Rafle** fût pendant longtemps un repaire de brigands, de pirates et de malfrats. Sous l'empire, ses dirigeants ont collaboré en façade, tout en aidant ponctuellement divers mouvements de résistance. Ces dernières années, le gouverneur en fonction essaie de redorer l'image de sa cité et maintenir une certaine cohérence. Cependant, les allégeances des raflés ont toujours été changeantes, et la libre entreprise est inscrite dans leur nature.

Les **tribus Mahouds** ont toujours été autonomes et fières. Une longue histoire parsemée de conflits entre tribus et avec les nations voisines a laissé ses marques. Les terres hostiles qu'ils habitent ont donné aux farouches Mahouds une appétence certaine pour le conflit mais aussi une longue tradition de troc.

Tout à l'est du pont de terres, les exilés de l'île de Wan se sont rassemblés sous la protection de la **Citadelle du Héron**. Liés par leurs origines, leurs valeurs de famille et de tradition, ils ont prospéré dans cette nouvelle région isolée de l'Empire d'Or. Aujourd'hui ce peuple venu du lointain étend ses contacts et relations sur terre comme sur mer.

Terres sauvages

Des terres inhospitalières. Un vent glacial. Des coutumes rudes. Les Terres Sauvages sont la région où la vie est la plus rude sur Tanak. Pourtant, de grands clans se partagent ces territoires, régulièrement en conflit, que ce soit entre eux ou avec leurs voisins.

La majorité de la population des Terres Sauvages se compose de **clans très divers**. Certains sont nomades, d'autres sédentaires, mais la plupart sont composés essentiellement d'Humains et d'Hommes-Bêtes. Si la plupart de ces tribus ont une culture guerrière, c'est qu'ici il faut se battre pour voir un autre jour.

Parfois mal vus dans certaines régions, les Peaux-Vertes ont depuis longtemps fondé un refuge au nord-est du continent : le **Rocher rouge**. Là, les plus grands chefs et les plus sages chamans se réunissent pour décider de l'avenir des Orcs, des Gobelins et de leurs cousins. Belliqueux, les guerriers du Rocher rouge n'hésite pas à se lancer dans des raids ou des assauts sur les territoires environnant pour ramener les ressources qu'ils ne produisent pas eux-mêmes.

Parmi la multitude de clans qui peuplent les terres sauvages figurent les **clans totémiques**. Le clan du cheval, du narval, du cerf, du loup,... Tous ces clans sont les héritiers d'une longue tradition et vénèrent un antique Esprit-Animal. Certains racontent que ces esprits sont les premiers dieux de Tanak et que quelques-uns d'entre eux n'ont pas quitté le monde, mais veillent encore sur leurs adorateurs en personne.

Au milieu des terres sauvages se trouvent le **berceau d'Hilduin**, là où le dieu de la vie aurait pour la première fois posé le pied sur Tanak, là où il a fait construire la première Arche. Vérité ou légende, c'est surtout là où de simples caravaniers sont parvenus à sceller le Prophète de Vristal, amenant la chute de l'Empire d'Or. Une assemblée accueillant toutes les races veille sur les restes du Prophète, s'assurant que jamais il ne soit libéré.

Protectorat gris

Dans l'ombre de Kadevra, plusieurs francs-comtés prospèrent. Tant que les termes du Protectorat sont respectés par les deux partis, la paix règne. Dans la capitale, les Diables de la Régence veillent à ce que l'ordre soit respecté et que seuls les plus dignes puissent monter à la place qui leur revient de droit.

Au cœur des Monts-Morts se dresse le diamant vérolé qui orne la Couronne Grise : **Kadevra**. Chaque citoyen y est le serviteur d'un autre, jusqu'à remonter à la cour régente, elle-même servant dame Lenuwiel, la Tisseuse. La violence est quotidienne, mais cette nation est hautement méritocratique : Même né dans la fange, chacun peut monter les échelons, jusqu'à être transformé en Diable et diriger à son tour un pan de la cité.

Loin de la cour et de ses luxes, dans les rues de la cité, ce sont les **gangs** qui règnent. Ayant constamment besoin de bras, toutes les races sont accueillies, sans distinction. Les bandes vont et viennent, et seules les plus solides parviennent à se maintenir sur le long terme et à diriger des zones toujours plus importantes de la cité.

Si Kadevra trône en haut de la Bouche de Tanak, le plus grand gouffre du continent, dans ses profondeurs veille l'antique **royaume Nain**, fondé par le dieu Grimm lui-même. Officiellement un duché de la Couronne Grise, certains préfèrent parler d'une alliance de longue durée. De tous temps, les Nains ont fourni aux armées couronnaises du matériel d'excellente qualité, et Kadevra a empêché que les curieux n'arrivent jusqu'au porte de leur royaume, car ce qu'ils aimeraient vraiment, c'est d'être oubliés par le monde et de pouvoir rester dans leurs palais souterrains, pour toujours.

Autour des monts-morts, une multitude de **francs-comtés** se sont ralliés à la cour régente. Cet accord unit ces territoires libres par un pacte de solidarité défensive, d'entraide économique et de respect mutuel des traditions sous l'égide de Kadevra. Mais une place dans le Protectorat se mérite car les Diables n'ont que faire d'alliés incapables.

Cité de l'Arbre

Autour de l'Arbre de vie récemment éveillé s'est formée une cité sans nom, errante, qui suit la roulotte portant l'Arbre au gré de ses voyages. C'est au sein de cette cité, habituellement très modeste, que se déroule le grand rassemblement annuel pour fêter la nouvelle année. Ses citoyens viennent des quatre coins de Tanak, mais ont tous décidé de suivre l'Arbre, que ce soit par ferveur, par esprit commerçant ou pour toute autre raison.

La Religion

Qu'on soit pieux adepte ou contemplatif distant des cultes, nul ne peut nier l'influence de la religion sur Tanak. Pendant des décennies, l'Empire d'Or a écrasé le culte dit "des anciens dieux" pour imposer le Prophète de Cristal. Libérés du joug de l'opresseur, nombreux sont les peuples à être revenus à leur foi originelle en un panthéon polythéïste dont voici les divinités majeures:

- **Hilduin**, divinité de la vie, de la création, de l'équilibre, de l'intelligence
- **Grimm**, divinité tutélaire des Nains, divinité de l'ingéniosité, des arts des minéraux
- **Farwan**, divinité tutélaire des érudits, divinité du savoir
- **Caran**, divinité tutélaire des Teuts, divinité de la Justice
- **Myrn**, divinité tutélaire des cultivateurs, divinité de l'agriculture
- **Garlock**, divinité tutélaire des Peaux-Vertes, divinité de la force, de la guerre, de la violence
- **Saumure**, divinité tutélaire des Iliens, marins et commerçants, divinité de la mer et du commerce
- **Tcherno**, divinité tutélaire des Kadévrii, divinité du changement, de l'évolution, de la mutation
- **Azar**, divinité du hasard
- **Fortuna**, divinité de la chance
- **Valinoë**, divinité tutélaire des chevaliers, divinité du courage, des stratèges
- **Grozbi**, divinité tutélaire des hédonistes, divinité des plaisirs et de la repentance
- **Oraniel**, divinité tutélaire des Elfes, divinité de la magie, du tissage, du raffinement
- **Khimera**, divinité animale tutélaire des clans, divinité de la bestialité, de la chasse, de l'esprit de clan
- **Myrn le Cadet**, divinité des criminels

Ce panthéon, déjà riche, n'est pas fermé à l'accueil de **nouvelles déités**, au fur et à mesure que les religions et les concepts évoluent. Cette malléabilité est ce qui en a fait la cible du Prophète de Cristal, lui qui était si désireux de s'y joindre... Si son entreprise a échoué, d'autres ont réussi par le passé, et il y a fort à parier que d'autres réussiront dans le futur....

Et voilà! Le squelette de votre personnage est prêt, vous n'avez plus qu'à l'habiller, à lui donner un nom, et on lui donne rendez-vous en jeu !

