

# Ryuutama

## Les 13 Royaumes

Une aide de jeu pour Ryuutama Par Emilien Jacqmin

### SOMMAIRE :

- ♡ Présentation du monde
- ♡ Présentation des pays



# Le Monde

J'ai décidé de créer les bases de ce monde afin d'avoir une ambiance et un esprit cohérent lors de mes parties. Je n'ai imaginé que les contours des pays et les grandes lignes de son histoire afin de laisser le soin aux joueurs d'utiliser leur imagination pour continuer le dessin de ce monde.

Je me suis inspiré d'un téléfilm qui passe tous les ans lors des périodes de Noël : Le 10ème Royaume. Ce téléfilm dépeint les aventures d'une jeune américaine et de son père, voyageant à travers les 9 royaumes créés jadis par les reines d'antan à savoir, Cendrillon, Blanche Neige et tous les personnages issus des contes de Perrault et des frères Grimm.

Mon monde propose de voyager à travers les contrées connues de tous, ce qui permet aux joueurs de personnaliser chaque lieu comme ils l'ont imaginé étant enfants.

Ce monde est bien sûr rempli de créatures fantastiques et de dragons afin de permettre à nos aventuriers de vivre de palpitantes histoires qui nourriront les dragons.

Les 13 royaumes qui le composent vous offrent des ambiances différentes allant du pays steampunk aux royaumes semis engloutis des sirènes en passant par les villes troglodyte des fiers nains.

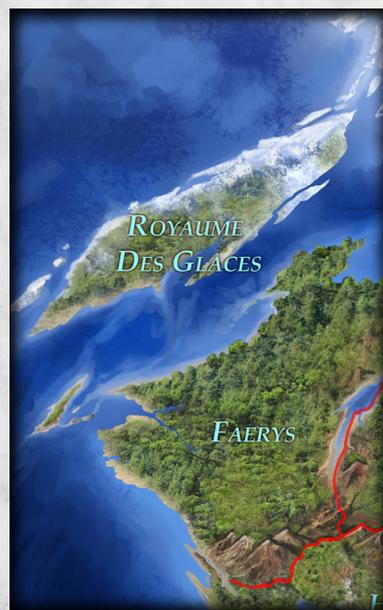
## Les 13 royaumes

### 📍 Le Royaume des Glaces :

Il est sûrement l'un des plus beaux et des plus inhospitaliers du monde. Collines et plaines recouvertes en permanence d'une neige immaculée, voici ce qu'offre comme paysages aux voyageurs bravant le froid polaire de cette contrée. L'urbanisme est extrême comme la température. Les habitants se regroupent en petits villages de quelques familles de pêcheur et chasseur ou en de grandes villes semi troglodyte à flanc de montagnes.

Dans le langage populaire, la capitale se nomme Glaive. Ce nom vient de la forme de la montagne où a été construite la cité de la première reine. Son véritable nom est tombé dans l'oubli au fil des siècles.

Le royaume est gouverné par une monarchie descendant de la première reine. De nos jours c'est la jeune reine lmyria qui gouverne le pays.



Isolé des autres pays, ils n'ont que peu de relations avec le reste du monde mais ce n'est pas pour autant qu'aucuns marchands ou voyageurs ne bravent les bourrasques de vents glacées afin de découvrir ce peuple chaleureux.

À l'heure actuelle, le pays subit le courroux des géants des glaces venant du Nord. Le ministre de la guerre a mis en place la construction d'une série de fortins afin d'endiguer leurs attaques.

### 📍 Faerys :

Composé de forêts millénaires, ses habitants ont fondé des villes aux cimes des arbres les plus hauts. Faerys abrite une population d'elfes, de fées et farfadets cohabitant pacifiquement depuis des siècles.

Ce havre de paix offre une diversité de faune et de flore rendant chaque voyage époustouflant. Le royaume n'a pas vraiment de dirigeants, laissant la charge au chef du village d'appliquer ses règles comme il le souhaite. Le pays a de bonnes relations avec les royaumes adjacents, regorgeants de plantes uniques au monde, un commerce d'échange s'est mis en place au fil des siècles. Certains autres royaumes comme l'empire de Saladin ou Bavaria ont construit des villes portuaires avec l'autorisation des chefs de villages locaux afin de faciliter les échanges commerciaux. Les habitants

de Faerys n'ont pas de monnaie et ne font que du troc entre eux et les étrangers de passage.

Lors de leur 17eme anniversaire, les jeunes elfes et divers farfadets débutent un voyage afin de connaître la richesse de leur royaume accompagné de voyageurs plus anciens afin de profiter de leur expérience du voyage. De plus en plus on voit même des voyageurs d'autres royaumes au sein de leurs caravanes.

Une de leurs nombreuses légendes parle d'un endroit qu'ils nomment Sombrecoeur. Cet endroit est selon les anciens, le repère d'une magie antique, plus ancienne que les dragons. Selon la légende, le jour où un mortel trouvera Sombrecoeur, cela amènera la fin de Faerys et la mort des dragons du Royaume.

## ☺ Le Royaume du Péril :

Sombres forêt, landes marécageuses et collines sinistres, voici ce qui compose le paysage du royaume le plus dangereux du monde. Peuplé de loups, fantômes et diverses créatures plus angoissantes les unes que les autres, on y rencontre les chasseurs les plus braves. Les quelques traces de civilisations se trouvent au nord-est du pays. Il est dirigé par une famille depuis plusieurs siècles : Les Redhood.

Le pays étant très inhospitalier, la famille Redhodd en a fait sa réputation, ils organisent plusieurs fois par ans des concours de chasse. Chacun ayant son thème et sa spécialité comme la célèbre Chasse

aux loups. Beaucoup de voyageurs y viennent souvent accompagné d'un homme dragon rouge, afin de gagner de l'or offert par les Redhood en récompenses des différents concours.

L'économie locale générée par la présence de ces chasseurs fait tourner mines et forges jour et nuit afin de proposer



des équipements de choix pour la chasse. L'armée du Royaume du Péril est la mieux équipée et entraîné au monde, protégeant les mines nécessaire à la survie du royaume.

La capitale est une grande ville nommée Fort Le Rouge, entourée de hauts remparts. En son centre se trouve le château des Redhood, une immense citadelle aux murs de marbres blanc, exposant ainsi leur richesse aux voyageurs étrangers.

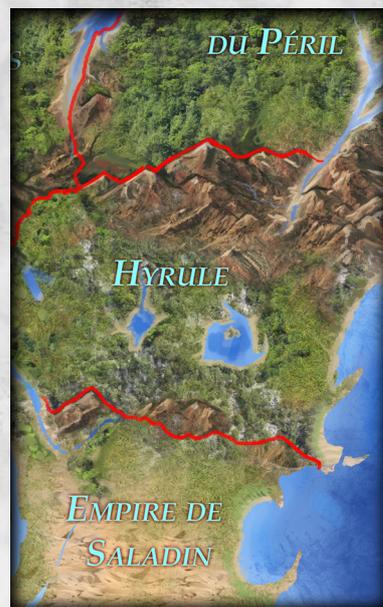
Dans toutes les tavernes on trouve un vieux chasseur, vous savez celui qui a une jambe en moins et qui est souvent borgne. Après quelques pintes de bières des Enclaves, il se met à raconter l'histoire du prince des princes, le seigneur des nuits les plus noirs, le père des monstres : Vladimir le tueur de dragons.

## ☺ Hyrule :

Hyrule est le royaume le plus ordonnée qui soit. Au centre du pays se trouve le château du roi, au nord on y trouve la citadelle des vénérables mages. A l'Est se trouve la ville de Cocoriqui.

A première vue toutes les routes sont droites, les croisées des chemins perpendiculaires et même les monstres sauvages habitent dans des zones délimités géométriquement. Les voyageurs extérieurs au royaume trouvent cela bizarrement trop carré alors que les habitants, eux, ne trouvent pas cela choquant voir même normal, ils n'ont toujours connu que ça.

En réalité, ce Royaume n'a que quelques décennies d'existence sous cette forme. Il y a 50 ans, Hyrule fut le théâtre d'une catastrophe



naturelle. Une pluie de météorites est tombée sur le pays, détruisant villes et verts pâturages que composait l'agréable paysage que l'on y trouvait. Un homme dragon noir recruta un groupe de survivant, attiré par leur désespoir. Il avait en sa possession le nom du véritable coupable de ce désastre, le sombre sorcier Dékmaron avait en effet utilisé sa sorcellerie afin de ravager le pays pour le reconstruire comme il le voulait, gagnant ainsi la confiance du peuple survivant. L'homme dragon guida son groupe dans une quête, à la recherche d'un artefact unique : l'arche des dragons, un coffre contenant une parcelle de la puissance des quatre dragons des saisons, permettant ainsi de réaliser le souhait de son propriétaire.

Après bien des périples, le plus jeunes des aventuriers encore vivant, trouva l'arche et souhaita la reconstruction du Royaume. L'homme dragon afin de le protéger, se chargea de combattre Dékmaron dans un combat à mort. Mais Hyrule fut reconstruite comme dans l'esprit du jeune garçon, comme une caricature.

Depuis, le jeune garçon a grandi et s'est retiré dans les montagnes du Nord du royaume. Il sait qu'un jour, un des disciples de Dékmaron ou même un autre sorcier mégalo tentera d'utiliser l'arche ou ses pouvoirs pour contrôler Hyrule.

## ♡ L'Empire de Saladin :

Déserts arides, oasis luxuriantes et pic rocheux ensablés sont le paysage de l'empire. Ce royaume tire son inspiration des contes des mille et une nuits, remplis d'histoires de djinn et autres princes des voleurs.

L'histoire de l'empire est aussi vieille que le désert lui-même. En tout temps les habitants ont voyagés à travers les dunes de sables d'oasis en oasis afin de commercer et survivre. Avant la fondation de l'empire tel que l'on le connaît de nos jours, une multitude de tribus se disputait le désert, de grands chefs de guerre comme Jafar le conquérant ou Yasira la vipère des sables, se battaient régulièrement pour accéder aux oasis.

Un homme se leva contre les chefs de guerres, il réussit à enrôler d'autres nomades qui comme lui ne voulaient plus se battre avec leurs frères. Ils le surnommèrent Saladin le courageux. Un homme dragon rouge épaula son groupe, afin de pacifier le désert.

Il gagna toutes ses batailles, prit Yasira comme épouse et nomma Jafar comme général des armées impériales. Il rencontra les membres les plus sages un à un pendant plusieurs semaines afin de mettre en places des lois équitables et justes.

Il fit bâtir une ville où ses descendants pourraient gouverner avec sagesse. Djalmak fut terminé après la mort de Saladin et est depuis la capitale de l'empire. Elle se trouve au Nord de l'empire, où le climat rend possible l'agriculture, l'endroit n'est pas due au hasard, en plein coeur de la cité passe un fleuve qui au fil du temps a pris le nom de l'épouse du 1er empereur, le fleuve Yasira alimente en eau la ville et les nombreux villages alentours.

La ville se compose de maison de briques dont les murs ont été recouverts d'argile afin de l'isoler de la chaleur étouffante. Le palais est composé d'une base de deux étages où vivent la famille impériale, les ministres et les centaines de domestiques nécessaire au bon fonctionnement de la vie quotidienne. Construit en marbre noir, il attire le regard dans cet océan de lumière. Des tours ont été construites avec le temps, aux coupoles en formes de gouttes d'eau, doré à la feuille d'or, on aperçoit l'éclat de la ville à des lieux aux premières lueurs du soleil, tel un phare guidant les voyageurs du désert.

Tout les habitants de l'empire connaissent la loi édictée par Saladin. Un des décrets interdit l'accès à une partie du désert. Celle-ci a été cédée lors de l'unification à un chef de guerre du nom de Djawa l'impétueux. Saladin n'étant pas arrivé à battre son armée ni à le rallier à son



empire par la diplomatie, il lui céda une partie du désert en échange de la paix. Cette zone concerne tout le Sud-Ouest du pays. Des rumeurs de caravanes revenant du profond désert, parlent d'ombres mouvantes sous le sable qui attaquerait les caravanes proche des frontières de la zone interdite.

## ☉ Atlantipolis :

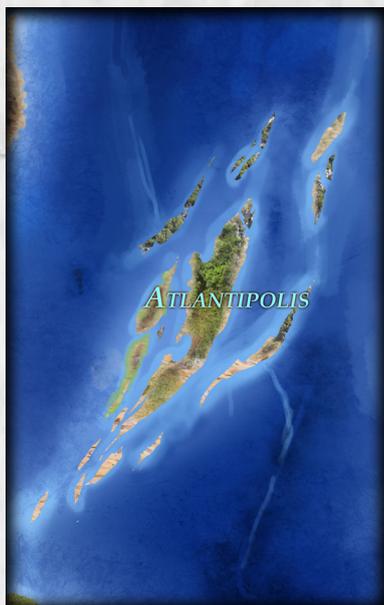
Ce royaume est le plus petit, enfin en surface. Les habitants ont la possibilité de pouvoir vivre sous l'eau, mais ce n'est pas pour autant qu'ils en ont abandonné la surface.

Il y a plusieurs siècles, les habitants peuplant la surface des îles durent repousser les attaques d'un fléau venu du fond de l'océan. Ces créatures composées de coraux agglutinés pouvaient infecter les êtres vivants, les assimilant par la suite à leur force d'invasion. Rapidement, un homme dragon rouge vint à la rencontre du roi d'Atlantipolis. Celui-ci venait de la part d'un dragon des mers qui souhaitait aider les humains dans leur lutte contre le corail maudit car celui-ci détruisait peu à peu l'habitat du dragon.

Le roi souleva un problème, comment combattre au fond des mers, les humains ne le pouvant point, la victoire était impossible. Le dragon des mers offrit une bénédiction aux habitants des îles, leur permettant de pouvoir respirer sous l'eau et nager tel des poissons.

Le corail maudit fut repoussé dans les abysses sombres et froids du fond de l'océan. Depuis cette guerre, le royaume s'est étendu sous les eaux bordant les îles d'Atlantipolis.

Dans les ténèbres des abysses, le corail se renforce et assimile de nouveaux monstres et animaux sauvages dans son armée.



## ☉ Le Val d'Or :

Grandes étendues verdoyantes, montagnes aux cimes enneigées au Nord, plages de sable fin au Sud, voilà le décor paradisiaque de la plus riche des contrées.

Le val possède la plus grande réserve d'or au monde, le rendant ainsi au centre des attentions des royaumes voisins. Chacun essayant de s'attirer les faveurs des grands directeurs de compagnies de gestion de l'or. Les villes abritent une population riche et aisée, laissant place à l'art et la culture lors de grandes réceptions organisés tous les soirs par de riches marchands voulant étaler en public la puissance de leur compagnie.

L'argent et les richesses attirent en cette contrée énormément de pirates et autres bandits de grands chemins alléchés par l'idée de repartir les caisses pleines d'or pur. Le Comité d'Administration des Compagnies ou C.A.C, a recrutés des mercenaires afin de protéger mines et convois des attaques éclair des bandits.

L'extraction de l'or est souvent perturbée par la présence de dragons des montagnes protégeant leur habitat des travaux des humains ralentissant ainsi la production d'or. Lors de ces ralentissements, le Val connaît des crises de paniques générales causées par la fluctuation du marché financier.

Il y a des rumeurs concernant le C.A.C, on dit que certains des plus grands directeurs achèteraient eux même les pirates pour détourner une partie des convois afin d'augmenter la valeur de l'ors de leurs propres convois.

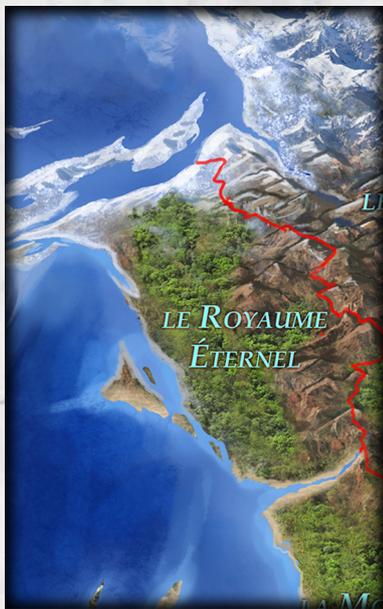


## ☺ La Monarchie :

C'est le premier royaume qui fut créé par une des grandes reines de jadis, la reine Cendrillon. Le royaume a toujours connu la paix et le calme, de nos jours les choses ont changé. Le prince Valerian, descendant direct de Cendrillon n'arrive plus à gérer la colère de son peuple. En effet celui-ci a décidé de prendre les armes contre les nobles du pays qui gardent pour eux richesses et réserves de nourritures pour l'hiver. Mené par une femme d'un charisme impressionnant depuis plusieurs mois, Esméranza la bohémienne a décidé de mettre un terme à la suprématie des nobles du royaume.

Les épaisses forêts offrent aux insurgés de nombreuses possibilités d'échapper à la surveillance de l'armée du prince. Leur cause juste a permis à quelques groupes de recevoir l'aide d'un homme dragon, leur prodiguant aide et conseil pour faire changer les choses.

En réalité le prince n'a pas un mauvais fond, il est simplement jeune et mal entouré. Son conseil ministériel regorge de vieux nobles tous plus cupides les uns que les autres, passant leur temps à comploter afin de gagner encore plus de pouvoir sur le peuple. On raconte parmi les insurgés que le conseil serait en réalité au pouvoir depuis plusieurs générations, que leurs assemblés ne se font que la nuit.



## ☺ Le Royaume Éternel :

Gouverné par l'immortel reine Blanche-Neige, le royaume connaît la paix et la sérénité depuis l'accession au trône par la plus belle des femmes.

Parsemé de plaines fertiles et de forêt riches en gibiers, le royaume est un exemple pour les autres. La reine est juste et équitable avec ses sujets, donnant aux plus pauvres. La noblesse lui fait également confiance, sous le règne de la reine noire, belle-mère de blanche, le royaume était plongé dans le chaos et la famine.

La mort de la reine entraîna des changements, les monstres peuplant le royaume finirent par fuir vers les montagnes et forêts les plus sombres. On raconte dans certaines tavernes du royaume, que les monstres ne font qu'attendre la naissance de la prochaine reine noire.

## ☺ Les Enclaves :

Royaume enclavé dans les montagnes du Nord, il abrite le peuple le plus autarcique que porte le monde : les Chthoniens.

Les Chthoniens sont des humains à la peau pâle et à la corpulence forte, ces particularités sont venues avec le temps, construisant leur cités dans un réseau de galeries naturelles au cœur des montagnes.

Contrairement aux idées reçues, on trouve des cavernes immenses remplies de verdure. Des dragons des bois et forêts ont dû se perdre dans ce dédale de roches. Leur habitat a vu le jour grâce à des pierres naturellement présentes dans les parois qui reproduisent le rayonnement du soleil.

Les Chthoniens sont regroupés en cités cyclopéennes gouvernées par un conseil d'anciens sages. Leur capitale, Fort La Roche est une immense ville sur plusieurs niveaux. Chacun relié par une série de galeries et montes charges, facilitant ainsi le déplacement urbain.

Les enclaves sont en guerre depuis une décennie avec d'autres habitants



des montagnes plus au Nord, là où le givre recouvre les cavernes. Les Chtonien les nomment vulgairement têtes de fer en raison de leur apparence métallique. Ces golems ne parlent pas, n'ont pas besoin de dormir ni de manger. Les anciens cherchent encore le but de ces golems, ils ne font que détruire les cités, villages et constructions Chtonien.

Des éclaireurs racontent avoir aperçus des hommes à la peau écailleuse parmi les golems après le saccage d'une cité du Nord.

## ☉ Mechrown :

À la pointe de la technologie, ce royaume se démarque du reste du monde par différentes singularités. L'une d'entre elles est la navigation aérienne, les ingénieurs ont conçus des aéronefs permettant de voyager rapidement à travers les contrés vallonnées du royaume.

La flotte de dirigeable commerciale est gérée par plusieurs compagnies aériennes, allant de villes en villes équipés de tour d'amarrage.

La capitale se nomme Lindblum, construite sur un pic au milieu d'une ceinture de montagnes, elle est inaccessible par aéronefs sans passer par les 4 portes construites dans la ceinture montagneuse. Les aéronefs ne sont pas capables de voyager au-dessus d'une certaine altitude et ont une autonomie limitée, empêchant la flotte royale d'envahir les autres royaumes.



Les villes sont équipées en génératrice électriques, éclairants rues et foyers la nuit. Les contrés du Nord du royaume sont isolées car non desservies par les aéronefs, certains villages ignorent même l'existence de tels engins.

Le roi actuel étant vieux et mourant, le grand

chambellan, Lord Larington a pris en main les affaires du pays, laissant sur la paille le prince héritier Kerral. On parle de pirates de l'air travaillant pour un ancien membre du conseil du roi. Il serait parti de Lindblum en raison de son opposition avec les actions du chambellan.

Une rumeur colportée par certains capitaines d'aéronefs parle d'une police du roi composée de lycanthropes.

## ☉ Bavaria :

Pays de la magie et des enchanteurs, Bavaria est connu de ses voisins pour former de très bons mages, alchimistes et autres sorcier aux grands pouvoirs.

Jadis, le roi de Bavaria voyagea à travers le pays afin de découvrir son royaume avant son accession au trône. Accompagné de ses plus fidèles amis, il entreprit une quête afin de prouver sa valeur à ses sujets. Son voyage attira l'attention d'un homme dragon bleu qui suivit la petite troupe tout au long de leurs périples.

Traversant forêt, lacs et rivières à la recherche du légendaire oeuf du phénix, ils firent la rencontre de bon nombre d'alliés qui les aidèrent dans leur quête. L'oeuf symbolisait la renaissance du royaume après la grande guerre qui opposa le Royaume au sombre ordre des nécromants et leurs armées de morts vivants.

Lors de la bataille finale au château royal, le prince et ses alliés enchanteurs, réveillèrent le phénix, ce qui causa la destruction des assaillants non vivants.

De nos jours, Bavaria, est gouverné par l'impératrice



Victoria II. Celle-ci, souhaitant apporter de la modernité à son royaume, a ordonné l'envoi d'ambassadeurs au royaume de Mechrown afin de négocier un échange technologique.

Certains marins transportant les ambassadeurs, racontent dans les tavernes les plus louches du pays, une histoire des plus surprenantes. L'armée aurait découvert une météorite et l'aurait vendu à Mechrown.

## ♥ Wonderland :

Île farfelue, forêt des grandes chaises à feuilles et cascades de cacao sont le quotidien des voyageurs bravant la particularité de ce Royaume. Wonderland ne ressemble à aucuns autres royaumes de par sa forme en tête de chats et ses habitants plus originaux les uns que les autres. On peut y croiser les célèbres mages de la théière, les pêcheurs de nuages ou encore la glorieuse confrérie de l'heure du thé.

Le royaume a connu de sombres jours sous le règne de la colérique reine de coeur jusqu'au jour où celle-ci fut renversée par une jeune aventurière du nom d'Alice, accompagnée par ses amis dont un homme dragon noir, elle renversa la reine et proclama la paix en Wonderland. Depuis, les descendants d'Alice Lidell sont devenus les garants de cette paix attendue par le tous pendant des années.

De nos jours, la famille Lidell essaye tant bien que mal de gouverner le royaume. Ses habitants sont comme dit plus faut tous particulier pour ne pas dire fou. Voyager à travers le pays est une expérience des plus troublantes et formatrice à la fois. On y fait des rencontres toujours plus atypiques les unes que les autres dans des endroits à la fois magiques et hors du commun. Le château de la reine de coeur a été choisi comme capital du royaume, renommée simplement Alice à la mort de celle-ci, nombreux sont les commerçants et aventuriers qui se sont installés ici afin de vivre au prêt de ceux qui les ont libérés.

On peut entendre dans le pays plusieurs rumeurs concernant un descendant de la folle reine de coeur. Celui-ci serait parti en exil et serait revenu avec de sombres desseins afin de renverser la famille Lidell, qu'il nomme d'usurpateurs.



### Crédits :

Ryuutama : © 2013 Lapin Marteau, tous droits réservés.  
Textes : Emilien jacqmin (<http://brain-factory.over-blog.com/>)  
Visuels : Luna (<http://www.lunart.fr/>)  
Mise en page : Tony Martin





ROYAUME  
DES GLACES

FAERYS

LE ROYAUME  
DU PÉRIL

HYRUE

EMPIRE DE  
SALADIN

ATLANTIPOLIS

LE ROYAUME  
ÉTERNEL

LES ENCLAVES

LA MONARCHIE

LE VAL  
D'OR

MECHROWN

BAVARIA

WONDERLAND