

# CŒURS VAILLANTS

## LE ROYAUME

**HIROIKKU FANTAJI**

**TEXTES :** John Grümph

**RETOURS ET IDÉES DIVERSES :** David Loubaresse



# INTRODUCTION

**KENJA NO ÔKOKU** (Le Royaume des Mages) est un animé en douze épisodes produit par les studios *Yuukan Na Kokoroen* en 1995. L'histoire se déroule dans un monde de fantasy aux discrets relents steampunk et suit un groupe de jeunes apprentis mages, pourchassés par les forces d'un royaume tyrannique, qui tentent de sauver leur maître avant qu'il ne soit exécuté. Créatures monstrueuses, police secrète, batailles de magie, trains et fusils, rencontres étranges, complots régicides et guerres entre nations sont au programme de ce dessin animé japonais, aux frontières du shonen.

**CHIBI**, comme d'habitude, se fait un plaisir de vous en proposer une lecture et une adaptation (en plusieurs parties) avec les mécaniques adaptées pour Cœurs Vaillants.

## DE LA MAGIE

Pour les habitants du Royaume, **LE MANA** est une énergie au même titre que l'électricité ou la force motrice de la vapeur. Chacun peut utiliser le mana pour améliorer ses propres performances physiques ou intellectuelles. Un peu d'entraînement et de concentration suffit à maîtriser les flux de mana que le corps capture ou produit.

Mais seuls quelques individus rares, **LES MAGES**, parviennent à contrôler suffisamment cette énergie pour produire des effets qui modifient l'environnement. C'est un don rare, accordé seulement à une fraction de la population, qu'il faut ensuite cultiver et travailler auprès de maîtres et de professeurs. La maîtrise du mana accorde bien plus aux mages que seulement la capacité à créer des effets extraordinaires sur la réalité : les mages vieillissent bien plus lentement que les autres hommes et la plupart ne meurent pas avant d'avoir vécu deux ou trois vies.

Durant des siècles, au Royaume comme ailleurs, les mages appartenaient à **DES ÉCOLES**, des traditions locales, qui se mesuraient les unes aux autres et vendaient leurs pouvoirs aux paysans, aux artisans, à la noblesse ou aux marchands. Les abus, les crimes et les délits étaient sanctionnés par **LA LOGE**, la plus redoutable école du Royaume, appointée par le pouvoir royal lui-même.

La puissance et le sérieux de la Loge étaient tels qu'elle possédait des ambassades dans la plupart des pays frontaliers et outremers — on faisait appel à sa sagesse et à ses protocoles pour trancher les différents entre écoles ou pour enquêter sur les crimes magiques.

## DE L'HISTOIRE RÉCENTE

Puis, il y a cinquante ans, **LE ROI** actuel monta sur le trône du Royaume. C'était un puissant magicien et un homme ambitieux. Durant ses premières années de règne, il fit la guerre à plusieurs de ses voisins les plus faibles, au sud, et conquiert leurs territoires, parfois par la force, parfois par la seule menace. Devant les troubles qui menaçaient, le refus des écoles de participer à ses aventures guerrières et après qu'on eut, par trois fois, attenté à sa vie, il fut pris d'une terrible rage. Il réorganisa les organes du pouvoir royal et, ses dirigeants tout acquis à sa cause, annexa la Loge à son trône. Bientôt, une vague de répression s'abattit sur ses opposants tandis que la Loge exigeait l'obéissance la plus totale de la part des écoles du Royaume.

C'est ainsi que débuta la guerre des mages, une guerre civile meurtrière dont le Roi et ses alliés sortirent vainqueurs. Les écoles de magie furent démantelées ou annexées à **LA LOGE** ; les marchands et les industriels se plièrent aux oukases de **LA GUILDE** tandis que les syndicats ouvriers étaient interdits ou muselés ; la police secrète de **LA PRÉFECTURE** travaillait dans l'ombre pour prévenir toute sédition ultérieure.

Les mages survivants se soumirent ou fuirent au loin, dans **LES LIBRETERRES** – bien que durant plusieurs années, les agents de la Loge les traquèrent encore, même au cœur de ces pays étrangers.

Le roi ayant soumis le pays, gagné les cœurs d'une élite et assis les fondations d'un règne long, il se tourna enfin vers son voisin du nord, le puissant **EMPIRE DU SEL**, et engagea **L'OST** dans une guerre coûteuse sans doute, mais aux promesses de gains sans égales.

## DE LA GÉOGRAPHIE DU CONTINENT ET AU-DELÀ

**LE ROYAUME** est un pays au climat tempéré, bordé à l'est par **LA MER DU POIVRE**, portail vers de riches colonies lointaines, et à l'ouest par **LES MONTS BRUMEUX**, une chaîne infranchissable aux sommets culminants à plusieurs milliers de mètres.

Au nord, s'étendent **LES STEPPES ET LES FORÊTS DE L'EMPIRE DU SEL**. L'empire est très peuplé et profite de ressources naturelles à l'indécente profusion : minerais, bois, céréales, fourrures... La culture impériale est bien moins raffinée que celle du Royaume et la magie y est moins puissante que partout ailleurs, mais la population est innombrable et défend chaque pied de son territoire avec obstination. Néanmoins, elle perd chaque jour un peu de terrain et le Roi exulte, espérant se saisir de la capitale avant le prochain hiver.

Au sud s'étendent **LES MARCHES**, une profusion de petits états conquis par le Roi au cours des dernières décennies. Chaque marche est dirigée par un gouverneur impérial qui est, en réalité, un potentat cupide, âpre et tyrannique.

Le seul passage du Royaume vers les terres de l'ouest se situe au-delà de l'immense fleuve méridien, à travers **LES LIBRETERRES** – une libre ligue de cités-états et de domaines à demi sauvages. Pour l'instant, le Roi n'a pas encore tourné son regard conquérant vers ces territoires indépendants, mais il organise déjà une intense activité diplomatique avec les seigneurs locaux, faites de menaces voilées, de flamboyantes promesses et de cadeaux munificents.

De l'autre côté de la mer du Poivre, **LES COLONIES ROYALES** des pays tropicaux fournissent épices, bois rares, plantes exotiques, minerais précieux et travailleurs à faible coût. La Guilde contrôle de près le trafic maritime et organise la chasse aux innombrables pirates qui pullulent sur les routes de navigation.

## DU ROYAUME

### DE LA GÉOGRAPHIE DU ROYAUME

**LE ROYAUME** est une vaste étendue de plaines et de collines, coincée entre un océan placide à l'est et d'immenses montagnes infranchissables à l'ouest. C'est une terre fertile, irriguée par de nombreux cours d'eau qui rendent sa traversée difficile du nord au sud – l'ingénierie des ponts et viaducs s'est développée avec un profit certain et la difficulté des transports explique sans doute l'importance des sciences et techniques dans la culture royale.

La capitale du Royaume est **COURONNE**, une ville immense située dans une boucle d'un des fleuves majeurs du pays, **L'ORNANCE**. Les autres villes d'importance sont **RAVINES** au sud, près des frontières des marches, **CHAMPAGNE** dans les plaines céréalières du nord, **MARESQUE** dans les piémonts des Monts brumeux et **PONTELLE**, le grand port sur la mer du Poivre.

Le pays est parsemé d'innombrables villages et de villes de second ordre, tournées vers les productions agricoles et industrielles. Le **RÉSEAU ROUTIER** est bien entretenu – les routes royales pavées sillonnent le pays du nord au sud et marquent chacun des grands points de passage dans le relief accidenté ; le réseau agricole secondaire, des chemins de terre plus ou moins large où s'affairent cantonniers et galériens, relie les villages et les communautés. **DES VOIES FERRÉES** solides joignent aussi les principales villes du pays, qu'on peut désormais traverser à plus de cinquante kilomètres à l'heure !

Le Royaume connaît des **FAIBLESSES INQUIÉTANTES** depuis plusieurs décennies : le bétail subit de fréquentes épidémies et les terres donnent de moins en moins – ce qui a sans doute conduit le Roi à attaquer son voisin septentrional. Plus grave peut-être, on assiste à une recrudescence des attaques des monstres qui descendent des Monts brumeux, en provenance des **TROLLGASTES**. Les terres civilisées furent jadis pacifiées par les hommes, mais les énormes prédateurs magiques n'ont pas tous disparu et ils menacent toujours plus nombreux les communautés agricoles isolées.

## DU ROI ET DE LA NOBLESSE

**LE ROI** est un autocrate autoritaire et méfiant. Magicien de talent, homme de science et redoutable épéiste, il assoit son règne à la fois sur ses sinistres réseaux de sbires et sur une puissance personnelle que rien ne semble pouvoir atteindre. Son palais à Couronne tient de la forteresse et de la villégiature. Parcs et jardins exubérants, gracieux pavillons et magnifiques promenades se nichent derrière de hautes murailles défendues par la fine fleur de l'Ost – servir au palais se mérite et nécessite de s'être distingué au front. Les nobles et courtisans sont introduits dans le palais après bien des détours et des fouilles, humiliantes sans doute, mais qui affirment aussi l'importance des visiteurs.

Le Roi s'appuie sur **SON ADMINISTRATION** pour diriger le pays, mais il a su mettre la noblesse de son côté en lui accordant de grandes responsabilités locales, y compris la justice, et les revenus afférents. **L'ARISTOCRATIE** est chaque jour plus puissante dans le pays, plus décadente et plus autoritaire, mais ses espoirs d'indépendance vis-à-vis du trône s'éloignent tandis qu'elle se retrouve coincée par les affidés du pouvoir royal.

## DE LA LOGE

**LA LOGE** était la plus puissante école de magie du Royaume, et sans doute du monde connu. Aujourd'hui, elle est la seule autorisée par le Roi. Ses mages surveillent le pays, enquêtent sur les cas de magie illégale, traquent les renégats (quasiment disparu aujourd'hui) et testent les jeunes gens pour déceler le don et les enrôler de gré ou de force dans leurs académies. Ils vont et viennent depuis **LA TOUR**, à Couronne, gigantesque structure de métal et de pierre noire, qui s'élève au milieu de l'Ornance face à la forteresse royale.

La Loge s'appuie sur trois structures complémentaires : **LES ARCHIMAGES** à Couronne qui dirigent la Loge, organisent les grands rituels de guerre et pourvoient à l'enseignement des apprentis ; **LES CONSULS**, dans chacune des grandes villes et auprès des principaux gouverneurs des marches, qui sont responsables des affaires régionales ; et **LES ROUTIERS**, qui sillonnent le pays pour traquer la sédition et les monstres magiques ou qui interviennent sur le front contre les armées impériales.

Tout magicien agissant sur le territoire du Royaume doit pouvoir présenter **UN CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT** auprès de la Loge, sous peine d'être arrêté et le plus souvent exécuté.

## DE LA GUILDE

**LA GUILDE** est l'organe industriel et économique du Royaume. Elle agit en qualité de banque centrale, de tribunal de commerce, de bureau des patentes et de ministère de l'éducation, de l'agriculture et de l'industrie. La Guilde est profondément liée à l'administration royale et, de nos jours, on ne fait plus vraiment la distinction entre les deux.

Les fonctionnaires de la Guilde contrôlent toutes **LES STRUCTURES VITALES** au pouvoir : le télégraphe, les postes, les hôpitaux, le réseau ferré, les grands travaux publics, les routes royales, les taxes, octrois et impôts...

## **DE L'OST**

L'Ost est l'armée royale. Ses officiers sont tous, à de très rares exceptions, des membres de la noblesse, mais l'ancienne structure régimentaire a été dissoute par le Roi au profit de corps d'armée modernes tout entiers soumis à son autorité. Les doctrines stratégiques et tactiques de l'Ost s'appuient sur une utilisation extensive de la cavalerie et de sa grande mobilité. L'infanterie est plus particulièrement chargée de tenir le terrain conquis et de protéger un train logistique toujours plus étendu. Enfin, le génie, dont les cadres sont tous de futurs membres de la Guilde, apporte la modernité, le rail et la science des fortifications pour assurer la domination royale.

## **DE LA PRÉFECTURE**

LA PRÉFECTURE est l'organe de police du pouvoir royal. Chaque région possède son préfet qui organise les forces de l'ordre – police administrative et police judiciaire – tandis que le Roi contrôle directement la sinistre police secrète.

Cette dernière s'appuie sur des milliers d'informateurs au sein des milieux criminels, des usines, des marchés, des villes et des villages – qui travaillent en échange de récompense ou suite à des pressions sur eux ou leurs proches. Les inspecteurs de police, secrète ou non, se reconnaissent à leurs costumes sombres, à leurs chapeaux ronds et à leurs lourdes cannes lestées.

## **DE LA TRAVERSIÈRE ET DE L'OMBRELANCE**

Au cœur de cet état tyrannique, il existe deux organisations dissidentes : LA TRAVERSIÈRE et L'OMBRELANCE. Si la première peine à subsister, organisant la fuite des mages qui refusent de se joindre à la Loge et aidant les parents à mettre leurs enfants à l'abri à l'étranger, la seconde prospère en fournissant articles de contrebandes, plaisirs interdits et services particuliers à une clientèle fort diversifiée – dont des membres influents de la Guilde, de la Loge et de l'Aristocratie qui lui assurent une certaine protection.

## **DE LA TECHNOLOGIE ET DU COMMERCE**

LES TECHNOLOGIES connues sont assez avancées : on connaît le télégraphe à fil et l'illumination par l'électricité (bien qu'encore peu répandue en dehors des grandes villes), les trains à vapeur (des grandes lignes relient les principales villes et les marches), les armes à feu (mais à chargement par la culasse – le tir à répétition reste à inventer), les engins de levage mécaniques et les tracteurs à vapeur (qui tentent de compenser les pertes agricoles de ces dernières années).

# DE L'EMPIRE DU SEL

## DE LA GÉOGRAPHIE DE L'EMPIRE

Les steppes et taïgas de L'EMPIRE DU SEL s'étendent des rives de la ZIBELLE – le fleuve qui faisait frontière avec le royaume jusqu'aux terres gelées de la grande banquise bien loin au nord. C'est un pays immense et extrêmement riche : minerais utiles ou précieux comme le fer, l'argent, le cuivre ou l'or ; fourrures et ambre ; charbon de terre et houille ; bois de construction ; gibier nombreux et pêches abondantes ; terres grasses et noires parfaites pour les céréales les plus résistantes...

L'empire du Sel connaît des CLIMATS RUGUEUX et difficiles. La neige et le gel s'emparent des villes et des champs tous les hivers, mais les gens sont habitués à ce froid constant et seuls les vents les plus violents descendant en vagues du grand nord peuvent encore interrompre les activités des hommes et des bêtes. Les étés aussi sont brutaux – chauds et terribles, sans beaucoup d'eau, en dehors de brusques orages qui peuvent tout inonder en quelques minutes seulement, et peuplés de moustiques sanguinaires et de minuscules mouches capables de rendre fou n'importe qui !

QUOSHE, la cité aux mille dômes, est la capitale de l'empire du Sel et le siège du pouvoir des boyards. C'est une grande cité, construite au cœur d'un ancien marécage et traversée de centaines de canaux petits et grands. Tous les palais des nobles possèdent des tours surmontées de dômes en bulbes, couverts d'ardoises colorées formant une infinité de magnifiques motifs. Les rues sont bordées d'arbres sombres aux feuilles noires et pourtant rien n'y semble lugubre ou triste.

SORNE était une petite ville bien tranquille jusqu'au déclenchement de la guerre. Du jour au lendemain ou presque, c'est devenu une forteresse immense et affairée, siège du VOÏVODAT DU SEL et dernier rempart contre le déferlement magique venu du sud. Des centaines de milliers de soldats viennent y prendre leurs ordres avant de rejoindre le front pour tenter de contenir les armées du Royaume.

## DE L'EMPEREUR DU SEL ET DES BOYARDS

L'empire du Sel est un immense territoire qui appartient tout entier à de puissantes familles nobles, LES BOYARDS. À leur tête se trouve L'EMPEREUR, parfois élu par l'assemblée du CNEZAT, parfois désigné par le précédent empereur. Cette position est essentiellement honorifique – l'empereur est un boyard parmi les autres, sans plus de puissance personnelle, économique ou militaire. Il est néanmoins considéré comme l'arbitre des querelles, le juge, le législateur et la boussole morale de l'empire et de ses habitants. Sa parole est consultative au sein du Cnezat, mais fait souvent la différence – en vérité, la puissance d'un empereur du Sel s'est toujours mesurée à sa capacité à former des alliances solides et durables capables d'appuyer ses volontés et sa politique.

## **DU VOÏVODAT ET DE LA GUERRE CONTRE LE ROYAUME**

Ces richesses naturelles, ainsi que les traditions et coutumes des hommes du Sel, les ont toujours détournés des tentations expansionnistes. Qu'iraient faire au sud de la Zibelle des hommes habitués aux climats rugueux des steppes et des forêts du nord, alors que les ressources ni les terres ne manquent à personne.

Chaque boyard peut lever une armée locale pour défendre et protéger ses domaines – contre les montres des forêts et leurs voisins – mais il n'existait pas d'armée impériale avant l'invasion de l'empire par les armées royales.

Néanmoins, c'est désormais chose faite : **LE VOÏVODAT**, la grande armée impériale, s'est organisée petit à petit et, depuis la forteresse de Sorne, verrouille complètement l'accès aux terres du nord, bien que le sud de l'empire soit d'ores et déjà perdu. On murmure que **LE VOÏVODE**, à la tête de l'armée, est un ancien magicien du royaume qui participa à la guerre contre le roi – quoi qu'il en soit, c'est un fin renard qui connaît bien les tactiques des armées royales et sait utiliser au mieux les moyens qui lui sont accordés.

## **DES TRADITIONS MAGIQUES DU NORD**

**LES MAGES DE L'EMPIRE** du Sel sont moins nombreux et sensiblement moins puissants que leurs homologues du Royaume – mais c'est essentiellement parce qu'ils ne maîtrisent pas tout à fait les mêmes voies magiques. Dans le nord, on raconte qu'ils ne possèdent que cinq voies très anciennes – la voie des Glaces, la voie de la Forêt, la voie du Vent, la voie de la Lune et la voie de la Danse.

## **DES MARCHES**

### **DE LA GÉOGRAPHIE DES MARCHES**

Coincés entre **LE MÉRIDIEN** et **LES COLLINES DU MAGE**, au sud-ouest de Ravine, **LES MARCHES** forment un ensemble de paysages vallonnés, jadis divisés en de multiples domaines indépendants, qui arrivaient à maintenir une certaine forme de paix en dépit de quelques querelles frontalières – notamment parce que leurs habitants, indépendants et pusillanimes, ne s'engagent jamais dans des opérations risquées sans moult palabres et réflexions. C'est cette même passivité apparente – mélange de patience, de résignation, de sagesse et de crainte – qui permit au Roi d'annexer les Marches sans beaucoup d'opposition.

### **DE LA DOMINATION DU ROYAUME ET DE LA RÉSISTANCE**

Les terres des Marches sont fertiles et grasses, autorisant à la fois l'élevage de nombreux races laitières et une culture maraîchère abondante. Tout naturellement, le Royaume prélève une grande part de la production, sous la forme de taxes de plus en plus lourdes. **LE PRÉFET DES MARCHES** est un homme cruel et brutal, qui n'a jamais hésité à exécuter les fauteurs de troubles et qui organise même parfois de discrets assassinats pour éliminer ceux qu'il considère comme une menace potentielle pour le trône – y compris de jeunes gens un peu trop fort en gueule.



Petit à petit, la colère enfle et se cristallise et un mouvement de **RÉSISTANCE** a vu le jour. Organisée en cellules indépendantes et conduite par un mystérieux **CONSEIL DES MASQUES**, la Résistance multiplie les actes de sabotage – empoisonnement des ressources destinées à l’Ost, libération de prisonniers, attaque de percepteurs, messages peints sur les murs de Ravine et des principaux bourgs de la région.

## **DES LIBRETERRES**

### **DE LA GÉOGRAPHIE DES LIBRETERRES**

À l’ouest du Méridien, **LES LIBRETERRES** n’appartiennent à personne sinon à elles-mêmes. Les hommes qui les occupent savent qu’ils ne font que passer, profitant un instant des magnifiques paysages que la nature leur offre.

Ce sont que collines piquetées d’inselbergs, bosquets épars de bois millénaires, larges plaines en fond de vallées érigées de chaos et de morènes anciennes, canyons tortueux oubliés par les eaux, plateaux et mesas qui émergent soudainement. Quelques rares villes viennent briser la sérénité de ces étendues sauvages, entourées sur quelques kilomètres de champs et de pâtures. Ailleurs, les gens se font discrets, dissimulant leurs fermes et leurs manoirs dans les replis du terrain.

### **DES CITÉS-ÉTATS ET DES DOMAINES LIBRES**

Il n’existe aucun gouvernement centralisé des Libreterres – tout au plus un vague accord d’assistance entre les cités les plus importantes – **MIETTES**, **CANAILLES**, **MAGNASOMNA**, **PORT-AU-LOIN**, **DEUX-RIVES** et **ÉQUINOXE** – leur permettant de commercer et d’assurer, en commun, une certaine forme de protection des routes sauvages qui les relient informellement. Chaque cité possède donc ses lois et ses règles, de la tranquille Miettes à la très chahuteuse Deux-Rives.

**MAGNASOMNA** est la cité la plus récente et aussi celle qui pose le plus de soucis dans la région. Simple comptoir isolé à l’origine, elle accueille de nombreux réfugiés après la guerre des Mages dans le Royaume. Elle abrite désormais la plus grande école de magie du continent, en dehors de celles de la Loge, et le Roi considère son existence comme un affront personnel – bien qu’il n’y puisse rien pour le moment.

### **À PROPOS D’ÉQUINOXE**

**ÉQUINOXE** est une épine dans les flancs du Royaume. Cette vaste cité maritime est farouchement indépendante, dirigée par un **SÉNAT TUMULTUEUX**, très difficile à manipuler et à approcher – ce qui assure, plus ou moins, que la cité se gère en réalité très bien toute seule. Équinoxe est riche, bien défendue, et les marchands qui en composent les forces vives n’apprécient ni les taxes royales, ni les règles de la Guilde.

Équinoxe n'est pas pour autant un havre de paix pour les mages en fuite. La magie n'y est pas très bien vue et, surtout, les habitants considèrent que la guerre secrète qui se livre entre mages renégats et envoyés de la Loge ne les concerne pas – les autorités de la ville frappent les deux camps avec autant de force.

## DES TROLLGASTES

### DE LA GÉOGRAPHIE DES TROLLGASTES

LES TROLLGASTES désignent toutes les terres qui s'étendent de l'autre côté des Monts brumeux et au nord du Méridien. Les paysages y sont majestueux et terribles à la fois, mais les hommes ne les ont jamais colonisés. En fait, plusieurs des cols les plus praticables dans les Montagnes qui séparent les Trollgastes du Royaume sont gardés par de solides forteresses afin d'empêcher que les monstres ne traversent.

Ce sont donc des terres vierges, peu explorées et il est possible que de nombreux mages, parmi les survivants de la guerre civiles, aient décidé de les traverser ou de s'y installer dans le plus grand secret.

### DES HABITANTS DES TROLLGASTES

Les principales créatures que l'on croise dans les Trollgastes – et donc celles qui parviennent parfois à passer les montagnes pour lancer quelques raids audacieux sur le Royaume – sont les gobelins, les trolls, les kobolds et les gnolls. Ce sont des humanoïdes sauvages, barbares, cannibales, qui vivent en bandes tribales agressives et territoriales. Ils franchissent peu le Méridien, mais viennent parfois titiller les défenses de Miettes.

## DU RÈGNE DU VIVANT

L'univers de **KENJA NO ÔKOKU**, de par sa nature magique, connaît bien d'autres types de créatures que les humains et les humanoïdes monstrueux des Trollgastes.

✂ **LES CRÉATURES VIVANTES** : humains, humanoïdes monstrueux, animaux, plantes font partie des créatures vivantes, affectées par LA MAGIE DE LA VIE. Les aventuriers appartiennent bien évidemment à cette catégorie.

✂ **LES ANCÊTRES** : les ancêtres sont des esprits des lieux et des choses, que les hommes associent généralement à la rémanence de leurs aïeux. Ce sont des créatures invisibles, quelque peu casanières, s'éloignant peu des choses auxquelles ils semblent liés. Les ancêtres sont affectés, dans une certaine mesure, par LA MAGIE DE L'ESPRIT – mais ils possèdent une sorte d'inertie qui les rend difficilement manipulables.

- ⌘ **LES DÉMONS** : de toutes les créatures magiques, ce sont les démons qui ont le plus de contacts avec les humains. Affectés par LA MAGIE DE LA CONJURATION, la magie de la magie elle-même, les démons sont de fait des créatures de pur mana. Ils s'en nourrissent et, comme les humains génèrent cette énergie lorsqu'ils sont agités, énervés, violents, hyperactifs, les démons favorisent ce genre de comportements de toutes les manières possibles. Ils apparaissent ici et là, le plus souvent dissimulés – quand ils ne possèdent pas directement les humains eux-mêmes – et sèment autant de chaos possible pour déclencher conflits, batailles et galères diverses. Inévitablement, les humains réagissent avec force et génèrent du mana. Mais les humains, les mages notamment, ont aussi appris à se servir des démons et de leur capacité innée à manipuler le mana.
- ⌘ **LES ÉLÉMENTAIRES** : les élémentaires sont des créatures puissantes, mais frustes et primitives, liées aux trois éléments naturels – le feu, la glace et la terre. Elles n'apparaissent pas souvent à l'état naturel, le plus souvent dissimulées dans les interstices du monde, là où leur élément natif est présent en quantité, mais elles sont affectées par LA MAGIE DES ÉLÉMENTS.
- ⌘ **LES NOX** : les nox sont les créatures de la nuit, des spectres lunaires étranges et inquiétants, aux comportements incompréhensibles. Ils apparaissent parfois pour faire le mal et détruire ; d'autres fois pour prévenir d'un danger ou annoncer un désastre ; enfin, quelques fois, pour aider et sauver – sans que jamais ces comportements ne soient prévisibles d'aucune manière. Ils sont affectés par LA MAGIE DE LA NUIT.
- ⌘ **LES QUARKS** : la découverte des quarks est assez récente, contemporaine du développement de la magie de l'électricité et des techniques modernes. Ces créatures liées aux machines, aux énergies artificielles et aux mécanismes complexes restent encore très largement inconnues et rares sont les mages qui sont parvenus à en obtenir quelque chose. Ils sont affectés par LA MAGIE DE L'ÉLECTRICITÉ.

## DES AVENTURIERS

Dans l'animé original, les héros de **KENJA NO ÔKOKU** sont être de jeunes mages – sans doute de 15 à 18 ans – habitant un petit village des Libreterres et suivant une formation auprès d'un mage plus ancien, vétéran des guerres du Royaume. Quand leur maître est enlevé par des mercenaires pour le compte de la Loge, ils se doivent de tout tenter pour aller le libérer, pénétrant des territoires inconnus et dangereux, voyageant à travers le Royaume en évitant les agents de la Loge et de la Préfecture, découvrant certains des secrets les mieux gardés du Royaume et affrontant bien des adversaires décidés et dangereux.

# ANNEXES

## ONOMASTIQUE

### LISTE DE NOMS ET PRÉNOMS DU ROYAUME ET DES MARCHES

**PRÉNOMS MASCULINS DU ROYAUME :** Alvin ; Audley ; Cardelle ; Carlisle ; Clairmonte ; Clive ; Clyde ; Curtley ; Davian ; Delbert ; Delice ; Deon ; Derrell ; Devon ; Dinsdale ; Eldine ; Elston ; Eric ; Eswort ; Everton ; Franklyn ; Gladstone ; Joel ; Kendon ; Kenmore ; Learie ; Linford ; Linval ; Milton ; Norman ; Odair ; Renward ; Riddick ; Rohan ; Roxbert ; Shanka ; Sherwin ; Sibert ; Sonny ; Vivian ; Wilbert ; Wilfred ; Winthrop.

**PRÉNOMS FÉMININ DU ROYAUME :** Ameerah ; Beulah ; Cathalina ; Clova ; Daverne ; Deon ; Edna ; Eldece ; Grace ; Hyacinth ; Jearl ; Lacena ; Mardrea ; Marsha ; Merlene ; Petula ; Rhema ; Sevatheda ; Tallulah.

**NOMS DE FAMILLE DU ROYAUME :** Alexander ; Allan ; Ambrose ; Arthurton ; Asgarali ; Bannock ; Barrow ; Bartlett ; Bello ; Benjamin ; Best ; Birkett ; Bithorn ; Blair ; Brancker ; Butcher ; Camacho ; Cameron ; Campbell ; Carew ; Chanderpaul ; Christiani ; Christie ; Cohen ; Constantine ; Cozier ; Croft ; Davis ; Dujon ; Findlay ; Foster ; Fredericks ; Ganteaume ; Garner ; Garvey ; Gaskin ; Gibbs ; Gilchrist ; Goddard ; Gomez ; Grant ; Greenwich ; Griffith ; Haines ; Hall ; Harper ; Hedley ; Hendriks ; Hinds ; Hoad ; Holder ; Holding ; Hooper ; Hunte ; Johnson ; Jones ; Julien ; Kentish ; Lamming ; Lara ; Lashley ; Lewis ; Lloyd ; Malcolm ; Manley ; Marriott ; Marshall ; Martin ; Martindale ; McKay ; McMorris ; Murray ; Naipail ; Neblett ; Nurse ; Ottey ; Pairaudeau ; Pericles ; Price ; Rae ; Richards ; Roach ; Roberts ; Sealey ; Selvon ; Shillingford ; Smith ; Sobers ; Stollmeyer ; Trestrail ; Valentine ; Walcott ; Walsh ; Weekes ; Wight ; Wiles ; Willett ; Williams ; Wolcott ; Worrell.

### LISTE DE NOMS ET PRÉNOMS DE L'EMPIRE DU SEL

**PRÉNOMS MASCULINS DE L'EMPIRE DU SEL :** Bohdan ; Bohumír ; Bojan ; Boleslav ; Borzivoi ; Bozidar ; Bratislav ; Ceslav ; Ctibor ; Dalibor ; Dobromil ; Drahomir ; Durko ; Dusan ; Honza ; Jarek ; Jaromil ; Jaropluk ; Jasny ; Jur ; Karda ; Kvetoslav ; Lubomir ; Ludoslav ; Mecislav ; Milan ; Miroslav ; Nepomuk ; Premysl ; Pribislav ; Radek ; Radomir ; Radoslav ; Slavomir ; Sobeslav ; Stanislav ; Svatomir ; Techomir ; Venceslav ; Vladimír ; Vladislav ; Vlastimil ; Vojtech ; Zbyhnev ; Zdeslav ; Zelislav ; Zitomir ; Zivan ; Zlatan.

**PRÉNOMS FÉMININS DE L'EMPIRE DU SEL :** Bohumira ; Bojana ; Boleslava ; Bozidara ; Dobrila ; Dobromila ; Dobroslava ; Drahomira ; Dusana ; Jarka ; Kvetoslava ; Libena ; Lidmila ; Lubomira ; Mecislava ; Milena ; Miloslava ; Nadezda ; Pribislava ; Radomira ; Radoslava ; Rostislava ; Sobeslava ; Stanislava ; Svetlana ; Trava ; Veleslava ; Venceslava ; Vera ; Vladimíra ; Vladislava ; Vlasta ; Zbyhneva ; Zdenka ; Zdeslava ; Zelislava ; Zitomira ; Zivanka ; Zlata ; Zoila ; Zora, Zorah.

**NOMS DE FAMILLE DE L'EMPIRE DU SEL :** Babon ; Bakos ; Balic ; Balosak ; Batory ; Beleg ; Benacka ; Benko ; Bezek ; Biel ; Bigos ; Blanarik ; Bodnar ; Boliek ; Buczko ; Burak ; Bzek ; Cajka ; Cehlarik ; Cernosek ; Chriepok ; Chvala ; Cirmos ; Cmelik ; Conko ; Corej ; Csaka ; Cvirik ; Demecko ; Doras ; Drabik ; Drdul ; Drugacs ; Dusik ; Dutko ; Dzubak ; Dzurinda ; Fajko ; Ferlikova ; Fiala ; Figlyar ; Fumach ; Gabrysh ; Galiova ; Getyko ; Gondzur ; Gorely ; Grecsko ; Guza ; Halcsin ; Hamrak ; Hanak ; Harivischak ; Harvaniak ; Hirko ; Homza ; Hradok ; Hreha ; Huncik ; Ilyko ; Jancso ; Jascenscak ; Jerdonek ; Kallok ; Kankula ; Karauskas ; Kasarda ; Kasmarek ; Katrinak ; Keblovski ; Kmet ; Komarek ; Kondrick ; Konopka ; Kotlyar ; Kovalcin ; Kraynak ; Krlc ; Krolyak ; Krysiek ; Kubek ; Kusnir ; Lanka ; Lapikas ; Lavenjak ; Lazarak ; Leyba ; Lindushka ; Liptovska ; Lisik ; Lizanich ; Lohena ; Loran ; Lyach ; Macek ; Macuga ; Maczik ; Malenko ; Malinyak ; Marcenko ; Marszalek ; Maskala ; Matalik ; Meciar ; Mensik ; Mihok ; Mikeska ; Mlakar ; Morovacova ; Mudrak ; Nagyova ; Nancias ; Novakova ; Novotny ; Olah ; Orgovanova ; Orlik ; Pagac ; Panchura ; Pastova ; Pataki ; Pavlacka ; Pavliscak ; Pehanich ; Pekarek ; Pellar ; Perzel ; Petreasz ; Petrulyak ; Piasecki ; Piskura ; Pokrosova ; Porubiak ; Relovsky ; Repcsak ; Romanyak ; Rusenko ; Rusnak ; Ruzin ; Scuka ; Semenik ; Shebena ; Shigo ; Siba ; Sikora ; Sikorov ; Simko ; Sirak ; Sisitka ; Skandera ; Smik ; Smitala ; Smolenak ; Sobotik ; Sokol ; Srebotnik ; Stanya ; Stasko ; Stofka ; Strelec ; Strelick ; Subrick ; Sucha ; Svcek ; Svorada ; Szanetrik ; Szedmaky ; Szibjak ; Sziszak ; Szop ; Talyascak ; Tasar ; Telek ; Terpak ; Tkac ; Tomco ; Tuszak ; Tutka ; Vacek ; Vajda ; Vanecko ; Varchol ; Varga ; Varhola ; Vasicak ; Vavrisova ; Velosin ; Venko ; Virosztko ; Viskup ; Vozzak ; Wadja ; Walent ; Wargo ; Warhola ; Weinerova ; Welosin ; Wepperyova ; Wira ; Yurkovic ; Zavacsky ; Zelenjckik ; Zeliznak ; Zeman ; Zendak ; Zvara.

## **LISTE DE NOMS ET PRÉNOMS DES LIBRETERRES**

**PRÉNOMS MASCULINS DES LIBRETERRES :** Abbás ; Absa ; Adolár ; Agmánd ; Ajád ; Akacsas ; Ákos ; Aladár ; Álmos ; Alvián ; Apród ; Árkos ; Asztrik ; Atád ; Atalik ; Bádog ; Bagamér ; Baján ; Bajnok ; Balambér ; Bán ; Bános ; Becse ; Bede ; Bekény ; Bercel ; Berecske ; Berény ; Berisló ; Bodis ; Bódog ; Bolrobas ; Bors ; Botár ; Bottyán ; Bozsidán ; Buda ; Bulcsú ; Byrta ; Csaba ; Csák ; Csanád ; Csatar ; Csegő ; Csenger ; Csépán ; Csepel ; Csobán ; Csombor ; Czeller ; Cziriak ; Dévald ; Domán ; Dyak ; Ede ; Elemér ; Elmá ; Etele ; Farkas ; Gálos ; Gara ; Geréb ; Géza ; Gyárfás ; Gyenes ; Gyözö ; Harkány ; Hódos ; Hrvoje ; Hümer ; Istok ; Járfás ; Kabos ; Kada ; Kadosa ; Kaplony ; Kapolcs ; Karád ; Kardos ; Kárman ; Karsa ; Keled ; Kende ; Kerecsen ; Kerény ; Keszö ; Kilény ; Koppány ; Kósa ; Kötöny ; Kowacz ; Kund ; Laborc ; Ladomér ; Lantos ; Lehel ; Lél ; Levente ; Lipót ; Marót ; Megyer ; Menhar ; Menyerth ; Nyék ; Odimos ; Oguz ; Ond ; Örs ; Oszlár ; Patony ; Pázmán ; Pentele ; Radomér ; Regö ; Rókus ; Shafar ; Soma ; Surány ; Szalók ; Szecsö ; Szemere ; Szervác ; Szevér ; Szigetj ; Szilard ; Szólát ; Tarcal ; Tardos ; Tarján ; Tass ; Termatzu ; Tihamér ; Timot ; Timur ; Töhötöm ; Tomor ; Ubul ; Ugod ; Ulászló ; Vajk ; Várkony ; Varsány ; Vidor ; Zádó ; Zágón ; Zaránd ; Zekö ; Zerind ; Zétény ; Zobor ; Zoltán ; Zorán ; Zsombor.

**PRÉNOMS FÉMININS DES LIBRETERRES :** Belah ; Cili ; Czenzi ; Hajna ; Hajnal ; Ica ; Máli ; Manci ; Menyhert ; Milush ; Olga ; Piri ; Piroska ; Remenyke ; Sarolta ; Soma ; Tunde ; Vali ; Vera ; Vica ; Vicuka ; Vicus ; Vicuska ; Virág ; Yamna ; Zigana ; Zizi.

**NOMS DE FAMILLE DES LIBRETERRES :** Albusel ; Amanar ; Arcos ; Artenie ; Banica ; Beklea ; Biaram ; Blandiana ; Blerinca ; Bochinsky ; Bojin ; Boroi ; Bratiano ; Buia ; Buscan ; Cantacuzino ; Cardei ; Carmitru ; Carp ; Cernea ; Chirila ; Chisca ; Chitul ; Christinel ; Cinca ; Ciora ; Ciorbea ; Ciumak ; Comaneci ; Comeaga ; Conta ; Cornea ; Cosma ; Costache ; Crainic ; Cristea ; Cuza ; Dalakis ; Dimir ; Dita ; Dobos ; Dobra ; Dobre ; Dodos ; Dragomir ; Eliade ; Ene ; Floca ; Galca ; Gherea ; Ghezzo ; Gilca ; Goga ; Gogean ; Gogoasa ; Gorie ; Grul ; Gusa ; Hagi ; Hila ; Hobai ; Iagar ; Ilica ; Ilie ; Ioanid ; Iordache ; Iorga ; Istok ; Kobori ; Korzha ; Lior ; Luca ; Macek ; Marandici ; Marga ; Melinte ; Mihaili ; Mihnea ; Milea ; Mircea ; Moldovan ; Nastase ; Neagoe ; Nechita ; Negura ; Nica ; Nistor ; Noica ; Osadci ; Oзера ; Parasca ; Pavlenco ; Preda ; Prodan ; Punga ; Radu ; Ragar ; Randa ; Saguna ; Selymes ; Serban ; Silivasi ; Sima ; Spirlea ; Stanasila ; Stanga ; Stelea ; Stelymes ; Stinga ; Stoichita ; Stolojan ; Szekely ; Tarus ; Torok ; Urzica ; Vlas ; Voinea ; Vulpes ; Zaituc ; Zeklos.