1. Présentation....3
2. Le Dorim, un univers celtique....4
2.1 La société....4
2.2 La religion....6
2.3 Les saisons et les fêtes....8
2.4 Les interdits....9
2.5 La monnaie....9
3. Le monde du Dorim....11
3.1 Les contrées du Dorim Est....12
3.1.1 Le Nordrihim....12
3.1.1.1 Les Atrénates....13
3.1.1.2 Les Polytrénates....14
3.1.1.3 Les Ostrites....15
3.1.1.4 Les Hommes de Tules....16
3.1.1.5 Les Astrudes....17
3.1.1.6 Les plaines et marais de Mag Tured....17
3.1.1.7 Les Nomades des plaines de Gaën....18
3.1.1.8 Les Collines noires....19
3.1.1.9 Les terres barbares....19
3.1.1.10 Les Terches....19
3.1.1.11 La forêt de Festcarnam....20
3.1.1.12 La Grande forêt des Fées....20
3.1.2 Les tribus de Cernunos....20
3.1.3 Le royaume d'Isarom....21
3.1.4 Le royaume d'Adreï....22
3.1.5 Le royaume Korrigan....22
3.1.6 La terre des Kriss....22
3.1.7 La terre des Fianna....23
3.1.8 Le Royaume d'Ishtar....24
3.2 Les peuples mythiques....25
3.2.1 Les Tuatha-dé-danan....26
3.2.2 Les Fées et les Hauts Fées....26
3.2.3 Les Formoirés....27
3.2.4 Les Fils de Mile....27
3.2.5 Les Frères de la Nuit....27
3.2.6 Les Ogres....28
3.2.7 Les Géants....28
3.2.8 Les Chevaliers Dragon....28
4. Bestiaire....29
4.1 Les Tarasques....29
4.2 Les Hommes-loups....29
4.3 Les goules....29
4.4 Les esprits des morts....29
4.5 Les Gersha....30
4.6 Les Loceps....30
4.7 Les Serpent-bélier....30
4.8 Les Dragons....30
4.9 Les Kraags....31
5. Le jeu en Dorim....32

5.1 Règles de Comportement....32
5.2 Règles de Combat....34
5.3 La Magie....35
5.3.1 Coût d'activation....35
5.3.2 Lancement....36
5.3.3 Effets....36
5.3.4 Cérémonies....36
5.4 La Mort et l'Autre Monde....37
5.4.1 La résurrection....37
6. Les personnages....38
6.1 Classe Sacerdotale ou Initiatique (ou Scerdotique...ou Initiatale)....38
6.2 Classe Guerrière....40
6.3 Classe Production....40
7. Niveaux de protection....42
8. Armes....43
9. Glossaire....44
10. Bibliographie....47

1. Présentation

Le Monde du **Dorim** est né d'une poignée de joueurs, qui préféraient passer de longues nuits autours d'une table mal éclairée, la fièvre ludique au front, les doigts serrés autour d'un jeu de dés magiques chance +1/+1 plutôt que de s'adonner à toutes les manifestations puériles qui remplissent l'adolescence (les mecs, les filles, et toutes ses façons de perdre son temps...). Son origine remonte à une campagne centrée sur le jeu **Légende Celtique** qui dura plus de 5 ans. Mais plutôt que de travestir l'Europe telle qu'elle était à cette époque afin de lui donner l'image fantastique qui plaisait aux esprits de cette poignée de joueurs, ils décidèrent de jouer dans un monde purement imaginaire et créé de toutes pièces : le **Dorim**. Ce dernier est ainsi fait : entièrement celtique, peuplé de légendes vivantes, où les lieux mythiques sont issus des légendes Gaéliques, d'Ulster ou du Cannaught, et dont les histoires s'inspirent de celles racontées dans le **Lebor Gabala**, le Livre des Conquêtes.

Décrire sa géographie exacte n'aurait pas beaucoup de sens pour les joueurs. Les Celtes utilisaient rarement l'écriture pour représenter la réalité : écrire quelque chose c'était le fixer dans le temps et dans sa forme à tout jamais, lui refuser toute chance d'évoluer. Or le monde bouge. Le Dorim croît en légendes et son histoire et ses lieux évoliuent chaque année.

Cependant, nous ne sommes pas plus celtes que dupes. Notre monde à besoin de faits et de matières et l'imagination ne peut se développer qu'à partir de ce que nous connaissons. C'est pourquoi ce livret présente quelques cartes du monde dans lequel se déroule généralement les **GN Celtiana** : le **Nordrihim et ses alentours**. Chacun y trouvera sa place. Pour le reste, et bien ce ne sont que légendes...

2. Le Dorim, un univers celtique

2.1 La société

Chez les Celtes, les Dieux sont omniprésents, et les Druides, qui sont les intermédiaires entre eux et les hommes, sont les personnes les plus importantes de la société. Cette dernière est organisée en trois castes non hiérarchisées. Elles sont complémentaires et nécessaires au bon équilibre de la société. Ces trois castes sont les suivantes :

- La caste des paysans, cultivateurs, éleveurs, artisans, bref, tout les corps de métier qui visent à la production. Les dieux vénérés et protecteurs sont **Creden Cerd** l'artisan, mais aussi **Lug** le polytechnicien.

- La caste des guerriers, dont les plus grands sont les chevaliers. Si **Nuada**, roi des **Tuatha-dé-danan**, est généralement considéré comme le dieu de la guerre, les combattants vénerrent aussi **Ogme** -le meilleur lutteur parmi les dieux-.

- La caste des Druides regroupe les guérisseurs, les bardes, les théologiens, les astronomes, les ambassadeurs, les devins, les druides-artisans, les druides-guerriers, et bien entendu les druides en charge du sacerdoce. Le mot Druide doit donc ici être pris dans son sens le plus large : il désigne une personne qui, après une initiation, est dispensatrice de connaissances. Mais seul celui qui regroupe toutes les fonctions cités ci-dessus sera qualifié de Druide. Et lorsqu'un Druide acquiert une renommée telle qu'il est considéré comme un maître parmi les siens, il prend le titre de Haut Druide. Élu par ses pair, il devient le guide spirituel de toute une région ou de tout un Royaume, ainsi que le conseillé direct de son Roi. Enfin, il existe un Druide au dessus des Hauts Druides, c'est le Maître Druide ou Archi Druide (certains l'appellent aussi l'Enchanteur), il se nomme **Samara** et nombreux sont ceux qui pensent qu'il est immortel. Le dieu des Druides est **Le Dagda**, père de tous les dieux, maître de toute connaissance, dieu de l'honneur, de l'amitié et du contrat.

Les trois castes sont dirigées par le Roi qui ne prend jamais de décision importante sans prendre avis auprès du Haut Druide.

Pour résumer, on peut dire que le Roi représente le pouvoir temporel, tandis que le Druide détient l'autorité spirituelle.

Le Druide	Le Roi
Il détient l'autorité spirituelle et à ce titre l'administration du sacré. Il est l'intermédiaire entre les dieux et les hommes.	Il exerce le pouvoir temporel, c'est à dire, l'administration de la société, la justice (le Druide dit droit), le maintien de l'équilibre et de la cohésion sociale.
Il est le seul détenteur et responsable du savoir, de la connaissance et des activités intellectuelles et religieuses.	Il garantit l'intégrité territoriale.
Le Druide parle avant le Roi. Il oriente et conseille. Parfois il lie par une injonction ou un interdit (geis).	Il agit après avoir entendu l'avis du Druide. La parole du Roi rend effective les intentions du Druide.
Il n'est soumis à aucune espèce d'obligation ou d'interdit	Il est soumis à des interdits, surtout géographiques.

La justice est rendue par les chefs de villages, assistés des Druides. En cas de désaccord avec le verdict, les plaignants peuvent demander l'arbitrage du Roi. La décision finale est alors sans appel et attention, la plupart du temps, beaucoup plus dure... Celui qui est en tort doit ensuite payer les dommages au plaignant. Ceux-ci sont fixés par le Roi et le Haut Druide. Ils s'accompagnent quelque fois d'une seconde condamnation, en rapport avec la gravité de la faute, qui peut rejaillir sur l'honneur du clan tout entier (hors-la-loi, voleur de grand chemin, assassins, ou pire, traître).

Par ordre de gravité, on applique :

- le fouet ou des travaux d'intérêt public,
- le bâton,
- la perte de tout ces biens en compensation,
- des jours d'esclavage,
- la perte du droit du port de l'épée,
- la mort au combat (armé d'une épée de bois),
- la mort sans honneur (sans combat),
- le bannissement,
- le bannissement de toute la famille.

2.2 La religion

Les cycles Celtiques sont nombreux qui nous montrent telles peuplades, voir même telles familles, sous l'apparence de Dieux ou d'hommes dotés de pouvoirs surnaturels. La plupart des cycles d'Heroic Fantasy ont largement puisé dans le trésor Celtique, en commençant par Tolkien lui-même (car enfin, d'où viennent les Elfes si ce n'est des Fées du Monde des Sids ?). Faire un choix parmi la masse des récits, souvent contradictoires entre eux n'est jamais simple. Cependant il existe un cycle Mythologique au moins qui présente un ensemble à peu près cohérent : il s'agit du Livre des Conquêtes, le Lebor Gabala, qui relate les invasions successives de l'Irlande par les Formoirés, les Tuatha-dé-danan, les Fir Bolg et les Fils de Mile. C'est à ce cycle que nous nous référeront lorsque nous parlerons des Dieux du Dorim.

Le pire qui puisse arriver à une société celte n'est pas que le ciel lui tombe sur la tête, chose qui n'est jamais arrivé, et ce, ils le savaient bien, mais plutôt qu'elle perde son Druide ou son haut Druide. Sans ce guide spirituel, elle se met immédiatement à dériver, incapable par elle-même de suivre la philosophie jusqu'au-boutiste enseignée par ses maîtres sans courir droit à la catastrophe.

Il n'est pas question ici de faire un cours de théologie, voir de philosophie, matière dans lesquelles les druides excellaient (les ouvrages sont nombreux qui présentent plus ou moins bien le Druidisme), mais jetons simplement les premières pierres de cet édifice (énorme).

Les Celtes croient à une vie après la mort, dans un Autre Monde, celui des Fées et des Dieux. Ils y vivent éternellement, sans plus appartenir à aucune classe sociale, libres et heureux. Pour cette raison, ils ne craignent pas la mort, et passent les Portes de **l'Autre Monde** avec sérénité. Ils rejoignent alors les terres des Sids, comme cette Tir Na Mbeo (terre des vivants), Tir Na Mban (terre des femmes), ou Mag Mor (grande plaine). Une des quatre grandes fêtes celtes est la nuit de **Samain** qui se déroule en mai de notre calendrier. Cette nuit de nouvelle année est exceptionnelle car les barrières entre le monde des hommes et **l'Autre Monde** sont relevées. Ils y font donc les plus grandes cérémonies religieuses, mais également les plus grands banquets, à l'image de la vie dans **l'Autre Monde**. C'est également une nuit étrange et capricieuse où le monde ne fonctionne pas comme à son habitude, et certaines rencontres peuvent être autant merveilleuses que dangereuses...

Pour atteindre cet Autre Monde, les Druides doivent constamment se remettre en question, se dépasser et tendre vers la perfection, image donnée par leurs Dieux. C'est pourquoi les légendes regorgent d'impossibles exploits, d'actions ultra-héroïques. Chacun doit réaliser pleinement sa vie, sans fuir son destin, mais plutôt en l'acceptant et en le poussant de l'avant. Là est toute la difficulté de cette philosophie, car comment reconnaître le bon du mauvais...

La fonction de Druide est une fonction complexe à définir dans le monde Celtique. De nombreuses représentations simplifiées en ont été proposées au travers de différents écrits romancés : qui ne connaît pas le fameux druide Panoramix dans la BD Astérix, peinture finalement très proche de la réalité historique (merci Monsieur Gossini) ; et surtout respectant avec beaucoup de fidélité l'"esprit" du Druidisme tel qu'il était pratiqué à l'époque (la civilisation Celtique a rayonné sur l'Europe centrale et occidentale de 800 av. J.C. à 400 ap J.C. environ).

Les Druides étaient les intermédiaires entre les divinités qui peuplaient l'au-delà et les hommes. Ces divinités étaient très nombreuses, avec des profils souvent mal définis (le Panthéon celte est d'une confusion remarquable, nous n'utiliserons ici que ceux issus des Tuatha-dé-danan). Pour simplifier, on peut dire que chaque divinité représentait une des multiples facettes d'un Dieu

omniscient et unique. Cependant, chaque divinité avait une fonction précise et une existence reconnue. Le Druidisme et donc plus une "philosophie" basée sur des fonctions divines qu'une religion fondée sur des Dieux (si vous avez réussi à comprendre ce chapitre, vous pouvez revenir directement en deuxième semaine, sinon faites l'inverse...).

Les principales divinités du panthéon celtique sont (par ordre d'importance) :

- **Le Dagda** : père de tous les Dieux, Dieu Druide et Dieu des Druides, maître de l'univers, du contrat et de l'amitié.
- **Lug le Polytechnicien** : Dieu de toutes les techniques, neveu de Balor, roi des Formoirés qu'il tua lors de la deuxième bataille de Mag Tured d'un coup de fronde dans son oeil unique.
- **Nuada au bras d'argent** : Dieu Roi et Dieu des rois, des princes et des guerriers.
- **Dian Cecht** : Dieu des médecins, des guérisseurs et des poètes. Il fabriqua la bras d'argent de Nuada.
- **Ogme** : Fils du Dagda et Dieu du combat et du temps. Il créa l'écriture magique : l'Ogam. Dieu le plus fort physiquement (meilleur lutteur).
- **Morrigan** : triple Déesse de la mort de la guerre et de l'amour.
- **Caer Credne** : Dieu des artisans.
- **Gobniu** : Dieu des forgerons .

- Enfin il existe un Dieu à part, venu du fond des âges, respecté par tous et rattaché directement à la Déesse mère **Dana**. Il représente la fertilité, la terre, la vie et la mort, la joie et la douleur, bref l'ensemble des forces chaotiques de la nature. Son nom est **Cernunos, le Dieu cornu**.

- Par ailleurs, il faut signaler que, dans des temps immémoriaux, certaines tribus celte érigèrent en divinité, **Crom Cruach'**, **le grand ver**, qu'il qualifièrent de dieu de la guerre et de la souffrance. Mais, heureusement, il y a fort longtemps que plus personne ne vénère ce « dieu » et que les hommes se sont tournés vers des divinités plus amicales.

La fonction des Druides leur confère un statut supérieur à celui du commun des mortels. De ce fait ils bénéficient d'une protection quasi divine qui les rend presque inattaquables : **un homme qui maltraite un Druide se banni lui-même et se ferme la porte de cristal de l'autre monde.**

D'une manière générale les Druides sont vêtus comme tout un chacun, sauf lors des grands événements ou ils portent leurs habits de cérémonie. Dans le **Dorim**, ils sont reconnaissables par le tatouage **bleu** qui recouvre tout ou partie de leur visage en fonction de leur grade. Leurs attributs de cérémonie sont également de la couleur bleu ciel. Le blanc n'est réservé qu'en de rares occasions (grandes fêtes religieuses par exemple).

2.3 Les saisons et les fêtes

Le calendrier du Dorim est lunaire. Il est composé de deux grandes saisons : l'hivers et l'été. Ces deux saisons coupent l'année en deux périodes de 6 mois et demi chacune (une année est composées de treize mois d'environ 28 jours, avec un rattrapage tous les quatre ans). Les passionnés trouveront plus de précisions dans la littérature celtique.

L'année celte est ponctuée de fêtes dont les principales sont :

Samain, la fête des deux mondes, est la fête la plus importante du monde Celtique. Elle se déroule tous les 1er Novembre et marque le début de la saison froide ainsi que la communion entre le monde des hommes et celui des Sids. Cette fête est l'occasion de grands banquets en l'honneur des morts et il n'est pas rare d'en voir certains venir participer au festivités avec les vivants.

Beltaine, la fête de Lug sous son aspect de lumière, qui se déroule tous les 1er Mai et qui marque le début de la saison d'été. Cette fête est l'occasion des grandes assemblées Druidiques où des grands feux sont allumés toute la nuit.

Lugsanad, la fête de Lug sous son aspect Royal, qui se déroule tous les 1er Août. Cette fête est la fête des Rois et l'occasions de nombreux jeux et concours entre les héros et chevaliers des clans du Royaume. Cette fête est aussi l'occasion de grandes assemblées druidiques et juridiques.

2.4 Les interdits

La civilisation celtique faisait grand cas des interdits moraux que s'imposaient certaines personnes ou que les Druides imposaient aux hommes. Un interdit s'appelle un ***geis*** (***gessa*** au pluriel). Ces interdits étaient très importants et très respectés car leur transgression entraînait automatiquement la damnation.

Plus le statut d'une personne est important, plus les gessa qu'il porte sont contraignants. On peut donner comme exemple historique celui de Vercingétorix (Roi gaulois) qui portait plusieurs gessa dont le plus fameux :

« [..] tu ne peux refuser de l'eau à une femme enceinte [..] » (La louve et le Sanglier).

Ce geis qui paraît anodin prend une dimension énorme lors du siège d'Alesia. En effet, après plusieurs semaines de restrictions dans le fort cerné par les Romains, les femmes épuisées viennent trouver le Roi, et lui demandent simplement un peu d'eau. Les réserves en étaient pratiquement nulle. Et bien que la demande en fut formulée par les femmes enceintes, Vercingétorix refusa. Son autorité dépassait alors celle des Druides, car la cité était en guerre. Cependant tous les gaulois furent bientôt mis au courant de son refus, mais aussi de l'interdit jusqu'alors secret qu'il venait de braver. Nombreux parmi les clans rassemblés furent ceux qui cédèrent complètement au désespoir. Car en quelques minutes, deux importants geis venaient d'être bafoués : celui de Vercingétorix, leur roi, mais aussi le geis de **Secret** qui interdit aux Druides de révéler à quiconque les accords sacrés passés entre un homme et les Dieux par l'intermédiaire de Druides.

2.5 La monnaie

Les seules monnaies valables dans tout le monde du Dorim sontles pièces de bronze, d'argent et d'or ainsi que les sels précieux.

La première unité d'or est la mane, qui correspond à 10 grammes d'or, quelle que soit sa forme (piécette, pépite, anneau...), sauf ouvragée. La valeur d'une mane est constante (toujours 10 grammes d'or), seule la valeur des produits change suivant les régions. Évidement, la vie est toujours plus élevée dans les Grands Royaumes que dans le reste du Dorim... Lorsque les sommes sont importantes (dizaines de manes), plusieurs régions du Dorim utilisent des sels précieux. Ces éclats pierres précieuses sont de trois couleurs, suivant leur valeur qui croit d'un facteur dix à chaque catégorie supérieure.

On a donc :

- 10 pièces de bronze = 1 pièce d'argent
- 10 pièces d'argent = 1 pièce d'or = 1 mane (10grammes d'or)
- 10 manes = 1 éclat de sel vert (1 éclat = 10grammes)
- 10 éclats de sel vert = 1 éclat de sel bleu = 100 manes
- 10 éclats de sel bleu = 1 éclat de sel rouge = 1000 manes

Pour fixer les idées sur la valeur des choses dans le Dorim, voici quelques exemples (attention ces prix peuvent varier en fonction de la région et des conditions dans lesquelles se déroule votre GN:

- une pinte de cervoise : 2 pièces de bronze
- une bouteille de cervoise : 5 pièces de bronze
- une repas dans une auberge : 5 pièces de bronze
- une réparation chez un forgeron : 1 à 3 pièces d'argent (selon la réparation)
- une journée de mercenaire : 1 à 3 manes
- une journée de mercenaire Kriss : 8 à 10 manes
- une épée : 5 manes
- une hache : 5 manes
- un bouclier : 3 manes
- un casque : 3 manes
- une cotte de mailles 6 manes
- une cuirasse : 8 manes
- un cheval de guerre : 10 manes
- un char de guerre avec ses deux chevaux : 100 manes
- une épée de fée : 500 manes
- une épée Tuatha : 10000 manes

Malgré l'utilisation toujours plus fréquente de la monnaie, selon la volonté de votre Roi, qui veut, par ce biais, ouvrir d'avantage l'économie du pays a celle des grands Royaumes, le troc reste un moyen de paiement largement utilisé.

3. Le monde du Dorim

La première particularité du **Dorim** est d'être un monde coupé en deux parties égales. Une succession de plusieurs plateaux extrêmement montagneux, infranchissable sauf par le Nord et le Sud, sépare le **Dorim Ouest** du **Dorim Est** : la **Fin des Choses**.

L'origine du **Dorim** remonte aux **Partholons**. Voulant s'isoler de la mer qui apportait régulièrement des invasions, ils firent s'effondrer la partie Ouest de leur terre sous la mer et dressèrent une formidable côte empêchant tout accostage. Ils furent tout de même décimés, mais par la maladie. Plus tard, la mer recula (ou bien est-ce le sol qui remontait, la magie des **Partholons** s'usant sous les crocs du temps), et les terres du **Dorim Est** sortirent de l'eau. Au fur et à mesure des invasions, les différentes peuplades finirent par l'occuper entièrement, sauf en son centre, qui est un immense désert de terres arides et sèches. Les deux moitiés vécurent quelques fois totalement isolée, mais le plus souvent unie et rassemblée sous la même autorité, le Haut Roi du Dorim, choisi par la **Pierre Sacrée**.

Cependant, depuis de nombreuses générations, il n'y a plus de **Haut Roi du Dorim**. L'unité entre les deux régions, s'effrite et de plus en plus de contrées se déclarent autonomes. Pourtant, à l'ouest du Dorim Ouest, dans la citée d'**Ahram**, vit le descendant des **Hauts Rois d'antan** : **Danadram**, un des derniers **Fils de Mile**.

L'autre particularité du **Dorim** est de n'avoir pratiquement aucune relation avec le monde extérieur à ces frontières. Certains disent de toute manière qu'il n'y a rien, que le monde prend

fin dans un obscur brouillard qui ne mène nul part, sinon sur des terres occupées par des Démons ou les esprits des morts qui n'ont pas trouvé la Porte de l'Autre Monde. D'autres diront qu'il existe au-delà des murailles naturelles qui ferment le **Dorim** des peuplades formidables et inconnues. Certains savent mais ne disent rien, de peur d'être rattrapé par les fantômes qu'ils y ont croisés. Cependant, à ce sujet, le nom d'**Olric** le marchand, qui fonda les grandes guildes des Royaumes du Nord, est dans toutes les bouches. C'est lui qui annonça qu'au-delà des **Donobres**, chaîne de montagnes infranchissables bordant le Nord du **Dorim**, se trouve le peuple de **Géants**, et plus au nord encore, celui de la glace éternelle. A l'Est commence une foret sans fin qui s'ouvre sur les Terres des **Haut Fées**. Le Sud est lui bien peuplé par les tributs dirigés par **l'Ogre des Tempêtes**, dont le royaume deux fois plus grand que le **Dorim** est encore recouvert de sa forêt originelle. Enfin, toujours d'après lui, toutes les frontières du Dorim Ouest sont naturellement fermées par la mer, au nord, ouest et sud et par la Fin des Choses, à l'est. Le **Dorim Ouest** serait donc une sorte de péninsule aux dimensions d'un pays...

3.1 Les contrées du Dorim Est

Le Dorim Est est occupé par de nombreux peuples. Les clans du **Nordrihim**, qui se trouvent relativement isolés des autres par des barrières naturelles, connaissent plus par leur renom que par fréquentation ces autres royaumes.

Un carte grossière placées à la fin de ce livret présente la position relative des peuples entre eux. Aucune carte précise n'est donnée, seule des positions vagues et des ordres de grandeur, plus simples à retenir d'une part, et plus proche de la « réalité ».

3.1.1 Le Nordrihim

Au sud Est du Dorim, à la limite du pays des hommes, vit le peuple du Nordrihim...

Le Nordrihim occupe toute la vallée du Fleuve Nordrihim, sur une largeur de plusieurs centaines de lieues (zone Est-Sud-ESt du Dorim). Ses plus proches voisins sont le Grand Royaume d'Isarom au Nord au-delà du fleuve Nodrihim, les Collines Noires au nord-est, la Grande Forêt à l'Est qui délimite le Dorim, le pays des Terches au sud-est, la foret de Festcarnam, anciennement forêt des Druides au sud, les Tomores, région des clans insoumis au sud Ouest, les plaines de Gaën à l'ouest et les grands plaines de Mag Tured au nord Ouest, où fut signée l'alliance avec le peuple des Sids.

Le peuple Nordrihim est constitué d'une trentaine de clans dont les cinq plus importants forment l'assemblée. le Roi est élu tous les 3 ans lors de la grande Foire d'Atrénates. Les Nordrihims sont un peuple fier, toujours en état de guerre. Leur rôle de première force militaire opposée aux invasions des Ogres du sud leur vaut une renommée de braves. Habiles chasseurs et redoutables guerriers, ils comptent dans leur rang les plus grands druides formés par Samara lui même.

3.1.1.1 Les Atrénates

couleur dominante : **vert**
population estimée : **15 000**
revenus annuels estimés : **4000 mânes**
armée : **2000 fantassins**
emblème : **le taureau**

Le clan des Atrénates est un des clans les plus puissants du Nordrihim tant au niveau militaire, politique que financier. Les guerriers Atrénates sont parmi les plus redoutés du Nordirihim et les guerres de clans qui embrasaient jadis le Royaume témoignent de la terreur que provoquait chez leurs adversaires la vue des terribles casques à cornes, caractéristiques de farouches Atrénates.

La richesse des Atrénates provient essentiellement de leur fer, réputé le meilleur du Royaume. Le fer des Atrénates est en effet le meilleur des métaux pour ce qu'il s'agit de la conception d'arme ou d'outils agricoles. Il supporte de grandes chaleurs, se plie facilement au travail et surtout ne se brise ni ne se fend lors du refroidissement. Les Atrénates sont très fiers de leurs mines et de leur minerai vivement prisé par les royaumes du Nord qui ne trouvent pas son égal dans leurs gisements. Les Atrénates ne sont d'ailleurs pas avares de compliments dés qu'il s'agit de porter éloge sur leurs travaux du métal, et les jours d'abondance d'hydromel, certains n'hésitent pas à clamer que leur fer est le meilleur des deux mondes (le Dorim et l'Autre), et que les Fées eux-mêmes viennent s'approvisionner chez eux... Les Atrénates vendent ce précieux métal dans tous le Royaume mais aussi à l'extérieur des frontières, au Royaume d'Isarom notamment, ce qui lui procure des revenus importants (tant que les frontières sont ouvertes et que les relations avec Isarom restent amicales, comme c'est le cas depuis de longues années maintenant).

Les Atrénates sont reconnaissables au casque à cornes que portent les guerriers et à leur braies à dominante verte. Les plus farouches guerriers Atrénates sont curieusement parfois surnommés « PMP » par leurs adversaires. Ce surnom, qui se perd dans la nuit des temps, a peut être une signification magique hallucinatoire…mais plus personne ne sait de nos jours à quoi il fait référence…

Le territoire Atrénates est traditionnellement le lieu de L'Assemblée qui se réuni tous les trois ans. Cette assemblée est aussi l'occasion d'une toute autre activité : pendant la période de discussion entre les clans, des centaines de marchands rejoignent la plaine proche du village d'Atrénates et y installent pour 10 jours la plus grande foire du pays. De nombreux objets sont vendus ici par les artisans, mais également des troupeaux de moutons, de bovins, des peaux et des armes. Les chants des bardes colportent les nouvelles du reste du monde et conteront ailleurs les exploits auxquels ils assisteront. C'est aussi l'occasion de concours de force pure, de tir à l'arc, de lancé de javeline et de lutte.

Cette foire est sans aucun doute le seul moment où le peuple du **Nordrihim** se rassemble. Des villageois viennent de toutes les terres et quelle que soit la distance qui les sépare d'**Atrénates**, ils viendront au moins une fois dans leur vie assister au couronnement du nouveau Roi. A ce moment les querelles sont oubliées (l'interdit du haut druide y serait pour quelque chose, que ce ne serait pas étonnant...).

3.1.1.2 Les Polytrénates

couleur dominante : **rouge**

population estimée : **20 000**
revenus annuels estimés : **8000 mânes**
armée : **3000 fantassins**
emblème : **l'ours**

Les Polytrénates forment l'un des clans le plus puissant du Nordrihim. Fort de plus de 20 000 âmes, répartis en une dizaine de bourgs, dont le village Polytrénates lui-même qui compte près de 3000 habitants. Il s'agit presque d'une ville qui possède des fortifications en pierre et bois, un oppidum, des défenses évoluées, de grandes réserves de vivres et des sources d'eau cachées.

Le clan dispose en plus de tout ses hommes, qui sont aussi bien chasseurs qu'éleveurs, donc guerriers, d'une armée de métier forte de 200 hommes. Ces chevaliers organisent également leur famille ou la région qu'ils administrent selon un schéma militaire. En tout, les Polytrénates sont capables de rassembler plus de 3000 guerriers entraînés en moins d'une poignée de nuits.

La force des Polytrénates réside également dans leur cohésion. Aucun Barde ne connaît une seule histoire relatant une trahison entre les familles du clan. Celui qui trahirait ternirait cette image exceptionnelle et porterait sur ses épaules le poids de mille malédictions.
La puissance économique des Polytrénates s'appuie sur des gisements de fer qui, même s'ils sont nettement moins riches que ceux des Atrénates, restent de bonne qualité, et surtout dans les produits manufacturés : les tonneaux, les charrues, les faux, les meules, le fil de laine, les métiers à tisser, les chaudrons, coupes d'étains et les bijoux. Les marchands de Polytrénates sont les plus attendus de tous à la grande foire d'Atrénates.

Les Polytrénates ont joué un grand rôle dans l'unification des clans du Nordrihim et dans l'ouverture économique vers le Grand Royaume d'Isarom. Les Chefs successifs n'ont de cesse d'affirmer l'identité du Nordrihim et le besoin de tout les clans à s'allier de façon plus nette : ce qui peut être fait en accordant plus de pouvoir au Haut Roi, et en allongeant son mandat de 3 ans à au moins 5. Dans ce sens, les Polytrénates ont commencé plusieurs grands travaux : une dizaine de petits forts aux frontières, la frappe d'une monnaie d'or, la création d'une maréchaussée, un système d'égouts etc...

Les guerriers Polytrénates sont reconnaissables à leur costume à dominante rouge et à leur grand sens de l'honneur au combat.

3.1.1.3 Les Ostrites

couleur dominante : **brun**
population estimée : **3000**
revenus annuels estimés : **1000 mânes**
armée : **600 fantassins**
emblème : **le sanglier**

Les ostrites constituent sans doute le peuple le plus fier et le plus valeureux du Nordrihim. Mais, ce clan qui protège les frontières sud du Nordrihim contre toutes les invasions barbares qui le menacent périodiquement, épuisé par les guerres et les famines, n'est plus que l'ombre de lui-même. C'est avec amertume que les guerriers évoquent leur glorieux passé, et ressentent douloureusement l'indifférence des autres clans face aux sacrifices auxquels les ostrites ont consenti pour le bien commun.

Pour résumer le caractère d'un Ostrites, et sans le grossir énormément, nous dirons qu'il est forte tête, presque têtu, et en tout cas bruyant ; qu'il aime la cervoise, les jeux et la bataille ; qu'il est quelque fois roublard mais le plus souvent honnête, et toujours fidèle dans ses amitiés, ou inimitiés. Il pratique la chasse, la pêche, un peu d'élevage mais n'est pas un cultivateur.

La richesse du peuple Ostrites réside dans ses peaux d'animaux de toutes sortes, qu'il n'hésite pas à traquer pendant plusieurs journées s'il la veut et qu'il travaille à la perfection.

La faiblesse des Ostrites réside dans la guerre car les Ostrites sont en conflit permanent avec a peut près tous leur voisins pour des raison que personne ne comprend.

Cet état de guerre épuise les Ostrites. Il y a encore quelques années, ils étaient plus de 10 000, répartis dans plusieurs familles principales et nombreux villages et bourgs. Il était alors difficile de traverser leur territoire sans rencontrer une troupe de chasseurs, ou de guerriers chargés de la surveillance des frontières. Leurs ennemis du sud n'osaient que rarement montrer leurs casques qu'ils ramenaient chez eux pleins de bosses et de trous. Et les autres peuples du Nordrihim se félicitaient d'avoir de si bons gardiens sur les frontières sud, bravant à eux seul des dangers qu'ils n'oseraient rencontrer, fusent-ils tous réunis.

Aujourd'hui les Ostrites sont pauvres, affaiblis, sur la défensive. Ils restent toujours aussi forts et robustes sur les champs de batailles que leur honneur de chevalier oblige à quitter les derniers, mais à leurs chants guerriers se mêlent maintenant des paroles tristes de souvenirs plus glorieux, alors qu'ils étaient au faîte de leur puissance, les premiers des Nordrihims à se ruer au combat lors de la Grande Bataille contre l'Innommable.

3.1.1.4 Les Hommes de Tules

couleur dominante : **jaune**
population estimée : **15000**
revenus annuels estimés : **6000 mânes**
armée : **1500 fantassins**
emblème : **l'aigle**

Situés à la naissance du Fleuve Nordrihim, les hommes de Tules sont peut-être les guerriers les plus fiers du royaume. A la différence des autres grands clans du Nordrihim, les Hommes de Tules ne sont pas originaires d'une grande famille noble qui s'est consolidé sur la base d'autres familles pour former un clan. Ils ont gardé une structure atomique, semi-nomade, dans laquelle chaque grande famille a gardé son autonomie. Pour ajouter à la confusion, chacune de ces familles tient absolument à garder l'appellation de clan... (par comparaison avec les grands clans du Nordrihim, il est courant d'appeler ces « mini-clans » les Clans de Tules).

L'élection du chef des chefs de clan des Hommes de Tules est un événement très important qui a lieu tous les sept ans et qui fait l'objet de gigantesques beuveries durant un mois complet…

Les clans de Tules comptent en moyenne une centaine de personnes, organisés selon les trois grandes classes sociales Celtiques. La caractéristique chez eux est que toutes personnes, hommes ou femmes, capables de tenir une arme, participent à la chasse ou à la guerre.

La région native des Hommes de Tules est le Sud des Collines noires, lieu infesté de loups et de hordes de créatures terribles. Depuis toujours, ils sont habitués à lutter contre l'adversité dès le plus jeune âge, et face aux invasions, ou aux attaques de clans ennemis, la totalité d'un clan se mobilise dans le combat.

La valeur guerrière, le courage, la loyauté, la bravoure, le respect du combattant sont autant de caractéristiques de leur moralité. Les dieux sont respectés et le statut de Druide est le plus élevé. L'éleveur est considéré et protégé. L'esclavage n'existe pas.

Les Hommes de Tules sont réputés pour la qualité de leur bétail et de leurs peaux. La position géographique de leurs terres leur donne des frontières avec le centre du Nordrihim, mais aussi avec le royaume d'Isarom qui est leur plus proche voisin. Ils sont coutumiers des grandes négociations commerciales avec les marchands d'Isarom, et parlent plusieurs dialectes des guildes du Grand Royaume.

3.1.1.5 Les Astrudes

couleur dominante : **noir et blanc**
population estimée : **10000**
revenus annuels estimés : **5000 mânes**
armée : **1500 fantassins et 500 cavaliers**
emblème : **le corbeau**

Le clan des Astrudes, encore appelés clan du Peuple du Fleuve, représente le clan Nordrihim le plus proches des deux Grands Royaumes Isarom et Adreï. Il possède des terres se trouvant pour une moitié en contact avec le royaume d'Isarom, pour une autre moitié, en contact avec celui d'Adreï. Le commerce avec Isarom est cependant faible, ce dernier préférant traverser les terres Astrudes pour rejoindre directement celles des Atrénates.

C'est finalement avec le royaume d'Adreï que les Astrudes ont le plus de rapports commerciaux. Bien que la capitale soit loin, très loin même (plusieurs semaines de voyages), les deux peuples se rencontrent régulièrement, au rythme d'une à deux fois tous les ans, dans les grandes plaines d'Adrihim, sur les terres Adreï. C'est lors de ce moment privilégié que les Astrudes retirent le plus de profil de ces contacts, précisément au moment de la grande foire aux chevaux. Car la richesse Astrudes réside dans l'élevage équestre, et pas n'importe lequel, uniquement le cheval de guerre ou de course. Les chevaux Astrudes sont forts et vigoureux, d'une allure fière, et ont le poil lisse et soyeux de leurs ancêtres, la noble race des Eorlides, les chevaux des Fils de Mile.

Depuis quelques années, les Astrudes se sont fait plus discrets dans les rassemblements du Nordrihim. Mais bien qu'un peu plus lointains que dans le passé, ils n'en sont pas moins parmi les plus fidèles représentants et forment avec leur cavalerie une force de frappe militaire redoutable.

3.1.1.6 Les plaines et marais de Mag Tured

Après le monde des morts peuplé des âmes errantes, Les plaines de Mag Tured forment la région la plus crainte dans l'esprit des hommes. Elles s'étalent entre Festdram, la forêt de Samara et des Fées de l'intérieur à l'Ouest, le Nordrihim à l'Est, les plaines d'Adrihim sous juridiction Adreï au nord et les plaines de Gaën au sud.

Centre du Dorim Est, les plaines de Mag Tured étaient auparavant une région de terres riches, parcourues de vallons boisés et de multiples rivières... Il n'en est plus rien depuis la seconde Bataille de Mag Tured, que les Tuatha-dé-danan remportèrent contre les Formoirés. En ce lieu idéal pour la guerre, Balor, roi démoniaque des Formoirés fut tué par Lug, son petit-fils. Au moment de sa mort, il jeta sur ces terres un sort de désolation. Les plaines devinrent maudites. Les morts ne furent jamais enterrés et leurs âmes restèrent prisonnières de ce lieu terrible, errant à jamais pour hanter les voyageurs imprudents. Des marécages naquirent qui finirent de détruire cette riche contré.

Les vents qui traversent les plaines de Mag Tured se remplissent des plaintes des âmes perdues et jettent dans le sang des hommes le froid de la peur. Des créatures terribles, issues des pires cauchemars peuplent ces brumes lourdes et nauséabondes. Malheur à celui qui mettra le pied dans ces terres car jamais il ne trouvera le chemin du retour.
Ce fut pourtant au nord de ces plaines, dans une région plus sèche, qu'eut lieu la Grande Guerre, qui opposa de nouveau les peuples unifiés des hommes contre les armées Formoirés, alors dirigée

par Stagar le Prince Démon. Lui aussi fut vaincu, et les maléfices qui peuplent les plaines de Mag Tured sont plus forts que jamais : en leur centre une immense pierre recouvre la tombe de leur dernier Roi Sorcier, et certains voyageurs qui longeaient les marécages jurent d'avoir entendu son souffle rauque mêlé à celui du vent...

3.1.1.7 Les Nomades des plaines de Gaën

couleur dominante :	**blanc**
population estimée :	**personne n'en sait rien (10000 ?, 20000 ?)**
revenus annuels estimés :	**personne n'en sait rien non plus (20000 ?, 30000 ?)**
armée :	**un millier de trappeurs**
emblème :	**le loup**

Les Nomades de Gaën vivent dans les immenses plaines situées entre les marais de Mag Tured, la forêt de Fesdram, et la frontière Sud du Dorim Est. Ils sont une force nouvelle à occuper les terres du Nordrihim. A l'origine un des nombreux clans Nomades des Plaines de Gaën, le Clan de la Patte Blanche est intégré dans le Nordrihim par Dresd de Polytrénates, lors de son second Mandat, qui légalise la position de ce clan Nomade dans le Nordrihim. L'origine de cette décision vient des accords marchands obtenus à la même époque avec Isarom. Les Nomades de la Patte Blanche amassés à la frontière Ouest du Nordrihim n'avait d'autres choix que d'envahir le Nordrihim pour y trouver refuge, ou se laisser écraser par un regroupement fort agressif de clans de Gaën, les Ulur d'hur.

Le Nordrihim préféra absorber ces Nomades, plutôt que d'ouvrir un nouveau front de guerre à l'Ouest. En contre partie de cette « protection », les Nomades se doivent justement de protéger cette frontière contre d'éventuelles autres tentatives d'entrée en force, mais surtout, de gérer les transports commerciaux avec le royaume d'Isarom.

Cette pénitence se transforme rapidement en aubaine : les talents de négociation des Nomades leur ont permis d'obtenir de la part des deux royaumes l'exclusivité des transports au travers des frontières ! !

La force des Nomades réside donc dans leur talent de négociation. Mais il ne faut pas pour autant sous estimer la valeur guerrière et maintenant économique de ce clan : Les Nomades ont libre passage dans toutes les terres du Nordrihim, jusqu'aux frontières avec Isarom. Ils sont partout et au courant de tout les déplacements sur les terres du Nordrihim. Cette situation exceptionnelle n'est pas pour plaire à la plupart des clans du royaume…

3.1.1.8 Les Collines noires

Les collines noires sont coincées entre le Grand Royaume d'Isarom au nord et le Nordrihim au sud. Enclavées entre ces deux contrées, les collines noires forment pourtant une région autonome. Ni le Nordrihim, ni Isarom ne désire en effet annexer cette source de problèmes sans fin...

Les collines noires sont peuplées d'hommes semi-barbares, qui ne croient en rien, sauf peut être en la force bestiale et primitive de Cernunnos. On dit qu'ils sont les derniers survivants des derniers descendants des fils de Nemed, les hommes-cerfs...

Le mode de vie chez eux est à peine plus que primitif. Ils vivent de la chasse et de la cueillette. On les dit liés dès leur plus jeune âge avec les loups et les animaux sauvages qu'ils seraient capables de commander, comme si cela avait un sens.

Cependant, ils se regroupent de façon régulière aux frontières et se lancent dans une bataille sans but, puisqu'ils ne pillent pas, ni ne ramènent de butin. Certains disent qu'il s'agit pour eux de réguler leur nombre d'habitants, d'autres que c'est pour prouver leur courage aux autres nations, dont ils ont à peine conscience...

3.1.1.9 Les terres barbares

Cette région, mal délimité, n'est pas peuplée par un clan reconnu du Nordrihim. En fait il s'agit d'un territoire peu connu car dénué de richesse, peu propice à l'élevage en raison d'un climat très sec, quasiment désertique, et qui n'a jamais attiré de population voulant s'y installer. Avec le temps il est devenu le refuge de groupes barbares, plus ou moins organisés vivant de la chasse, de la cueillette et de raids en territoire Ostrites. Depuis peut, on dit que ce territoire serait en voie de colonisation par les clans de Cernunnos repoussés vers le nord par les Ogres de Belfar.

3.1.1.10 Les Terches

La région des Terches est celles qui bordent la frontière sud du Nordrihim et la frontière nord de Belfar, la forêt de l'Ogre des Tempêtes. Elle fut une à une époque habitée par les Ostrites, un des clans du Nordrihim. Mais les terres s'étaient révélées insuffisamment riches pour permettre à un grand clan de se développer. Pourtant, le fleuve Nordrihim continue sa course dans ses vertes vallées.

Les Terches sont habitées par des clans autonomes qui n'ont pas voulu entrer sous l'autorité du Nordrihim. On y croise également les voleurs, pilleurs, renégats et bannis de nombreux royaumes.

Cette région est dangereuse pour celui qui ne sait manier l'épée ou faire preuve d'un sens remarquable de la fuite. On la nomme également le Royaume Bandit. Une sorte de Roi maintient un semblant de cohésion, et surtout des relations pas entièrement hostiles avec les tributs Ogres qui vivent juste au sud. Ce qui est préférable pour eux, car la vallée du Nordrihim est la voie de passage la plus empruntée par les Ogres pour attaquer le Nordrihim...

3.1.1.11 La forêt de Festcarnam

Anciennement forêt des Druides, elle est abandonnée des hommes depuis la Grande Guerre. D'ancien territoire interdit parce que réservé aux Druides, elle devint territoire craint et fuit

lorsque ceux-ci ont disparus du Dorim, quelque temps avant la Grande Guerre. On dit qu'elle est peuplée de Korrigans et de Leaprechans.

3.1.1.12 La Grande forêt des Fées

La grande forêt de l'ouest est, dit on, infranchissable car elle serait protégée par de puissants sortilèges Fées, placés ici depuis des temps immémoriaux afin que personne ne puisse trouver le chemin des terres des Hauts Fées. Il s'agit probablement de légendes car, évidemment personne ne croit que des Hauts Fées vivent au fin fond de la grande forêt... Et pourtant, aussi loin que remontent les chants des Bardes, personnes ne se souvient avoir traversé cette forêt...

3.1.2 Les tribus de Cernunos

Quand on demanda au Roi Kaarn héros de la grande Guerre quels étaient pour lui les êtres les plus sauvages et les plus cruels, il répondit qu'il ne connaissait pas tout ceux qui peuplent le Dorim, mais qu'il connaissait des contrées au sud du Nordrihim où vivent des tribus que même les clans les plus puissants craignent…**Les Tribus de Cernunos**…

Légendes du Dorim.

Les tribus de Cernunos vivent traditionnellement dans les montagnes qui bordent le sud du royaume du Nordrihim. Mais il est assez malaisé de les localiser avec précision car, étant semi-nomades, elles se déplacent régulièrement sur de grandes distances. Il n'est pas exceptionnels qu'elles pénètrent sur le territoire Nordrihim car pour ces tribus, les frontières n'existent pas et la terre ne peut être possédée hormis par Cernunos lui même.

Personne ne peut dénombrer au juste combien de tribus composent le peuple de Cernunos. Il semble que des tribus se créent et disparaissent régulièrement ce qui rend difficile un recensement précis. Si elles n'obéissent pas à un pouvoir central, les tribus de Cernunos ont toujours su s'allier entre elles quand la nécessité s'en faisait sentir. Dans ce cas, elle nomment un chef commun (souvent un chef de tribu) qui sera obéis de tous le temps que passe la crise , puis que redeviendra le chef de sa tribus ensuite. Nombreux sont ceux qui pensent que l'indépendance des tribus les unes par rapport aux autres est une bonne chose car une union des tribus sous une seule autorité militaire pourrait représenter une menace sérieuse pour les Royaumes établis du Dorim.

Toutes les tribus louent Cernunos l'ancien, le Dieux cornu, fécondateur de la terre, amant de la déesse Dana. Ce dieu est souvent représenté par un Cerf ou par un homme à tête de Cerf, symbole de la fécondité, de la vie et de son pendant, la mort. Par ailleurs, chaque tribus vénère et prie une divinité mineure, souvent représentée par un animal et qui est sensée régir la vie de la tribu. Chaque tribus est nommé par sa divinité. Les principales sont :

La Tribu du Sanglier

Cette Tribu vénère le Dieu sanglier, le Dieu du courage et des sous-bois.

La Tribu du Cheval

Cette tribu vénère le Dieu Cheval, le dieu de la vitesse et des grands espaces.

La tribu du Taureau

Cette tribu vénère le Dieu Taureau, le Dieu du combat et des collines.

La tribu de l'Ours

Cette tribu vénère le Dieu Ours, le dieu de la force et des montagnes.

La tribu de Corbeau

Cette tribu vénère le Dieu Corbeau, le dieu de la souffrance et des vents.

La tribu du Saumon

Cette tribu vénère le Dieu Saumon, le dieu de la l'agilité des rivières et des fumées.

3.1.3 Le royaume d'Isarom

Situé au nord, juste au pied de la chaîne des Donobres, le royaume d'Isarom est bordé par l'Ouest par une plaine infinie, au sud Ouest par les Collines Noires et à l'est par le royaume d'Adrei. Le grand royaume d'Isarom, dont la capitale est la légendaire cité d'Isarom, compte environ 500 000 habitants. Il est le seul avec qui le Nordrihim entretient des relations commerciales stables. Mais de grandes tentions subsistent. Depuis quelques années, les Rois successifs des clans du Nordrihim essayent de se dégager des contraintes économiques imposées par le grand Royaume.

Le royaume est dominé par l'influence de sa capitale, Isarom, qui doit son nom à son Roi. Il est composé d'une cinquantaine de clans tous au moins aussi puissants que les clans du Nordrihim. Le Roi d'Isarom est craint et respecté à la fois. On le dit descendant direct des Fils de Mile, et son armée compte près de 30 000 hommes. Il est si vieux (pourtant en pleine force de l'âge) qu'on l'appelle communément Le Père. On raconte que Samara, Maître Druide du Dorim vit à sa cour. La puissance militaire et économique du Royaume est telle que son nom est connu même dans le Dorim Ouest.

3.1.4 Le royaume d'Adreï

Le royaume d'Adrei, dont la capitale est la cité d'Adrei, est situé au pied des Monts Donobres, mais plus à l'Ouest, le royaume d'Adreï, qui compte environ 400 000 habitants, est quasiment aussi puissant que son voisin Isarom. Le Sud d'Adrei est bordé par la forêt de Festdram, le sud ouest par les plaines d'Adrihim, le sud-est par une autre forêt qui débouche sur la Fin des Choses, Florihim. On dit que la région entretient de bonnes relations commerciales avec les peuples des Donobres qui, comme tout le monde le sait, sont des Géants... (mais on raconte de ces choses...). Il existe de nombreuses routes qui partent d'Adrei et permettent de passer la Fin des Choses pour aller dans le Dorim Ouest.

La force militaire d'Adreï réside essentiellement dans sa cavalerie et dans ses chars de guerre (plus de 10000 cavaliers et un millier de chars). Adreï est fermée au commerce avec le Nordrihim, mais entretient de solides relations commerciales avec Isarom. On dit de la ville d'Adreï qu'elle est la plus grande et la plus belle ville du Dorim Est.

3.1.5 Le royaume Korrigan

Les Korrigans sont un peuple fier de petits hommes. D'une taille à peine un mètre, ils sont plus discrets que le vent et plus agiles qu'une hermine. Ils vivent dans les Sids avec les Fées, mais leur amour pour la lumière du jour naissant les pousse souvent à sortir. Les Korrigans sont sans doute les meilleurs artisans et les plus grands orfèvres du monde. Grands magiciens également, ils sont capables de défendre leurs trésors avec talent.

3.1.6 La terre des Kriss

Le terre des Kriss est située à l'extrême ouest du Dorim Ouest. Les Kriss sont un peuple mystérieux de guerriers redoutés dans le Dorim tout entier. Traditionnellement, les jeunes Kriss s'exilent de leur village pendant plusieurs années afin de voyager de part le monde en louant leu services en tant que mercenaires aux nobles des Royaumes qu'ils traversent. Les Kriss sont, dit on les meilleurs combattants qu'il soit et, dans le Dorim, seul un Fianna serait capable de vaincre un Kriss en combat singulier. De fait, louer les services d'un guerrier Kriss coûte en général son pesant d'or.

Ce mode de vie a entraîné le développement d'un code d'honneur guerrier très particulier et très strict chez les Kriss : il n'est jamais arrivé qu'un Kriss rompe un contrat en cours, et ce, même pour une somme plus importante. De même, s'il le peut, un Kriss n'attaquera jamais en surnombre car vaincre à un contre deux est le plus grand des honneurs pour un Kriss.

3.1.7 La terre des Fianna

« On dit qu'il existe, au fin fond des forêts primordiales du Dorim, un peuple de guerriers qui furent les contemporains des Fils de Mile. On dit que ces guerriers sont redoutables et qu'ils ne sortent de leurs forêts que quand ils sentent qu'un grand danger menace le monde des hommes. On dit aussi que lorsqu'ils sortent, même les guerriers Kriss s'en méfient. On dit que ce peuple s'appelle… ***le peuple des Fianna. »***

Légendes du Dorim.

Les Fianna sont une caste militaire créée par Finn Mac Cumaill dans le but de protéger les villages des raids de brigands. Au départ les Fianna étaient des chasseurs et des villageois qui consacraient quelques mois dans la saison à la protection du village ou de la région, puis progressivement ils devinrent une milice professionnelle redoutée, spécialisée dans les arts de la guerre. Des lors, ils commencèrent à s'éloigner des villages pour s'établir au fin fond de la Forêt primordiale de Camlan, où ils fondèrent la nation guerrière des Fianna.

Le recrutement des Fianna est très sévère : en plus de qualités physiques et d'un courage exceptionnel, il est exigé des candidats de solides connaissances poétiques.

Les Fianna vivent dans les restes de la forêt primordiale qui recouvrait tout le Dorim, restes bordant la mer du Nord du Dorim Ouest. Leur territoire immense forme l'unique barrière, jamais franchies, contre les invasions venant des îles hyperboréales, royaume des Formoirés. La caste des Fianna est issue de Fintan et de son peuple, pourchassé par les Fir Bolg et autres descendant des Fils de Mile. Il s'installèrent dans ces lieux et en firent leur terres. Les Fianna ont gardé dans leur cœur et dans leur sang la noblesse et la force des jeunes peuples. Ils vivent en respectant scrupuleusement la religion des Tuatha-dé-danan. Disséminés dans leur forêt, ils sont capables en quelques jours seulement de former la plus redoutable armée des royaumes des hommes. Ils pratiquent tous le combat et la magie et agissent toujours pour le bien de la forêt et de l'équilibre. En résumé, ce sont de bons gars bien bien balaises…

3.1.8 Le Royaume d'Ishtar

La *Légende* dit qu'il existe par delà les forêts, par delà les montagnes, perdue au milieu du grand désert du Dorim, une cité où le mal est religion, où les ténèbres sont vénérées et où les maléfices sont enseignés aux enfants.
La *Légende* dit qu'on nomme cette cité… ***ISHTAR, la cité des Sorciers Noirs.***

Le Livre des légendes du Dorim.

Et la Légende dit vrai. La cité d'Ishtar existe, elle est loin de toute civilisation, au milieu du grand désert du Dorim. Très rares sont ceux qui, venant des Royaumes de l'Ouest du Dorim (Isarom, Adreï, Nordrihim, Kriss, Korrigan, Fianna ou Nomades de Gaën) connaissent les routes qui mènent à cette cité légendaire.

La cité d'Ishtar ne figure pas sur les cartes car elle est en dehors des routes commerciales. Sa situation, au milieu du grand désert, en fait une cité isolée de tout dont la population est évaluée à 50 000 âmes.

Ishtar est une cité de Princes Sorciers. Si les origines de sa fondation sont désormais oubliées de tous, elle fut de tout temps gouvernée par des Rois Sorciers ou des Reines Sorcières. Actuellement c'est une puissante Reine Sorcière qui dirige Ishtar. Personne ne sait son âge mais certains dise qu'elle est aussi vieille que Samara lui même. Sa réputation et ses pouvoirs de sorcellerie la font craindre de tous, on la nomme ***La Morjare***.

La cité d'Ishtar est une cité théocratique sous la coupe de trois ordres religieux. Ces ordres religieux sont tous sous les ordres de La Morjare, ils servent tous les mêmes Dieux : les anciens Roi-Démons qui reignièrent jadis sur la terre avant que les hommes ne la domine : les Formoirés. Ces ordres religieux sont : l'Ordre Noir, l'Ordre du Chaos et l'Ordre de la Lune. Si ces trois ordres vénèrent les mêmes Démons, ils se vouent pourtant souvent entre eux une haine sournoise dans leur lutte pour être l'ordre dominant d'Ishtar.

L'Ordre Noir :
L'Ordre Noir d'Ishtar est l'ordre Sorcier officiel de la cité : un ordre qui sert les forces démoniaques et qui vénère les Formoirés. C'est certainement l'Ordre le plus puissant et le plus craint de la cité, (ce n'est pas par hasard si c'est l'Ordre Noir qui a récemment été chargé par les hauts dignitaires d'Ishtar de traquer et d'éliminer les Sorciers noirs de l'Ordre du Chaos qui menaçaient le pouvoir par leur puissance trop grande et trop incontrôlée).
Les Sorciers de l'Ordre Noir portent la toge noire et, en pendentif, le trèfle noir, symbole de la puissance magique des Formoirés
L'Ordre Noir est le seul Ordre autorisé à pratiquer l'inquisition. Pour ce faire, il possède une légion de Sorciers Noirs Inquisiteurs. Ces Sorciers Noirs, à l'origine une poignée de sorciers destinés à traquer et éliminer les ennemis de l'Ordre (les Druides par exemple), sont vite devenus une véritable armée, fer de lance militaire de La Morjare. Leur puissance s'est si considérablement accrue que certains disent qu'ils pourraient s'opposer à l'armée régulière d'Ishtar en cas de conflit.

Ces Inquisiteurs sont des Sorciers Guerriers qui portent l'armure et la toge noire, classique des Sorciers Noirs, mais frappée du trèfle rouge, symbole de la puissance guerrière des Formoirés.

L'Ordre du Chaos :
L'Ordre du Chaos est plus récent que l'Ordre Noir. Le Panthéon et les pratiques religieuses sont identiques à celles de l'Ordre Noir mais la doctrine y est plus extrémiste : l'Ordre du Chaos est prêt à tout sacrifier (y compris la cité même d'Ishtar) pour parvenir à son but : rétablir la souveraineté des Formoirés sur le monde du Dorim.
L'expansion fulgurante de cet ordre et la menace qu'il faisait grandir contre la cité (et contre la suprématie de l'Ordre Noir) ont fait qu'il devint récemment un ordre interdit au sein d'Ishtar : les Inquisiteurs se sont lancés dans une campagne de nettoyage sanglante dans le but d'éliminer tous les membres de cet ordre. Si l'Ordre du Chaos a été démantelé et officiellement éliminé, beaucoup de ses membres sont passés dans la clandestinité et continuent à être très actifs dans la cité d'Ishtar.

L'Ordre de la Lune :
Sur l'ordre de la lune on ne sait pas grand chose. Il est le plus secret des trois Ordres d'Ishtar et certains disent même qu'il n'est que légende. Il circule pourtant des histoires qui racontent que les sorciers de cet ordre possèdent une connaissance très ancienne et très puissante des arcanes magiques. On raconte même que les doyens de cet ordre tiennent leurs pouvoirs des Formoirés eux mêmes…On parle d'un Phylum inconnu, oublié de tous…

3.2 Les peuples mythiques

Le Dorim est avant tout un monde peuplé par les hommes. Les invasions successives relatées dans le livre des conquêtes (le **Lebor Gabala**) montrent l'apparition d'une succession de peuplades humaines se trouvant obligées de lutter contre d'anciens peuples, à priori dépositaires de pouvoirs plus puissants. L'arrivée en force des nouveaux arrivants, leur sang neuf et virulent finissait cependant toujours par l'emporter sur la force naturelle des anciens. Mythologiquement, les peuples anciens revêtiront de plus en plus des aspects divins et finiront par être vénéré comme tel : les dépositaires du savoir et de la force de la terre-nature, ceux qui ont forgé les montagnes et creusé les fleuves, ceux qui ont apporté la culture et les techniques de chasse, ceux qui ont fondé les structures de la société. **Fintan**, l'être primordial qui vécut toutes ces invasions les décrit dans l'ordre suivant :

- Les premier furent la race de **Partholon**, qui formèrent la terre, les lacs et les rivières. Ils périrent tous d'une épidémie.
- Puis vînt **Nemed** et ses fils, les hommes cerfs, qui peuplèrent le Dorim et y apprirent la chasse.
- Ensuite les **Formoirés** descendirent des îles hyperboréales et décimèrent les fils de **Nemed**. Ils occupèrent le **Dorim** un temps.
- Plus tard arrivent les **Fir Bolg** aidés des **Fir Galioin** et des **Fir Domnann**. Ensembles, ils chassèrent les **Formoirés** et prirent possession de la terre.
- Mais les **Formoirés** qui s'étaient retirés revinrent avec de nouveaux alliés : Les **Tuatha-dé-danan**. Ensemble ils gagnent le **Dorim** lors de la Première bataille de **Mag Tured**. **Eochair**, alors roi **des Fir Bolg** trouve la mort et **Nuada**, Roi des **Tuatha-dé-danan** perd son bras droit. C'est **Bress**, le fils d'un **Formoiré** et d'une **Tuatha-dé-danan** qui devînt roi. Mais **Bress** avantage ouvertement les **Formoirés**. Il s'ensuivra la seconde bataille de **Mag Tured** où les **Formoirés** sont de nouveau chassés du **Dorim**.
- **Nuada** se fait greffer un bras d'argent par **Diancecht** et règne de nouveau. Cet âge fut le plus riche de tous... l'âge des **Tuatha-dé-danan.**

- Arrivèrent enfin les **Fils de Mile**, de qui descendent tous les hommes. Les **Tuatha-dé-danan** trop affaiblis fuient le **Dorim** pour se réfugier dans l'Autre Monde, les Sid.
- Le **Dorim** est maintenant aux Hommes ...

Des anciennes races il ne reste que le souvenir et les Légendes. Les **Fir Bolg** ont disparus depuis longtemps, tout comme leurs alliés, les **Fir Galioin** et les **Fir Domnann**. La race de **Partholon** aura laissé derrière elle le Monde tel qu'il est et les Fils de **Nemed** auront montré comment vivre avec sans le détruire. Chaque peuple marquera de son histoire le **Dorim** et laissera au suivant un héritage tissé du souvenir d'une grandeur passée.

3.2.1 Les Tuatha-dé-danan

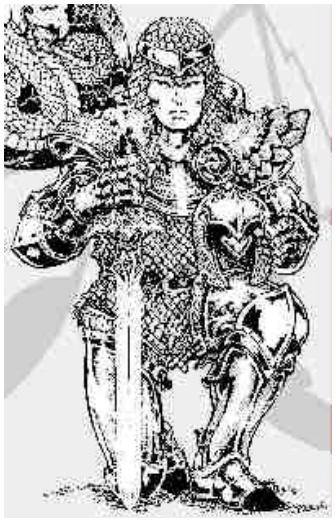
Les **Tuatha-dé-danan** ne reviennent qu'exceptionnellement dans le monde des hommes. Seule une invasion massive de **Formoirés** peut les faire revenir sur leurs anciennes terres, comme ce fut le cas à l'époque de la Grande Guerre. Mais leur pouvoir est là encore, grâce aux druides qui perpétuent leur savoir et leur sagesse. Ils vivent maintenant dans l'Autre Monde, avec les **Fées** et les hommes qui sont morts dans la voie de leur destin. Les **Tuatha-dé-danan** sont d'une grande taille, d'une grande beauté et leur pouvoir est presque sans limite. Leurs armes magiques permettraient de nos jours à un homme seul de devenir Roi.

3.2.2 Les Fées et les Hauts Fées

Ils sont l'esprit de la terre. Ils vivent sous les collines, dans les Sid et l'Autre Monde. Rares sont les hommes à en avoir vu. Plus rares encore sont ceux qui ont su leur résister tant leur aura est grande. On prétend qu'il existe un royaume des **Fées**, à l'est du Dorim, où ils vivent en paix. Par ailleurs, les vieux radotent souvent à leur propos en affirmant qu'ils étaient parmi les hommes pour lutter contre les démons lors de la Grande Guerre. D'autres légendes racontent que la forêt de **Samara** abrite un grand nombre de Fées avec qui il vit désormais.

Les **Fées** sont d'une taille normale et ont la peau dorée. Combattants redoutables, leurs armes sont terribles pour qui sait les manier. Il leur est difficile de résister à la musique lorsqu'elle est de qualité. C'est pourquoi les bardes sont tant respectés par les hommes, en tant que profane du langage des **Fées**.

On distingue les **Haut-Fées**, qui vivent dans l'Autre Monde et dans le Grand Royaume à l'Est, et les **Fées** qui vivent dans les forêts, sous les collines et dans les Sid, moins puissants.



3.2.3 Les Formoirés

Les Formoirés (ou fomors) sont de redoutables guerrier-sorciers, leur nom ne se prononce jamais sans crainte. Bien qu'ils aient habité le Dorim avant les **Tuatha-dé-danan**, ils en sont maintenant le pire Fléau de la terre des hommes. Ils ne rêvent que d'une seule chose : reprendre ce qu'ils ont

perdu. Et les hommes qui vivent maintenant sur les terres du Dorim sont leurs pires ennemis. De siècle en siècle leur haine s'est accrue et leurs exactions sur les hommes sont telles qu'on parle d'eux en tant que Démons, Prince des Ténèbres, Seigneurs du mal...

Ils vivent dans les froides îles **hyperboréales** à la limite des glaces d'où ils font descendre des tempêtes sur les hommes. Sans doute les meilleurs marins du Monde, ils traversent en quelques jours les mers du nord et attaquent avec sauvagerie les villages des côtes. Guidés par leurs Princes, ils sont parvenus par deux fois déjà à prendre pied sur les terres et à mettre en grand danger la souveraineté des hommes.

Leurs armes et leurs armures sont à l'épreuve des coups des hommes et leur casque peut à lui seul paralyser des armées entières. Leur plus grand Roi-Sorcier fut **Balor** le cyclope qui pouvait brûler une armée complète de son seul regard. Les rencontrer provoque la mort, les combattre, la folie.

3.2.4 Les Fils de Mile

Ce sont les premiers hommes à avoir peuplé le **Dorim**. Si leur pouvoir a fortement baissé depuis plusieurs générations, ils restent remarquables. Leurs plus grands talents sont dans la fabrication d'armures et de bijoux, arts dans lesquels ils égalent les **Fées**. Leur taille dépasse légèrement celle de la moyenne, leurs cheveux sont blonds et leurs yeux marrons, presque noirs. Si les **Fils de Mile** excellent dans la Magie et l'art du combat, ils sont peut être parmi les peuples qui ont occupé le **Dorim** celui qui le plus a recherché la paix. Il existe des régions riches de leur histoire, encore fortement marquées par leur passage, où quelques traces de leur sang coulent encore dans les veines des habitants. Certaines familles royales descendent directement de la lignée des nobles Seigneurs, et ces contrées résonnent encore du souvenir du grand royaume des **Fils de Mile**.

3.2.5 Les Frères de la Nuit

Appelé aussi les guerrier-nés. L'origine de la caste des Guerrier-nés remonte aux premières guerres fratricides entre les **Fils de Mile**. Il s'agissait d'une caste de mercenaires spécialisée dans le harcèlement et les attaques nocturnes. La caste a perduré dans le temps, mais pas dans sa moralité. Les **Frères de la Nuit** restent toujours enrôlables (à prix d'or) mais agissent la plupart du temps pour des raisons obscures et inconnues. Ennemis jurés des **Sorciers Noirs**, des **Kriss** et des **Fianna**. En fait, ennemis jurés de toutes les autres castes de guerriers et de mages.

3.2.6 Les Ogres

Ce sont des créatures d'apparence humaine, grande d'environ deux mêtres, et d'une force gigantesque. Ils se liment les dents en pointe pour augmenter la terreur qu'ils inspirent. D'une nature pratiquement stupide, ils ne savent ni cultiver ni faire de l'élevage. Ils vivent quelque fois de pillage et généralement de chasse. Ils manient la hache, la massue clouté. Incapables de pratiquer le moindre art, ils détestent les bardes et par-dessus tous les **Korrigans** et les **Fées**.

Ils vivent quasiment tous dans l'immense forêt qui borde le Sud du Dorim Est. Certains cependant arrivent à survivre dans le **Dorim**, parmi les hommes.
Leur Chef se nomme **l'Ogre des Tempêtes**, et il doit bien être le seul capable de magie...

3.2.7 Les Géants

Hauts de plus de trois mètres cinquante, les **géants** sont réputés doux, d'une nature aimable et accueillante. Ils sont les pires ennemis des **Ogres**. Leur royaume se trouve très au nord du **Dorim**, à la limite des grands glaciers. On connaît peu de choses sur eux, si ce n'est que leur royaume regorgerait d'or et de diamants...

3.2.8 Les Chevaliers Dragon

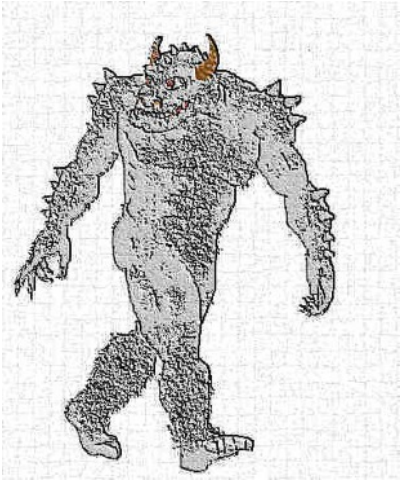
Cette caste légendaire n'est pas connues dans tout le **Dorim**. Les Chevaliers Dragons seraient des hommes, en tout cas **fils de Mile**, possédant la chance / le pouvoir / le don / l'audace de communiquer avec les **Dragons**. Voilà paf. Le couple Homme-Dragon serait lié jusqu'à la fin des temps, sinon plus, et la disparition d'un des deux entraînerait une malédiction vachtement balaise sur l'autre. Mais pour croire à cette légende, il faut déjà croire aux **Dragons**, ce qui n'est pas donné à tout le monde.

4. Bestiaire

Dans le Dorim il est possible que, par des nuits sans lune, vous entendiez parfois un hurlement ou un grognement effrayant, un cris méconnaissable, jamais entendu auparavant. Dans ce cas, un conseil, ne sortez pas de votre maison ou de votre campement car alors vous risqueriez de rencontrer une des créature décrite dans le bestaire qui suit...

4.1 Les Tarasques

Les tarasques sont des créatures d'une férocité et d'une puissance physique extraordinaire. On dit qu'elle peuvent couper un homme en deux d'un seul coup de patte ou enfoncer les murailles les plus solides avec leurs cornes. Rares sont ceux qui en on vu et les nouvelles générations pensent même qu'elles ont déserté la terre des hommes depuis bien longtemps...



4.2 Les Hommes-loups

Les Hommes-loups vivent exclusivement dans les collines noires, fort loin au nord du Nordrihim. A vrai dire, on sait peu de chose sur eux, si ce n'est qu'ils ne sont pas normaux. Sous l'apparence de loups, ils ne peuvent résister à la musique des bardes qui peut les forcer à reprendre forme humaine pour mieux l'apprécier. Cette curieuse habitude leur vaut une très mauvaise réputation chez les hommes, ceci peut être également du au fait qu'ils sont en guerre depuis toujours avec les Korrigans.

4.3 Les goules

Les hommes maudis, ou détruits par les Formoirés, ceux qui ont été excommuniés deviennent après leur mort des goules. Ces morts vivants à l'aspect monstrueux se jettent sur toutes les créatures vivantes pour les déchirer de leurs griffes d'acier. Les goules se rencontrent principalement dans des marais ou des zones humides. Sur Terre, leur approche est toujours accompagnée d'un brouillard glacial et puant.

4.4 Les esprits des morts

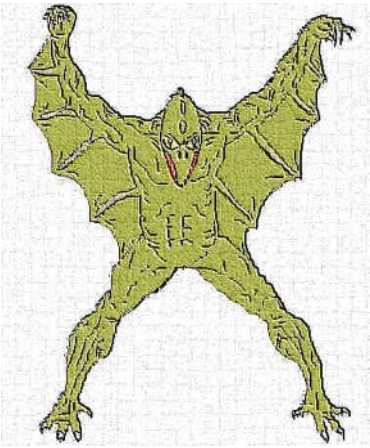
D'autres personnes qui n'ont su trouver le chemin qui mène à la grande Porte de Cristal de l'Autre Monde au moment de leur mort deviennent des esprits. Certains sont très puissants et capables d'interagir avec le Monde sous forme de courant d'air, de bruits ou d'apparitions. Ils ne sont ni bons ni mauvais, mais ils inspirent crainte et respect. Certains Sorciers, comme les sorciers noirs d'Ishtar, sont maîtres dans l'utilisation des esprits et parviennent à s'attacher les pouvoirs des plus puissants d'entre eux.

4.5 Les Gersha

Également appelées esprit vengeur, mort rampante ou bras du démon, ces créatures d'aspect humanoïde sont les esclaves des Formoirés. et, dans une moindre mesure, des Sorciers Noirs. Elles vivent de la douleur des hommes et sortent de la terre lorsque leurs maîtres arrivent.

4.6 Les Loceps

Mi-homme, mi-bête, le Loceps est un monstre issu de la Grande Guerre. Créé magiquement par Stagar pour contrer les grands aigles, le Loceps est un homme défiguré, recouvert d'un pelage noir et dur, muni d'ailes de chauve-souris. Sa haine envers l'humanité qu'il a perdu le pousse à détruire tous les hommes qu'il rencontre. Heureusement la race des Loceps ne peut se reproduire et leur nombre est maintenant très faible.



4.7 Les Serpent-bélier

Il s'agit de serpents dont le corps mesure plus de 15 mètres et dont la tête est celle d'un bélier. Ils vivent dans les cavernes et les puits naturels. Le Serpent-bélier est la hantise du mineur qu'il étouffe avant de l'écraser à coups de tête.

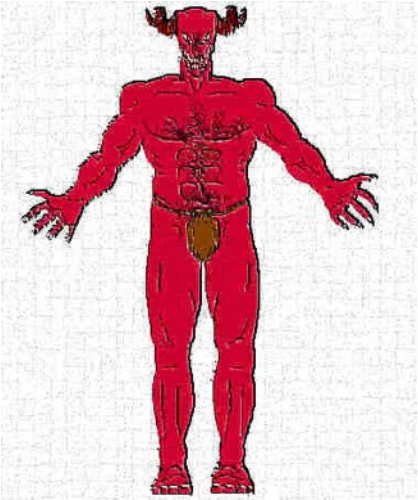
4.8 Les Dragons

Ils vécurent dans le Dorim bien avant l'arrivée des races humaines, avant même la race de Partholon. Très rares sont les survivants et aucun homme ne se souvient en avoir jamais vu. Ils relèvent beaucoup plus de la Légende que de la réalité. On en distingue de deux types : les dragons volants (ils vivraient dans les failles de la Fin des Choses) et les dragons terrestres (plutôt dans les Donobres). Les deux sont terriblement intelligents et puissants. Des légendes rapportent qu'ils peuvent prendre toutes les apparences de la création ce qui leur permet de traverser le temps sans être reconnu. Leur magie serait celle de la terre, du feu, de l'air et de l'eau, qu'ils commandent à leur guise.

La certitude en ce qui les concerne est que les trésors qu'ils amassent sont les plus prodigieux du Monde.

4.9 Les Kraags

Il est d'anciennes légendes qui parlent d'une race de démons maudits par Balor lui même, une race de démons craints par toutes les autres créatures que la terre ait jamais porté. On appelle ces démons les Krags. Leur principale caractéristique, outre leur cruauté et leur quasi invincibilité (certains prétendent que seul les Hauts Druides peuvent lutter contre une telle créature), est d'être de formidables reproducteurs, ce qui leur permet, quelques temps à peine après avoir été invoqués, d'engendrer une progéniture nombreuse et féroce de créatures démoniaques prêts a envahir la terre des hommes pour le malheur de tous...



5. Le jeu en Dorim

5.1 Règles de Comportement

Voici les quelques règles de comportement à respecter lorsque vous jouez dans un GN « Celtiana » . Il s'agit pour la plupart de règles de bon sens mais il est toujours bon de les rappeler car les organisateurs n 'hésiterons pas à les faire respecter par tous.

1. **CALME :** Garder son calme en toute circonstance, il ne s'agit que d'un jeu.

2. **PROPRETÉ :** Ne rien salir et ne rien laisser traîner après le jeu (papiers, bouteille vides, mégots...).

3. **SÉCURITÉ :** Si le moindre problème survient, chaque joueur doit s'interrompre et apporter son aide (dans la mesure de ses possibilités) au joueur en difficulté.

4. **FEU 1 :** Ne jamais faire de feu si les organisateurs ne vous l'on pas explicitement autorisé lors du briefing de début de jeu.

5. **FEU 2 :** Si les feux sont autorisés, toujours les faire dans un cercle de sécurité et loin des murs si ceux-ci sont entretenus.

6. **FAIR-PLAY :** Le fair-play et le rôle-play sont les garants d'un jeu intéressant et où tout le monde s'amuse.

7. **DÉCOR :** Ne jamais déplacer ou s'approprier un élément de décor, d'éclairage ou d'approvisionnement en eau mis en place sur le site par les organisateurs.

8. **POINTS DE VIE 1 :** Tout joueur se doit de respecter scrupuleusement le nombre de points de vie et de points de protection dont il dispose de part son rôle.

9. **POINTS DE VIE 2 :** Tout joueur a le droit de demander le nombre de points de vie et de points de protection à un adversaire en cours de combat.

10. **LITIGE :** Aller voir un organisateurs si un litige apparaît ou si une tricherie est découverte.

11. **PERSO :** Il n'y a pas de classe de personnage, il n'y a que des types de personnage, ce qui implique les points suivants :
    - tout personnage a le droit de se battre avec qui que ce soit,
    - tout personnage à le droit de fuir,
    - tout personnage a le droit de provoquer un duel
    - tout personnage a le droit de refuser un duel
    - aucun personnage n'est lié par une quelconque question d'honneur (à chacun de juger selon son rôle),
    - aucun personnage n'est immortel
    - aucun personnage ne peut ressusciter.

12. **PIÈCE :** Une pièce est considérée comme verrouillée si sa ou ses entrées sont :

- munies d'une porte fermée à clé, par un cadenas, par une chaîne, par un fil de fer ou par une corde,
- obstruées par un obstacle qui ne permet pas à un joueur de franchir le pas en marchant normalement,
- obstruées par un rempart magique marqué au sol (marquage au sol de couleur).

13. **TENTE** : Une tente est considérée comme verrouillée si sa ou ses entrées sont fermées et :
    - bloquées par un fil de fer ou une ficelle
    - obstruées par un rempart magique marqué au sol (marquage au sol de couleur).

14. **HORS JEU 1** : Hormis les toilettes et la salle Organisateur, aucune zone du site de jeu n'est hors jeu.

15. **HORS JEU 2** : Hormis cas de force majeure (pb de santé, pb perso, litige, etc...), aucun joueur ne peut lui même se proclamer hors jeu.

16. **FUITE** : Aucun joueur ne peut sortir du jeu (fuite) sans avoir d'abord demandé l'autorisation des organisateurs.

17. **RETOUR** : Aucun joueur ne peut revenir en jeu après en être sorti sans l'autorisation des organisateurs.

18. **SOMMEIL** : Un joueur qui dort est un joueur en jeu.

19. **VOL 1** : Aucun objet personnel ne peut faire l'objet d'un vol en jeu.

20. **VOL 2** : Seuls les éléments de jeu peuvent faire l'objet d'un vol en jeu (objets, accessoires, armes et costumes).

21. **VOL 3** : Les éléments de jeu volés doivent être immédiatement apportés :
    - en salle organisateur s'il s'agit d'objets ou d'accessoires,
    - à la forge ou à l'armurerie s'il s'agit d'armes ou de costumes (en salle organisateur s'il n'y a ni forge ni armurerie).

22. **SURVIE** : Un jeu n'est qu'un jeu. Mourir n'est donc vraiment pas grave d'autant qu'il est beaucoup plus rigolo de participer à un jeu sans chercher à survivre à tout pris : ca permet de prendre plus de risques et donc plus de plaisir.

5.2 Règles de Combat

Là encore, quelques règles sont à respecter scrupuleusement afin que le GN reste amusant pour tout le monde en évitant autant que possible les litiges ou les actions d'antijeu.

1. **ARMES :** Les vraies armes sont interdites sur le jeu (sauf pour la décoration des salles).

2. **COMBATS :** Les combats sont autorisés de la première à la dernière minute du jeu.

3. **ATTAQUE :** Tout joueur peut attaquer dans le dos n'importe qui.

4. **ÉGORGEMENT :** Seuls les joueurs disposant de la capacité spéciale « Égorgement » explicitement mentionnée dans leur rôle peuvent égorger. Dans ce cas ils peuvent égorger n'importe qui, sauf si la cible est munie d'une protection physique (cotte de mailles) ou magique lui protégeant le cou, dans ce cas, l'égorgement, s'il est tenté, ne provoque aucune blessure.

5. **BACK STAB :** Le Back Stab n'existe pas dans le Dorim. Si vous voulez attaquer par derrière : voir égorgement ou attaque classique.

6. **ENNEMIS :** Tous les personnage ont le droit de se battre avec n'importe qui (à vos risques et périls).

7. **COUPS :** Tous les coups sans exception tapent à 1. A ce titre, il est totalement inutile et complètement ridicule de beugler à longueur de combat "UN !" dans les oreilles de votre adversaire.

8. **COMA 1 :** Un joueur ayant reçu un nombre de coups égal à ses points de vie + ses points d'armures tombe immédiatement dans le coma. Il ne peut plus ni se déplacer ni parler à quiconque (il peut juste dire qu'il est dans le coma).

9. **COMA 2 :** Un joueur dans le coma meurt s'il est achevé par son adversaire (l'adversaire doit prononcer le mot "Achevé"). A partir de là, le mort doit se rendre le plus discrètement possible auprès d'un organisateur qui lui dira quoi faire.

10. **DÉBUT :** Dès que le jeu est démarré, il est possible d'achever quelqu'un. Mais ATTENTION, les organisateurs verront d'un très mauvais œil l'achèvement d'un joueur au bout d'un quart d'heure de jeu sans une très très bonne raison de jeu. Et là, les forces magiques libérées pourront faire très très mal…

11. **MORT :** Un joueur dans le coma meurt automatiquement au bout de 30 mn s'il n'est pas guéri entre temps (la récupération d'un point de vie suffit pour qu'il puisse à nouveau se déplacer et parler).

12. **ARME A MANCHE 1 :** Un arme du type hallebarde, lance, Gae bolga, harpon, faux et autres cannes à pèche est brisée au troisième coup reçu sur le manche. Les armes munies d'un manche en vrais bois non protégé avec de la mousse sont interdites.

13. **ARME A MANCHE 2 :** Une arme munie d'un manche en imitation bois peut être saisie à la main par votre adversaire (saisie sur le manche uniquement).

14. **ARME A LAME :** Une arme tranchante (épée, dague,…) ne peut être saisie par la lame à la main par votre adversaire sans lui décompter un point de vie par seconde.

15. **RÉCUPÉRATION :** Après une bataille, le combattant ayant perdu des points d'armure doit les récupérer de la façon suivante :
    - si un forgeron existe sur le lieu de jeu : le joueur laisse son costume au forgeron pendant 30 mn (le temps que ce dernier le répare),
    - si aucun forgeron n'est accessible sur le jeu : le joueur répare lui même son costume pendant 1heure (pendant ce temps le costume ne doit pas être porté et ne peut pas être utilisé). Le joueur est occupé à réparer son costume pendant 1heure et, à par parler, il ne peut pas faire grand chose d'autre (attention les Orgas seront très vigilants après les combats).

16. **PUGILAT :** Chaque joueur se voit attribué un score de pugilat. Si une scène de pugilat est provoquée, les joueurs s'échangent discrètement leur score de et miment le combat et son issue en conscéquence.

Sauf contre indication explicitement mentionnée dans le rôle, chaque joueur doit appliquer et faire appliquer les règles de comportement et les règles de combat énoncées ci-dessus dans tout le Dorim.

5.3 La Magie

Dans le Dorim il existe deux types de magies : la magie des druides et la magie surnaturelle. La magie des druides leur permet de préserver l'équilibre du monde et d'aider chacun des hommes dans l'accomplissement de son destin. La magie surnaturelle est celle qui vient de l'Autre Monde, des créatures des ténèbres, d'objets enchantés, des sorciers, bref de tout ce qui n'est pas du domaine des druides. La magie surnaturelle revêt de multiples aspects dont certains ne sont pas forcément négatifs. Cependant, elle reste rare et inspire généralement la crainte.

5.3.1 Coût d'activation

Chaque sort a un coût d'activation, représenté par un nombre de bâtonnets à briser (fournis par les organisateurs).
Chaque lanceur possède un nombre de bâtonnets qui traduit sa puissance magique. Ce nombre de bâtonnets est journalier et non cumulatif d'un jour sur l'autre. Ces bâtonnets sont personnels et ne peuvent être donnés à un autre joueur. Il s'agit de simuler l'énergie magique de chacun et de son état à un moment donné.

> ***Exemple :*** *Brennus a une force magique de 3 bâtonnets/jour. Il lance un sort de destruction du monde qui lui coûte 2 bâtonnets. Il ne lui reste plus qu'un bâtonnet d'énergie magique pour lancer un autre sort (pour la journée) dont il ne se servira pas car le monde est détruit (et par ailleurs, lui avec).*

Les joueurs recouvrent leur puissance magique au lever du jour (apparition du soleil, si on le voit sinon apparition des organisateurs...).

5.3.2 Lancement

D'une manière générale, un sort se lance au moment où le joueur brise le nombre de bâtonnets nécessaires (coût du sort) accompagné d'un rituel particulier. **Lorsque le rituel est commencé, les énergies magiques qu'il invoque protège le lanceur contre toutes les agressions physiques**. Ce qui permettra à chaque lanceur de nous faire de grandes scènes incantatoires sans craindre de prendre un coup de Spoutnik. Rappelons encore que le but n'est pas de "tout faire péter à grand coup de FireBall", mais bien de jouer des scènes spectaculaires...

5.3.3 Effets

Les effets du sort sont toujours très clairement énoncés dans le rituel du sort. Les joueurs visés n'ont alors plus qu'à simuler les effet encourus.

> ***Exemple*** *: Brennus lance le sort Meurt(120) sur Assurux.*
> *Brennus doit prendre 120 bâtonnets, les briser à la fin du rituel qui consiste à hurler en direction de la cible : "Par Toutatis, Meurt !". Malgré la difficulté de briser les 120 Bâtonnets d'un coup, il parvient à faire la totalité du rituel sans interruption (magique), mais en se fracturant un poignet. Assurux comprend qu'il doit s'écrouler mort devant la scène jouée par Brennus. Brennus comprend qu'il doit rapidement quitter le jeu pour aller se faire plâtrer. Moralité : attention la magie peu faire mal aux poignets ...*

5.3.4 Cérémonies

Plusieurs lanceurs peuvent se réunir pour lancer des sorts puissants, très puissants, voir même ultra-puissants. Ou tout simplement parce qu'ils ne sont pas capables de les lancer seul ...
Cette cérémonie ne peut être faite qu'en présence d'un organisateur.
Le temps de lancement est alors calculé comme suit :

$$\iiint_{\text{ennemis}} \frac{\sqrt[3]{\text{nombre de lanceurs}^{(\text{temps normal})}}}{\text{nombre d'organisateurs} + 1}$$

(... d'où l'importance d'un organisateur qui, comme on peut le voir, diminue nettement le temps de concentration nécessaire ...)

Les joueurs intéressé par la Magie sont priés de se faire connaître le plus tôt possible aux organisateurs afin de se faire envoyer les règles complètes de **Magie dans le monde du Dorim**. Le chapitre ci-dessus n'ayant pour objectif que de sensibiliser l'ensemble des joueurs au principe général. Rappelons ici, une fois de plus, le grand principe fondateur de la magie dans le Dorim :

Un joueur en train d'exécuter une incantation est protégé des attaques physiques durant toute la durée de son rituel.

Il est donc inutile et pas sympa de lui sauter dessus sciemment et de l'assommer à grand coup de masse. D'autant plus que les contrevenants pourrait se voir expulser de la partie.

5.4 La Mort et l'Autre Monde

Elle est donnée par un coup fatal après perte de connaissance (coma), par égorgement, par magie, ou par poison (hin hin hin...). Le joueur mort doit rester sur place et « faire le mort ». Il doit ainsi attendre d'être transporté, soit par les survivants, soit par les organisateurs, auprès des Druides qui le feront passer dans l'Autre Monde. Il n'existe pas de moyen de ressusciter. Le passage doit se faire avec l'accord des deux esprits. Il n'est pas possible de forcer un personnage à passer ou à faire passer un esprit dans l'Autre Monde.

Les Druides ne sont pas forcément les seuls personnages "habilités" à faire passer la Porte de Cristal de l'Autre Mort aux esprits des morts. Les Chamans peuvent également le faire, les sorciers et de nombreuses autres races ont accès aux passages, sans parler des monstrénormes.

Cependant, celui qui accepte le voyage en compagnie de n'importe qui peut se voir affublé de toutes sortes de malédiction, ou d'interdit, qui l'accompagneront de l'Autre côté.

5.4.1 La résurrection

Dans le Dorim, **il n'existe pas de moyen de ressusciter.** Quand on est mort, c'est pour la vie !

6. Les personnages

Nous n'utiliserons pas l'appellation « classe de personnage ». La classe est réservée à la répartition tri-partite de la société celte. On a trois classes sociales, qui regroupent chacune plusieurs fonctions :

1. La classe sacerdotale ou initiatique (dont la fonction ultime est celle de **druide**),
2. la classe guerrière (représentée par les **guerriers**, les **chevaliers** et le **roi**),
3. la classe de production (celles des **forgerons**, des **charrons**, et des **cultivateurs**...).

La plupart du temps la création d'un personnage s'inscrit dans le cadre d'un groupe de joueurs.

Exemple : *formation d'un clan :*
Le chef d'un groupe nous contacte et nous dit (nous citons) : « ouarf ! ouarf ! on est 10 et on veut jouer le rôle d'un des grands Clan du Nordrihim. On a la mégapêche et on veut être les plus balèzes parce qu'on a la superpêche. » (classique...).
Alors on répond : « ok les gars. Alors il vous faut :

- *un chef de clan*
- *un druide*
- *des chevaliers (en fonction du scénar.)*
- *un barde (si possible)*
- *un chef de guerre*
- *peut être un champion*
- *des guerriers et des guerrières*
- *des guerriseurs, etc. »*

Mais le gars dit encore : « ouaips mais si on imagine qu'on est en fait un autre groupe, mais plus méchant encore » (hyper classique...).
« bon ben alors on change tout, on a autre chose pour vous, vous nous faîtes :

- *un chevalier noir*
- *un sorcier d'Ishtar*
- *plein de guerrier-sorciers fanatiques*
- *un ou deux ogres (taille > 1,90...)*
- *des gershas (taille < 1,80)... »*

« haouais ! haouais ! ca c'est cool » (à chaque fois....)

Ensuite, les joueurs se débrouillent entre eux pour nous faire un groupe terrifiant, qu'on est toujours obligé de recadrer dans le contexte du scénario (bon alors qui veut faire le cueilleur de champignon ? hein ? aller quoi les gars...des champignons noirs...).

6.1 Classe Sacerdotale ou Initiatique (ou Scerdotique...ou Initiatale)

On trouve une liste principale, puis trois autres secondaires, non pas dans l'importance des rôles, mais plutôt dans la fréquences de les rencontrer. Nous conseillons fortement aux joueurs tentés par la voix druidique d'être :

1. intéressé. Ce qui signifie un minimum d'investissement par la lecture d'ouvrage spécialisés concernant les druides (nous consulter pour quelques exemples, car les horreurs dans ce domaine sont légions...).

2. volontaire. Il faut beaucoup donner de sa personne dans une partie pour "rendre" correctement un druide. Rien de plus nul qu'un mauvais druide, menaçant tout le monde de grands coups de gourdin si on écrase son parterre de fleurs sauvages...

3. impressionnant. Si vous mesurer 1m 15, avez une tronche de 15 ans, la voix fluette, quelques défauts supplémentaires (physiques, intellectuels, ou même de prononciation), évitez. D'abord pour nous, ensuite pour les autres joueurs, et enfin pour vous (évitez tout simplement de venir, en fait...ha ha ! ...non on déconne bien sûr...).

Fonction	Initiation	Caractères	Connaissance du Dorim
Haut Druide Druide de clan Druide Apprentis druide	Oh oui !	Grande aura, savoir parler, prestance, tout quoi. Juge, historien, médecin, astronome, prêtre bien sûr, etc...	maximum
Chaman Guérisseur Rebouteux	oui	savoir se faire respecter et craindre. prêtre, homme médecine, nomades,	moyenne
Apprentis Echanteur Enchanteur	oui	Plutôt discret car peu aimé.	moyenne
Apprentis sorcier Sorcier Sorcier noir d'Ishtar	halalaa !	discret, ou très impressionnant Ne pas avoir peur de courir ...	divers (maximum pour eux)

Haut barde Barde Apprentis barde Echanson	oui	Musicien. Juge, historien, artiste, etc.	grande à maximum

Diplomate Ambassadeur Représentant	oui	Savoir parler diplomate	grande à maximum
Notable	non	Cette fonction est plus un statut social qu'une véritable fonction.	moyenne à grande

Cette liste qui suit est très spécifique. Elle concerne un type de personnage aux rôles extrêmement rigides, quasi PNJ et s'adresse à des joueurs expérimentés.

Fonction	Initiation	Caractères	Connaissance du . Dorim
Vieux chevalier Chevalier Ecuyer	oui	Fier, beau parleur. Equipement magnifique obligatoire. Combattant, diplomate et sacré caractère.	grande à maximum

6.2 Classe Guerrière

C'est la classe la plus fréquente des personnages. En effet, la plupart des joueurs choisissent ce type de personnage. Ce qui tombe bien, parce qu'on va pas passer tout nos GN sur le thème de l'élection du nouveau haut Druide, ou la recherche de la harpe empoisonnée, ou "bataille chez les diplomates à la cours d'Isarom"...

Fonction	Initiation nécessaire	Caractères	Connaissances du Dorim
Haut Roi (place unique) Chef de clan	non	Très fier. Très diplomate. Bon combattant.	Maximum
Chef de guerre	non	Diplomate et surtout combattant.	moyenne à grande
Champion	oui	Très bon combattant	Moyenne
Chevalier	non	Bon combattant. Début de diplomatie.	Moyenne à grande
Guerrier	non	Fier, Bon combattant.	Moyenne
Chasseur, éclaireur	non	Bon combattant, Discrétion, Equipement léger	Grande
Mercenaire	non	Très bon combattant. Bon négociateur.	Moyenne
Espion voleur	non	Très discret S'attendre à être souvent seul.	Grande
Assassin	non	Très discret S'attendre à être souvent seul.	Moyenne

6.3 Classe Production

On regroupe quasiment toutes les autres fonctions dans cette classe. Les exemple ci-dessous peuvent être allongés à l'infini, puisque tout les corps de métiers peuvent s'y trouver.
Globalement, on trouve les grandes fonctions types suivantes :

Fonction	Initiation	Caractères	Connaissance du Dorim
Portier	oui	Très spécial	grande
Forgeron	oui	Balèze obligé Position sociale importante	moyenne à grande
Charron	oui	idem	idem
Marchand	non	Beaucoup de bagou	moyenne
Artisan	non	Souvent "aristocrate". juge, comptable, conseillé	moyenne à grande
Mineur Eleveur Cultivateur	non	un bon accent est nécessaire. souvent des rôles de nobles (cf. PH)	de nulle à moyenne
Esclave	non	Rôle playing pur.	divers

Typiquement, l'évolution d'un personnage peut être du type :

- guerrier/chasseur ⇒ guerrier noble ⇒ chef de guerre ⇒ roi ⇒ gros roi ⇒ roi des roi, etc.
- Apprentis Druide ⇒ Druide ⇒ Druide de Clan ⇒ Haut Druide ⇒ Archi-Druide ⇒ Druide-de-la-mort (volant +2/+2, piétinement, protection contre toutes les couleurs, paf bien fait).

Mais jamais :

Barde ⇒ Espion ⇒ Sorcier Noirs ⇒ Formoiré ⇒ esclave ⇒ chef du rayon yaourt à carrefour.

7. Niveaux de protection

Le tableau suivant donne les niveaux de protection obtenus, en plus de vos points de vie, par le type de costume que vous portez.

Pour qu'un costume quelconque vous apporte des points de protections sur l'ensemble du corps, il faut que ce costume vous couvre plus de la moitié du corps (règles dite « de la moitié du corps »).

Exemples :

- Si vous portez des éléments de costumes sur le torse, les épaules, les poignets et les tibias, vos points de protection vous protégerons sur l'ensemble du corps, et même sur les zones sur les quelles vous ne portez pas de protection.

- Si vous ne portez que des protèges poignets et un petit collier autour du cou, alors vos protections ne seront efficaces que sur les zones couvertes (ici les poignets et le cou).

Costume	*Points de protection*
Cuir	1
Cuir clouté ou renforcé de plaques	3
Cottes de mailles	5
Armure de plates	7
Plastron de viande	-12

Cas du casque : si vous portez un casque, celui-ci vous apporte un point de protection supplémentaire sur l'ensemble du corps (indépendamment de la règle « de la moité du corps) »).

8. Armes

Vous trouverez ici la description des caractéristiques et les contraintes liées aux armes que vous pouvez utiliser sur un jeu « Celtiana ». Ces contraintes sont à respecter scrupuleusement et les organisateurs veillerons à vérifier leur bonne application au début de chaque jeu.

Un bouclier est considéré comme un arme valable uniquement en défense. Les flèches doivent posséder un bout en mousse d'un diamètre supérieur à celui de 3 cm minimum.

Nom	*Longueur totale maximum*
Couteau, dague ou poignard	30 cm
Epée courte	70 cm
Epée longue	90 cm
Epée bâtarde	110 cm
Epée à deux mains	130 cm
Gae Bolga	150 cm

Nom	*Longueur totale maximum*
Masse d'arme	70 cm
Hache de lancer	50 cm
Hache de guerre	80 cm
Hache à deux mains	110 cm

Nom	*Longueur totale maximum*
Javelot	110 cm
Epieu	130 cm
Lance	160 cm
Trident (lance de lug)	160 cm

Nom	*Dimensions maximum*
Bouclier rond	50 cm de diamètre
Bouclier celte	40 x 80 cm
Grand bouclier	50 x 100 cm

Nom	*Longueur totale maximum*
Arc court	80 cm
Arc long	100 cm
Arc d'if	130 cm

Attention ! toutes les pièces de déguisement, armes, boucliers, casques, armures et autres fanfreluches dont vous vous accoutrez, ne doivent présenter <u>absolument aucun risque de blessure pour les joueurs ou de détérioration pour les armes qui pourraient entrer en contact avec elles</u> (clous en fer, pointes dépassant de l'armure, bords tranchants ou coupants, etc...). Les organisateurs seront <u>très très stricts</u> avec ce point du règlement et se réservent le droit <u>de refuser au début ou en cours de jeu</u> toute pièce de déguisement jugée (arbitrairement évidemment) dangereuse (à vous de prévoir des armes de rechanges si vous n'êtes pas sûr de la conformité de votre hache à deux mains préférée).

9. Glossaire

Ce glossaire rassemble tout ce qui n'a pas été dit dans les pages précédentes. On y parle de lieu, d'objets, de personnage, bref, c'est un peu une grosse choucroute, par forcément digeste, mais dans laquelle tout bon GNiste Celte trouvera matière à réfléchir. La liste n'est pas exhaustive et se complète d'année en année.

Anrudh
Héros celte unique et vénéré, présent dans chaque Royaume. Traditionnellement désigné sur l'emplacement d'un Cairn il symbolise la force et le courage d'un Royaume. Ses caractéristiques sont le courage, la loyauté envers son Roi, la force au combat et une grande érudition.

Argueitham
Métal divin dont seraient faites les armures des Haut Fées et des Tuatha-dé-danan. Le nom signifie Bras d'argent et vient de la prothèse de Nuada, faite par Diancecht.

Bouclier des Fées
Il s'agit d'une arme offerte par le peuple des Sids aux hommes, il y a bien longtemps. Son attribut majeur est de toujours porter le clan qui le possède à la victoire. A l'origine propriété des Polytrénates, il a fait l'objet d'un épisode de Celtiana (épisode 2). Il serait maintenant la propriété d'Isarom.

Champion
Le champion est le représentant d'un Clan ou d'un royaume. Il ne se joint que rarement aux combats classiques mais participe aux défis. La fonction de champion est primordiale chez les Celtes, car en cas d'échec, c'est le peuple entier qui doit se soumettre au vainqueur.

Chaudron de Vie
Il s'agit du chaudron de Samara. C'est tout dire. A l'origine un objet magique, appelé également chaudron de Dagda. Cernunnos possède également un tel chaudron.

Combat des Chefs
Il s'agit d'un combat d'honneur entre deux forces. Il est régit par des règles strictes d'affrontement mais aussi sur le respect de l'adversaire.

Épée celte
Symbole de l'homme libre. L'interdiction du port de l'épée est un geis terrible, puisqu'il empêche le franchissement de la Porte de Cristal de l'Autre Monde le jour venu… Au fait, une épée celte ne dépasse jamais 1 mètre (à vos scies…).

Épée de Nuada
Un des quatre objets magiques des Tuatha-dé-danan. L'épée de Nuada symbolise le pouvoir royal. A ne pas laisser entre toutes les mains…

Esprits des Bardes
Les bardes, comme tout les initiés, ne sont soumis à aucun interdit. Ils sont la mémoire des hommes et bénéficient d'une immunité absolue. Tuer un barde qui n'est pas au combat est un sacrilège, et des esprits protecteurs viennent chercher les âmes des assassins. Alors gaffe, hein ! !

Gae Bolga

La Gae Bolga est une arme réservée à l'élite des guerriers. Il s'agit d'un attribut de noblesse. Les Chefs, les Chefs de Guerre, les Champions sont les seuls non-initiés à pouvoir porter la Gae Bolga. Elle ressemble à un harpon (1m 50) dont la lame qui couvre la moitié de la longueur est dentée (miam).

Initiée
Il s'agit par définition de toute personne ayant reçu une initiation Druidique ou Chamanique.

Lance de Lug
Un des quatre objets magiques des Tuatha-dé-danan. La lance de Lug ne manque jamais sa cible et revient dans la main de son propriétaire. Elle est hélas assoiffée de sang (zut alors…).

Pierre Sacrée
Un des quatre objets magiques apportés par les Tuatha-dé-danan. Au sommet de la colline de Dana, qu'on appelle également le ventre de la déesse Terre, se dresse une pierre magique qui chante lorsque le Haut Roi s'y assoit. Le dernier a s'y être résolu (un échec équivaut au bannissement) est Danadram, Haut Roi du Dorim. Cependant, les Rois des Grands Royaumes n'ont toujours pas prêté allégeance…

Plateau d'Équilibre
Ce plateau est un objet magique dont on dit qu'il aurait été forgé dans un éclat de métal du *Chaudron du Dagda* et donné à *Finn* par *Fintan l'Ancien Blanc* lui même en gage d'amitié. Ce plateau est conservé dans le sanctuaire de *Nemeton*, au plus profond de la forêt primordiale de *Camlan* et continuellement gardé par une milice *Fianna* car il a, dit on, entre autres pouvoirs, celui d'ouvrir un passage à travers l'au-delà vers le monde d'en bas, où vivent les *Formoirés*.

Porte de Cristal
De l'autre Monde. Symbolise le passage de la vie à la vie dans l'autre Monde. Manann Mac Lir peut cependant emporter les esprits des morts à travers les océans et dans un char d'écume jusqu'aux rives des Terres Joyeuses… surtout les jeunes et jolies femmes d'ailleurs.

Sid (ou Sidh)
Un Sid un lieu interdit au commun des mortels. Il est une porte vers l'Autre Monde, un lieu d'habitation pour les peuples immortels, un cercle magique. Bref, quiconque entre dans un Sid sans y être préparé s'attire un gros paquet d'ennuis en plus d'une mort assurée. Le Jour de l'An, la Samain, les Sids sont naturellement ouverts…

Trèfle Noir
Le Trèfle Noir est le signe magique et maudit des Formoirés. et de leurs sbires, les Sorciers Noirs Il s'agit d'un simple Trèfle Celtique encerclé. Il prend représentation sous les formes suivantes : un médaillon, un tatouage, un emblème guerrier et même des objets plus volumineux. Il est évidemment signe de terreur, et d'horreur.

Vieux Chevalier
Le titre de vieux chevalier se fait de plus en plus rare. Il s'agit tout simplement de guerriers devenus chevaliers lors de la Grande Guerre. Ils sont maintenant très âgés et la plupart du temps à moitié séniles ou fous. Ils restent cependant de redoutables adversaires pour quiconque s'amuserait à blasphémer ou à manquer de respect envers le royaume qu'ils ont servi. Ils vivent reclus, sur leurs propres terres, à l'écart de la folie des hommes et de leur ignorance absolue. Car eux ont côtoyé les Dieux…

10. Bibliographie

« La civilisation celtique », Éditions Ouest-France Université - Françoise Le Roux et Christhian-J Guyonvarc'h - 219 pages. Un livre généraliste de référence sur la civilisation celtique.

« Les Druides », Éditions Ouest-France Université - Françoise Le Roux et Christhian-J Guyonvarc'h - 447 pages. Un livre spécialisé de référence sur les druides et leur place dans la civilisation celtique..

« Le livre des conquêtes », Éditions Coop Breizh - Jim Fitzpatrick. Un livre très illustré sur la mythologie celtique Irlandaise et sur le cycle des invasions de l'Irlande.

« Nuada au bras d'argent », Éditions Coop Breizh - Jim Fitzpatrick. La suite du précédent.

« Les celtes depuis l'époque de la Tène et la civilisation celtique », Éditions Albin Michel, collection « L'évolution de l'humanité » - Henri Hubert - 373 pages. Un livre généraliste historique sur la civilisation celtique continentale et sa migration en Grande Bretagne.

« Le monde celtique », Éditions Jean Paul GISSEROT, collection « Les universels GISSEROT » - Patrick Galliou - 126 pages. Un livre généraliste historique sur la civilisation celtique.

« L'épopée celtique d'Irlande », Éditions Bibliothèque historique Payot - Jean Markale. Un livre sur la mythologie celtique d'Irlande et sur son cycle des invasions.

« Mythes celtiques », Éditions Points, collection Inédit Sagesses - Miranda Jane Green - 157 pages. Un livre sur les mythes celtes.

« Guerre et armement chez les Gaulois », Éditions Errances, collection des Hespérides - Jean Louis Brunaux et Bernard Lambot - 219 pages. Un historiques et ethnologique sur les pratiques guerrières et l'équipement des Gaulois.