



Eberen

Le système a été créé à partir de deux sources principales : le besoin d'avoir un ensemble cohérent de systèmes et la mise en application de ces règles dans un univers précis.

Au départ, en 1983, l'univers était réduit à quelques régions dans un royaume aux contours flous : **Don'Ara**. Après quelques mois de création intensive, le royaume s'est intégré à un continent (**Hum'Aran**), le continent à une planète (**Eberen**) et la planète à un univers fantastique . Les frontières, les déserts et montagnes ont poussés sous les coups de crayon et les marqueurs. Les dieux, créatures, peuplades, économies et légendes ont remplis les espaces vides.

Les premières campagnes ont permis de confronter l'imaginaire avec la réalité des joueurs. Le système devait s'adapter rapidement et le monde s'enrichir avec des centaines de cartes, concepts et histoires. Les descriptions ont remplis de nombreuses fardes et des milliers de pages. C'est le plaisir des joueurs de découvrir le monde inconnu et celui du meneur de jeu de le nourrir avec de nouvelles idées.

Cette section n'a pas pour but de dévoiler le monde dans son entièreté mais de donner quelques éléments généraux qui permettent de se faire une idée de l'univers qui a enchanté des dizaines de joueurs et continue de s'étoffer chaque semaine grâce à l'interaction

dynamique entre les groupes et moi.

Archives : l'Histoire et les histoires

Bestiaire : tout sur ces races qui peuplent le monde

Cartographie: les grandes et les petites

Divers : ce qui ne rentre pas dans les cases

Economie : monseignor il est l'or !

Héros : ces personnages plus forts que les Persos

Livrets : les aventures au coin de la page

Peuples : tribus et royaumes au scalpel

Reliquaire : tout ce brille n'est pas bon

Théologie : ces règles d'un autre Monde

Don'Ara

Ce royaume occidental est le plus puissant en 1100AK. C'est là que se sont déroulées la plupart des campagnes organisées. N'hésitez pas à consulter le livret [Donara](#) pour en apprendre plus.