



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Prophecy > Aides de jeu > Encyclopedie > **Géographie de Kor**

## Géographie de Kor

dimanche 27 mai 2007, par [azathoth](#)

Kor est un monde vaste, peuplé par les Hommes depuis plusieurs millénaires et par les Dragons encore plus. Entre la Forêt mère recouverte de millions d'hectares de végétations aux froids polaires des Terre Galys en passant par l'Empire brûlant des Zûls et les mangroves de la Principauté de Marne, les Hommes ont su s'adapter. Seul l'étrange frontière tout au nord et le Royaume de Kali sont boudé par l'Humanité. On parle aussi de cette étrange Archipel de Pyr ou seuls les Dragons séjournent après avoir exterminé toute trace humaine. Autant de Royaume et de pays rassemblés ici pour que le joueurs puissent se préparer aux dangers mais aussi aux joyaux de Kor.



[L'Empire de Solyr](#) / [Kern](#) / [Kar](#) / [Les Marches Alizées](#) / [La forêt de Solor](#) / [Les Terres Galys](#) / [Le royaume des fleurs](#) / [La Forêt Mère](#) / [La Principauté de Marne](#) / [Kali](#) / [L'Empire Nésora](#) / [L'Empire Zûl](#) / [La Pomyrie](#) / [Jaspor](#) / [Cité de Griff](#) / [Les Lacs Sanglants](#) / [L'archipel de Pyr](#) / [Ysmir](#) / [Carte de Kor](#)

"Un voyage, ça se prépare et une bonne carte fait autant de miracle qu'une épée"  
- Korlick, voyageur et soudard -

*Le monde de Kor est immense et il faudrait plus d'une vie pour le parcourir. Varié dans ses climats mais aussi dans ses états, Kor est le monde connu de Prophecy. Vous trouverez dans la liste suivante les informations que la majorité des joueurs peuvent connaître plus ou moins bien. En espérant que cela vous serve pour vous repérer dans ce monde magnifique.*



**Fondation** : 2880 Adc

**Capitale** :Yris

**Type de régime** : Empereur élu

**Dirigeant** : Roland XII, frère des Dragons

**Population humaine** : 26 millions

**Population draconique** : dizaine de milliers

**Description** : C'est le seul territoire qui regroupe trois capitales draconiques : Dungard, la capitale de Kezyl ; Havre, la capitale draconique de Szyl et Yris la capitale de l'Empire et de Khy. Cet Etat en apparence stable est agité de micro guerres entre les fiefs qui le composent. Au nord est, l'unification des Marches Alizées a permis une paix durable permettant à l'Empire d'intensifier ses défenses au sud où l'Empire Zûl menace à chaque instant de déferler. Solyr vie essentiellement du commerce avec les pays alentours et plus loin encore. Les voies d'eau charrient quantité de productions et les routes sont sur. Cette empire est un idéale de stabilité et de prospérité.

**Us et coutumes** : En périphérie, des villes fortifiées assurent la protection de l'Empire. Ces villes austères prélèvent de lourdes taxes de passage pour assurer leurs renforts et leurs réparations. A part quelques incursions Zûl, les frontières de l'Empire de Solyr n'ont pas bougé depuis des millénaires. Plus on se rapproche d'Yris, plus les villes sont ouvertes et riches. Chacun y met du sien pour surpasser son voisin en prospérité et



en beauté. C'est ici que vivent les grandes familles qui dépensent sans compter pour impressionner les hommes et les Dragons. Les Dragons acceptent cette opulence et ce développement s'il ne leur nuit pas. Les villes de l'Est sont plus anciennes et les traditions sont plus présentes. On y honore tous les Dragons par des temples construits dans toutes les villes. Ici l'architecture est très boisée. A l'ouest, les villes sont plus "folles" qu'ailleurs et accueillent nombres de fêtes. Les gens y sont plus libéraux. L'architecture met l'accent sur la joie de vivre et le faste.



**Fondation** : 2279 AdC

**Capitale** : Kern

**Type de régime** : Autorité draconique

**Dirigeant** : Brorne

**Population humaine** : 2 millions

**Population draconique** : plusieurs milliers

**Description** : Kern est le royaume des montagnes. Coincé entre la Forêt Mère et les Marches Alizées, c'est un roc imprenable. Sur toute sa superficie, on n'y voit que pics escarpés et cols enneigés. La population vit essentiellement du commerce de ses artisans. Les paysans de Kern, cultivent les flancs de montagnes grâce à un ingénieux système de paliers. La capitale draconique est un monument à elle toute seule. Elle accueille près de trois mille étudiants qui sont formés à l'académie des Protecteurs. Un peu plus loin se trouve Gix, la cité des mages de pierres et Dorkholm, celle des Artisans de la pierre. Plus loin, on peut accéder, mais très difficilement, à la forteresse des Neufs Pics, le sacro-saint lieu de l'Inquisition.

**Us et coutumes** : Kern est le summum de la hiérarchisation. Toutes les cellules sociales sont organisées autour d'un chef obéissant lui aussi à un supérieur. Et au sommet de cette pyramide se

trouve Brorne lui même qui a façonné cette société. L'architecture est lourde et fonctionnelle, nombreux sont les édifices qui sont taillés à même la montagne et qui traverseront les siècles sans une ride, symbole de l'éternité de l'ordre que prône le Dragon de pierre. Mais Kern est aussi le berceau de tous les Protecteurs du royaume de Kor. Ils sont glorifiés et respectés. Chaque famille pousse ses enfants à embrasser la vocation.



**Fondation** : 2308 AdC

**Capitale** : Ankar

**Type de régime** : Royaume draconique

**Dirigeant** : Kroryn

**Population humaine** : 4 millions

**Population draconique** : dizaine de milliers

**Description** : Ce territoire attire tout les guerriers et les hommes qui désirent de battre. Il n'existe aucune organisation dans cette nation qui ne vie que pour le combat. Dans ce chaos ambiant ou villes et villages ne sont que provisoire, trois grandes villes luttent pour se maintenir, joyaux de civilisation dans ce capharnaüm. Il s'agit d'Ankar, la capitale draconique de cette nation ou réside Kroryn, le Dragon de feu. Pus à l'est, se trouve Maurore, port maritime qui possède le plus grands nombres de tavernes et de pirates. Et à l'ouest, c'est Kendyr, la cité des mages de feu, ville caractéristique qui vit au crépuscule toute la journée durant. Au sud, Kar protège des incursions des Zûl et des créatures corrompus du royaume de Nadjar.

**Us et coutumes** : Ce n'est pas le climat de guerre perpétuel qui va enrichir le pays. Les paysans travaillent la terre aux abords des forteresses qui leur prête refuge. Le reste du territoire est laissé au chaos et aux champs de batailles où les réputations se font et se défont. Personne n'est à l'abri d'une embuscade ou d'un défi. Tout est prétexte à la



guerre. Seul Ankar semble être plus accueillante, les règles de combats étant plus stricte.



**Fondation** : 1299 AdE

**Capitale** : Elia

**Type de régime** : monarchie féodale

**Dirigeant** : Jard "le bien aimé", prince des marches unifiées

**Population humaine** : 7 millions

**Population draconique** : quelques milliers

**Description** : Il est difficile de croire que les Marches Alizées fassent partie d'un même état. Sous la houlette de Jard le bien aimé, après tractations et conflits armées, les Marches sont un fourmillement de plusieurs centaines de royaumes tous aussi différents les uns que les autres. Pour les trois régions les plus marqués, il est étonnant de voire que même le climat ait été changé magiquement. L'Ircadie, au sud est un endroit chaud et sec où les roches brillent d'un éclat orangé. Plus au nord, l'Olanie, vit sous les conifères et la toundra où le froid et la neige passe une bonne partie de l'année. Enfin, au nord le Royaume Arboricole, pays des oiseaux est recouvert de forêt, on s'y sent plus léger.

**Us et coutumes** : Les Marches n'ont été que récemment fédérées et chaque ancien état garde ses coutumes, ses lois. Avec plus de six cent petits royaumes, il est difficile d'y voir une unité et ce qui est accepté par les uns est un crime chez les autres. On garde rancune et il ne faudrait pas grand-chose pour que ce beau petit monde se remette en marche pour une nouvelle période de guérilla pour une querelle débutée, il y a plusieurs générations.



**Fondation** : ?

**Capitale** : aucune

**Type de régime** : villages indépendants

**Dirigeant** : aucun

**Population humaine** : inconnue

**Population draconique** : une centaine

**Description** : Comment décrire un lieu ou personne ne sort vivant ou presque. De la forêt de Solor on connaît plus facilement les mythes que la réalité. Maudite depuis le troisième siècle de l'Age des Empire, ce que tout le monde sait, c'est que la faune et la flore sont hostiles et que toute installation humaine pérenne est impossible. On évite soigneusement la forêt durant les voyages, même si cela cause un retard important.

**Us et coutumes** : On raconte que certains individus vivent dans cette forêt, mais qu'ils sont plus humanoïdes qu'humain. A cela, de nombreuses histoires parlent d'anthropophagie et de rites inhumains. S'il fallait parler d'organisation, la meute ou la tribu serait le système le plus approchant, en tous cas, pour ce qu'on en connaît.



**Fondation** : 647 AdC

**Capitale** : Keyral

**Type de régime** : tribus indépendantes

**Dirigeant** : Arland poing d'acier

**Population humaine** : 3 millions

**Population draconique** : quelques milliers

**Description** : Ces terres du sud sont froides mais pas hostiles. De nombreuses vallées enneigées sont recouvertes de conifères qui font la richesse de leurs artisans. Ces forêts sont peuplées d'une faune qui nourrit les peuples et de créatures dévalant des terres de Kali qui déciment ces mêmes peuples.



Malgré cela, les Galyriens sont pacifistes après une période expansionniste qui appartient au passé. Ils vivent de l'artisanat et leurs constructions navales sont connues sur toutes les cotes de Kor. Physiquement, ils sont plus grands, plus tannés par le soleil que le reste des hommes. Leurs chevelures blondes contrastent avec leurs yeux sombres.

**Us et coutumes :** Pacifistes, ils vivent clans dirigés par un chef qui contrôle la majorité des décisions du clan. Les Galyriens possèdent une coutume singulière qui est l'échange de nouveaux nés, condition nécessaire afin de sceller les unions entre les clans et assurer une paix durable.



**Fondation :** 840 AdE

**Capitale :** Flore

**Type de régime :** cités indépendantes

**Dirigeant :** Nir le prodige

**Population humaine :** 1 million

**Population draconique :** 1 millier

**Description :** Le royaume des fleurs se trouve à l'ouest de la Forêt Mère et ne diffère de cette dernière que très peu. Sur toute la surface, des forêts à perte de vue et une faune agressive et dangereuse. Ce territoire s'est établi sur les ruines d'anciennes civilisations maintenant oubliées. La population vit en autarcie et ne pratique que rarement le commerce.

**Us et coutumes :** Les habitants du royaume des fleurs sont pacifistes même si cela n'a pas toujours été le cas. Dans la période la plus noire de l'histoire du royaume, les peuples pratiquaient le sacrifice humain. Aujourd'hui chaque ville vit au rythme de la biologie d'une fleur. Lors de la floraison, c'est une période de naissance et de liesse. La caste des Prodiges est très présente dans ce royaume et il est

de tradition que le royaume soit sous la gouvernance d'un Prodige qui est actuellement Nir. A ce tableau idyllique, il faut ajouter l'existence d'Orchidée, une ville tombée entre les mains du neuvième Dragon qui pour l'instant ne fait pas parler d'elle, mais pour combien de temps ?



**Fondation :** ?

**Capitale :** Temeth

**Type de régime :** cités et villages indépendants

**Dirigeant :** Heyra, le Grand Dragon de la Nature

**Population humaine :** 10 millions

**Population draconique :** plus de dix mille

**Description :** Domaine du Dragon de la Nature, la Forêt Mère est couverte de centaines d'essences d'arbres différents où vivent nombres d'espèces animales plus ou moins dangereuses. L'installation de civilisation est impossible tant la nature résiste à la domestication. Pas une ville ne peut voir le jour sur cette terre dédiée à la Nature. Heureusement pour les humains qui y vivent, la nourriture est abondante, même s'il est dangereux de s'éloigner des villages.

**Us et coutumes :** Heyra a légué son pouvoir sur les hommes aux Prodiges qui assurent toutes les fonctions sociales, du chef de village aux maîtres de Temeth. Les communautés humaines qui vivent dans la paix, s'installent dans les fondations d'anciennes civilisations. La vie est dure, mais les habitants sont accueillant, tant une main ouverte dans la région peut être secourable. Ils vivent de l'exploitation raisonnable de la Forêt.



**Fondation :** 1220 AdE

**Capitale :** Hyelle



**Type de régime :** principauté marchande

**Dirigeant :** Radio de Zani, prince de Maréni

**Population humaine :** 600.000

**Population draconique :** un millier

**Description :** Simple extension de l'Empire de Solyr, Marne est un marécage putride où règnent les maladies, les monstres amphibiens et les créatures cauchemardesques de l'ancienne cité de Zangar, la Nécropole des Princes Magiciens détruite par la croisade de 1120 ADE. Les richesses sont nombreuses mais difficile d'accès. Qui n'a pas rêvés de faire main basse sur une cargaison de Corail ou de Jade Marnien.

**Us et coutumes :** La population vit dans des villes sur pilotis aux abords des côtes tant l'intérieur est dangereux. Elle est composée d'aventuriers de tous poils venus chercher un profit rapide. Ils sont tous marqués par les miasmes du marais. L'organisation de cette société qui est sous la tutelle de Solyr est partielle. Au sommet de la pyramide, des Princes marchands qui ne voient que leurs profits et oppriment leurs tributaires. Ici, c'est la raison du plus fort qui fait loi, pas celle honorable de Kroryn, mais du plus malin et pas forcément le plus honnête.



**Fondation :** ?

**Capitale :** Nadjar

**Type de régime :** Royaume draconique

**Dirigeant :** Kalimsshar

**Population humaine :** 12 millions

**Population draconique :** plusieurs dizaines de milliers

**Description :** Sous le joug du neuvième Dragon, Kali est la terre de la désolation vivant dans un automne éternel. Le climat déprimant qui y règne

fait de brouillard, de pluies cache une majeure partie du paysage. La végétation moisi et pourris dissimule des créatures dangereuses qui n'attendent que le moment pour sauter sur le malheureux. La vie est dure, c'est à ce prix que Kalimsshar la considère. Les hommes sont marqués des stigmates du neuvième Dragon et beaucoup sont affublé de difformité physiques, mais aussi de perversion mentales.

**Us et coutumes :** On ne peut pas réellement parler d'organisation sociale dans ces terres désolées. Kalimsshar lui-même distribue ses faveurs aux plus ambitieux, aux plus retors, ou plus Corrompus. Dans les villes, les morts côtoient les vivants ; les riches, les pauvres ; les forts, les faibles. Si vous êtes capable d'assurer votre propre sécurité, il est possible de vivre en Kali et même en tirer avantage. Kalimsshar aime les hommes qui ont de l'ambition et chacun à sa chance dans le pays du chaos



**Fondation :** 730 AdE

**Capitale :** Salta

**Type de régime :** Conseil de représentants élus

**Dirigeant :** Ermar, Grand ordonnateur

**Population humaine :** 20 Millions

**Population draconique :** quelques centaines

**Description :** L'Empire se trouve tout au nord du monde Kor. Il est connu par le reste du monde pour être le repère des Humanistes, même s'il s'agit aussi d'un pays prospère à la culture riche. La terre est fertile et exploitée permettant de nourrir sa population qui vit de plus en plus en autarcie. Les Villes sont immenses mais aucune place n'est faite aux Dragons qui sont prié de rester à l'écart. La politique avec ses voisins est tendue de part leur audace vis-à-vis des Dragons, mais aussi leur sourde oreille quant à leur tolérance vis à vis de l'Humanisme



**Us et coutumes :** L'Empire de Nésora est atypique dans nombres de domaines comme l'éducation, le temps d'intérêt généraux. Ce pays progressiste ignore le plus possible l'existence des Dragons allant jusqu'à en avoir une peur paranoïaque. Ici on préfère parler des éléments que les Grands Dragons représente que de parler d'eux précisément. Ils sont devenus plus des concepts religieux, les nésoriens niant leur existence réelle.



**Fondation :** 117 AdE

**Capitale :** Koran Rogh

**Type de régime :** tribus nomades, dictature militaire

**Dirigeant :** Mor-Ar-Zûl, chevauteur du souffle du Dragon

**Population humaine :** 10 millions

**Population draconique :** une dizaine de milliers

**Description :** C'est Kâr-Hô-Zûl qui a unifié les tribus en 117 AdE et depuis elles vivent dans ce désert brûlant entre les terres noires de Kali, Solyr et la Pomyrie. Le paysage oscille entre les déserts de pierre et ceux de sable plus à l'ouest. L'eau est une richesse inestimable qui peut être la convoitise de beaucoup. Seules quelques constructions sont pérennes, le reste étant impitoyablement recouvert par le sable et le temps.

**Us et coutumes :** Les tribus sont nomades et connaissent le désert comme leur tente. Ils vivent des razzias, des « taxes » et des incursions dans les royaumes alentours : Rien ne les effraie. C'est le peuple qui place les Dragons au plus haut dans leur échelle sociale et s'y rapporte le plus fréquemment. Ils ne vivent que d'Honneur, de confrontation pour mériter le regard d'un Ailés et tous Elus possède une aura déterminante sur la tribu. L'éducation est rude pour les garçons comme pour les filles, entre la survie et le combat. Cependant c'est une société égalitaire ou seul la volonté, l'Honneur et la force

sont révéérés.



**Fondation :** 642 AdE

**Capitale :** Onyr (été)

**Type de régime :** conseil de mages

**Dirigeant :** Lylir, Maîtresse des sphères

**Population humaine :** 12 millions

**Population draconique :** plus de dix mille

**Description :** Pays pacifique, cette magiscratie doit cependant se défendre incursions de ses voisins que sont les Zûls et les Corrompus du royaume de Kali. Pour cela, chacune des huit villes dédiées à chacune des sphères de magie s'organise pour assurer la sécurité. Cet écrien a aussi pour fonction d'empêcher le développement de la forêt mystérieuse de Solor. Onyr, sa capitale n'est présente que durant la saison d'été, période des réjouissances et surtout de paix, tant la capitale de Nenyra calme les ardeurs des belligérants frontaliers.

**Us et coutumes :** La vie sociale s'organise autour des huit villes. Il n'y a pas plus de mages en Pomyrie qu'ailleurs, mais la population y a plus souvent recours et les mages présent s'empresse d'embellir leur ville grâce au don des Dragons.



**Fondation :** 158 AdE

**Capitale :** Jalad

**Type de régime :** aristocratie corrompue

**Dirigeant :** Flavien, Dragon et prince Argentier

**Population humaine :** 2 millions

**Population draconique :** plusieurs centaines



**Description :** Jaspur est une île aux falaises abruptes et aux terres inexploitées, malgré la richesse de nombreuses herbes et ressources forestières. Il n'existe qu'une seule ville Jalad, la capitale. Autour ce ne sont que petits villages ou grandes propriétés abandonnées au profit d'un hôtel en ville. Les hommes et les femmes ne sont pas différents des autres habitants de Kor à part le goût pour la démesure, l'égoïsme et le cynisme.

**Us et coutumes :** L'organisation sociale est conditionnée par l'argent. A sa tête, le Prince Argentier, le commerçant le plus puissant de l'île. La vie s'organise autour de festivités nocturnes où tous les commerçants se rejoignent pour une transe hallucinogène et orgiaque. L'utilisation de la drogue est monnaie courante à Jaspur, son commerce se fait au grand jour comme l'est le commerce des esclaves. Jaspur, ville décadente, est une épine dans le pied des préceptes draconiques.



**Fondation :** 516 AdE

**Capitale :** Griff

**Type de régime :** rapport de force militaire

**Dirigeant :** Yarm, Guide de la liberté

**Population humaine :** 150.000

**Population draconique :** une centaine

**Description :** Cité, état, l'histoire de Griff débute dans le massacre de 40.000 colons sur la limite sud du désert Zûl. Depuis, la cité indépendante lutte en permanence contre les incursions Zûl, fortes de ses quatre enceintes. Au centre, l'administration et le pouvoir politique militaire, dans la périphérie, les immigrants et les malheureux poussés par le rêve de fortune ou au contraire la déchéance. La cité vit de l'exploitation du Sang de Moryagorn, une huile noire, inflammable qu'elle commerce avec le reste de Kor

**Us et coutumes :** Cette ville cosmopolite accueille les réfugiés, les recherchés ou les simples voyageurs. Cette population hétéroclite possède une unité d'esprit et de liberté. L'objectif de tous est la survie de Griff contre ses agresseurs, c'est pour cela que tout habitant définitif ou temporaire doit payer une taxe pour louer les services de mercenaires qui assure la sécurité contre les Zûls.



**Fondation :** 298 AdE

**Capitale :** Lacustre

**Type de régime :** Patriarcat et organisation clanique

**Dirigeant :** Orode meneur des guerriers

**Population humaine :** 120.000

**Population draconique :** quelques centaines

**Description :** Le territoire des Lac sanglant est boisé, sauvage entre l'Empire Nésora et les Marches Alizées. Cette enclave est tenue par des tribus belliqueuses qui refusent toute incursion. Elle vivent en autarcie et ne commerce que son artisanat et cela très occasionnellement. Son organisation très militaire et ses membres entraînés depuis leur plus tendre jeunesse font des Belgoriens, qui se nomment ainsi en l'honneur d'un ancien Héros, un peuple insoumis et violent.

**Us et coutumes :** La société Belgorienne ne connaît que la force comme moyen d'expression. Les chefs de tribus à droit de vie ou de mort. La succession se fait par un duel entre le père et le fils, ce dernier devant tuer son père. Les histoires les plus affreuses tournent autour des pratiques des Belgoriens qui pratiqueraient l'infanticide comme mode de sélection des enfants les plus résistants. On raconte aussi qu'ils font un maximum de prisonniers pour les égorger sur les rives du Lac sanglant.





**Fondation :** ?

**Capitale :** aucune

**Type de régime :** aucune

**Dirigeant :** aucun

**Population humaine :** une centaine

Population draconique : quelques centaines

**Description :** Autrefois terre prospère, l'Archipel de Pyr a été décrété terre Humaniste par l'Inquisition en 453 ADE. Tout a été rasé et les Dragons sillonnent la région pour décourager toute réimplantation. On raconte que la cité Syrah, la soeur de Khytann se trouverais sur l'Archipel de Pyr, mais gardée jalousement par les Dragons.

**Us et coutumes :** Quelques primitifs subsistent sur l'archipel, sans organisation, sans espoir d'évolution.



**Fondation :** 2444 AdC

**Capitale :** Oforia

**Type de régime :** union de cité états indépendantes

**Dirigeant :** Ozyr

**Population humaine :** 600.000

**Population draconique :** un millier

**Description :** Royaume du Dragon de la connaissance, Ysmir rassemble l'ensemble du savoir humain dans différentes villes les unes à côté des autres, tous cela à l'embouchure de l'Odieux. La culture se fait de la terre où l'on cultive le précieux papyrus pour les érudits et le riz pour la nourriture. Oforia, la capitale draconique est le plus grand port de Kor. Chaque jour des dizaines de bateau partent pour des destinations lointaines

**Us et coutumes :** Dans les villes, les humains sont obsédés par la recherche de la connaissance, mais toujours dans le respect des Dragons. En campagne, les gens vivent simplement dans un royaume calme et pacifique.

