

Trônes de Oufs

Version : 23 février 2017

La carte du monde

Le Centre : comprend la ville royale (Les Tours Blanches) et une autre ville qui a une grande activité portuaire (Les Nefs). Ces deux villes ont toutes les deux rang de baronnie (mais la baronnie des Tours Blanches n'a pas de baron, c'est en fait le domaine royal).

La ville des Tours Blanches serait d'ambiance médiévale ouest-européenne tardive ; la ville des Nefs pourrait être d'ambiance romaine antique.

L'Est : comprend un port proche du désert (Les Sables) qui a rang de baronnie ; et, plus loin, le village des Steppes qui n'est actuellement plus une baronnie.

La ville des Sables est d'ambiance proche-orientale ; le village des Steppes peut être d'ambiance chinoise, mongole...

Le Nord : comprend un gros village avec accès à la mer (Les Fjords) qui a rang de baronnie ; et, plus loin, le village de la Grande Forêt qui n'est actuellement plus une baronnie.

Le village des Fjords est d'ambiance viking et/ou barbare fantasy ; le village de la Grande Forêt serait d'ambiance centre-européenne et/ou est-européenne (saxonne, goth, slave...)









Les Îles : comprend un gros village maritime (nommé lui aussi Les Îles) qui a rang de baronnie ; plus haut, la contrée des Neiges est quasiment inhabitée.

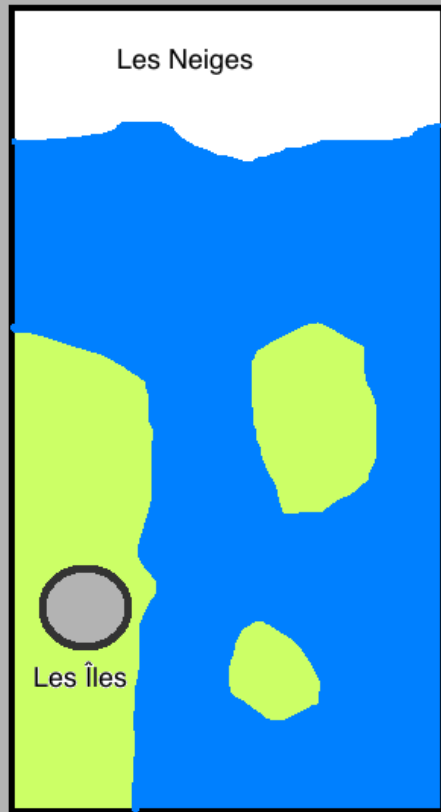
Le village des Îles peut être d'ambiance scot, picte, et/ou atlante fantasy...

Le royaume est donc actuellement formé de cinq baronnies.

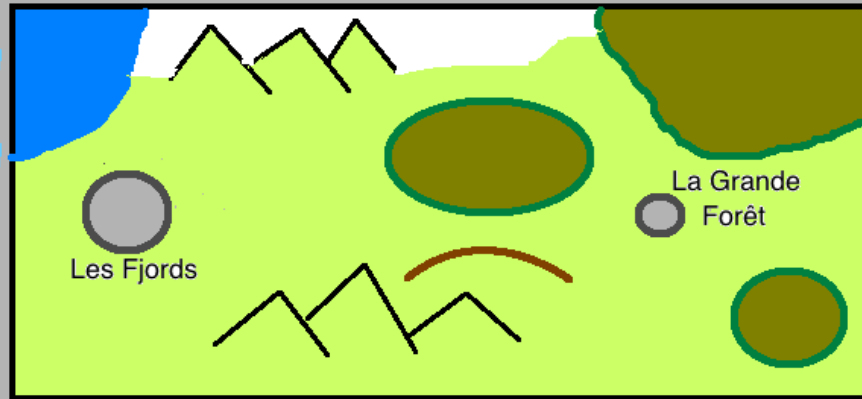
Note : cette carte n'est pas définitive, elle pourra encore être modifiée et adaptée d'ici la partie. Et tout n'y figure pas... encore... il y aurait diverses petites choses, gens, et animaux, cachés un peu partout...

Légende de la carte :

	Forêt
	Collines
	Montagnes
	Ville royale
	Autre ville
	Village
	Passage terrestre
	Passage maritime



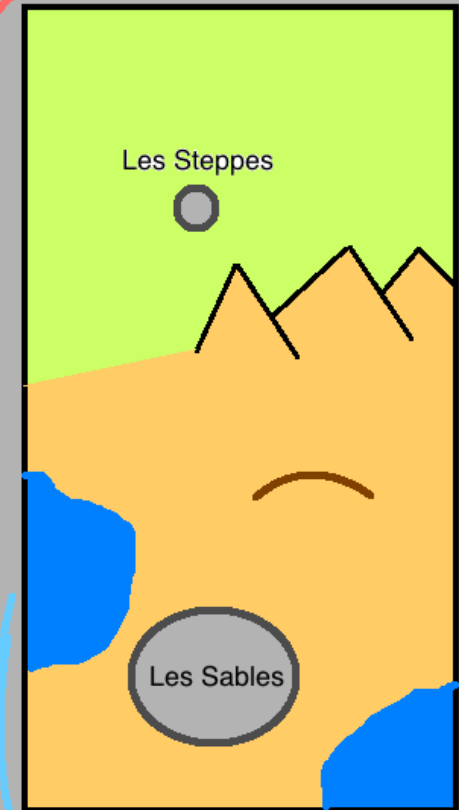
Les Îles



Le Nord



Le Centre



L'Est