



MANUEL DES TERRES DU NORD





LE MONDE D'EXTREMIA
**MANUEL DES TERRES
DU NORD**

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE ET CRÉDITS	6
--------------------------	---

CHAPITRE I PRÉSENTATION GÉNÉRALE	9
---	---

PREMIÈRE APPROCHE.....	9
------------------------	---

LES HABITANTS DES TERRES DU NORD	19
--	----

CALENDRIER ET FÊTES DES TERRES DU NORD	28
--	----

LES AVENTURIERS DANS LES TERRES DU NORD	32
---	----

LES INSTITUTIONS PRÉSENTES DANS LES TERRES DU NORD.....	38
---	----

LA LOI DANS LES TERRES DU NORD	45
--------------------------------------	----

CHAPITRE II LE BARRAGOSTAIS	51
--------------------------------------	----

PRÉSENTATION	51
--------------------	----

BARRAGOSTA.....	54
-----------------	----

MELINIR-SUR-LE-MELIN.....	61
---------------------------	----

SANTOMA.....	64
--------------	----

SIRINÛR	67
---------------	----

CHÂTEAUPOURPRE	70
----------------------	----

SÉLÉANA ET ERYNBURG.....	75
--------------------------	----

CHAPITRE III PROVINCES DU MILIEU	82
---	----

L'IRIMDIR	82
-----------------	----

FANG.....	84
-----------	----

MARTIGIR.....	88
---------------	----

LA CITÉ-ARBRE	89
---------------------	----

LE DUNARIR.....	90
-----------------	----

ZAMAR.....	92
------------	----

LE RYÀNOIS	97
------------------	----

RYÀN.....	98
-----------	----

DUNIR-SUR-LE-LAC.....	104
-----------------------	-----

LES ÉCLUSES	105
-------------------	-----

LA CÔTE DU LÉVIATHAN	107
----------------------------	-----

PORT-FAGNIR.....	108
------------------	-----

CHAPITRE IV L'ULTHISIE	109
---------------------------------	-----

LA RÉGION AUX QUATRE PROVINCES : L'ULTHISIE.....	109
--	-----

LES COLLINES ULTHISIENNES.....	110
--------------------------------	-----

L'EXTRÊME ULTHISIE	114
--------------------------	-----

ULTHIS	115
--------------	-----

L'ULTHISIE OCCIDENTALE.....	116
-----------------------------	-----

CARFAX.....	117
-------------	-----

ALTHIR	122
--------------	-----

L'ULTHISIE DU NORD	126
--------------------------	-----

FANIN.....	127
------------	-----

CHAPITRE V PROVINCES AUTONOMES	134
---	-----

LES AUTRES RACES DANS LES TERRES DU NORD	134
--	-----

ILLUSFRAELLE	135
--------------------	-----

LE PETIT PAYS	138
---------------------	-----

LA PROVINCE LITIGIEUSE	139
------------------------------	-----

DAYÛN.....	140
------------	-----

LES HAUTS-PLATEAUX DU COR.....	141
--------------------------------	-----

LA TAVERNE DU TROLL CREVÉ.....	143
--------------------------------	-----

CHAPITRE VI PARTIE MENEUR DE JEU	147
---	-----

JOUER DANS LES TERRES DU NORD.....	147
------------------------------------	-----

CLASSES DE PRESTIGE	149
---------------------------	-----

NOTE DE CAMPAGNE.....	156
-----------------------	-----

NOUVEAUX SORTS.....	159
---------------------	-----

INDEX DE PNJ	161
--------------------	-----

TABLE DE RENCONTRE.....	172
-------------------------	-----

PRÉFACE ET CRÉDITS

Préface à l'édition 0.99

du Manuel des Terres du Nord

Après une très longue pause de plusieurs années, le Manuel des Terres du Nord a été mis à jour. Cette version révisée, tenant compte des dernières modifications sur les dieux, sur les pays voisins et avec de nouvelles illustrations. De nombreux lieux ou personnages ont aussi été harmonisés et corrigés. De nombreuses illustrations ont également été ajoutées, notamment grâce à nos illustrateurs principaux Askorahn et Lisa Fix mais aussi grâce à l'utilisation d'Artflow.ai afin de combler les manques. N'hésitez cependant pas à relever et mentionner les erreurs et oublis contenus dans ce manuel, ils serviront pour la version définitive.

À l'image du Site, Extrêmia grandit petit à petit, comme vous le prouve le manuel que vous tenez entre les mains ; d'autres manuels sont disponibles, comme le Manuel de Fall ou le Manuel d'Etangard, qui décrivent d'autres pays du Vyrmonus. Vous trouverez aussi une dizaine de scénarios, des goodies... et peut-être un Manuel du Vyrmonus... mais avant ça, Dagan aura dessaoulé, comme dirait certains... en attendant, bonne lecture!

Uron, révision de Janvier 2024

La prochaine édition

S'il y a une prochaine édition, c'est qu'on imprime et qu'on publie, ce sera alors la gloire. 😊

Testeurs : Silpix/Gorak (alias Dams), Legolas (alias Moostik), Kili (alias Froggy), Carrotette (alias Xav), Algar (alias Nuwanda), Rylet (Alias Waga), Orko (alias Manue), Barbedoré (alias Vince), Traubon (alias JB), Max (alias Nain) Gorghor (alias Pine), Orkrist (alias Willow), Assâd (alias Redwane), Ken (alias le Heu), Thoram (alias Selim), Sombrebois (alias Seb'), Gendil (alias Loïc), Hallia (Delphine), Dorandil (alias Brian), Zophia (alias Amandine), Lynderin (alias Steve), Astral (alias Tristan), Howl (alias Rainbow), Kurgan (alias Baptiste), Wunderbar (alias Damian), Kensai (alias Adam), Transform (alias Alban), Archenry (alias Henri), Sorcerwan (alias Erwan), Lidia (alias Alix), Kursk (alias Tom), Thoronim (alias Bastien), Rodrick (alias César), Isi (alias Daphné), Elisabetta (alias Eva), Guerrier (alias Mathys), Karoom (alias Laurent), Alya (alias Elya), mais aussi Aude, Dillon, Doubi, Mig', Bibu, Dillon, Ced, Flo, Djojo, Linda, Stéph', Charlotte, Vincent, Yvan, Romain, Erin, Suri, les habitués de la Petite Maison, Herekose et l'association Gamebusters, Destin et les amis d'Atalae, Requiem et ses Compagnons... Et tous ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...

Crédits

Coordination du Projet : Uron (alias Dadou), Keyoke (Alias Alex).

Responsable du Projet : Uron

Site : Keyoke

Ont collaboré à ce Manuel : Aoui (alias Isa), Allassard (alias Koko), Bornir (alias Kad), Xartur (alias Boulbab), Safrinin (Alias Aurel), Yssel (Alias Gogo), Océane (alias Chat), Gork (alias Gilles), Lucien (alias Yoshi), Berain (alias JP).

Illustrations : Ariane, Pascale, Askorahn, Lisa Fix (lisafix.fr), Yoshi, Anne, Jul', Chreal, Anne.

Mise en page : Emmanuel Tauste

Remerciements

Soutiens : Emilie, Nono, Flav, Amandine, Luke the Jedi. Grinlen et les habitués du forum Casus, Vince et Mimi les nantais, le Comité des Fêtes de Massoins ainsi que les habitués du Newsgroups Donjons et Dragons en Français.

Sponsors : Nadine (et sa photocopieuse) Michou (et sa goulée miraculeuse), Michel « Joli Papa » (et sa 305 Break), Aude (et sa bannière), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-end à la campagne), Biscuiterie Nantaise (et les nombreux BN engloutis), le Musée de Brunoy (et son parc verdoyant), La forêt de chez Fresha (et son sanglier), Jean-Jacques (qui se reconnaîtra) ainsi que pas mal d'autres qui nous aident plus ou moins involontairement... Nous remercions également : Les Magazines de Jeux de Rôles et particulièrement Casus Belli et feu Multimonde. D'une manière générale, un grand merci à tous ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général et de D&D en particulier.

Spéciale dédicace : Pat & Chris pour leur scénario trilogique « Les Chroniques du Chaos », Supradragon d'Or du meilleur scénario.

Visitez notre site : www.extremia.org

Notes de Campagne

Vous trouverez par endroit indication « cf. Note de campagne n°X ». Cette inscription fait référence à des Notes réservées au Meneur de Jeu. Lorsque qu'on parle d'un lieu, d'un événement ou d'un personnage ayant quelque chose que les PJ ne devraient pas savoir en lisant simplement le manuel, une inscription renvoie à la note de campagne correspondante, réservée au MJ. Ce dernier pourra donc à loisir utiliser les éléments des notes de campagne afin de réserver des surprises aux PJ ou de les lancer dans de nouvelles aventures.

Les Instantanés



Le texte est parsemé de petits encarts décrivant un lieu, une situation ou lançant sur une ébauche d'aventures. Les Instantanés sont des amorces de scénarios permettant directement d'utiliser le matériel décrit dans le Manuel des Terres du Nord. Cela vous permettra notamment de développer de nouvelles aventures de votre cru et d'utiliser au mieux le potentiel de ce Manuel.



Lexique des termes

Il est important de recenser quelques termes spécifiques des Terres du Nord que vous retrouvez durant votre lecture et de les expliquer brièvement.

Nordoïs, Nordoise : habitant des Terres du Nord.

Grande Ulthisie : ancien royaume qui couvrait le nord et l'ouest des actuelles Terres du Nord.

Barragostais : province des Terres du Nord.

Barragosta : capitale des Terres du Nord

Collines Ulthisiennes : province des Terres du Nord

Ulthisie du Nord : province des Terres du Nord

Ulthisie Occidentale : province des Terres du Nord

Extrême-Ulthisie : province des Terres du Nord

Côte du Léviathan : province des Terres du Nord

Les écluses : province des Terres du Nord

Petit Pays : province semi-autonome des Terres du Nord, terres des Halfelins, située à la frontière avec ConSudre.

Irimdir : province des Terres du Nord

Dunarir : province des Terres du Nord

Province litigieuse : province des Terres du Nord

Ryànois : province des Terres du Nord

Zamar : capitale du Dunarir

Fang : capitale de l'Irimdir

Ryàn : capitale du Ryànois

Fanin : Capitale de l'Ulthisie du Nord

Dayùn : Comptoir commercial Carnùrien.

Port-Fagnir : capitale de la Côte du Léviathan

Carnùr, Fall, ConSudre : pays voisins des Terres du Nord

Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs : organisation protectrice de la nature et réseau d'information

Guide Gisselin : Guide des tavernes et auberges des Terres du Nord. Il existe un petit Manuel téléchargeable sur le site d'Extremia.

Hauts-Plateaux, Hautes Plateaux du Cor : région montagneuse et hostile des Terres du Nord

Terres Hostiles : ancienne appellation du sud et de l'est des Terres du Nord.

Rüll : Mafia Naine

Grande Ulthisie : appellation utilisée pour désigner l'ancien Royaume d'Ulthisie (Partie septentrionale des Terres du Nord)

Cité-Arbre : grand temple de Fresha, dissimulé dans la Forêt des Songes.

CHAPITRE I

PRÉSENTATION GÉNÉRALE



Une première approche des Terres du Nord dans laquelle nous aborderons l'histoire du royaume, la mentalité de ses habitants, les fêtes, les coutumes, les lois ou encore les institutions du pays.

PREMIÈRE APPROCHE

Localisation et frontières

Situées dans la partie ouest du Vyrmonus, les Terres du Nord sont bordées au nord par l'Océan du Serpent, à l'ouest par la Mer des Exploits, qui les séparent de Fall, et à l'ouest par l'Océan des Vyrmes, voie royale pour se rendre dans le Vyrman, via les îles de Carnùr. Les Terres du Nord seraient une île si elles n'étaient pas reliées à ConSudre par une étroite bande de terre de moins de deux cents kilomètres de large.

Climat et relief des Terres du Nord

L'ensemble du royaume a plutôt un climat océanique tempéré. C'est le cas de villes comme Ryàn, Fanin, Carfax ou Fang, mais aussi de Barragosta qui est peu éloignée de la côte et qui subit donc les influences de la Mer des Exploits. Zamar, enfin, qui se trouve être en plein cœur des Terres, a donc un climat plus continental, correspondant à peu près à celui de l'Allemagne.

Les vents de cette partie du continent soufflent généralement d'ouest en est. Ainsi, la côte ouest est sensiblement plus arrosée par les pluies venues de la Mer des Exploits que la côte Est, où les précipitations sont moins importantes. Les courants chauds venant du Tizun et de l'Océan des Vyrmes rendent le climat de la côte nord très agréable, alors que l'extrémité sud du royaume qui s'avère être bien plus fraîche en raison des vents frais venus du sud, qui viennent s'écraser contre les Hauts-plateaux du Cor. Ceux-ci, bien que peu élevés en altitude, sont relativement étendus; les premiers plateaux commencent à un peu plus de deux cent kilomètres de Barragosta, puis descendent légèrement vers le Petit Pays.

Monnaie

La monnaie des Terres du Nord est le Sabot (un Sabot est équivalent à 1 pièce d'or). Le Sabot peut se décomposer en deux demi-sabots (un demi-sabot vaut 5 pièces d'argent) ou 10 sabotins (=1 pièce d'argent), ou encore 100 crins.

Les différentes pièces en circulation dans les Terres du Nord sont les suivantes :

- pièce d'1 Crin
- pièce de 5 Crins
- pièce d'1 Sabotin
- pièce d'1 demi-Sabot
- pièce d'1 Sabot
- pièce de 2 Sabots
- pièce de 5 Sabots

Langue

Les habitants des Terres du Nord parlent le Haut Vyrmon. Cette version antique du Kyrien est arrivée dans les Terres Hostiles en même temps que les immigrés Carnûriens s'installant sur les côtes. Au fur et à mesure du temps, la langue s'est transformée et une forme écrite est apparue, bien différente de la forme écrite du Bas Vyrmon. En revanche, la forme orale est restée assez proche du Bas Vyrmon moderne : il y a à peu près autant de différences entre le Bas et le Haut Vyrmon à l'oral qu'entre le latin et l'italien.

Un peu d'histoire

L'Origine des Terres du Nord

Extrait du *Livre des révélations*,
d'Omin le Chroniqueur :

« Longtemps considéré comme un territoire hostile et mystérieux en raison de la forte concentration de monstres qui les peuplaient, les Terres du Nord ne furent longtemps habitées que par des tribus semi-nomades, et néanmoins assez avancées et enclines aux échanges commerciaux qu'elles avaient entre elles ou les unes avec les autres ou avec les royaumes extérieurs (...). Les Terres du Nord, autrefois appelées les Terres Hostiles, auraient pu le rester encore longtemps sans la venue au monde d'un certain Deslan Kamin (...). Le seul pays suffisamment puissant dans cette partie du continent, la Grande Ulthisie, avait été ébranlée par un monumental tremblement de terre, et le royaume



d'Ulthisie n'était plus que l'ombre de lui-même, en proie aux luttes pour le pouvoir (...) Au sud de ce qui allait devenir le plateau Barragostais naquit Deslan Kamin, dans un petit hameau qui allait devenir bien plus tard la petite cité de Sirinûr,, construite sur les bases même de l'ancien lieu-dit. D'ailleurs, les immigrés Carnûriens firent de Deslan Kamin la figure emblématique du village, une plaque commémorative et une gravure d'époque étant accrochée dans le temple et vénérée telle une relique (...) »

« Deslan Kamin serait le troisième d'une famille de ou 9 enfants. Bien que son enfance soit obscure, on suppose que sa famille n'était pas très riche, car dès

l'âge de 6-7 ans, il fut envoyé comme novice dans le monastère de Pirim (en ruine aujourd'hui, mais encore un véritable lieu de pèlerinage pour tout prêtre d'Uron qui se respecte), distant d'une quinzaine de kilomètres. Très vite, Deslan se montra un élève doué et appliqué, malgré des tendances contestataires et égalitaires parfois un peu véhémentes (...)

« À seulement 14 ans, il devenait acolyte, et vers 16-17 ans, il était déjà Flamme. Épris de liberté, aventurier dans l'âme, le jeune prêtre prometteur quitta le monastère le jour de sa 19^{ème} année, alors qu'il obtenait le grade envié de Flamboyant (...). Pendant 3 ou 4 ans, il sillonne les Terres Hostiles, tout en notant ses impressions et en faisant régulièrement des rapports à sa hiérarchie. C'est avec la plus grande peine qu'il constate la misère dans laquelle vit la population locale, terrorisée par les attaques fréquentes et dévastatrices des monstres. On lui attribue la phrase suivante : « Qu'Uron me foudroie sur le champ si je ne fais rien pour le sort de ses pauvres ères ». Joignant le geste à la parole, il intervient à divers endroits dans les Terres Hostiles, d'abord seul, puis il organise des milices de défense, chaperonnées par des prêtres d'Uron, dans les villages et les hameaux. À 23 ans, pour ses bons et loyaux services, il est récompensé en étant nommé Maître Flamboyant. Refusant la direction d'un temple d'importance sur la côte pour continuer son existence de prêcheur errant, il accepte cependant avec plaisir les suivants que lui envoie son clergé. Bien épaulé, il continue son œuvre en décidant de fédérer les nombreuses tribus nomades des Terres Hostiles (...)

« L'ampleur de la tâche menaçait de la dépasser, et les querelles incessantes des peuplades païennes faillirent le décourager, mais la rencontre tout à fait fortuite de son frère aîné Egùr sur la route du hasard, le fit reprendre espoir ; Il interpréta la rencontre avec son guerrier de frère comme un signe d'Uron ; Se sentant comme protégé, il redoubla d'efforts dans sa lutte contre les forces monstrueuses. Il ne revint dès lors dans son hameau natal qu'à la mort de sa mère, menant une vie de prêcheur et de diplomate ; il est alors âgé de 28 ans. Il prend son dernier parent survivant (hormis Egùr) sous son aile : il s'agit de sa sœur Pia, dont on estime qu'elle serait d'une douzaine d'années sa cadette. Deslan l'initie lui-même, lorsqu'il en a le temps, au culte d'Uron. (...)

À trente ans (il est alors Maître Eminent) il s'élève contre son clergé qui refuse de lui fournir 10 000 hommes afin de mener une guerre contre les gnolls, les orques et les trolls. Dès lors en froid avec sa hiérarchie, il ne poursuivra plus qu'un but, celui de la liberté et de la sécurité dans les Terres Hostiles, laissant ses suivants s'occuper de la conversion des peuplades rencontrées. C'est ainsi qu'il demande à son frère Egùr de l'initier à l'art du combat, dans lequel Deslan se révèle

étonnamment doué, même si son arme de prédilection reste l'épée longue, qu'il utilisait depuis de longues années en tant que prêtre d'Uron. Pendant ce temps, l'un de ses fidèles suivants, un certain Rakir, reconnu pour sa sagesse et sa finesse d'esprit, devient le confident personnel de Deslan (...)

« Dans sa trente-cinquième année, alors que Deslan est déjà un guerrier accompli, il a unifié de très nombreuses tribus et se trouve à la tête d'une petite armée et s'appête à lancer une grande offensive. C'est alors qu'à la faveur d'un changement de Grand Maître Flamboyant, Deslan revient dans les bonnes grâces du clergé, qui cette fois lui fournit hommes et matériel pour mener à bien sa mission. Il reçoit également des mains du Grand Maître Flamboyant une épée magique appelée « Tourmente » qui l'aidera à accomplir son but. Il entame alors son projet, et la guerre qu'il baptisa lui-même « guerre de la libération » commence (...)



artflow

Le temple de Pirim



Deslan Kamin dans les Hauts-Plateaux

Cette même année (celle de ces 36 ans), alors que son armée enchaîne victoire sur victoire, Deslan fait part à Rakir d'un de ses sentiments les plus profonds : il se sent seul. Et bienheureusement, comme si Uron l'avait entendu, et alors que son armée libère un village occupé par les orques, Deslan rencontre Elniatha, une jeune paysanne au caractère effronté. Tout de suite, entre eux, le coup de foudre est réciproque ; ils se marièrent quelques mois plus tard (...) »

« La campagne de Deslan piétine dans les Hauts Plateaux du Cor ; la marche est difficile, le lieu propice aux embuscades, et Deslan perd beaucoup d'hommes. D'ailleurs, lors d'une embuscade de trolls, Deslan, désormais père de famille, croit son heure arrivée lorsqu'un dragon d'argent surgit de nul part et met en déroute les assaillants ! Bien que peiné par le décès d'Egùr, mort dans la bataille, Deslan s'est trouvé en Granur, le dragon, un allié et un ami précieux (...) Je fais d'ailleurs une parenthèse pour expliquer que Nolgur, le dragon protecteur de Barragosta, serait le descendant de Granur, selon toute vraisemblance (...). »

« La guerre de la libération prend fin avec la victoire de l'armée de Deslan, qui fête la même année ses 42 printemps. C'est la fin de 7 ans de guerre pour les Terres Hostiles, désormais habitables et renommées « les Terres du Nord ». Pourtant, les Haut Plateaux du Cor restent à l'époque extrêmement dangereux, Deslan ayant renoncé à les purifier complètement. Un nouveau royaume naît donc, même si ses frontières ne sont pas telles que nous les connaissons aujourd'hui. Deslan, surnommé « Deslan le Conquérant », est nommé « Grand Protecteur des Terres du Nord », mais ce dernier refuse tour à tour le poste de Régent de la

République Nouvelle et celui de Grand Flamboyant du clergé d'Uron dans les Terres du Nord. Fourbu, il préfère soigner ses nombreuses cicatrices entouré de sa famille, loin des sollicitations du pouvoir. Il cache une partie du trésor accumulé lors de la guerre, méfiant vis-à-vis de l'avenir. De nombreux sages se sont interrogés sur ses motivations et sur la composition du trésor, mais personne ne sait ni de quoi il se compose, ni où il est caché (...) »

« Par lettre, il donne de nombreux conseils aux Régents de la République Nouvelle. Mais vers 46-47 ans, Deslan est foudroyé par la douleur, car Elniatha meurt en couche de son quatrième enfant, qui décède également.

Noyé dans le chagrin, Deslan se retire en ermite seul avec ses enfants, laissant même jusqu'à Rakir et Granur. Rakir, d'ailleurs, devient un membre actif de la République. Mais sans homme fort pour la conseiller, la République devient de plus en plus difficile à maintenir, chacun tentant d'obtenir un peu plus de pouvoir que son voisin. 6 ans après le départ de Deslan, la République est au bord de l'explosion quand un curieux personnage, encapuchonné et tout de blanc vêtu, monté sur un immense cheval blanc, se met à prêcher dans les villes et villages des Terres du Nord en faveur d'un changement de régime.

Il se rend à Zamar, alors capitale de la République, et rappelle à ses concitoyens les valeurs anciennes, dont le culte d'Uron, et prône l'élection d'un roi (...) Il sera exaucé l'année suivante, mais de bien curieuse manière (...).

À cette époque, la République n'est plus que l'ombre du projet initial de Deslan. Les Régents, aveuglés par des années de guerre, complotent ouvertement les uns envers les autres et cherchent la moindre opportunité de se battre, entre eux ou contre des ennemis imaginaires. La population se retrouve en désaccord total avec une partie de ceux qui lui avait promis un pays libre et unifié (...) ».

« À l'époque, Francilo II, le roi de ConSudre, s'intéressait d'assez près à la situation au nord de son pays. On ne sait pas trop s'il prit peur des Régents de la République, s'il fut mut par une soif de conquête ou bien si sa cause était noble, mais il commença à rechercher des appuis parmi la population de la République Nouvelle. En quelques mois, il mit secrètement sur pied une invasion de la ville de Zamar et déposa les Régents (...).

Encore une fois, les historiens ne s'accordent pas sur les réactions de la population locale. Certains expliquent qu'à choisir, la population opta pour le moins pire et accepta l'annexion par le Roi Francilo; d'autres, au contraire, disent que le souverain de ConSudre fut accueilli à bras ouvert et qu'il fut acclamé lorsque son armée parada dans les rues de Zamar (...).

Francilo avait déjà un successeur attitré pour monter sur le trône de ConSudre. En revanche, son troisième fils, né d'un second mariage, n'allait point bénéficier de son lignage royal. Les historiens supposent que ce troisième fils, prénommé Rudgero, était le préféré du vieux souverain. Ce dernier aurait donc accordé à Rudgero le trône des terres nouvellement conquises. D'autres chercheurs attestent, en revanche, que c'est Rudgero qui aurait poussé son père à lui donner le trône... Toujours est-il que deux ans plus tard, Rudgero devait être couronné Roi des Terres du Nord, à la grande satisfaction de la population.

« Le jour de son couronnement, le mystérieux homme en blanc monte sur l'estrade et sort, à la plus grande surprise de tous, l'épée « Tourmente » de sous sa toge. Il pose alors le plat de la lame sur la tête de Rudgero, qui tombe à genoux de surprise, et lui fait réciter un serment de fidélité et de protection du royaume, avant de ranger l'épée et de repartir comme il était venu, sous les regards ébahis de tous, alors que Rudgero se coiffe de la couronne de souverain et devient le 1er roi des Terres du Nord. De nombreux immigrants des autres régions du Vyrmonus virent s'installer dans les Terres du Nord sous son règne bienveillant, venant remplacer ceux tombés lors de la guerre de la libération. On n'entendit plus jamais parler de l'homme en blanc. Le Royaume prospéra, avec les résultats que l'on sait... Quant à savoir si l'homme en blanc était Deslan Kamin, dit « le conquérant », cela est une autre histoire! »



L'Époque contemporaine

Extraits de l'Empire et les royaumes, partie II :
« Au royaume du cheval »

« Voici, pour les ignares et les étrangers, une courte chronologie des Terres du Nord depuis le début du siècle : en l'an 800 Ep.IV, le roi Halamstir II, fils de Alamir et de Martha Martiguir; Depuis son mariage en l'an 798 Ep.IV avec Servia d'Acastela, Nièce de son cousin éloigné Hugo Martiguir, roi de ConSudre, Halamstir avait resserré les liens avec son voisin et plus proche allié.

En l'an 801 Ep.IV naquit l'héritier du trône, Malvir. En l'an 807 Ep.IV naquit son jeune frère Aurel. Les trente dernières années du règne d'Halamstir II sont peu riches en événements, et, en dehors de la naissance tardive et imprévue de Hans Martiguir (an 821), d'invasions d'orques en l'an 820 Ep.IV, et de hobgobelins en l'an 828 Ep.IV, qui sont rapidement maîtrisées, le règne d'Halamstir sera prospère. Mais une épidémie de Véroïe Bleue survient en l'an 832 Ep.IV, et celle-ci n'épargne pas la famille royale. Malvir, l'héritier du trône, sera emporté rapidement par la maladie sans que les médecins royaux ne parviennent à le sauver. On raconte que c'est de chagrin que la Reine Servia mourut, tant la perte de son aîné l'affecta. Halamstir la rejoignit 2 ans plus tard, en 835. Ce dernier, cependant, pris soin de former son second fils, Aurel. Celui-ci ne s'était préparé que tardivement au fait d'être souverain, aussi certains nobles espéraient profiter de sa faiblesse d'apparence pour obtenir des privilèges, et qui sait, le trône. Mais dès sa prise de pouvoir, Aurel marqua très vite son territoire, et son règne pouvait commencer donc en l'an 835 Ep.IV, dans la paix et la quiétude. »

Chronologie étendue de la campagne

La Première Guerre de l'Empire

- **760 Ep. IV** : Tarvel le Marblusien arrive de Marblus. Il est trouvé dans le désert de l'actuel empire Vyrmon par les lutins, totalement amnésique. À cette époque, le Vyrmonus est composé de différents royaumes, pas forcément liés les uns aux autres et ayant peu de relations commerciales. Le Royaume de Kiria, dont le roi vient de décéder, est dirigé par un certain Dero Sinistro, conseiller de l'ancien roi et qui agit en tant que régent.
- **760-765 Ep. IV** : Dero Sinistro prend définitivement le pouvoir par la force à Kiria. Sa soif de conquête l'entraîne à envahir le Royaume de Katler et la Province d'Armory.
- **765 Ep. IV** : Par sa personnalité forte et avec l'aide des lutins, le mystérieux Tarvel prend la tête des opposants à Dero Sinistro. La « guerre de l'affranchissement » commence.
- **774 Ep. IV** : Naissance à Zamar d'Halamstir Martiguir, futur roi des Terres du Nord. Il est le fils d'Alamir et Martha Martiguir.
- **778 Ep. IV** : La guerre de l'affranchissement se termine avec la victoire finale de Tarvel et de ses alliés. Toute la partie Est du Vyrmonus est à reconstruire. L'Empire Vyrmon est formé. Tarvel est élu empereur à l'unisson, et envisage de sérieuses réformes d'unification des royaumes du Vyrmonus. Il prend le nom de Telak IV le Marblusien, en référence aux précédents Telak qui furent eux aussi des souverains réformateurs.

Politique intérieure et étrangère

- **794 Ep. IV** : Halamstir monte sur le trône des Terres du Nord et régnera sous le nom d'Halamstir II.
- **798 Ep. IV** : Halamstir épouse Servia d'Acastela, nièce du roi Hugo III de ConSudre.
- **799 Ep. IV** : Naissance de Gulmùn VI, futur dirigeant de Carnùr.
- **801 Ep. IV** : naissance de Malvir Martiguir, héritier légitime des Terres du Nord.
- **807 Ep. IV** : Naissance d'Aurel Martiguir, deuxième fils de Halamstir et de Servia.
- **808 Ep. IV** : Pour sa 30ème année de règne Telak a réalisé son rêve : unifier les royaumes Vyrmons autour de lui, dans ce qu'on appellera « l'Alliance Impériale » ou encore la « Confédération Impériale ».
- **820 Ep. IV** : Invasion Orque dans les Terres du Nord. Elle est cependant rapidement maîtrisée. Gulmùr VI monte sur le trône de Carnùr.
- **821 Ep. IV** : Naissance imprévue de Hans Martiguir. Sa vie sera dédiée à Uron et il deviendra le plus célèbre paladin de son époque.
- **827 Ep. IV** : Invasions des Hobgobelins dans les Terres du Nord. Vite maîtrisées.
- **829 Ep. IV** : Troubles importants en Bordanie, du côté de Havrebusard. Les ogres font de nombreux raids et infligent d'importants dégâts. Naissance de Keyoke. Ce dernier est emmené dans le Zorbarranus.
- **832 Ep. IV** : Mort de Malvir, l'héritier royal, suite à une épidémie de Véroïe Bleue qui touche la population des Terres du Nord. De nombreux nobles succombent également dans les actuelles Terres du Nord. À la fin de l'année, la Reine Servia meurt elle aussi. Halamstir II a recours à de nombreux anoblissements pour combler les pertes.
- **835 Ep. IV** : Mort d'Halamstir II à l'âge de 61 ans. Aurel devient Roi des Terres du Nord à 28 ans.

Le debut du règne d'Aurel

- **836 Ep. IV** : Aurel se marie avec Kalice de Termorin. Il organise la même année la « chasse aux voleurs ». Le Code des lois est alourdi.
- **837 Ep. IV** : Naissance de Flavia, fille d'Aurel et de Kalice.
- **841 Ep. IV** : Naissance de Panhrir, fils d'Aurel. Sa mère Kalice meurt après cet heureux événement.
- **844 Ep. IV** : Formation des Chasseurs Impitoyables.
- **846 Ep. IV** : Invasions d'Orques-Lezards dans le Barrogstais, rapidement maîtrisés.
- **847 Ep. IV** : Xartur devient Ministre des festivités d'Aurel Ier. Aoui devient Hérault d'Aurel.
- **848 Ep. V** : Découverte de Grelem'ch, le continent perdue, et des énèques, ses habitants. Début du Chaos le 20ème de Chiaror.

Les Chroniques du Chaos

- **849 Ep. IV** : les forces du Mal se développent. Le 20ème de Chiaror, ouverture des portes des Enfers. Naissance des enfants de l'Apocalypse.
- **850 Ep. IV** : Apres plus d'une année de déroute, les forces du Bien reprennent leur courage en même temps que des renforts ne les rejoignent. Les succès reviennent et malgré le sous-nombre, les forces du Bien l'emportent lors de la Grande Bataille du Val Dragon. Les armées du Mal sont vaincues ; L'Empire Vyrmon est sauf. Mariage de Keyoke et d'Aoui.
- **851 Ep. IV** : le calme revient dans les royaumes. Début des agissements de Loup Gris.
- **858 Ep. IV** : Mort de Ferdryn, Grand Prêtre de la Cité-Arbre.
- **864 Ep. IV** : légers mouvements d'Hommes-Lezards, rapidement maîtrisés.
- **870 Ep. IV** : le 14ème de Chiaror, Telak meurt à l'âge de 146 ans et après avoir régné 92 ans!
- **871 Ep. IV** : Une guerre civile se déclenche dans les Terres du Nord. Profitant de l'absence du roi Aurel, certains barons infidèles tentent un coup d'état et occupent Zamar. Les héros du royaume parviennent cependant à libérer la ville et à confondre Taldin, l'un des membres du conseil de Zamar, impliqué dans cette affaire. Les Barons renégats sont poursuivis, rattrapés puis exécutés ou emprisonnés. La Mandragore est anéantie.



La Seconde Guerre de l'Empire

- **871 Ep. IV** : Aurel Ier participe au Grand conseil de la Noblesse Vyrmon. On s'achemine vers un conflit entre les Alliés (Terres du Nord, Empire Vyrmon, ConSudre, Fall, Armory) et les Rebelles (Kérium, Bordanie, l'Oligarchie d'Esbarl, le Petit Comté), qui refusent la poursuite d'un système de confédération impériale sur le continent. Quelques mois plus tard, la seconde Guerre de l'Empire commence.

- **872 Ep. IV** : La première grande bataille de la seconde guerre de l'Empire est remportée par les Alliés au Mont Desloc, sur Armory, qui voit les Alliés emporter une précieuse victoire à la Bataille des deux vallées. Ces derniers prennent possession du Mont Titan. Mais quelques jours plus tard, les armées alliées, fatiguées, sont défaites à la Bataille de Fort Manan. Aurel de Barragosta y trouve la mort. Recevant des renforts, les Alliés parviennent cependant à bouter les Rebelles hors d'Armory après leur avoir tendu une embuscade au Goulet des Vautours.

- **873 Ep. IV** : La guerre de l'Empire s'intensifie. Les Rebelles font appel à des mercenaires pour leur venir en aide. Après avoir remporté quelques succès navals, les Alliés tentent un débarquement dans la Baie de Katler qui se solde par un échec. Les Alliés retournent à Armory pour y préparer une nouvelle offensive beaucoup plus importante. Les préparatifs sont longs. Ces derniers font le blocus de la République de Kérium, à défaut de la prendre.

- **874 Ep. IV** : Les Alliés réussissent à débarquer soudainement et s'emparent de Havrebusard, mais ils ne parviennent pas à tenir la ville. Les troupes Rebelles s'en emparent à nouveau, mais leurs forces sont désorganisées. Rubio de Darno devient le nouvel empereur du Vyrmonus. Les troupes Alliées foncent vers Havrebusard alors que les Rebelles s'y regroupent. Le front s'installe à une cinquantaine de kilomètres seulement, la Bataille du Fleuve est alors indécise. Les forces Alliées en présence, inférieures en nombre, tentent une percée, détruisent une partie de la ville et éliminent plusieurs généraux ennemis mais sont exterminées. Havrebusard reste aux mains des Rebelles mais est exangue. Le front est stabilisé à moins de 20 km de la ville.

- **875 Ep. IV** : Gal Martiguir décède. Son fils Orlando prend sa place sur le trône de ConSudre. Les troupes alliées et Rebelles s'enlisent sur le front. Le conflit s'éternise et plusieurs pays donnent des signes de faiblesse. L'Oligarchie d'Esgarl est renversée par les forces alliées. La Principauté Callanienne naît, grâce à un natif du pays qui prend le contrôle de la région avant l'annexion par les Alliés. Puis, échaudé par la lenteur des mouvements et les frais engagés, Fall se retire du conflit.

- **878 Ep. IV** : Panhrir Ier, après avoir consulté son allié Orlando II de ConSudre, décide de se retirer de la guerre de l'Empire et abandonne la Confédération Impériale mise en place par feu Telak le Marblusien.

- **883 Ep. IV** : recrudescence d'activité pirate sur la côte ouest du pays

Quelques personnages-clés des Terres du Nord

Cette partie décrit en détail quelques personnages importants des Terres du Nord ayant joué un rôle important durant la période 820-875 Ep. IV.

Halamstir II

Né en 774 Ep. IV, Halamstir fut un roi courageux mais malchanceux. Il monte sur le trône à l'âge de 20 ans. Deux ans plus tard, il épouse Servia d'Acastela, une noble originaire de ConSudre, afin de renforcer l'alliance avec le royaume voisin.

Ses fils Malvir et Aurel naissent respectivement en 801 et 807 Ep. IV. Les vingt premières années du règne sont relativement calmes, mais des invasions d'Orques puis de Hobgobelins vont secouter le pays. Puis la fin du règne est plus chaotique, Halamstir voyant coup sur coup son héritier puis sa femme périr de l'épidémie de Vériole Bleue qui ravage le pays à cette époque. Halamstir décède en laissant bien malgré lui le pays dans un moins bon état qu'au début de son règne. Accablé par les catastrophes dans la seconde partie de son règne, il laissera la lourde tâche de redresser le pays à son deuxième fils, Aurel.

Aurel Ier

Notes d'Aoui, barde et historiographe d'Aurel et membre des Pêcheurs Sans Pitié, issues de son manuscrit *Vie et Mort d'un Monarque* :

« Le roi est un homme de haute stature, et de constitution forte. Il est particulièrement compétent dans le domaine martial, et son arme de prédilection est l'épée à deux mains. Il ne quitte d'ailleurs jamais sa fidèle Guelpsia. Le roi, selon ses propres paroles, aime à profiter des plaisirs de la vie. Cette concupiscence est prouvée par notre bon roi à chaque banquet et à chaque fête officielle. En plus d'être un fier cavalier et un escrimeur émérite, le roi est aussi très bel homme, et on ne compte plus les donzelles qui ont succombé à son charme. Certains des opposants du roi disent d'Aurel qu'il est chaotique et nonchalant, notre bon roi s'en moque ; il conserve pourtant, « pour se distraire » selon ses royales paroles, ces opposants, qui ont bien trop peur du roi pour tenter quelque chose contre lui.

Et malgré cette apparence nonchalante que lui prêtent ces manants, Aurel se veut juste et respectueux des lois : c'est en effet sous son règne que les guildes de voleurs ont disparu de la capitale, au terme d'une terrible « chasse aux voleurs », organisée dès l'an 836 Ep.IV. Le code des lois a été alourdi par le monarque, et l'ordre et la justice règnent à travers tout le royaume. Notre judicieux roi a su déléguer son pouvoir à de fidèles et loyaux vassaux, dont les plus connus sont le calme Kedir le Noir, le grand Allassard de Séléana, le célèbre Yssel, connu aussi sous le nom de Baron Pourpre, et la ravissante Tessaril Mercan (...).

« Le roi a également deux enfants : la jolie Flavia, née en l'an 827 Ep.IV, et Panhrir, né en l'an 839 Ep.IV. Malheureusement, la belle et douce reine Kalice est morte en couche à la naissance de ce dernier. »

Le roi Aurel aura un règne florissant et prospère. Sous sa conduite, le royaume résoudra en partie les problèmes liés aux organisations ciminelles. Le code des lois sera considérablement enrichi. Amateur de spectacles et de distraction, Aurel n'aura de cesse de développer l'identité artistique de son royaume et agira comme un mécène auprès de nombreux artistes comme par exemple Xartur, Aoui ou Estrielle.

Le règne d'Aurel sera marqué par un enrichissement général de la population. Le roi est à l'origine de l'expédition qui découvrira le continent Grelem'ch et les Enèques. Le royaume des Terres du Nord traversera finalement la période sombre des



Chroniques du Chaos sans trop d'encombres, car éloigné du cœur du conflit et bien guidé par son roi.

La fin du règne d'Aurel sera plus cahoteuse. En engageant son pays dans la seconde guerre de l'Empire et en apportant son soutien inconditionnel à Rubio de Darno à la mort de Telak (871 Ep. IV), Aurel s'éloignera de son royaume et ne verra pas venir la Guerre Civile découlant du coup d'État des Barons Renégats (fin 871 Ep. IV). Seule l'intervention de plusieurs fidèles héros du royaume permettra à Aurel de conserver son trône.

Mais l'année suivante, en 872, après l'euphorie des victoires, l'Armée Alliée sera défaite à la Bataille de Fort Manan, au cours de laquelle Aurel Martiguir de Barragosta, souverain des Terres du Nord, sera tué au combat, loin de ses terres. Après plusieurs jours de deuil, son fils Panhrir Ier montera à son tour sur le trône des Terres du Nord.

Quelques commentaires au moment de la mort d'Aurel....

(Recueillis par Mirvia Colbin)

Sagace l'Ancien : *Sa disparition prématurée est une perte inestimable. Il rejoint Telak au panthéon des grands souverains. Puisse Uron le garder près de lui.*

Oldarir : *Son attachement au clergé d'Uron et sa droiture en avaient fait un allié précieux pour l'Ordre et la Justice. Uron l'a rappelé près de lui, mais nous garderons à tout jamais son image de grand guerrier.*

Godefroi de Nedrelle : *C'est un grand homme qui nous a quitté. Pour lui rendre hommage, il faut rester unis derrière son héritier et préserver ce qu'il avait réussi à construire.*

Etoiles de Séléana : *C'est un Lion Majestueux de l'Empire que l'on perd, car notre Roi était un vieux félin craint et respecté de ses ennemis. Mais c'est aussi un grand homme que tous ses amis et loyaux sujets pleureront longtemps.*

Bornir : *J'y crois pas! Ce n'est pas possible! Que Gornar le garde près de lui et qu'il repose en paix...Vive Panhrir, son digne successeur!*

Mahim de Cataldin : *Je regretterai l'homme autant que ses orgies et ses beuveries...*

À la mort d'Halamstir, Sagace fut assez vite très apprécié d'Aurel Martiguir, qui le surnomma Sagace l'Ancien le jour de son couronnement. Sagace fut d'ailleurs un témoin privilégié du sacre d'Aurel et de ses premières années de règne. Il écrivit notamment un texte, l'avènement d'Aurel Ier, qui raconte le couronnement d'Aurel et qui lui valut un franc succès auprès de la Cour. Il entama, à cette époque, une série de correspondances avec Corélius de Nedrelle et quelques autres personnalités.

Aux alentours des années 840, Sagace prit un peu de recul avec la Cour, et on le vit s'intéresser à la philosophie, tout en continuant à décrire les différents endroits qu'il visitait dans le royaume au cours de ses pérégrinations. Il assista, à la fin de cette décennie, à l'ouverture des Portes des Enfers et à la Bataille du Val-Dragon, mais curieusement, il écrivit très peu sur cette période. Cependant, quelques années plus tard, il écrivit quelques petits traités philosophiques, traitant notamment de la précarité et du sens de la vie.

Sagace l'Ancien, entreprit, au crépuscule de sa vie, la rédaction des Mémoires Modernes, son ouvrage le plus célèbre, qui le fit définitivement passer à la postérité. Sorte de gigantesque journal, les Mémoires de Sagace reprennent toutes ses notes sur les provinces de Terres du Nord et nous permirent notamment d'apprendre de nombreuses informations sur la civilisation du royaume à son époque, de découvrir sa vision de Barragosta, ou encore de retracer les frontières du pays grâce à ses descriptions précises. Vous trouverez d'ailleurs dans ce manuel des extraits des Mémoires Modernes, par Sagace l'Ancien, dans lesquels il décrit les différentes provinces des Terres du Nord sous le règne d'Aurel Martiguir de Barragosta, Roi des Terres du Nord, dont voici les premières lignes :

J'entreprends aujourd'hui de consigner mes connaissances et mes impressions sur les différentes provinces de mon royaume. Les textes que vous trouverez ci-après sont composés des notes que je pris lors de mes nombreux voyages à travers les Terres du Nord et des informations que j'ai pu obtenir aux Archives Royales de Barragosta (...).

Panhrir Ier

Le fils d'Aurel, né en 841, montera sur le trône des Terres du Nord à la mort de son père, en 872 Ep. IV, à l'âge de 29 ans. Souverain éclairé, Panhrir gouverne avec discernement, modernise le code de loi, mais est contraint de faire sortir le pays du système impérial, entraînant un recul dans les relations commerciales avec certains pays. On lui doit notamment de nouvelles alliances commerciales avec le pays de Fall. Suite à des raids pirates, Panhrir se montra également soucieux de consolider les défenses des côtes et de renforcer l'influence de la marine militaire, achetant en cela des navires à ses voisins Falliens.

Sagace l'Ancien

Né en 794 Ep. IV, Sagace l'Ancien, le célèbre écrivain originaire de Barragosta, fut l'un des témoins majeurs du règne d'Aurel de Barragosta, mais également de son père Halamstir, et dans une moindre mesure, de l'avènement de Panhrir Ier. Très jeune, déjà, Sagace avait déjà le goût de l'écriture. Issu d'une famille aisée, il aimait décrire le faste des réceptions qu'organisaient ses parents.

Adolescent, il fut présenté à la Cour d'Halamstir. En 814 Ep. IV, alors âgé d'à peine 20 ans, Sagace fit publier ses premiers essais sur l'Art de Gouverner, textes qui reçurent un accueil mitigé dans l'aristocratie Nordoise.

Cependant, il s'attira les bonnes grâces d'Halamstir en commentant les chasses royales et se faisant l'un des spécialistes du circuit des Joutes Royales. C'est à cette époque qu'il commença à apprécier les déplacements dans les Terres du Nord. Il écrivit également plusieurs textes sur les différentes régions des, notamment autour de Barragosta.



Étendard des Terres du Nord

LES HABITANTS DES TERRES DU NORD

Note : Un habitant des Terres du Nord est appelé un « Nordois ».

La Population

Extrait des *Mémoires Modernes*,
de Sagace l'Ancien :

« (...) Je commencerai tout d'abord par présenter la population (...) Bien que les censeurs royaux effectuent (irrégulièrement) des recensements de population (de tous les 5 ans à tous les... 50 ans!), il reste difficile d'évaluer le nombre précis de sujets de sa majesté Aurel. Pour ma part, je pense que près de 17 millions de personnes vivent dans les Terres du Nord. Bien sûr, je ne suis pas infaillible, malgré mon âge avancé, et je peux bien sûr me tromper! Cependant, il me semble assez raisonnable d'avancer un tel chiffre.

Ce nombre peut paraître un peu élevé pour un royaume de la taille des Terres du Nord, mais il faut cependant rappeler que la natalité reste forte dans les Terres du Nord. Par ailleurs, la mortalité infantile reste relativement faible, grâce au formidable travail accompli par les prêtres, ceux d'Iniva et de Lurmina notamment. Notre beau royaume, en cas de période de paix prolongée, pourrait donc voir sa population fortement augmenter dans les prochaines années!!! (...) Il semble également important de préciser que la population est à très majoritairement rurale, même si les grandes villes, à l'instar de la capitale Barragosta, augmentent chaque année le nombre de sujets vivants bien à l'abri derrière leurs enceintes (...).

« Les Terres du Nord sont un royaume à forte dominante humaine; La population est composée d'humains aux sept huitièmes (selon mes estimations, confirmées par l'école de magie de Barragosta). Sur le huitième restant, je dirais, sans trop m'avancer, qu'on compte bien un vingtième de races elfiques (Note : il est cependant difficile d'évaluer avec précision le nombre d'elfes et de demi-elfes résidant dans les Terres du Nord; Les elfes des bois et les elfes aquatiques ne se comptabilisent pas facilement, et seule la population des elfes gris peut être estimée correctement. Les hauts-elfes, quant à eux, résident le plus souvent dans les villes humaines, ce qui facilite leur calcul) (...). Considérons à présent le cas des nains : à mon sens, cette race correspondrait à environ un habitant sur vingt-cinq des Terres du Nord. Mais, si les nains déracinés et les nains d'égouts sont faciles à estimer, du fait de leur habitat proche des sociétés humaines, les nains des collines et des montagnes ne peuvent être comptabilisés que de manière imprécise. Enfin, les petites-races (gnomes et halfelins) doivent représenter un peu moins de trois parmi 100 des Nordois, et le pour-cent restant est composé de ce que je nommerai « autres » pour simplifier (...).

La Religion

« (...) La religion et les dieux tiennent bien sûr une place importante chez les Nordois ; tout habitant ou presque prie et respecte une ou plusieurs divinités. La tolérance religieuse est assez importante, même si dans certaines villes, il existe quelques antagonismes entre les différents clergés (...)

D'après mes observations, la carte d'expansion des religions dans les Terres du Nord ressemble à celle-ci :

Le culte d'Uron est bien sûr la religion principale du pays ; on trouve des temples et des fidèles dans presque chaque ville et villages des Terres du Nord. Chacune des six grandes cités abrite un temple du dieu du feu. Le clergé d'Uron est donc tout-puissant dans les Terres du Nord et possède une influence non négligeable dans l'intégralité du royaume.

Le culte de Dakrel' est surtout répandu dans les régions côtières, et plus particulièrement autour des grands ports, notamment Fanin et Ryàn. L'influence de ce clergé est très importante sur tous les métiers de la mer et les régions vivant essentiellement des produits aquatiques. Le clergé de Xamidi est lui aussi très bien implanté dans les villes côtières, un peu moins dans les grandes cités mais un peu plus dans les autres villes. C'est une divinité appréciée des marins et des paysans.

Le clergé de Marblus est lui aussi fort influent ; et bien que ses fidèles soient moins nombreux que ceux des clergés précités, leur pouvoir est important du fait de leur rôle primordial dans la justice du pays.

Le clergé de Gornar a une influence limitée sur les côtes, mais possède un pouvoir incontestable dans l'intérieur des Terres, à Barragosta, mais surtout dans son fief de Zamar.

Le clergé d'Appoca est surtout répandu dans les campagnes, et n'a qu'une influence minime en ville. Appoca est vénérée par les paysans, les propriétaires terriens, les chasseurs, les bucherons, etc...

Fresha n'a aucune influence ou presque dans les villes et très peu dans les campagnes, mais son influence est décuplée dans les décors naturels et les forêts en particulier. Elle est une des divinités principales des Elfes. Veuillez également noter que le clergé de Fresha possède une spécificité bien particulière : son lieu de pèlerinage principal, la Cité-arbre, serait située dans les Terres du Nord, quelque part à l'est de Barragosta (...)

Tous les autres clergés sont représentés à plus petite échelle, même si certains ne le sont pas de manière officielle (...).



AD 08

Un prêtre d'Uron

L'Hygiène

Dans les Terres du Nord, l'hygiène est une notion toute somme relative ; Traditionnellement, les Nordois prennent un bain par mois, plus par habitude que par réel soucis de propreté. Les Nobles ont tendance à se baigner à peine plus que cela. Il est en revanche courant que les habitants se nettoient au moins le visage assez fréquemment. Les gens aisés ont souvent recours à des parfums et des pommades odorantes à base de fruits séchés pour masquer certains relents... Il est également bien vu d'avoir des gaz après un repas, ce qui montre à votre hôte que non seulement vous avez bien mangé, mais en plus que vous digérez bien le repas ! Les gens du peuple n'ont généralement qu'une ou deux tenues qu'ils revêtissent tout au long de l'année. En revanche, il est de coutume d'avoir des habits de fête pour les célébrations religieuses, et ces habits se doivent d'être propres et bien brossés.

Saluer

Lorsqu'ils se rencontrent pour la première fois ou bien croisent un ami ou une connaissance, les hommes Nordois ont coutume de se serrer l'avant-bras. Cette tradition ancienne était initialement prévue afin de voir si l'interlocuteur ne dissimulait pas une dague dans sa manche. En dehors du côté pratique, ce geste est devenu le signe de salut officiel des Nordois.

Les hommes saluent les femmes d'une simple révérence, et les femmes entre elles font de même. Cependant, on voit de plus en plus de femmes aventurières serrer les avant-bras des hommes ou des femmes qu'elles rencontrent.

Trinquer

Trinquer est plus qu'une tradition dans les Terres du Nord : un des affronts les plus graves qu'on puisse faire à une personne est de refuser de trinquer avec elle ; Un tel manque de respect signifie la plupart du temps que la personne qui refuse de trinquer méprise, voire haït la personne lui ayant proposé son verre.

La Majorité

Dans les Terres du Nord, tout comme dans ConSudre, la majorité est de 15 ans. Ce chiffre est valable pour la possession de terres, les affaires pénales, l'exercice d'un métier ou la prise d'une fonction... À sa majorité, un jeune Nordois passera une sorte d'épreuve initiatique : après avoir prié la divinité dans laquelle il croit, il sera placé dans un enclos avec un cheval, devra s'en approcher puis le monter sans aucun harnachement.

Viennent ensuite de nombreuses fêtes, qui donnent généralement lieu aux premières cuites des jeunes majeurs, et parfois même à leur dépucelage, en raison de l'état d'ébriété avancés des jeunes, ou tout simplement de leur joie ! À quinze ans, les jeunes Nordois sont considérés comme des adultes, bien que quelques fonctions leur restent officiellement interdites : les postes de gradés dans les armées (permis à partir de 16 ans), l'administration des territoires (âge légal : seize ans, même si des dérogations spéciales pour abaisser cet âge peuvent être entérinées par décret royal), le commerce du corps (entendez la prostitution, autorisée à partir de 16 ans), la prêtrise (l'âge légal dépend des clergés : il peut aller de quinze à dix-huit ans). Enfin, dans le domaine de la magie, prodige mis à part, on voit rarement d'aussi jeunes personnes devenir si tôt magiciens, en raison de la difficulté et de la longueur des études.

Fascinante Panthère

Voyez les grands aigles majestueux

Qui semblent nager dans le ciel bleu ;

Voyez le pivert niché dans l'arbre

Qui travaille toujours sans palabres ;

Voyez le cheval qui Galope comme un fou

Traversant sans relâche les champs et les forêts

Voyez ce jeune lièvre au pelage si doux,

Qui évite soigneusement les collets ;

Voyez l'éléphant si fort et si puissant

Qui fascine à la fois petits et grands

Et voyez enfin le dauphin sur le dos

Qui vient près de vous faire le beau ;

Aucun n'égale la panthère de la nuit

Dont l'œil si profond et acéré luit

Telle une belle gemme si fine

Alors que sa grâce féline

La rend attirante et mystérieuse

Elle, la bête si dangereuse.

Ses crocs ne laissent aucune chance à sa proie

Que la panthère pourchasse chaque fois

Avec son regard si précis

Et ses terribles griffes sorties.

Sans pour autant laisser de trace,

Tout en revenant de la chasse

La panthère va tranquillement s'allonger ;

Chut ! Elle va maintenant digérer...

Atalan Bospur

La Place des femmes

Dans les Terres du Nord, les femmes sont considérées comme les égales des hommes ; Et, aussi surprenant que cela puisse paraître dans une société médiévale, cette situation est bien une réalité. Mais, bien que l'équale de l'homme, la femme des Terres du Nord ne pratique pas tous les types de métiers, et ne remplit pas non plus tous les types de fonctions ; Ce n'est pas qu'elle n'y a pas accès, mais parce que les Nordois considèrent que les femmes, pour des raisons physiques, morphologiques, psychologiques ou culturelles, y est moins prédisposée que l'homme (des Terres du Nord, cela va sans dire).

Ainsi, bien que les guerrières soient monnaie courante dans les Terres du Nord, les combattants Nordois sont majoritairement des hommes ; l'armée royale ne compte qu'une femme pour vingt hommes. Parmi les diverses sous-classes de Combattants, la plus forte proportion de femmes est trouvée chez les Rôdeurs, mais aussi dans la Classe de Prestige d'Archer Monté Nordois. Il est plus rare de trouver des femmes Nordoises dans la classe de Paladin.

Mais ces constatations ne doivent pas dissuader des joueurs ou des joueuses de choisir n'importe quelle classe de combattant pour leurs personnages féminins originaires des Terres du Nord.

D'ailleurs, la médiocrité des combattantes Nordois existe peu ou pas ; Celles qui choisissent le métier des armes sont généralement douées, et la qualité des combattantes pallie leur nombre peu important par rapport aux hommes.

La culture Nordoise ne s'y prêtant pas, on trouve très peu de Barbare parmi les femmes. Les seuls Barbares qu'on puisse trouver sont généralement des hommes étrangers ayant quitté leur patrie ou ayant été enrôlé comme gladiateur.

Les femmes Nordoises sont également peu présentes dans les métiers de la justice et de la politique (en revanche, elles sont nombreuses à exercer le pouvoir sur leurs terres) ; On trouve très peu de femmes dans les administrations, peut-être parce qu'elles s'en désintéressent. En revanche, elles s'impliquent beaucoup dans la vie religieuse, et on trouve une grande part de femmes dans les ordres (environ 50% de femmes). Certains clergés comptent même presque 75% de femmes (Appoca), et le clergé de Lurmina, qui n'accepte que les femmes, en compte bien sûr 100%! Proches de la nature, les femmes Nordoises apprécient également la profession de Druides.

Les femmes Nordoise sont également attirées par la magie ; nombreuses sont celles qui choisissent la voie des arcanes mystérieuses, malgré les études ardues qu'elles impliquent. Il est cependant difficile d'évaluer avec précision la part des femmes dans ce

domaine, car les Magiciens n'ont pas d'ordres aussi rigides que les Prieurs (sauf peut-être l'Assemblée). Il semblerait qu'au niveau des Ensorceleurs, on puisse également noter une très forte propension de femmes.

Enfin, au niveau des Roublards, bien qu'il soit difficile d'évaluer leur nombre avec précision, on peut estimer que 30 à 40% des Roublards sont de sexe féminin. La part des femmes est encore plus importante dans les métiers des arts : 50% des Bardes sont en réalité des Bardesses.

Noms

Bien que les Terres du Nord aient subies plusieurs vagues d'immigration, il reste tout de même une tendance dans certains noms. Les prénoms masculins se terminent souvent par les terminaisons suivantes : -ir, -im, -in. Des exemples de noms incluent Amadir, Alvim, Ferdrin (prononcez « Ferdrinne »).

Les prénoms féminins utilisent souvent des suffixes en -ie, -jie ou encore en -tha, comme Déorie, Herenjje ou Martha.

La place du cheval

Extraits de *L'Empire et les royaumes, Partie II : Au royaume du cheval à crête*

« Bien sûr, on connaît l'excellente qualité des chevaux des Terres du Nord, qui équipent la cavalerie du Royaume mais aussi celle de l'Empire : les Kerhnir et les Yahnors sont les plus recherchés de l'Empire. Mais on connaît moins les autres ressources des Terres du Nord : le vin, les fourrures, les minerais ou les céréales, dont un bon nombre de ces activités sont centrées sur Barragosta, la capitale indiscutable du royaume. » (...)

Réduire la place du cheval dans les Terres du Nord à une simple monture serait une grossière erreur. En effet, pour les Nordois, le cheval occupe une place toute particulière dans leur société.

Lorsque des immigrants Carnùriens vinrent coloniser les Terres Hostiles (qui s'étendaient autrefois sur la majorité des Terres du Nord actuelles), il y a très longtemps, ils importèrent avec eux des chevaux de grande taille, bons coursiers, qui contrastaient avec les chevaux puissants des Terres Hostiles, un peu plus petits bien que remarquablement robustes. Au fur et à mesure, les deux races se mélangèrent et les hordes de chevaux sauvages devinrent légions.

Cette race de chevaux, au caractère bien trempé, ne cessa d'intriguer et de passionner les populations locales. Les Chevaux Nordois sont aisément reconnaissables en raison de leurs sabots fendus (comme ceux des chèvres) et de leur chevelure en crête, à l'image des casques romains.

Bien plus tard, les Nordois sont devenus des éleveurs compétents et d'excellents cavaliers. Dotés de bêtes aux capacités physiques supérieures aux autres races de chevaux, les Nordois ont une vie qui s'articule assez souvent autour du cheval et des commerces qui lui sont liés. Les métiers de l'élevage des chevaux sont très valorisants. De même, les maréchaux-ferrands, les charretiers ou les maroquiniers spécialisés dans les selles (on les appelle les « selliers » dans les Terres du Nord) sont assez estimés.

Les chevaux à crête sont relativement grands mais surtout musculeux. Par leurs aspects (sabots, crêtes), beaucoup d'étrangers pensent qu'ils ont quelque chose de magique en eux. La plupart des Chevaux Nordois sont dans des teintes sombres, et il existe trois grandes sous-races dans les chevaux Nordistes : les Kerhnir, les Sheridir et les Yahnor. Les Kerhnir sont les montures les plus anciennes du royaume. Leur robe est de couleur prune, parfois avec des reflets bleutés. Les Yahnor sont d'un noir de jais, très profonds. Les Sheridir sont eux aussi noirs, mais d'une teinte plus claire et parfois parsemés de petits poils blancs par endroits.

Au-delà de l'aspect économique, le cheval a pris une place socio-culturelle dans la vie des Nordois ; par exemple, les jeunes hommes se coiffent souvent avec une queue de cheval ou une tresse, qu'ils coupent à leur mariage pour l'offrir à leur femme en guise de gage de fidélité et d'amour.

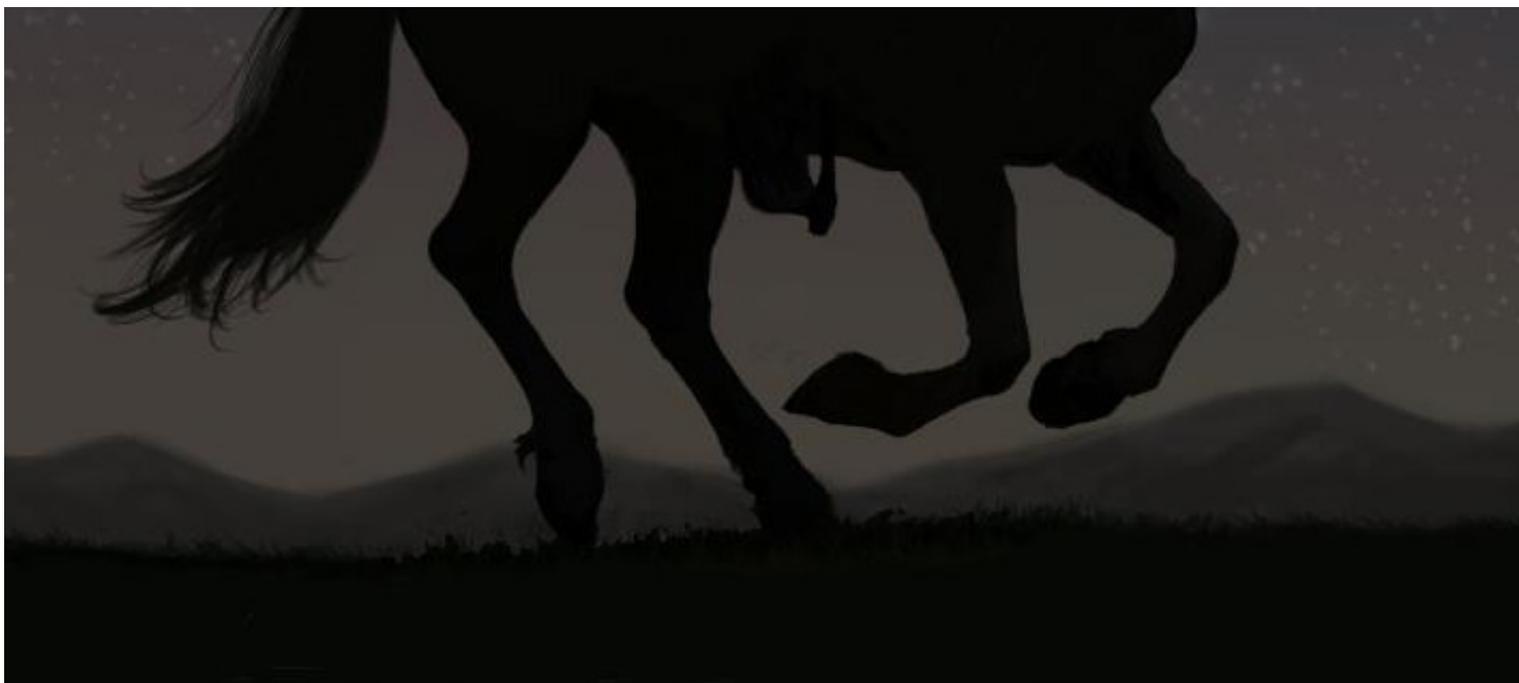
Les cavaliers prennent grand soin de leur monture et il n'est pas rare qu'ils les décorent à l'aide de bijoux spéciaux ou en ornant les selles ou les bardes de leurs chevaux. Certains, bien que rare, teignent aussi les crêtes. Les Nordois sont volontairement dépensiers pour ce qui touche à l'équipement de leur destrier, et rechercheront systématiquement la qualité au détriment du prix.

Le rituel de la majorité, pour les jeunes Nordois est également lié aux équidés : les futurs majeurs doivent en effet parvenir à monter un cheval sauvage.

Les rodéos, les courses de chevaux, les courses de chars sont les jeux les plus prisés par les Nordois. De même, en temps que spectateurs, les gens du peuple sont friands de joutes, l'épreuve reine. Le circuit des Joutes Royales est l'épreuve qui déclenche le plus les passions.

Enfin, la loi est très sévère pour les voleurs de chevaux, qui risquent la pendaison. Le meurtre de chevaux de manière volontaire est puni par la pendaison du criminel.

Enfin manger de la viande de cheval est puni par la loi et serait vu comme une offense profonde ; les habitants n'hésiteraient pas à dénoncer un tel individu aux autorités locales. De toute façon, aucune auberge ne risquerait l'impopularité ou la fermeture en servant de la viande de cheval.





Équipement

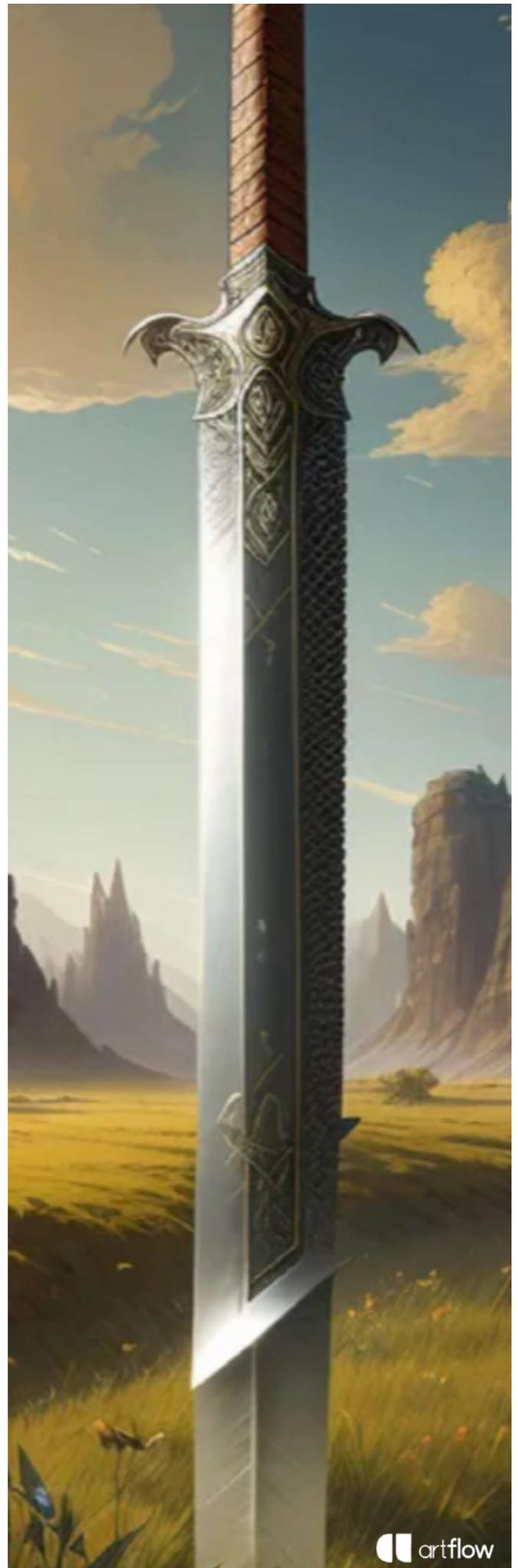
Les Nordois, lorsqu'ils possèdent un cheval, ont tendance à privilégier les armes leur permettant un usage aisé à dos de monture, comme l'épée courte, le cimenterre, la lance et l'arc court. Il est très fréquent de rencontrer des habitants ayant l'épée courte au côté plutôt que la dague, car l'épée courte fait partie des armes de base du Nordois.

Les Nordois apprécient également les cottes de mailles, car celles-ci leur donnent un excellent compromis entre protection et légèreté, ce qui est particulièrement utile lorsqu'on chevauche une monture. Les boucliers des Nordois sont ronds, ce qui leur permet d'éviter de blesser leurs montures avec les angles.

Lorsqu'ils sont au sol, les Nordois apprécient la précision et l'efficacité de l'épée longue ou les coups de taille du cimenterre. Il est alors courant de manier l'épée et le bouclier rond, alors qu'on garde à sa ceinture l'épée courte.

Au niveau des choix des couleurs, les Nordois aiment particulièrement deux jeux de couleurs aux vertus symboliques pour eux : le bleu et le rouge (se rapportant à la famille royale et à la noblesse) et le jaune et le beige (les couleurs du drapeau Nordois). Le noir est également une couleur appréciée. Les Nordois apprécient le cuir, car ils trouvent que cette matière se marie bien avec les chevaux. De plus, l'ensemble de l'équipement lié au cheval est souvent en cuir (selles, sacoches, rênes, etc.)

Le personnage d'Ivir, Maréchal-Ferrant (ci-dessus) est une bonne représentation visuelle des Nordois.



Le mariage

Un mariage est souvent célébré durant toute une semaine. Les mariés sont alors entourés de leurs proches et de quelques amis. Les mariages se déroulent le plus souvent dans un endroit un peu reculé (pour les citadins) ou le plus souvent dans le village d'origine d'un des deux époux. Des jeux et des sortes d'épreuves sont organisés pour les mariés dans tout le village. Traditionnellement, les mariages se déroulent en Lurminor ou en Appocor.

Le mariage est un engagement religieux ; le concubinage est peu courant, mais ne dérange pas la population (mais un peu les autorités religieuses).

En ville, il existe des entremetteuses : ces dernières peuvent provoquer des rencontres entre des jeunes gens, le plus souvent à la demande des familles et à l'insu des personnes directement concernées.

Dans les villages, le mariage est une contrainte économique ; il est en effet bien plus facile de posséder des terres et de les exploiter à deux, et les enfants du couple pourront ensuite aider leurs parents aux travaux. À la campagne, les pressions familiales sont courantes.

Dans les Terres du Nord, c'est le mari qui verse la dot à la famille de la mariée, en fonction d'un prix fixé par avance et par accord. Cependant, en contrepartie, la famille de la mariée doit assistance à la famille du marié dans la limite de la dot. Cette assistance peut être d'ordre militaire, en nature, en corvée ou financier.

Lors des mariages, les jeunes hommes qui portent la queue de cheval ou des tresses se coupent les cheveux pour les offrir à leur femme en gage d'amour.



Place et rôle de la Noblesse

Les nobles ont joué et jouent encore un rôle non négligeable dans les Terres du Nord. Forts d'une trentaine de barons, d'une douzaine de comtes et de six Ducs, qui tiennent des ministères ou des fonctions dans l'administration royale, les nobles ont cependant un pouvoir bien plus grand que ce que ne laisse présager leur nombre. Ils ne peuvent certes pas tous vivre de leurs rentes et font donc exploiter leurs terres par leurs gens. En l'absence d'autres fonctionnaires tels qu'un Homme de Loi ou un prêtre de Marblus, c'est au noble de rendre justice sur ses terres et de trancher les litiges entre ses gens. Souvent, les nobles emploient des auxiliaires pour ces tâches, comme les Prévôts.

L'une des fonctions premières des nobles dans l'économie des Terres du Nord est de fournir du travail ; Aux cerfs tout d'abord : trop pauvres pour travailler leurs propres terres (à l'inverse des vilains), ils travaillent sur les terres du seigneur en échange d'un petit salaire et de la protection du seigneur. Certains nobles préfèrent offrir le gîte et le couvert en échange du travail des serfs.

Les nobles emploient également un certain nombre de domestiques, jardiniers, palefreniers, nourrices, cuisiniers et autres artisans, selon leurs moyens et leur statut, pour s'occuper de leur demeure, de leurs bêtes ou de leurs enfants.

Enfin, les nobles sont d'excellents pourvoyeurs de missions pour les mercenaires et autres aventuriers ; ils ont toujours un secret de famille à garder, un brigand insaisissable sur leurs terres ou une terrible bête qui sévit dans la région... Et cela n'est jamais bon ni pour leur image, ni pour leur pouvoir. Aussi font-ils souvent appel à des aventuriers pour résoudre des affaires corsées.

Dans le même ordre d'idées, les nobles sont nombreux à employer des soldats pour protéger leurs propriétés, leurs troupeaux et leurs terres. En effet, l'une de leur obligation est la protection du fief dont ils ont la direction, sans quoi ils pourraient leur être retirées par le roi. Ils doivent assistance au roi et doivent chaque année effectuer un impôt sous forme de service militaire, qu'ils peuvent cependant décider de payer en espèces sonnantes et trébuchantes.

Quelques nobles des Terres du Nord essaient de garder une certaine indépendance vis-à-vis du roi, mais leur marge de manoeuvre est des plus limitées s'ils n'ont pas suffisamment d'influence, d'appuis et de prestige vis-à-vis du peuple ou des autres nobles. En fait, les nobles le sont devenus à la base en récompense pour leurs exploits guerriers, mais force est de constater que nombreux sont ceux pour qui ce glorieux passé est aujourd'hui un lointain souvenir de famille.



Les barons Nordois gèrent souvent des fiefs de petite taille, pouvant comprendre jusqu'à trois villages sur leurs terres. Généralement peu riches, les barons conservent cependant le prestige de la noblesse. Ils lèvent leurs impôts sur leur gens, ce qui leur assure un minimum de revenus dans l'année. Leurs seuls vassaux sont des chevaliers à qui ils attribuent un petit lopin de terre et une demeure.

Les Comtes gèrent des terres plus importantes et ont parfois un baron ou deux comme vassaux. Ils constituent une force non négligeable, car leurs troupes sont plus nombreuses et bien mieux équipées que celles des barons, en général.

Les Ducs sont parmi les Nobles les plus influents du royaume. La plupart sont fidèles à la couronne, et heureusement, car leur pouvoir réuni serait à même de menacer la famille royale... mais comme justement les Ducs Nordois y sont souvent affiliés d'une certaine manière...

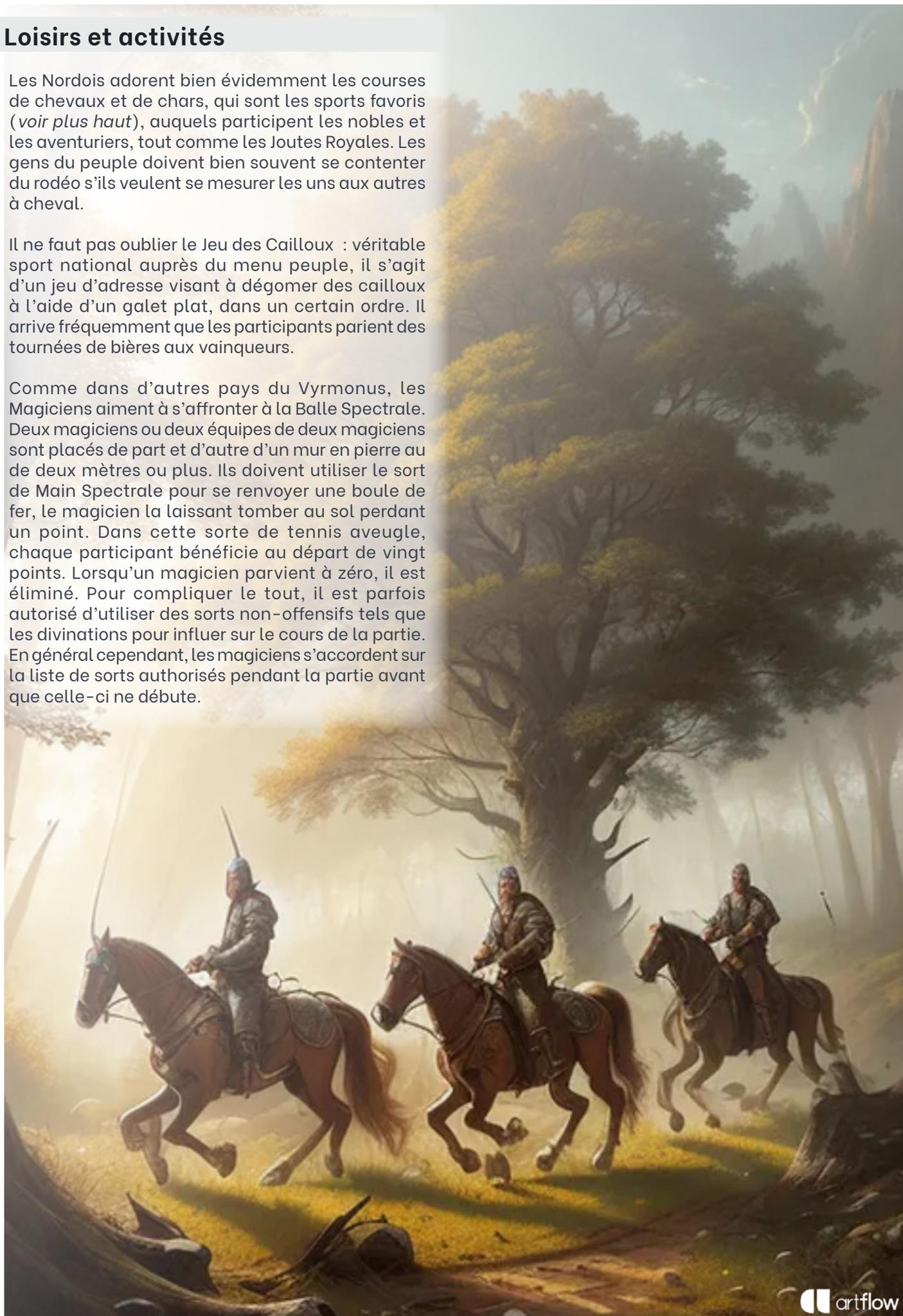
Les Marquis n'existe plus, et pour cause : leur fonction principale est de protéger les marches du royaume, rares dans les Terres du Nord. Cette espèce de nobles est en voie de disparition, car on n'en trouve qu'à la frontière avec ConSudre.

Loisirs et activités

Les Nordois adorent bien évidemment les courses de chevaux et de chars, qui sont les sports favoris (*voir plus haut*), auxquels participent les nobles et les aventuriers, tout comme les Joutes Royales. Les gens du peuple doivent bien souvent se contenter du rodéo s'ils veulent se mesurer les uns aux autres à cheval.

Il ne faut pas oublier le Jeu des Cailloux : véritable sport national auprès du menu peuple, il s'agit d'un jeu d'adresse visant à dégomer des cailloux à l'aide d'un galet plat, dans un certain ordre. Il arrive fréquemment que les participants parient des tournées de bières aux vainqueurs.

Comme dans d'autres pays du Vyrmonus, les Magiciens aiment à s'affronter à la Balle Spectrale. Deux magiciens ou deux équipes de deux magiciens sont placés de part et d'autre d'un mur en pierre au de deux mètres ou plus. Ils doivent utiliser le sort de Main Spectrale pour se renvoyer une boule de fer, le magicien la laissant tomber au sol perdant un point. Dans cette sorte de tennis aveugle, chaque participant bénéficie au départ de vingt points. Lorsqu'un magicien parvient à zéro, il est éliminé. Pour compliquer le tout, il est parfois autorisé d'utiliser des sorts non-offensifs tels que les divinations pour influencer sur le cours de la partie. En général cependant, les magiciens s'accordent sur la liste de sorts autorisés pendant la partie avant que celle-ci ne débute.





CALENDRIER ET FÊTES DES TERRES DU NORD

Calendrier

Les habitants des Terres du Nord utilisent le calendrier dit « Calendrier Vyrmon », le calendrier classique utilisé dans la majorité des pays du Vyrmonus.

Dans les Terres du Nord, l'année commence le 1^{er} d'Uronor. Voici donc, pour mémoire, la succession des mois (mois) et leur nom dans le Calendrier Vyrmon :

Uronor – Rebior – Lurminor – Bohpor – Marblusor – Shalor – Xamidor – Daganor – Gornor – Chiaror – Knl'kor – Abbor – Dakrel'mor – Freshor – Hamor – Lucrinor – Inivor – Appocor.

Fêtes

1^{er} d'Uronor : Le jour de l'an.

C'est ce jour que l'on fête la nouvelle année, en même temps que la gloire d'Uron. On benit Uron pour l'année écoulée et on le remercie en avance pour l'année à venir en faisant des offrandes aux temples. De grands banquets sont organisés, et on oublie ce jour-là toutes les rancœurs passées envers ses voisins ou amis ; de nombreuses pénitences prennent fin en ce jour. Les pénitents implorent le pardon d'Uron et passent la journée en prière. Personne ne travaille ce jour-là ; les victuailles sont préparées par toutes les femmes du village ou du quartier et sont mises en commun. Même les mendiants sont conviés à cette fête, et bien qu'ils doivent manger à part, ils peuvent prendre part aux réjouissances. Le soir, de grands bals ont lieu sur les places de marché, et les festivités se prolongent jusque tard dans la nuit.

Le 14^{ème} d'Uronor :

Le jour de la flamboyante Isabeau.

En 34 Ep. IV, sur la côte Nord de la Bordanie, un vénérable Dragon Rouge terrorisait et ravageait les villages de la région et notamment la ville de Vieux-Port. Le Dragon exigeait des tributs, des offrandes et se comportait en seigneur et maître. Le dirigeant de l'époque envoya ses armées, puis ses plus valeureux héros, mais tous succombèrent face au dragon, les uns après les autres.

Un jour toutefois, un groupe parvint à presque faire jeu égal avec le Dragon. Mais ils ne parvenaient pas à tuer le Dragon. Une vaillante prêtresse d'Uron du nom d'Isabeau se détacha alors du groupe et protégée par sa foi, elle défia le Dragon de parvenir à la brûler de son souffle ardent. Le Dragon, souffla, souffla, mais malgré ses blessures, Isabeau résistait. Énervé, fatigué, le Dragon se focalisait sur cette prêtresse d'Uron qui le défiait, et il ne vit pas des héros et des soldats s'approcher de lui dans son dos.

Le Dragon fini par un dernier souffle de feu, et ce dernier souffle fini par venir à bout d'Isabeau, qui finit par brûler vive, malgré la protection d'Uron. Mais le Dragon, désormais incapable de souffler et exténué, finit par être abattu.

Depuis ce jour, une fête est donnée chaque année en son honneur, à l'anniversaire de sa mort ; cette fête existe dans les Terres du Nord, Carnûr, ConSudre, le Vyrman et la Bordanie. À l'aube tous les habitants font une prière silencieuse pour la sauvegarde de l'âme d'Isabeau. Isabeau est devenue le symbole des héros en général, et des héroïnes en particulier, la journée étant consacrée à des épreuves de force, d'adresse et de réflexion réservées aux femmes et aux jeunes filles. La soirée est consacrée à la narration des histoires des exploits des héros en vogue, puis les bardes finissent la soirée en chantant leurs louanges.

1^{er} de Rebior : Le Jour des Fols.

Il s'agit d'une journée équivalente sur Terre au 1^{er} Avril. Ce jour n'est pas chomé, mais on y fait en général de nombreuses farces et autres tours pendables à ses amis. Ce jour est également l'occasion pour les habitants de ridiculiser les gens avec lesquels ils ont eu de sérieux différends pendant l'année. Il peut ainsi arriver que certaines blagues ou petites vengeance dégénèrent, et il survient parfois quelques accidents fâcheux.

1^{er} de Lurminor : Le Jour du Masque.

Ce jour-là, également appelé « Le Jour des Fols Amours » consiste en une sorte de grande fête où les villageois sont masqués à la manière du carnaval de Venise. Lurmina est célébrée par les habitants, qui s'amusent voire prennent du plaisir avec n'importe qui, puisqu'ils sont masqués. En revanche, les jeunes filles qui sont encore vierges sont cloîtrés dans leurs chambres pendant toute la durée de la fête, et elles adressent des prières à Lurmina afin d'avoir dans leur vie amour et fertilité.

15^{ème} de Lurminor :

Le jour d'honneur et d'amour.

Cette journée est placée sous le signe du romantisme et il est de coutume pour les jeunes hommes des Terres du Nord de déclarer leur flamme à leur dame de cœur lors de cette journée. À cette date se déroule la première joute du circuit dit de « Joutes Royales ». Ce tournoi est celui qui permet de désigner les favoris pour l'année à venir. Mais la première joute royale est également celle de l'honneur au service de l'amour, et tous les combattants doivent représenter une dame pour les combats. Bien que les combattantes soient admises, elles doivent choisir de représenter une femme, car le vainqueur fait de la dame de ses pensées la reine de la journée. Le circuit des Joutes Royales est très profitable aux divers commerçants, qui installent des échoppes près des lieux du tournoi, et de nombreux spectacles de bateleurs et d'amuseurs ont lieu avant l'épreuve tant attendue. Les diverses joutes locales ont lieu le 10^{ème} de Lurminor, et la Joute Royale à lieu le 15^{ème} dans la ville de Fang.

1^{er} de Bohpor : Le jour de l'esprit.

Cette fête dédiée à Bohpo, est le rendez-vous des intellectuels de tous bords, des magiciens et des nobles les plus cultivés. Pour la population, un lettré lit en public un livre que les personnes ne sachant lire viennent entendre. Dans les grandes villes, quand le climat le permet, des salons philosophiques s'installent en plein air, des magiciens se réunissent en congrès pour parler des progrès, des problèmes ou des découvertes magiques. De nombreux tournois d'échec sont organisés, les bardes ou les sages énonçant des énigmes tordues

auxquelles seuls les personnes les plus intelligentes peuvent répondre. Parfois, des duels « amicaux » de magie sont organisés dans les grandes villes, bien que les cités loyales hésitent à déployer tant de puissance en public, du fait de la difficulté de maîtriser les énergies magiques.

1^{er} de Marblusor : Le jour de la justice.

Ce jour-là, les verdicts de procès importants sont rendus, et la populace peut assister à des audiences publiques, généralement en plein air. Des exécutions de grands criminels ont lieu sur les places publiques. Dans l'après-midi, des tribunaux itinérants règlent les différends entre paysans, des affaires mineures, etc... Puis les crieurs énumèrent des lois plus ou moins connues, ce qui a le don d'exaspérer la majorité des habitants. Certaines affaires peu claires sont réglées par le biais de duels ; dans les grandes villes on organise parfois des combats au bâton ou des tournois de tir à l'arbalète, sauf à Carfax, où prend place la 2^{ème} Joute Royale, présidée comme d'habitude par le Roi. C'est enfin à Carfax qu'on adoube des chevaliers pour leur bravoure, leur courage et leur respect de la justice.

1^{er} de Shalor : Le Jour des Jeux.

Cette fête est très appréciée, car elle permet aux gens de faire quelques jeux et autres concours pour remercier la déesse de la Chance et des voyages. Les Nordois prennent part au jeu national : le Jeu des Cailloux. Bien que de nombreux jeux soient pratiqués le 1^{er} de Shalor, c'est ce dernier qui est le plus joué. On organise également assez fréquemment des courses de chevaux ou de chars afin de distraire le peuple. Le soir, les personnes agés des différents villages en profitent pour raconter les périples de leur jeunesse aux plus jeunes. C'est également une journée où l'on accueillera volontiers le voyageur de passage. Une assiette pleine et une coupe de vin est en traditionnellement préparée pour parer à cette éventualité.

1^{er} de Xamidor : Le jour de la pluie.

Ce jour-là, dédié à la déesse du climat, on assiste à des danses de la pluie exécutée par des ouailles du culte de Xamidi. Pour ces personnes, s'il pleut en effet en ce jour, cela est synonyme de bonheur et de récoltes prospères ; En revanche, s'il ne pleut pas, les récoltes risquent d'être mauvaise, et il faut alors faire des offrandes pendant tout le mois pour apaiser Xamidi. La soirée est agrémentée par des débats d'astrologues, occupés à contempler les étoiles, des devins, qui voient dans le climat des présages plus ou moins bons, où des paysans qui espèrent un temps clémente pour leurs récoltes à venir.

1^{er} de Daganor : Le Jour des Récoltes.

En ce jour joyeux, les habitants célèbrent la fin des vendanges, en organisant de grand repas et buvant plus que de raison. On remercie Dagan pour l'abondance de nourriture et de boissons, bien évidemment. Les habitants passent donc leur temps à ripailler, à boire et parfois à prendre certaines herbes aux vertus « magiques » (des drogues végétales, en réalité). La journée se termine par un rodéo où les plus téméraires tenteront de rester le plus longtemps possible en selle sur un cheval sauvage ou rendu énervé.

1^{er} de Gornor.

Ce jour est celui des combattants de toutes sortes, des maîtres d'armes et des fines lames et des jeunes impétueux, impatientes de prouver leur valeur au maniement des armes. De nombreux tournois, joutes et concours sont organisés, du tir à l'arc aux démonstrations d'armes en passant bien sûr le tournoi de joute, épreuve reine de la journée (la 3^{ème} Joute Royale a lieu ce jour-là, et elle prend place à Barragosta). Nombre de combattants viennent montrer leur habilité aux armes, du plus inexpérimenté au plus chevronné. Cette fête n'est cependant pas sans danger, et de nombreux guerriers ont déjà péri, soit à cause d'un accident, d'un coup trop appuyé, soit parce que certains participants profitent de la journée pour régler leurs querelles.

1^{er} de Chiaror : Le Jour Maudit.

Ce jour est vécu comme une véritable date maudite par la population. Personne ne sort, personne ne travaille, tout le monde se terre à la maison. On raconte en effet que c'est en ce jour maudit que se déroulèrent nombres d'évènements tragiques dans l'histoire d'Extremia. Les habitants en profitent pour rester en famille, à prier le dieu qu'ils vénèrent le plus de les aider à être épargnés par la colère maléfique ce Chiar. En revanche, on raconte que les cultes mauvais, les nécromants ou les monstres adorent organiser des cérémonies sacrificielles ou des attaques en ces jours, afin de bénéficier des conjonctures favorables due au 1^{er} de Chiaror.

1^{er} de Knl'kor : Le Jour des Morts.

Pendant cette fête aux accents plutôt tristes, on entretient le souvenir des défunt en allant planter verticalement un petit morceau de bois taillé à l'endroit où repose le défunt, lorsque sa tombe existe ; S'il a été incinéré, on disperse alors au vent les cendres d'un feu vieux de moins de deux jours. Si le corps n'a jamais été retrouvé, ou bien si le défunt est mort dévoré, est tombé dans un ravin ou autre, on adresse seulement une prière à la divinité de son choix, et on jette une fleur à l'eau, que ce soit dans un puit, dans un cours d'eau ou dans la mer. Souvent, les personnes étant revenues à la vie célèbrent également leur « mort » ce jour-là, la plupart du temps en creusant un petit trou dans la terre et en y faisant couler quelques gouttes de leur sang, avant de refermer le trou et d'adresser une prière silencieuse à la divinité vénérée. Enfin, vers huit heures du soir, toute une communauté assiste à une sorte de veillée funèbre où on allume un petit bûcher et où on se souvient de ses amis ou parents décédés en regardant les flammes crépiter, et personne ne part jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune braise dans le feu, ce qui peut prendre pas mal de temps lorsque le temps est clément, mais généralement, cette fête ayant lieu en hiver, l'attente n'est pas trop longue.

1^{er} d'Abbor : Le jour de la Pierre.

Ce jour-là, dédié à Abbo, on pratique de nombreux jeux de force et d'endurance ; c'est ainsi que les hommes les plus forts du village ou du quartier s'affrontent dans diverses épreuves : citons le tir à la corde, le bras de fer, le lancer de marteau avec rotation, le lancer de pierre, épreuve reine dans les campagnes, ou encore le jeu de la tête de pierre, où les deux adversaires se frappent la tête à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe ou abandonne. De petits spectacles de force et d'adresse sont effectués par les hommes forts des villages, qui montent de petits numéros de lever de poids à l'arrachée. C'est à Ryàn que se déroule également la 4^{ème} Joute Royale, placée sous le signe de la force. Enfin, les prêtres de Bopho, ainsi que des sculpteurs et des peintres s'occupent de dresser les portraits des héros du jour.

1^{er} de Dakrel'mor : Le Jour de l'Eau.

Cette fête est surtout importante dans les villes côtières, mais est en général fêtée même dans les plus petits villages reculés au fin fond de la campagne. On organise généralement des concours de plongeurs, ou, pour les plus doués, des concours de natation. Les temples de Dakrel' récompensent parfois ces concours par des bénédictions gratuites ou aux petits services. Les paysans profitent de ce jour pour prendre un bain, ce qui, pour la majorité des pauvres gens, n'arrive que rarement dans l'année.

6^{ème} de Dakrel'mor :

L'anniversaire du couronnement du roi Aurel de Barragosta.

Bien que cette date varie en fonction du roi, il s'y produit presque toujours les mêmes usages. On nomme le jour-anniversaire du couronnement du souverain « le jour du Roi ». On fête ce dernier jusque dans les campagnes les plus reculées du royaume ; les bardes chantent les louanges du souverain en place, on raconte ses exploits ainsi que ceux de sa famille, on flatte son exceptionnelle lignée ; Mais le roi a également fort à faire en ce jour ; il annonce les grâces royales, qui prennent la forme de grands pardons, qui permettent aux uns de vivre et d'aller croupir en prison, et à d'autres de revenir d'exil en échange d'une allégeance publique au roi. Certaines peines d'emprisonnement prennent fin, selon la bonne volonté du roi. Le souverain s'occupe également de présider la cérémonie du Sabot d'or, un ordre honorifique comparable à la légion d'honneur française. Puis le roi préside à une seconde cérémonie, qui permet de récompenser des hommes ordinaires mais méritants : un fidèle valet de chambre, un vieux forgeron, le savetier royal, ou encore un boulanger dont le pain est connu à des kilomètres à la ronde. Le roi prend généralement un bain de foule dans la cité royale, ou se présente dans ses plus beaux atours à la terrasse ou au balcon de son palais.

Le roi lance également le départ de la grande course de chevaux de Barragosta (appelée la « Boucle de Barragosta », qui fait le tour de la ville : Pour l'occasion, on permet à de nombreux spectateurs de se masser sur les remparts de la ville afin de suivre la course. La soirée est consacrée à un dîner somptueux, où est invité tout « le gratin » du royaume. La fête se prolonge au milieu des chants des bardes et des tours des bateleurs, puis la soirée se poursuit par un grand bal donné au château, où sont conviées les plus belles jeunes filles à marier du royaume. La fête ne s'interrompt qu'aux premières heures du jour suivant, et nombre des invités passent alors quelques heures au château afin de se reposer.

1^{er} de Freshor : La fête de Mère Nature.

Ce jour est sacré à la campagne, dans les villages et les forêts, mais reste peu usité en ville. Cette fête consiste en une grande fête dans des lieux naturels (forêt, montagne, bord de lac...), et on honore Fresha par des offrandes de fruits à la nature ; on ne coupe ce jour-là aucun arbre ; au contraire, on replante chaque année un nouvel arbre, qui ne peut être coupé par un bûcheron avant 15 printemps ; Enfin, voir ce jour un être des bois (sylvanien, pixies, satyre, centaure etc...) est symbole de santé et de chance pour la personne qui l'aperçoit le premier. Dans les villes, on se contente d'orner les maisons de fleurs et éventuellement, pour les plus fortunés, d'un séjour de repos à la campagne. Cette fête est surtout appréciée des elfes, gnomes et halfelins.

1^{er} d'Hamor : Le jour de la Honte.

Cette célébration est en général peu reconnue et peu pratiquée, mais certains villages et même certaines villes célèbrent cette fête vieille comme la nuit des temps. Elle consiste à appliquer des sentences humiliantes à des personnes ayant commis des trahisons ou des crimes non-violents. Ainsi, les juges diffèrent-ils parfois des sentences jusqu'à ce jour. Voici quelques exemples de « peines de la honte » : • Une femme trompant honteusement son mari peut se voir raser de la tête aux pieds sur la place publique, ou encore être jetée nue dans un cours d'eau, etc... • Un petit malfrat connu de tous peut être jeté la tête la première dans du fumier, ou bien allongé et attaché sur la place publique, alors que de nombreux badauds viennent chacun leur tour uriner sur le voleur. • Un menteur notoire ou un déserteur peut être enchaîné dans une porcherie et être obligé d'y passer la nuit en compagnie des cochons, parfois même dans la boue. • Un tricheur ou un espion peut être attaché à un cheval, et contraint de se laisser traîner à travers toute la ville, ou encore avoir les pieds liés pour toute la journée et être obligé de ramasser la bouse avec ses mains, entraînant bien sûr les moqueries à chacune de ses chutes. Enfin, on pourrait barbouiller la figure de peinture de telle ou telle personne méritant un châtiment, en l'obligeant à ne pas ôter la peinture avant une bonne semaine.

1^{er} d'Inivor : Le jour de la Guérison.

Ce jour, béni des malades et des handicapés, consiste en une grande cérémonie dédiée bien sûr à Iniva, censée aider et soigner les plus mal lotis. En effet, il est arrivé, parfois, que des miracles soient constatés ce jour-là. C'est ainsi que des aveugles auraient retrouvé la vue suite à des prières répétées à Iniva, ou un lépreux guéri comme par enchantement après s'être baigné dans une des fontaines du temple d'Iniva de Barragosta.

I 1^{er} d'Appocor : Le jour de la Vie.

Cette fête est dédiée à Appoca. On remercie en effet Appoca pour les naissances survenues dans l'année, on la remercie de protéger les récoltes et de nourrir les familles. Les paysans et les habitants des campagnes fêtent la déesse au travers de grands banquets joyeux et bien arrosés. Ce jour est aussi la fête des enfants, et tous ont, en général, droit à quelques friandises distribuées pour l'occasion par les prêtres d'Appoca ou de Lurmina. Les enfants ont le plus souvent la permission de veiller et de s'amuser jusqu'à des heures assez tardives. Ce jour est enfin le jour où les femmes mariées désirant des enfants restent en prière afin d'être ou de rester fertile ; Cette coutume ne s'adresse pas aux jeunes vierges, dont les obligations ont lieu le 1^{er} de Lurminor.

À Fanin se déroule la 6^{ème} et dernière Joute Royale. En ce jour, il est interdit d'exécuter quelque criminel qu'il soit, et de plus, les tournois de la ville s'orientent vers des activités n'entraînant en aucun cas des morts d'hommes : citons le tir à l'arc ou à l'arbalète, le combat de bâton juché sur une poutre au-dessus d'une rivière... La seule exception à la règle étant, bien sûr, la joute tant attendue, même si les combattants se montrent plus chevaleresques ou plus magnanimes qu'à l'habitude ; Certains prennent également moins de risque que dans les autres Joutes du circuit, d'où parfois des surprises ou des contre-performances de la part de tel ou tel favoris. Les paris sont donc beaucoup plus intéressants qu'ailleurs, d'où une recrudescence des parieurs et des joueurs, mais aussi des malfrats et arnaqueurs en tout genre, ayant soi-disant des informations exclusives sur un participant. Ceci oblige les dirigeants de la ville à renforcer la garde aux alentours du lieu du tournoi ; Ainsi, le système de sécurité de Fanin est peut-être le plus impressionnant de ceux mis en place pour les Joutes Royales (sauf peut-être celui de Zamar).



LES AVENTURIERS DANS LES TERRES DU NORD

La place des aventuriers dans la société

Le terme « aventurier » se traduit souvent en « homme de main » ou « mercenaire » dans les Terres du Nord. Mais pour certains, il peut également devenir le synonyme de « héros ».

Les aventuriers des Terres du Nord sont le plus souvent des individus cherchant l'aventure, la gloire et l'argent. La renommée est une part importante du prestige qui entoure les grands groupes d'aventuriers, et leur position est le plus souvent enviée. Les célèbres membres de groupes d'aventuriers comme les Pêcheurs sans Pitié, les Chasseurs Impitoyables ou encore les Colporteurs de la Justice ont certes suscité des vocations, comme pour la Table d'Argent, les Compagnons du Dragon ou Les Trois Incroyables, mais nombreux sont ceux qui n'avaient pas le talent pour être aventuriers de haut rang comme les groupes précités.

Pour ces aventuriers-là, pas question de partir en mission pour la couronne ou d'affronter les créatures les plus dangereuses des Hauts-Plateaux du Cor ; en revanche, des postes de garde du corps, de membres d'escorte ou de mercenaires pour des missions de moyenne importance peuvent tout à fait composer le quotidien des aventuriers plus communs.

La société Nordoise apprécie dans son ensemble les aventuriers, qu'elle considère comme l'alternative romanesque et envoûtante au pouvoir et aux militaires. Le peuple n'en a que pour la première catégorie, celle des Héros, car elle donne un peu de sensations fortes et de rêves dans les vies monotones des gens du peuple.

Si quelques aventuriers renommés ont la chance de bien gagner leur vie, la carrière d'aventuriers n'est pas toujours synonyme de gloire et de richesses, et bien souvent, les aventuriers de base ont des carrières bien courtes, susceptibles de s'arrêter brusquement au détour d'un chemin fréquenté par des ogres ou dans les recoins d'une ruelle sordide.



Les Chasseurs Impitoyables

Allassard, Yssel, Océane, Xartur et Bornir ont formé le célèbre groupe des Chasseurs Impitoyables qui fut l'un des plus grand groupe de héros des Terres du Nord.

À la fin de l'année 842, un jeune barbare originaire de Carnùr, nommé Yssel, après les galères et les arènes de gladiateurs, aide le prêtre Martial contre des Orques. Peu après, lors d'un passage à Santoma, le duo rencontre le barde Xartur. Ensemble, ils nettoient la région des Gobelins infestant les environs.

Yssel et Xartur décident de partir à l'aventure ensemble et rencontrent bientôt le malicieux halfelin Safrinin, mais surtout Allassard, qui les accompagnera explorer un temple perdu.

En 844, Allassard accompagnent Yssel et Xartur, qui rendent visite à Martial à Barragosta. Le groupe subsiste alors juste à leurs besoins, trouvant peu de missions intéressantes couronnées de succès. Allassard introduit alors son ancienne petite amie Océane auprès du groupe : celle-ci doit en effet partir à la recherche de composants magiques. Les trois autres l'accompagnent et la voie de la gloire s'ouvre alors : ils deviennent les Chasseurs Impitoyables. Allassard construit sa ferme fortifiée, et les autres envisagent différents projets. Ils rencontrent peu après Bornir, alors capitaine dans l'armée, qui les aide dans la lutte contre les invasions orques. Touché par la foi, Bornir rejoint les rangs des prêtres de Gornar ainsi que les Chasseurs. Le groupe est désormais au complet.

En 845, les Chasseurs rencontrent le jeune druide Keyoke, qu'ils recroiseront l'année suivante alors qu'ils protègent Markim Badyn, et ce dernier leur présente Aoui. Allassard se marie cette même année. Après un voyage dans le désert, tous les héros viennent en aide au Baron de Mervic. Xartur

puis Yssel se marie à leur tour, bientôt rejoint par Océane qui épouse Martial. Yssel ouvre son auberge « Au Repaire des Chasseurs » à Barragosta.

847 est l'année de repos pour les Chasseurs. Allassard fait fructifier sa ferme, étend ses terres et son manoir et crée les Cavaliers Rodeurs (*voir plus bas*). Yssel développe son auberge. Xartur entame la construction d'un amphithéâtre à la capitale et Bornir se retire quelques temps à Zamar. Océane accouche de Styvel et de Méitrax. Naissance d'Etoiles, fille d'Allassard et de Justina de Marlys. Naissance de la fille de Xartur et de Lucie Janns, Herenje. Naissance de Déorie, fille de Vanille de Mervic et d'Yssel Méliador. Enfin, Xartur devient Ministre des Festivités et de la Culture d'Aurel I^{er}.

En 848 Ep.IV, les Chasseurs Impitoyables repartent à l'aventure. Devenus des proches du roi, ils sont retenus pour l'accompagner dans un long voyage et découvrent Grelem'ch, le continent perdu. À leur retour, le roi les annoblit et leur octroie des terres. À la fin de l'année, Xartur retrouve Givaren, son frère.

Ils reviennent des étoiles en 850 Ep.IV et rencontrent Sangata et les enfants de l'Apocalypse. Vers la fin de l'année, ils convergent à la Citadelle du Matin après s'être illustrés contre des démons. Ils sont les grands acteurs de la Grande Bataille du Val Dragon. Vialle, fille de Bornir et Sangata, naît pendant la Bataille du Val Dragon. Les armées du Mal sont vaincues ; L'Empire Vyrmon est sauf et les Chasseurs des héros continentaux.

Les Chasseurs regagnent les Terres du Nord en 851 Ep IV. Tout rentre dans l'ordre. L'année suivante, les Chasseurs sont honorés à travers le royaume et sont promus à de nouvelles fonctions. En 856 Ep. IV, les Chasseurs sont en semi-retraite et s'occupent de leurs domaines et de leurs familles, tout en occupant divers postes à responsabilité.

En 867, les Chasseurs Impitoyables reprennent du service partent pour une longue expédition dans le Zorbarranus et affrontent de nombreux dangers. Ils reviendront en 869.

En 871, ils aideront également à la stabilisation du pays durant la Guerre Civile en dirigeant vaillamment les troupes royales, mais laissent désormais les plus hauts faits d'armes à des groupes plus jeunes. En 872, alors que le pays est définitivement stabilisé et que Panhrir devient roi, les Chasseurs délaissent définitivement les routes de l'aventure pour occuper des postes importants dans l'administration royale.

Les Pêcheurs sans Pitié

Les Pêcheurs sans Pitié débutent réellement leurs aventures en 846, lorsque le druide Keyoke, la barde Aoui et le roublard Safrinin décident désormais de toujours partir à l'aventure ensemble. En moins de deux ans, ils vont se tailler une belle réputation dans le royaume, résolvant l'énigme de l'Enfant-Nécroman ou aidèrent Un comte à retrouver son poste. Fin 847, leurs exploits leur valent d'être présentés à la cour. Impressionné par les contes et les talents d'historienne d'Aoui, le Roi Aurel en fait son hérault.

En 848, les Pêcheurs Sans Pitié viennent en aide aux nains de Dalurgak et rencontre le fier Gorak, un farouche guerrier nain qui désormais les accompagnera dans leurs aventures. Ils remirent sur le trône la reine légitime d'une cité aquatique et parcoururent les déserts pour trouver le Cœur Écarlate, une gemme fabuleuse qu'ils remirent à un puissant Gnome magicien.

L'année suivante, les Pêcheurs sans Pitié sont transportés sur un autre plan durant leur traversée de l'Océan des Vyrmes alors que les Chroniques du Chaos commencent. Ils parviennent à revenir et se rendent ensuite à Kyria, où l'empereur Telak leur confie une mission d'importance. Les Pêcheurs menent à bien cette mission mais sont maudits par la liche Gothar.

En 850 Ep.IV, alors que la Porte des Enfers s'est ouverte, l'écrasement d'une comète sur Extremia permet de lever la malédiction des Pêcheurs sans Pitié. Ces derniers luttent contre des armées démoniaques. Vers la fin de l'année, tout le monde se retrouve à la Citadelle du Matin.

Nos héros participent à la Grande Bataille du Val Dragon. Une fois la bataille terminée, Les Pêcheurs et leurs amis célèbrent mariage de Keyoke et d'Aoui. Keyoke est nommé Archidruide.

En 852 Ep.IV, les Pêcheurs sont honorés à travers le royaume et sont promus à de nouvelles fonctions.

Vers 856 Ep. IV, Gorak repart à sa citadelle et devient un chef de clan nain respecté. Safrinin semble couler une retraite paisible. Aoui continue ses fonctions à la cour.

En 871 Ep.IV, Keyoke s'intéresse aux mouvements des Orques et s'implique directement dans la lutte contre Grilor le dragon vert.

En 872 enfin, Keyoke est lui aussi promu au gouvernement de Panhrir en tant que conseillers des races sylvestres.



Les Compagnons du Dragon

La plupart des membres des Compagnons du Dragon sont les enfants des célèbres Chasseurs Impitoyables. Ils sont presque tous nés autour de 847. Déorie la magicienne, Herenjie la Guerrière, Vialle la Psioniste, Étoiles la Bardesse et Stivell la Prêtresse ont toujours été de grandes amies. Influencées par les exploits de leurs parents, les cinq amies décident de partir à l'aventure et d'écumer les tavernes sous le nom des Filles du Dragon. Dès 865, elles se retrouvent sur les routes de l'aventure et de la gloire.

En 866, l'un de leurs premiers faits d'armes sera de parvenir à ramener Vialle d'un autre plan, sur lequel elle avait été envoyée.

Les succès s'enchaînent et dès 867, Déorie commence la construction d'une bibliothèque et Étoiles la barde commence à se tailler une solide réputation d'artiste. Pour Herenjie, les succès sont amoureux, et bientôt elle accouche de son premier enfant.

Après une première coupure, les aventurières accueillent un nouveau membre en la personne du paladin Méitreax, le jumeau caché de Stivell. Renforcée par cette arrivée, les désormais Compagnons du Dragon se font connaître jusque dans des contrées éloignées et affrontent le redoutable sorcier Magiel, ses mercenaires et ses sbires Hommes-Lézards.

En 869 Ep. IV, nos héroïnes reviennent victorieuses des dangers rencontrés dans les Hauts-Plateaux du Cor, et désormais de plus en plus riches, entreprennent de nombreuses constructions et achètent une île au large de Ryàn.

En 870 Ep. IV, Herenjie épouse Reindock, le père de son enfant. Vers la fin de l'année, les Compagnons retournent dans les Haut Plateaux du Cor et combattent des Drows. Stivell est sérieusement blessée mais survit. Puis Déorie rencontre Maître Milos et adhère à l'Assemblée d'Abellius.

L'année suivante, alors que Stivell est toujours convalescente, le groupe enregistre le renfort de Silpix et du Rôdeur Lucien Barnes. Ce groupe renforcé part pour Vyrmona et assiste au Grand conseil de la Noblesse Vyrmonne. La seconde Guerre de l'Empire commence, et les Compagnons y participent activement du côté des alliés de l'Empire.

En 871 Ep. IV, une guerre civile se déclenche dans les Terres du Nord. Les Compagnons du Dragon se



Herenjie

Déorie

téléportent alors dans leur royaume d'origine afin de prêter main-forte aux forces royales.

Parallèlement à la guerre civile dans les Terres du Nord et la guerre de l'Empire, les Compagnons du Dragon entament leur quête la plus célèbre et la plus haletante : recherche du bâton aux sept morceaux. Entre les affrontements dans le Vyrmonus, les Compagnons sont lancés dans une mission qui semble plus importante encore... ils participent à la victoire au Mont Desloc, et à la prise du Mont Titan. En revanche, ils ne peuvent empêcher la défaite de Fort Manan.

En 873-874 Ep. IV, les Compagnons sont occupés par la quête du Bâton aux Sept Morceaux mais participent à l'attaque de Havrebusard en menant une armée de quarante mille hommes pour attaquer directement la ville et s'emparer de la place afin d'offrir un point de stationnement aux troupes alliées. La Bataille du Fleuve est alors indécise, et les Compagnons repartent dans leur tâche. En 876, de retour des enfers, ils auraient soi-disant constitué le fameux bâton, mais personne n'a jamais pu le certifier.

La Table d'Argent

866 Ep.IV : Ciséa la jeune rôdeuse décide de partir sur les routes de l'aventure avec sa meilleure amie Estrielle la barde et Nomélie, sa sorcière de tante. Le groupe comprend initialement le malicieux Silpix qui accompagnera un temps le groupe. Dès leurs premières aventures, les aventuriers découvrent une table en argent massif qui deviendra leur emblème.

Dès 868, la Table d'Argent est établie à Mélinir. Leurs activités et les richesses qu'ils y apportent aideront au développement de la petite ville.

La Table d'Argent se taille alors une solide réputation de chasseurs de monstres, et bien des magiciens font aussi appel à leurs talents pour trouver des ingrédients de sorts très rares.

En 870 Ep. IV, le groupe écume le sud du royaume et rencontre la gloire dans le Petit Pays. On leur attribue notamment la mort d'un dragon rouge femelle adulte! La Table d'Argent reste un peu dans le Petit Pays avant de sortir victorieuse des Mines de Lanurgat.

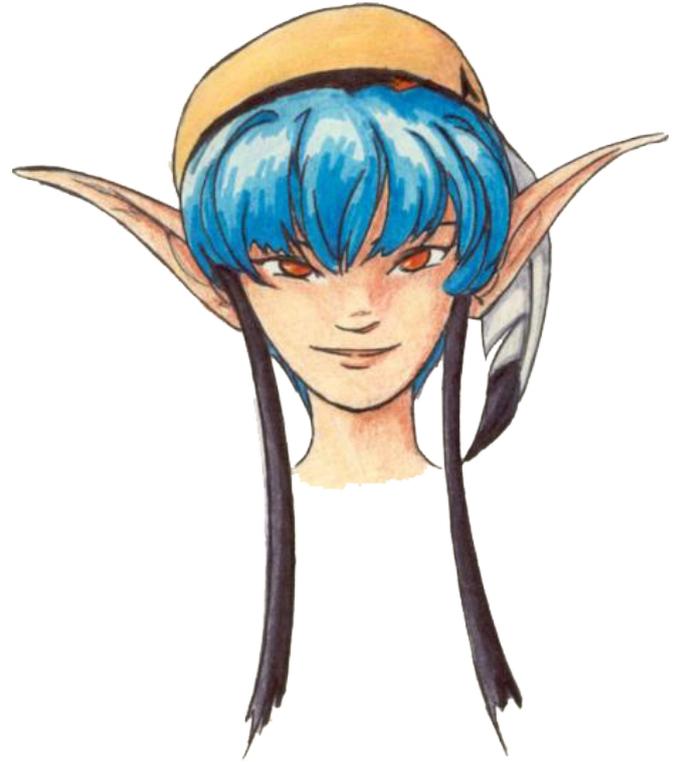
871 est l'année où Silpix crée un salle de jeux à Mélinir, avant de rejoindre les Compagnons du Dragon. Les autres membres du groupe vaquent alors à leurs occupations, et mis à part Ciséa, se désintéressent de la situation politique troublée.

L'année suivante, Estrielle se consacre désormais exclusivement à la musique alors que Nomélie entreprend un voyage à l'Ouest, prenant le navire et se rendant à Fall.

Les trois années qui suivent vont permettre à la jeune rôdeuse, fille du druide Keyoke et de la Barde Aoui, de s'illustrer dans de multiples missions de renseignement ou d'opérations commando. De son côté, Nomélie poursuit ses voyages et se rend en Etangard, rencontrant Holmariens et Gaidlasiens sur son passage, et affrontant des Ogres.

Ciséa reste mobilisée sur le front jusqu'à la fin de l'année 875, puis entreprend le long voyage de retour jusqu'au Terres du Nord, s'arrêtant au passage quelques temps dans le royaume de Carnùr. À son retour en 876, Estrielle est devenue une des bardes les plus populaires du pays. En revanche, jusqu'à ce jour, on est sans traces de Nomélie, peut-être engagée dans de sombres activités...

Ciséa



Estrielle

La Garde du Nord

Composée de membres venus d'horizon très variés, la Garde du Nord est une compagnie d'aventuriers qui commence à faire parler d'elle à partir de 867 Ep. IV. Au début, leurs exploits sont principalement localisés dans la province du Barragostais. La compagnie se forme lorsque deux druides elfes venu de la province de Dunarir et nommés Gendil et Dorandril, rencontrent le nain Kurgan, le guerrier Astral et l'Elfe Lynderin, quelques parts dans les environs de Chateaupourpre. Très vite, le jeune Howl, Paladin de Marblus, se joint à eux et la Garde du Nord se forme. Ils enquêteront notamment sur le comportement étrange des loups des Bois-Joyeux, bientôt rejoint par la druidesse Halia Pincetinton.

Remarqués par le Baron Yssel, les membres de la Garde du Nord poursuivent leurs exploits, se lançant tantôt dans une chasse au trésor, tantôt dans la chasse à l'orque, ou encore enquêtant dans tout le royaume sur des rituels étranges... Dès 869 Ep. IV, la prêtresse Zophia se joint à la compagnie d'aventuriers. Le groupe combat notamment la Rull, la terrible mafia naine, à plusieurs reprises.

En 870 Ep IV, après s'être établie à Chateaupourpre, la Garde du Nord est temporairement dissoute pour permettre à chacun des membres de poursuivre des buts plus personnels et d'intervenir individuellement dans le royaume à la recherche de torts à redresser (à Ulthis), d'exorcisme (à Lanurgis) à pratiquer ou d'orques à exterminer (dans le Dunarir)...

Le guerrier Astral augmente ses compétences de forgeron en apprenant aux côtés des nains, et le druide Gendil reste auprès de sa fille adoptive en jouant activement son rôle de père. Tous deux décident de se rendre à la grande cité de Zamar pour participer au grand tournoi et à la grande joute royale. Gendil remporte celle du bâton et Astral remporte la Joute. il est anobli chevalier par Dame Erilya.

Dorandril part pour une longue période de méditation au cœur des Bois Joyeux.

Halia retourne voir sa famille à Séléana puis part se recueillir au cœur de la forêt de Séléana où elle vivra auprès des loups. Le paladin de Marblus, Howl se rend à Dunir-sur-le-Lac pour y retrouver une jeune prêtresse de qui n'est pas indifférente au cœur de notre jeune paladin. Terrassant une wyverne qui terrorisait la région, Howl est désormais appelé « le pourfendeur de wyrm ».

De son côté, le brave nain Kurgan retourne à la citadelle naine Dalurgak. Kurgan parvient notamment à retrouver la Hache des Rois Nains qui avait été volée au Seigneur Gorak. Il est ainsi élevé au grade de capitaine. L'archer-mage elfe Lynderin se rend à Illusfraelle et Zophia retourne auprès de son père pour parfaire sa maîtrise de la magie divine et se reposer auprès des siens.

Vers la fin de l'année, certains membres retournent à Chateaupourpre plus tôt que prévu afin d'aider le culte d'Uron pour une quête qui selon les rumeurs aurait un rapport direct avec la divinité en personne, Kurgan, Lynderin, Howl, Astral, Hallia et Dorandril partent pour une courte expédition mais dangereuse et affrontent des membres du culte de Chiar, et notamment des adorateurs du Croc Gelé.

À peine de retour de cette expédition hors des Terres du Nord, ils apprennent que leur pays est en proie à une guerre civile. Dorandril de par sa nature neutre quitte le groupe avec regret pour ne se consacrer qu'à son rôle de gardien de Fresha. Le reste de la Garde du Nord décide de rester fidèle à la couronne et affronte de toute son énergie l'armée rebelle aux côtés des royalistes. Dans leur lutte ils font la connaissance d'un mercenaire expert dans l'art du combat de l'épée à deux mains du nom de Virgil.

Vers fin 871, la Garde du Nord, rendu célèbre par leur acte de bravoure durant la guerre civile, regagne son foyer de Chateaupourpre. Mais on suppose qu'ils ont mystérieusement disparu sur le chemin du retour, car personne ne les a revu ces derniers temps...



LES INSTITUTIONS PRÉSENTES DANS LES TERRES DU NORD

L'Assemblée d'Abellius dans les Terres du Nord

L'Assemblée d'Abellius jouit d'une excellente réputation dans le royaume. On retrouve des membres de l'Assemblée d'Abellius dans tous les postes d'importance concernant la magie (direction d'universités, de guildes, conseillers...). La famille Royale a toujours vu la présence de l'Assemblée d'un bon œil, et d'ailleurs, Martha Martiguir, la Reine Mère, est la responsable de l'Assemblée dans les Terres du Nord.

Un magicien au fort potentiel a donc peu de chances de ne pas être remarqué par l'Assemblée d'Abellius. Celle-ci surveille également étroitement les Universités de magie pour repérer les futurs prodiges de l'Arcane secret.

Les Cavaliers-Rôdeurs

Historique

La confrérie des Cavaliers-Rôdeurs fût créée en 847 Ep.IV par Allassard de Séléana, alors en pleine activité au sein des fameux Chasseurs Impitoyables. Celui-ci voulut organiser un réseau, capable de collecter et de faire circuler un maximum d'informations relatives à la protection des intérêts de la Nature, tout en étant capable d'intervenir vite et fort en cas de besoin.

Il fit donc appel à certains de ses vieux camarades rôdeurs, eux aussi en activité dans différents groupes d'aventuriers pour constituer les bases de la confrérie : Balkir Vipère des bois, Karmin Jappar, Kim, Mervin ainsi que Keyoke, le célèbre druide des Pêcheurs sans Pitié.

Rôle

Le but principal des Cavaliers-Rôdeurs est de protéger les espaces naturels et leurs habitants des diverses agressions : citons par exemple une déforestation irresponsable d'une communauté urbaine, l'installation d'une tribu trolle dans des bois féeriques, les feux de forêts...

Pour ce faire l'organisation agit de deux moyens, soit par la force, en exterminant la source du problème, soit par la diplomatie, ce qui la pousse à acheter un maximum de terres pour les mettre sous sa protection. La confrérie réside

et agit, principalement dans les Terres du Nord, mais aussi à ConSudre, et à plus faible mesure dans le Petit Pays. La confrérie possède de plus, de quelques contacts dans d'autres pays.

Organisation

Les Cavaliers-Rôdeurs sont organisés en plusieurs branches distinctes :

- Tout d'abord la branche officielle : elle se compose essentiellement de rôdeurs (bien que des groupes d'aventuriers complets y aient déjà été rencontrés), on trouve aussi des guerriers exerçant la profession de guide, ou des prêtres de mythologies liées à la nature. Ces rôdeurs (et autres) passent régulièrement dans les petites villes avoisinant les régions sauvages, dans des comptoirs de la confrérie tenus par des fouines (*voir plus bas*), elles aussi membres de l'organisation. Les comptoirs de la confrérie proposent les services de ses hommes aux marchands et voyageurs désirant traverser des terres inhospitalières. Ce système satisfait les usagers heureux de trouver d'aussi bons guides, et d'aussi vaillants gardes du corps, les membres de la confrérie étant généralement plus expérimentés que de simples soldats. Pour les Rôdeurs, elle permet à titre personnel de pouvoir subvenir à ses besoins, de rester en contact avec tous ses frères d'armes (une grande solidarité règne entre les membres de la confrérie, et beaucoup sont en fait de vieux amis voire des parents), tout en effectuant de nombreux voyages.

L'autre point important est que cette occupation permet aux Cavaliers de pouvoir explorer sans cesse de nouveaux territoires. La confrérie prend une commission sur les bénéfices ce qui lui permet de faire tourner les comptoirs et d'avoir des fonds pour ses autres activités. De leurs nombreux voyages et de leurs fréquents contacts avec les marchands et autres, (les voyages durant parfois plusieurs mois...) les Cavaliers retirent et collectent de nombreuses et utiles informations qu'ils transmettent au prochain comptoir par la voie la plus rapide (message codé confié à un suivant volant, ou magie). Enfin les Cavaliers représentent la moitié des effectifs de la confrérie : ce sont eux qui interviendront le plus souvent dans des problèmes où seule une action physique peut être utile.

- La branche officieuse réunit en son sein plusieurs activités : en premier lieu, les Fouines, qui tirent leur nom de leur animal fétiche, connu pour sa curiosité et sa grande discrétion. Cette faction spéciale de la confrérie est constituée d'hommes et de femmes, ayant reçu une formation spéciale dans la collecte et la diffusion d'informations. Cet entraînement intensif leur est prodigué par des spécialistes en la matière, tel que l'énigmatique Jeff ou encore le mystérieux Traxru. Ces agents exercent souvent une double activité, telle qu'aubergiste, bûcheron, ou maréchal-ferrand, en plus de leur activité au sein de la confrérie. Ils se tiennent en relations étroites

avec les comptoirs de la confrérie afin d'y échanger des informations, mais toujours de manière discrète ou anodine. On trouve les fouines principalement dans les petites villes et villages, occupant des métiers qui les maintiennent près des informations des tavernes et des rues. Cependant les Fouines de ville existent aussi, on les trouve alors dans des postes plus proches des informations du pouvoir, tels que marchands aisés, bardes de cour, médecins et apothicaires, prêtres de certains cultes, éclaireurs en chef, maréchaux...

- À noter que les Fouines ne se connaissent pas entres-elles, chaque agent en connaissant seulement deux autres : celui qui lui transmet des informations et celui à qui les transmettre, ceci pour empêcher toute tentative de démantèlement du réseau. De plus lors de son inscription tout candidat est sondé magiquement pour s'assurer qu'il s'agit bien d'un défenseur du bien.

- Il existe aussi dans la confrérie plusieurs factions à vocations combattantes. Certaines sont directement sous le commandement des plus grands membres, c'est par exemple le cas des Cavaliers ailés d'Allassard composés d'une trentaine de rôdeurs et d'éclaireurs bien entraînés montés sur hippogriffe. Mais il existe aussi de telles brigades au sein de la confrérie, comme la brigade anti-troll dont la direction a été confiée au célèbre Lucien Barnes dont la vaillance et la détermination à exterminer les trolls sont désormais plus que légendaires.

- Enfin la confrérie des Cavaliers-Rôdeurs ne pourrait exister sans tous ses amis et appuis, notamment dans les milieux druidiques de Freha, chez les êtres féériques des forêts, et plus occasionnellement les clergés de Xamidi, Uron ou Dakrel'. Tous ces différents groupes partagent souvent les vues des Cavaliers et n'hésiteront pas à faire appel à eux et collaborer pour voir triompher leurs intérêts communs.

Tous ces appuis ainsi que les très nombreuses et très puissantes relations de Keyoke et d'Allassard, tendent à donner un certain poids politique à la confrérie.



Dirigeants

Le Conseil des Cavaliers. Il est constitué de tous les membres expérimentés ayant déjà prouvé leur valeur au service de la cause. Il est actuellement composé d'une quinzaine de membres. À l'intérieur de ce conseil siège la plus haute instance dite du « Grand Conseil », ou « le clan des pères », il est composé des six membres fondateurs de la confrérie, soit Balkir Vipère des Bois, Karmin Jappar, Kim, Mervin et bien sûr Keyoke et Allassard. Si l'un de ces membres venait à décéder le grand conseil élirait un nouveau père parmi le conseil des Cavaliers. Les membres sont élus à vie et ne peuvent être révoqués que sur vote du conseil. (cf. Note de Campagne n°9).

Membres fondateurs



• Allassard de Séléana : le fondateur de la confrérie, il gère les affaires les plus importantes et s'assure du bon fonctionnement depuis bientôt trois décennies. Il fait tout pour étendre le champ d'action de la confrérie au plus de royaumes possible. Il est aussi connu pour utiliser sa grande influence politique et charismatique pour peser sur les décisions au plus haut niveau, dans le sens d'un plus grand respect de Fresha, déesse avec laquelle il eut de longue date des relations très poussées. (cf. Note de Campagne n°8).



• Keyoke : ce grand ami d'Allassard, est un fils de la haute noblesse du Vyrman, qui décida de tout quitter pour vivre parmi les animaux et les plantes. Très vite il montra des talents hors du commun, pour preuve quelques dizaines d'années après, il devient l'un des membres les plus puissants de l'ordre druidique. Toutes ces raisons ainsi que le tempérament très marqué de Keyoke font du druide l'un des membres clés de la Confrérie.

• Kim : Cet humain entre deux âges arpenta le royaume pendant des années avec son célèbre groupe, les Colporteurs de la Justice. Fort et bien bâti, Kim ne recule devant aucun danger. Toutes ces qualités firent de lui, à une époque, l'amical rival d'Allassard, avec qui il partage de profonds liens d'amitié. Dépêché par la Confrérie en mission de reconnaissance dans le Zorbarannus, on est sans nouvelle de lui depuis l'an 466 Ep.IV. (cf. Note de campagne n°3).

• Balkir Vipère des Bois : Ce solide gaillard fait partie du groupe de base de la Confrérie. Karmin et lui arpentaient les bois bien avant la création de l'organisation. Balkir se fit une réputation au sein des Gardiens de l'Irimdir, un groupe d'aventuriers. De plus, rappelons que les deux amis furent un temps les mentors d'Allassard, à qui ils apprirent tous leurs secrets.



• Karmin Jappar. Aussi célèbre que son ami Balkir, il est connu pour son engagement à la cause de la nature. Retiré depuis quelques années dans sa maison près de la frontière avec ConSudre, il mène une existence paisible, et suit avec fierté l'évolution de ses nombreux élèves (Allassard, Mervin...) (cf. Note de Campagne n°7).

• Mervin : cet elfe de la mythique Cité Arbre est un ami d'enfance d'Allassard avec qui il partageait le goût des longues courses en forêt et l'excitation de la chasse à l'orque. En raison de sa race, Mervin est certainement l'un des membres du conseil les plus actifs (avec Keyoke et Allassard), la vie lui promettant encore de longues années d'aventures. Mervin est un combattant implacable et déterminé, mais il sait aussi se montrer un excellent compagnon, lors des longs voyages.

Autres membres importants

- **Cisnéa** : Cette jeune femme, rôdeuse du célèbre groupe de la Table d'Argent, possède des talents de dame des cygnes. Fille de Keyoke et de la célèbre barde Aoui, elle fut donc élevée dans le respect de la nature, et connut de tous temps la confrérie. C'est donc de manière toute naturelle que la jeune aventurière mit son épée et son savoir-faire au service de la confrérie, dont elle est depuis l'un des meilleurs éléments. En 871Ep. IV, elle fut dépêchée par le grand conseil pour observer l'évolution du conflit de la succession de Telak dans les terres de l'empire. Tout lui promettait un bel avenir au sein de la confrérie et on la voyait déjà siéger au milieu des « pères », ce qu'elle fera dès l'année 874.

- **Étoiles de Séléana** Fille d'Allassard, cette jeune barde possède certains talents avec les animaux, dont elle défend la cause avec acharnement. Moins impliquée que les autres elle agit surtout sur demande de son père ou du conseil, car le plus clair de son temps est occupé avec les désormais célèbres Compagnons du Dragon.

- **Sieur Sombrebois** Ce rôdeur fut rencontré par les Chasseurs Impitoyables il y a bien longtemps et fut immédiatement séduit par la confrérie et décida d'y adhérer. Depuis monté sur sa fameuse Tricornette, il écume les routes et les sentiers, et son nom sème la terreur chez les trolls.



- **Valim** grand ami de Sombrebois. Il rencontra Allassard après avoir sauvé Santoma des gobelours, c'est alors qu'il décida lui aussi d'intégrer la confrérie, où sa fougue et son courage sont désormais bien employés.

- **Lucien Barnes** ce célèbre avariel a intégré la confrérie il y a quelques temps, et a depuis pris la tête de la brigade anti-troll, et exerce de véritables ravages parmi ces immondes créatures, notamment grâce à son fidèle marteau « Tonnerre », une arme légendaire d'une grande puissance, qui ne le quitte jamais.

Le clan **Lame de fer**. Cette grande famille de défenseurs de la nature est originaire, et réside, près de Haverbusard, où ils ont des responsabilités. De par leur statut de grands nobles et leur puissance, ils sont des membres très importants de la confrérie. C'est à eux que revient la gestion de toute la partie Est de l'empire.

- **Adriennar Lame de fer** véritable légende vivante, Adriennar est une des rôdeuses les plus expérimentées du monde connu, sa sagesse et son expérience en font une quasi sainte pour tout les habitants des bois. Elle dispense son enseignement à quelques rares privilégiés, et forma certains des plus grands (Allassard, ainsi que le reste des Lame de Fer.)

- **Dalraun Lame de fer** fils d'Adriennar. Dalraun est un combattant redouté qui a su tirer profit des leçons de sa mère, c'est aussi un grand ami d'Allassard et les deux hommes ont tissé de profonds liens entre leurs clans.

- **Fionna Lame de Fer**. Elle-même de noble lignée, c'est la femme de Dalraun. réputée pour son courage et sa ténacité, elle accompagne son mari dans les plus dangereuses aventures.

- **Junior Lame de Fer**, fils de Fionna et de Dalraun, c'est le petit dernier de cette puissante famille. La formation de qualité qu'a reçue Junior lui permet d'égaliser, voire de surpasser, bien des rôdeurs plus âgés. C'est également lui qui est le plus actif au sein de la confrérie, pour laquelle il effectue de fréquentes missions. À l'image de leur parents, Étoiles et Junior sont amis depuis longtemps, une amitié que leurs parents aimeraient bien voire évoluer...

- **Alvanir de Sévil**, dit « le Gris » cet homme est l'un des doyens de la confrérie. Calme et réservé il refusa, lors de la création de faire partie du Grand Conseil. Néanmoins il est depuis l'un des membres les plus utiles, car sa grande connaissance de la nature, et sa haute sagesse ont bien souvent sauvé les Cavaliers.

- **Hykitoris** : ce prêtre de Fresha accompagne Allassard, son mentor, dans ses aventures depuis de longues années. Ses connaissances de prêtre de la nature et le lien tout particulier qu'il entretient avec sa déesse, font de lui un membre important de la confrérie.



Yedel

Citons aussi quelques autres membres qui méritent attention :

- Farendril, rôdeur de la Cité-Arbre, formé par Allassard, est spécialiste des missions d'élimination discrète grâce à ses talents d'archer.
- Justina de Séléana (ainsi que l'ensemble du clan) femme d'Allassard et mère d'Étoiles, participa à la création de la confrérie.
- Ristim, puissant combattant, est l'élève préféré du célèbre Kim, avec qui il parcourut le monde avant de voler de ses propres ailes.
- Hallia Pincetinton, une druidesse halfeline qui fait également partie de la compagnie d'aventuriers « la Garde du Nord ».
- Enfin, citons également Imane de Vertefeuille et le mystérieux Yedel, un homme venu de nulle part en 870 Ep. IV et en qui pourtant le Conseil semble avoir toute confiance...

Le conseil se réunit à chaque changement de saison, afin de déterminer les objectifs pour la nouvelle période, mais les Cavaliers-Rôdeurs se réunissent chaque fois que la situation l'exige. Les festivités liées à Fresha donnent lieu à de grands rassemblements.

Signes particuliers

Les Cavaliers-Rôdeurs portent à l'oreille gauche un discret anneau doré où s'enroule une branche de lierre stylisée. Les Cavaliers-Rôdeurs montent généralement des montures de grande qualité.

Instantané : À l'aide!



Dans une forêt verdoyante, au cours d'un voyage, les PJ sont alertés par des bruits de combat. S'ils s'approchent, ils découvriront un humain, visiblement un rôdeur, se demenant seul contre deux trolls! Le vaillant rôdeur continue à assaillir de coups ses adversaires, mais ne pourra tenir seul bien longtemps...

Il s'agit en fait de Valim, l'un des rôdeurs de la Confrerie des Cavaliers Rodeurs. Si les PJ lui viennent en aide, il les remercie chaudement. Si les PJ lui semble digne de confiance, peut-être expliquera-t-il qu'il a un important message à délivrer, sans révéler toutefois son appartenance à la Confrerie. Peut-être les PJ l'accompagneront-ils jusqu'à Ryàn, son lieu de destination.



La Mandragore

D'après Mes Correspondances de Mirvia Colbin :

« Cette organisation regroupant notamment des Mages renégats de l'Assemblée d'Abellius, ayant à leur solde quelques assassins et informateurs expérimentés, a vu le jour autour de l'année 855 Ep. IV, selon mes informations, sous l'égide d'un mystérieux et puissant mage renégat du nom d'Ilsarin. Ce dernier avait pour but, selon toute vraisemblance, de créer un contre-pouvoir à la toute-puissance de l'Assemblée d'Abellius (...)

On reconnaissait parfois les membres de la Mandragore à leur fleur stylisée tatouée sur l'intérieur du poignet gauche (...)

Ambitieux mais patients, Ilsarin et sa Mandragore commencèrent à tisser leur toile sur le royaume natal d'Ilsarin, à savoir nos belles Terres du Nord. Les Mages de la Mandragore, à force de temps, de persuasion, de plans à double détente, commencèrent à s'implanter dans le royaume. Je me souviens que dans les années 866-867 Ep. IV, certains de leurs plans furent révélés au grand jour, et plusieurs groupes d'aventuriers comme la Table d'Argent déjouèrent des complots dans lesquels la Mandragore était personnellement impliquée. À la recherche de l'épée Légendaire de Deslan Kamin ou cherchant à obtenir de puissants ingrédients de sorts à des fins mystérieuses mais très certainement effroyables, la Mandragore subit quelques revers, mais rien qui ne put la déstabiliser vraiment. Le plus machiavélique était à venir (...)

En effet je situe l'apogée de la Mandragore autour de l'année 870 Ep. IV. Au plus fort de son activité, la guilde de magiciens renégats compta jusqu'à 80 mages expérimentés et des dizaines de sbires à sa solde, selon les rumeurs les plus folles qui courraient à son sujet à l'époque (...)

Selon Salidin Villemaure, avec qui j'ai souvent eu l'occasion de discuter de la Mandragore, l'Assemblée d'Abellius s'est intéressée assez tôt à ses agissements et lui livra une guerre sans merci. Mais la Mandragore était prudente, et dans l'ombre, toujours méthodiquement, elle fomentait alors un projet de coup d'état dans les Terres du Nord (...)

La seconde guerre de l'Empire qui éclata peu après la mort de l'Empereur Telak favorisa nettement l'action de la guilde de mages. En effet, la Guerre détourna l'attention de la Mandragore, feu notre roi Aurel (paix à son âme) s'y rendant avec son armée, laissant ainsi le champ libre à la Mandragore et à ses associés. (...)

Pendant toutes ces années, la Mandragore s'était rapprochée de certains barons hostiles au roi, parmi lesquels le Baron du Tertre ou le Baron Castelir afin de les pousser à se soulever contre le Roi (...). (cf. Note de campagne n°6).

La Harpe Enchantée

Fondée en 847 Ep. IV par le célèbre Barde Xartur, la Harpe Enchantée est une guilde de Bardes, musiciens et autres ménestrels. La Harpe Enchantée est la référence en matière de musique dans les Terres du Nord. Son rayon d'action est limité au pays, mais dans toutes les Terres du Nord et notamment les principales villes, la Harpe Enchantée possède un bâtiment où elle dispense un enseignement musical de qualité. La Harpe Enchantée accueille et héberge également les bardes itinérants de passage. Lorsqu'il fonda la Guilde, Xartur vit en effet l'intérêt que pouvait avoir les bardes itinérants dans son organisation : sous ses aspects respectables et honnêtes, la Harpe Enchantée cache un véritable réseau d'information qui permet à ses membres d'être parmi les gens les mieux informés du Royaume. Ses meilleurs agents sont d'ailleurs les Fureteurs (voir la classe de prestige présentée en fin d'ouvrage). La Harpe Enchantée travaille également en étroite collaboration avec la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs et échange de nombreuses informations avec les membres de cette dernière.

En plus de cela, la Harpe Enchantée possède un certain nombre d'activités illicites mais non sanglantes, principalement liées à du recel d'œuvres d'art et d'instruments de musique. Malgré les soupçons des autorités de Barragosta, la Harpe Enchantée n'a jamais été inquiétée en raison du soutien de la famille royale.

L'un des objectifs secondaires de la Harpe Enchantée est également de découvrir l'identité du mythique Loup Gris et de mettre fin à ces agissements. Ce qui, pour le moment, est le seul échec de la Harpe Enchantée...



Xartur

Instantané : **Infiltration chez le Baron**



Le barde Granir est secrètement un fureteur de la Harpe Enchantée. Il doit se rendre chez un baron qui soit-disant complotte contre le Roi. Granir va cependant avoir besoin de recruter des aventuriers afin qu'ils puissent se faire passer pour des musiciens, illusionnistes ou bateleurs et accompagner Granir dans sa délicate mission...

L'École du Son Ultime

En 869 Ep. IV, la fameuse Estrielle, bardesse et aventurière de son état, décida de fonder un établissement où l'on enseignerait comment mêler au mieux magie et musique : l'École du Son Ultime était née. Estrielle fit fonctionner au mieux ses contacts dans la profession mais aussi auprès des magiciens, et au fil des années, parvint à développer une véritable forme de magie uniquement basée sur le son et la musique.

Le Gant d'Acier

Cette organisation mystérieuse semble avoir de grandes ambitions... on raconte que le Gant d'Acier aurait absorbé les derniers survivants de la Mandragore lorsque les chefs de cette dernière furent tués... On sait encore peu de choses sur le Gant d'Acier, mais l'Assemblée d'Abellius semble vouloir les surveiller de près...

Le Gant d'Acier semble faire une spécialité du trafic d'objets magiques puissants et/ou maudits. Ses membres, peu nombreux, bénéficient cependant d'un appui important en matériel et en sortilège. On ignore les buts exacts du Gant d'Acier, mais il semblerait, selon les Enquêteurs de l'Assemblée d'Abellius, qu'elles compteraient au moins un membre estimé de l'Assemblée d'Abellius elle-même! C'est peut-être cette personne, aidée d'autre, qui organise ce trafic d'objets magiques...

La Rüll

La Rüll est le nom de la mafia naine. Cette dernière est une organisation très puissante et structurée, dans laquelle il est bien sûr très difficile de s'infiltrer, même en étant nain.

La Rüll doit sa réussite à sa grande discrétion, bien aidée par le fait que les nains déracinés sont très nombreux dans le royaume des Terres du Nord. Chaque région où la Rüll est suffisamment développée est sous la responsabilité d'un parrain et de sa famille. Ce parrain a tout pouvoir et décide de la politique à mener dans la région pour accroître

l'influence et la position de l'organisation. On ne sait pas vraiment par quel moyen, mais la Rüll possède un incroyable réseau d'espions, car les informations circulent très vite au sein de l'organisation. On raconte d'ailleurs que les sorciers de la Rüll, bien que peu nombreux, seraient très puissants et dotés d'importants pouvoirs de divination, leur permettant de prévoir les coups de leurs adversaires à l'avance.

La Rüll est impitoyable tant avec ses ennemis qu'avec ses serviteurs ayant échoué dans une mission. Ces derniers savent qu'un échec peut être sanctionné par la mort ou la torture, aussi sont-ils particulièrement redoutables et implacables lorsqu'ils exécutent une mission pour leur organisation. Capturés, ils préfèrent mourir plutôt que de révéler quoi que ce soit, car ils savent que la Rüll n'hésitera pas à les faire exécuter ainsi que leur famille pour leur trahison. La Rüll n'oublie jamais ses ennemis et peut se révéler extrêmement patiente en ce qui concerne sa vengeance.

La Rüll est surtout très développé sur la côte Est de Fall, la côte Ouest de Carnür et sur tout le nord des Terres du Nord, à savoir toute l'Ulthisie, la Côte du Léviathan et le Dunarir.

Dans les Terres du Nord, les activités de la Rüll comprennent notamment la contrebande, le recel d'objets volés et surtout le racket des commerçants et artisans nains, très présents dans les Terres du Nord. À l'occasion, la Rüll n'a pas peur de faire pression sur les récalcitrants en faisant usage d'enlèvements et de séquestrations. Les deux plus grands pôles d'influence de la Rüll semblent être la région autour de Carfax et le nord du Dunarir.

Instantané : **Ça chauffe chez les Nains !**



Dans le quartier nain de Barragosta, alors qu'ils sont venus goûter les meilleures bières du royaume, les PJ sont témoins d'un assassinat d'un marchand nain, perpétré par un groupe de trois de ses congénères. Les assassins parviennent à s'enfuir et le marchand a juste le temps de dire quelques mots aux PJ : « Retrouvez les autres pierres du savoir... » en leur remettant une pierre précieuse ronde et verte, visiblement magique. Le nain rend l'âme et alors que les PJ observent les environs, ils trouvent un indice que les assassins ont laissé tomber dans leur fuite : un sigle de bière de la Barbe Brune, la célèbre taverne d'Hargany. Il semblerait que quelques nains malhonnêtes ne puissent résister aux succulentes bières d'Hargany...

LA LOI DANS LES TERRES DU NORD

Les Crimes et les Peines

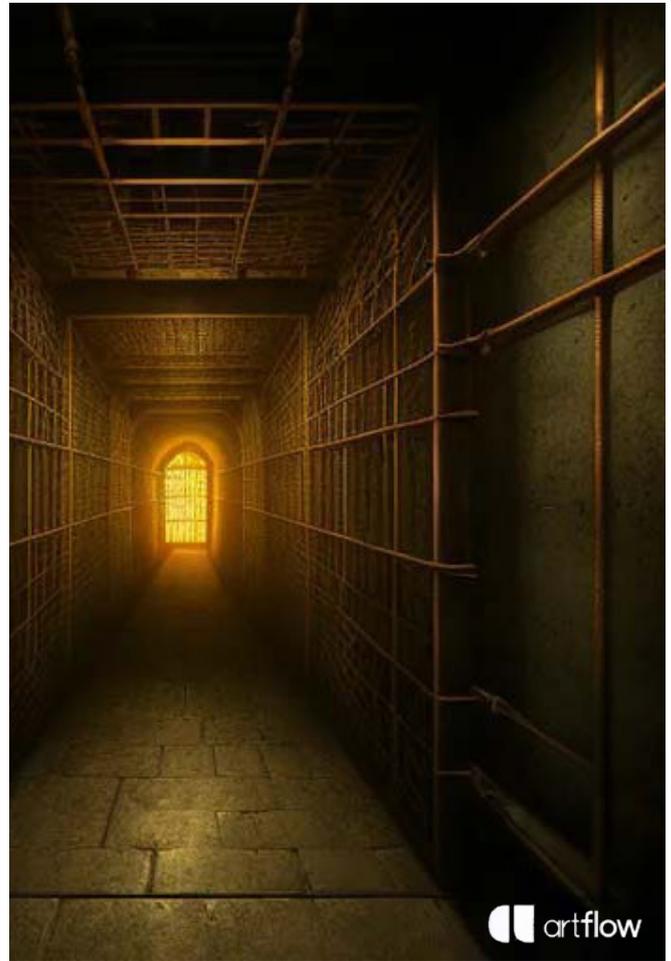
Comme dans tous les royaumes, ces lois sont très spécifiques aux Terres du Nord. La partie suivante va s'attacher à décrire quelques exemples de crime et/ou de crimes encourus par les personnes enfreignant la loi. Tout d'abord, il faut savoir que c'est le clergé de Marblus qui détient le pouvoir judiciaire. Dans les villes possédant un temple ou une chapelle de Marblus, ce sont en effet les prêtres de la divinité de la justice et de l'égalité qui rendent les jugements. Dans les régions ou les villages où il n'y a pas de temple de Marblus, ce sont ceux qu'on nomme les hommes de loi (*voir* le Guide des Dieux dans la section parlant du clergé de Marblus pour plus d'informations.), qui sont chargés de traiter les affaires de justice. Ils traitent tant les affaires civiles que les affaires pénales ou militaires (mais pour les affaires militaires des prêtres itinérant de Gornar ou des Paladins leur sont adjoints). Tout comme en droit français, il existe trois catégories d'infractions à la loi : les contraventions, les délits et les crimes.

Les Contraventions

Cette catégorie regroupe les infractions minimales, les problèmes mineurs, etc... Les contraventions et les peines encourues sont présentées ci-après. Bien sûr, ces peines ne sont que purement indicatives, et peuvent être modifiées, amplifiées ou au contraire allégées par les circonstances, le cumul des charges, la sévérité du magistrat ou le bon vouloir du MJ. Malgré les efforts d'Aurel Martiguier de Barragosta, il n'existe en effet qu'un très vague « Code Pénal et Civil », qui est au mieux évasif en ce qui concerne les châtiments infligés, et il est de plus constamment modifié par les collaborateurs royaux.

Ivresse sur la voie publique : Cette infraction n'est en général pas tolérée dans les grandes villes des Terres du Nord, surtout si le fautif est bruyant et/ou violent. Un personnage accusé d'ivresse sur la voie publique risque une amende de 10 à 50 Sabots ou une petite détention pénitentiaire de 1d6 jours.

Escalade des murs de la ville : Il est formellement interdit de monter sur les murailles de la ville ou sur les murs des bâtiments publics comme les temples ou les mairies. En effet, par mesure de sécurité et pour se prévenir de l'espionnage, ceux pris à grimper aux murailles risquent une amende de 100 à 500 Sabots ou une peine d'emprisonnement de d'une dizaine de jours. Enfin, il faut noter que la nuit, les gardes sont autorisés à faire tirer à vue sur quelqu'un montant les murailles de la cité.



Insulte d'une personne noble : Insulter un noble est un affront et un non-respect des lois. Une personne insultant un noble risque une amende de 500 à 1500 Sabots selon la notoriété de la personne insultée, ainsi qu'une peine de prison de quelques jours ou bien, si la personne insultée le souhaite, elle peut demander un règlement par un duel au premier sang.

Endommager les biens d'autrui : Endommager des biens autres que les siens peut entraîner leurs remboursements en pièces d'or. Si les dégâts sont involontaires, le fautif ne doit généralement payer que la moitié de la valeur des biens avariés. En cas de dégâts volontaires, le remboursement doit être total. Si une personne est incapable de payer, elle doit s'acquitter d'un service temporaire envers la personne plaignante. Le temps de ce service dépend de la valeur des biens détruits : 1 mois pour 100 Sabots de dégâts en cas de détérioration involontaire, 2 mois pour 100 Sabot en cas de détérioration volontaire.

Conduite incorrecte : Le terme de « conduite incorrecte » est assez difficile à définir. Généralement, la conduite incorrecte inclut le manque de respect à une noble personne (*voir ci-dessus*), la tenue de propos insultants, la dégradation de biens, le tout devant avoir lieu dans un lieu public pour bénéficier du terme « tenue incorrecte ». On ajoute à cela les combats déclenchés dans un lieu public, particulièrement si des dames assistent à la scène. Ainsi, une telle accusation pourrait entraîner une peine d'emprisonnement d'une douzaine de

jours maximum et/ou une amende de 1000 à 4000 Sabots. Enfin, le coupable peut être condamné à participer au jour de la honte du 17^{ème} d'Appocor. Ici encore, plusieurs éléments seront pris en compte dans le règlement d'une telle affaire.

Affront/calomnies : Faire un affront majeur à une personne ou une famille, ou lancer des rumeurs erronées et insultantes sur une personne ou une famille peut entraîner les peines suivantes : Un règlement par un duel contre le champion de la famille ou celui désigné par le plaignant (qui a le droit de refuser, bien sûr). Une personne accusée d'Affront ou de Calomnie peut être contrainte à verser des dommages et intérêts s'élevant de 10 à 20000 Sabots selon les conséquences et la gravité des faits reprochés au coupable. Une personne ne pouvant pas payer serait alors envoyée aux galères pour une durée maximal d'un an.

Cracher sur un noble : Une personne crachant sur un noble risque une peine variant selon la personne offensée ; Cela peut aller d'une petite amende pour un marchand respectable à un séjour aux galères pendant 2 ans pour avoir craché sur le grand prêtre de la ville ou le gouverneur. Cela dépend également du tempérament de la personne offensée, qui peut demander une certaine peine (bien sûr, le juge n'est pas obligé d'accepter la peine).

Mendicité : Se livrer à la mendicité dans une enceinte ou un quartier noble peut entraîner une arrestation immédiate par la milice, ainsi qu'une peine de prison de quelques jours.

Infidélité : L'infidélité (masculine ou féminine), lorsqu'une personne est mariée, est considérée comme une contravention. Une personne reconnue coupable d'infidélité risque l'humiliation publique. La personne trompée peut exiger une réparation supplémentaire, comme par exemple une dizaine de coup de fouet. Le divorce est bien sûr envisageable, et il sera probablement très défavorable à l'infidèle.

Encombrer la voie publique : Encombrer la voie publique peut entraîner une contravention minimale, d'une dizaine de Sabots environ. Si la personne encombrant la voie publique (par exemple avec un troupeau de vache) gêne considérablement l'action de la justice (au cours d'une poursuite, par exemple), cette amende peut s'élever jusqu'à 50 Sabots maximum.

Les Délits

Les délits regroupent les fautes graves et ayant parfois des conséquences importantes ; c'est le deuxième degré de fautes pouvant être commises, et les peines peuvent être assez sévères.

Proxénétisme : Les personnes accusées de proxénétisme risquent d'être envoyés aux galères pour une durée de deux à huit mois. Dans le cas d'un récidiviste, il pourrait être humilié sur la place publique avant d'être envoyé aux galères pour une durée de 3 à 15 mois. Notez cependant que bien que le proxénétisme soit interdit, aucune loi n'interdit la prostitution dans les Terres du Nord.

Vol de bétail : Le vol de bétail peut entraîner, au choix de la personne volée, une réparation monétaire ou en travail (comprenez : esclavage de durée variable, selon le préjudice commis), ou une peine d'emprisonnement comprise entre 4 et 16 mois, selon la valeur du bétail dérobé.

Kidnapping : Une personne reconnue coupable de Kidnapping et/ou de séquestration d'individus risque une peine d'emprisonnement d'un ou deux ans. Une personne bénéficiant de circonstances atténuantes pourrait voir sa peine commuée en des travaux d'intérêts publics (repeindre l'hôtel de ville, la maison du bourgmestre, réparer la toiture de la Cour de Justice ou les murailles de la cité...) pour la même période.

Résister à une arrestation : Résister à une arrestation est une circonstance aggravante. Cet effet peut alors alourdir la peine infligée pour un autre délit ou crimes ou une autre contraventions ; par exemple, une peine de prison pourrait être rallongée de 2 à 3 mois, ou une amende augmentée de 500 Sabots.

Non-respect des règles de duel : Dans le cadre d'un duel « homologué », c'est-à-dire avec applications des règles standards de duels (témoin, lieu et heure déterminés...), une personne ne respectant pas les règles établies encourt de graves peines ; Si cette personne possède un grade ou un titre de noblesse, elle pourrait se voir destituée de ces titres, déchue de son rang. De surcroît, une « compensation » monétaire devrait être versée à la famille de la victime (qu'il y ait mort ou blessures). Cette amende peut par exemple être de 2000 Sabots. Enfin, dans les cas de trahisons les plus odieuses et les plus indignes, le fautif pourrait être exilé des Terres du Nord pour une durée de un à six ans.

Endommager les biens publics : Endommager les biens publics, c'est-à-dire les fontaines, les murs d'enceinte, les bâtiments publics, les administrations peut entraîner la peine suivante : tout d'abord, une amende pouvant aller de 1000 à 20 000 Sabots selon les dégradations et les dégâts commis. De surcroît, la personne risque également 1d4 mois de travaux d'intérêts publics afin de réparer les dégâts.

Si le bâtiment visé était un bâtiment de la milice, comme une caserne, on envoie aussi le coupable en prison pour une durée d'une quinzaine de jours.

Viol : Une personne reconnue coupable d'un viol sera contraint de payer une amende de cinq mille à dix mille Sabots à la personne offensée. S'il a prît la virginité d'une jeune fille à marier (particulièrement si elle est noble), il peut également être contraint d'effectuer un service militaire dans les corps d'armée les plus durs du royaume pour une durée de d'une ou deux années. Un récidiviste ou un violeur en série pourrait être condamné à un an de travaux forcés en plus.

Insultes/affront d'une dame : Faire un affront majeur à une dame (comprenez une femme noble, mariée ou non), ou lancer des rumeurs erronées et insultantes sur une telle personne peut entraîner les peines suivantes : un règlement par un duel contre le champion désignée par la dame offensée (qui à le droit de refuser, bien sûr). Une personne accusée sera de plus contrainte à verser des dommages et intérêts s'élevant de cinq à dix mille Sabots selon les conséquences et la gravité des faits reprochés au coupable. Une personne ne pouvant pas payer serait alors envoyée aux galères pour une durée de 3 à 6 mois.

Vol à l'étalage : Une personne reconnue coupable de vol à l'étalage risque une amende de huit mille Sabots, à verser en partie au propriétaire de magasin attaqué, et aux pouvoirs publics. Si la personne est incapable de payer cette amende, elle ira alors en prison pour une durée d'un à trois mois. De plus, dans le cas d'un récidiviste, la peine peut se transformer en une peine d'emprisonnement de 6-8 mois, ou à des travaux forcés pour une durée de 2 à 5 mois.

Violation de propriété : Une violation de propriété peut être une circonstance aggravante dans un autre crime, mais en tant que délit à part entière, elle peut entraîner une amende de 2000 à 3000 Sabots selon l'importance de la personne importunée, et cette amende sera répartie équitablement entre la ville et la victime. De surcroît, une légère peine de prison est également envisageable.

Désertion (hors temps de guerre) : Un déserteur qui quitte volontairement l'armée des Terres du Nord risque une peine d'emprisonnement de plusieurs mois. De surcroît, s'il était gradé, le coupable se verra destitué de son rang, humilié lors du 17^{ème} d'Appocor. On ajoutera parfois une amende de trois mille Sabots.

Utilisation d'armes illégales : L'utilisation d'armes illégales dans les Terres du Nord (gaines de poignet, arbalètes de poing, bâton-lances, poison... bref, tout type d'arme aisément dissimulable et radicale) entraîne la confiscation des armes, ainsi que leur destruction. De plus, une amende forfaitaire de 5000 Sabots devra être acquittée par le fautif, qui se verra également condamné à la prison pour une durée variable.

Cracher sur un noble : Cracher sur une personne noble peut entraîner une arrestation immédiate, ainsi que le paiement immédiat d'une amende de trois mille Sabots (50% pour la ville, 50% pour l'être offensé), ainsi qu'une assignation à comparaître. Si le fautif ne possède pas cette somme sur lui, il passera ses 3 prochains jours en prison, puis sera relâché jusqu'au procès. Celui-ci pourrait entraîner le paiement d'une nouvelle amende envers le plaignant, ainsi qu'un mois de travaux d'intérêts privés chez le plaignant.

Manger du cheval : une personne surprise à manger du cheval dans les Terres du Nord risque la peine suivante : une amende de mille Sabots, ainsi qu'une peine d'emprisonnement d'une durée de quelques jours. Une personne étant dans l'incapacité de s'acquitter de son amende verra la peine de prison augmenter de d'une quinzaine de jours. De surcroît, un récidiviste verra l'amende doubler et la peine portée à 1 ou 2 mois. En cas d'extrême nécessité, le jury sait se montrer clément et n'impose généralement qu'une pénitence chez le clergé de Fresha.

Non-paiement des impôts : Le fait de ne pas payer ses impôts en temps et en heure peut entraîner le règlement immédiat du double du montant des impôts. Si le fautif ne peut pas payer, il sera alors envoyé en prison pour une durée de plusieurs mois ou encore un passage aux galères.

Utilisation de magie illégale : Une personne surprise à utiliser de la magie de manière illégale (ex : Animation des morts, Toucher de la liche, Contagion...) risque une peine assez variable, selon le nombre et le type de sorts et de magie utilisée. Quelqu'un utilisant couramment le sort d'Animation des morts risquerait au maximum une peine d'emprisonnement de 5 ans ou un exil d'une même durée ; Pour l'utilisation d'un sort de clairaudiance utilisé dans le cadre de l'espionnage du seigneur pourrait entraîner une peine d'emprisonnement de un à quatre ans.

Coups et Blessures : Une personne accusée de coups et blessures recevra plusieurs coups de fouet sur la place publique, devra payer une amende à la victime. Enfin, elle ira effectuer un petit séjour en prison d'une vingtaine de jours.

Dérogação au service militaire : La dérogação au service militaire pour le pauvre bougre de base peut être sanctionnée d'une amende allant jusqu'à trois mille Sabots. De plus, un petit séjour d'un ou deux mois dans les geôles du château est envisageable.

Extorsion de fonds/Chantage : Une personne accusée d'en faire chanter une autre risque une amende de trois mille Sabots, ainsi qu'un voyage dans les galères royales pour une durée de plusieurs mois.

Corruption : Une personne accusée de corruption fera état d'une amende s'élevant à 3 fois le montant de ses pots-de-vin. De plus, une telle personne se verra également emprisonnée dans les geôles les plus proches pour une durée de trois à six mois.

Incendie volontaire : Une personne reconnue coupable d'avoir volontairement mis le feu à un bâtiment ou ayant occasionné sciemment des dégâts par le feu sera condamnée à rembourser l'intégralité des dommages causés, plus les intérêts. De plus, un envoi aux galères pour une durée de plusieurs mois est envisageable, histoire de lui rafraîchir un peu les idées.

Évasion : L'évasion des cellules royales est une circonstance aggravante, qui aura pour conséquence le doublement de la peine initialement requise.

Contrebande : La contrebande est un crime passible d'un à deux ans d'emprisonnement dans les geôles du royaume. Dans certains cas, les juges laissent parfois le choix entre l'emprisonnement ou les galères royales pendant quelques mois...

Les Crimes

Cette dernière catégories regroupent les infractions les plus importantes du « Code Pénal et Civil » des Terres du Nord. Les peines infligées sont généralement très dures (le plus souvent la mort), et le mieux pour les éviter est encore de ne pas commettre de crimes!

Inceste : L'inceste, pour les habitants des Terres du Nord, compromet la pureté de la race, et déjà à ce seul titre, est passible d'une peine très élevée. Une personne pratiquant un inceste risque d'être fouettée et emprisonnée pendant huit mois dans le meilleur des cas, envoyée aux galères pour une durée de un à trois ans dans le pire des cas. Une castration physique ou magique est également envisageable.

Viol sur mineur : Les Nordois sont très protecteurs des enfants et une personne reconnue coupable d'un viol sur mineur sera castrée magiquement (ou physiquement si sa culpabilité ne fait aucun doute), les enfants étant considérée comme une richesse dans les Terres du Nord. Un violeur d'enfants peut également être contraint d'effectuer un service militaire dans les corps d'armée les plus durs du royaume pour une durée de trois à dix années. Un récidiviste ou un violeur en série pourrait être en plus condamné à cinq à dix ans de travaux forcés.

Enlèvement d'un noble : Enlever une personne noble peut entraîner l'emprisonnement pendant deux à cinq ans. Si le jury est clément, cette peine peut être transformée en du travail d'intérêt public ou royal, pour la même durée. Si le kidnappeur a des circonstances atténuantes, il pourrait voir sa peine réduite à un ou deux ans.

Hors-la-loi : Une personne mise hors-la-loi risque gros : capturée, elle pourrait être emprisonnée pour une durée pouvant aller jusqu'à trente ans, ou encore être réduite en esclavage. Si les crimes de la personne sont nombreux et/ou ont entraîné des morts, le hors-la-loi pourrait être pendu ou décapité sur la place publique, jusqu'à ce que mort s'en suive, bien entendu.

Trahison : Trahir le royaume ou le souverain des Terres du Nord peut entraîner la mort. Une personne reconnue coupable de trahison ou de félonie sera condamnée à être lapidé sur la place publique. À sa mort, son corps est démembré, et sa tête reste exposée sur la place publique pendant une semaine.

Insultes envers le souverain : Insulter le souverain, en sa présence ou non, est très risqué dans les Terres du Nord. Une personne accusée d'un tel crime risque la torture puis le supplice de la roue. Si le roi est clément, il pourrait se contenter d'exiler le prisonnier ou de l'expulser hors du royaume.

Vol de chevaux/meurtres de chevaux : Les chevaux étant une richesse importante et un bien commercial très prisé dans les Terres du Nord, et les habitants aimant tellement les chevaux, qu'une personne déclarée coupable de vol de chevaux ou de meurtre délibéré de chevaux sera condamnée à être pendue haut et court jusqu'à ce que mort s'en suive.

Meurtre : Une personne reconnue coupable de meurtre (mort d'homme sans préméditation) et n'ayant pas de circonstances atténuantes (pas de légitime défense, par exemple) sera condamnée aux arènes pour une durée de deux à sept ans. Notez cependant qu'il est très rare de voir des personnages terminer leur peine en vie... Une personne ayant de fortes circonstances atténuantes pourrait être emprisonnée deux à quatre ans ou être placée en liberté surveillée pendant plusieurs années.

Assassinat : Une personne reconnue coupable d'assassinat risque l'écartèlement par quatre chevaux, tous lancés dans des directions opposées. Si la personne condamnée a des circonstances atténuantes, elle pourrait simplement être réduite en esclavage jusqu'à ce qu'elle puisse racheter sa condition ou être placé en prison jusqu'à la fin de ses jours.

Commanditer un assassinat : Une personne ayant commandité un assassinat si la raison d'état ne l'exigeait pas, ou pour son propre intérêt, risque d'être décapité sur la place publique de Barragosta.

Désertion (en temps de guerre) : Un soldat pris à déserter en pleine période de guerre risque la mort. Si culpabilité et sa lâcheté sont prouvées, il sera alors exécuté lors d'un peloton d'exécution composé d'une douzaine d'arbalétriers lourds. Un gradé sera tout d'abord destitué de son rang et de ses titres ; il sera également humilié. Ensuite, sa famille se verra privée de 50% de ses biens et richesses. Enfin, le déserteur gradé sera privé de ses quatre membres, tranchés ou brisés avec ses propres armes. Il est très rare qu'une personne survive à une telle épreuve...

Le bras de la justice dans les Terres du Nord

La Justice dans les Terres du Nord est une chose assez complexe. Plusieurs systèmes cohabitent et se complètent, ce qui a également parfois l'inconvénient de créer des dysfonctionnements.

Dans les villes, les tribunaux sont dirigés par des prêtres de Marblus. Ce sont eux qui jugent, même si les sénéchaux gèrent l'ensemble du système judiciaire de la cité.

Dans les campagnes, en revanche, le seigneur fait respecter la loi en envoyant un prévôt pour faire valoir ses droits. Ce dernier se heurte souvent au bourgmestre, qui représente les villageois. Le Bourgmestre rend lui aussi des comptes au noble, tout en servant de médiateur entre le prévôt et les villageois. Le bourgmestre représente donc un contre-pouvoir au prévôt, mais son rôle reste cependant limité du fait que le prévôt dépend justement du noble. Il existe donc les Hommes de Loi, des magiciens errants indépendants qui dépendent du Chancelier des Terres du Nord en personne et donc de l'Empire. Les Hommes de Loi peuvent servir de juges dans les campagnes les plus reculées, ou bien intervenir en cas de litige entre le seigneur et ses sujets. Ils ont une prérogative spéciale en ce qui concerne le droit impérial.



Un prêtre de Marblus

Instantané : le fugitif



Alors que les PJ font route vers les plateaux du Centre, un cavalier fonce à toute allure dans leur direction. Il ralentit et s'arrête bientôt à leur hauteur. Son destrier blanc est tout sale et le cavalier, malgré sa haute stature, semble fatigué. Un jet de Connaissance (Loi) DD15 permet de l'identifier comme étant un Homme de Loi, l'un des juges itinérants rendant la justice dans les campagnes les plus reculées. Ce dernier se présente comme étant Martil, et explique qu'il est sur les traces d'un fugitif, recherché pour une série de meurtre. Martil explique ensuite aux PJ qu'il a le pouvoir et l'autorité pour les réquisitionner, faisant usage de magie si besoin. Et voici les PJ sur les traces d'un fugitif évaporé dans les plateaux de la région, à la solde d'un magicien autoritaire et strict...

CHAPITRE II

LE BARRAGOSTAIS



Province principale des Terres du Nord, centre économique et névralgique du pays et berceau de la capitale.

PRÉSENTATION

C'est une province fertile, arrosée au printemps, agréable en été et douce en hiver (...). C'est aussi la région la plus riche de toutes les Terres du Nord. On y trouve bien sûr Barragosta, la capitale royale, mais d'autres villes de taille plus réduite, comme Châteaupourpre, Mélinir ou Sirinùr.

Situation

Cette province culmine à une altitude moyenne de 200 m au-dessus de la mer, en grande partie en raison du plateau barragostais, qui compose la majeure partie de la région et qui lui donne son nom. Cette province s'étend sur environ 200 km autour de Barragosta, c'est-à-dire jusqu'à Mélinir au sud-est, jusqu'à la mer au sud, à 20 km de Fang au nord, et jusqu'au Hauts-Plateaux du Cor à l'ouest (...).

Ressources et commerce

La province, de par sa situation géographique, est le théâtre d'échanges commerciaux importants, puisque presque toutes les importations du pays passent par ici (sauf pour le nord et Ryàn). On y échange de tout, mais également de nombreuses productions locales : bois, céréales, vins, fromages, laine, fourrures, viande... les vastes campagnes barragostaises permettent en effet de faire paître de nombreux troupeaux (moutons, bovins, chevaux) dont les propriétaires sont généralement plus riches qu'ailleurs dans le royaume. L'élevage de chevaux est bien sûr la spécialité du royaume, en vertu de ses chevaux de grande qualité. Parmi les éleveurs de chevaux les plus connus de la région, citons l'élevage de la Maison Sheridin, près du village de Torlinn-sur-Balt, et bien sûr le célèbre éleveur et aventurier Allassard de Séléana, qui produit les célèbres (et coûteux) Yahnor, une race de pur-sang établie depuis une bonne vingtaine d'années à présent (voir aussi « Erynbourg »). Tous les grands éleveurs de la région se rendent, une fois par semaine, au grand marché aux chevaux de Barragosta.



artflow

Faune et flore

La province du Barragostais est aussi la région la plus peuplée (j'estime que pour dix habitants Nordois, un vit dans cette région), malgré la présence de vastes forêts en son sein. On dit même que la mystérieuse Cité-Arbre, grand lieu de culte de Fresha, se trouve dans l'une d'elle. Notez que j'ai peine à le croire, car un si grand lieu de pèlerinage de la nature ne peut se trouver si près d'une grande ville! Enfin, toujours est-il que la province est très boisée, mais également très irriguée : On trouve une multitude de petits ruisseaux dans les bois barragostais, mais bien évidemment aussi quelques cours d'eau d'une taille bien plus appréciable. Le fleuve du Fléau des Gnolls, bien sûr, qui prend sa source dans les Hauts Plateaux du Cor, mais aussi certains de ses affluents : La rivière Pourpre, qui traverse Châteaupoupre, l'Intrépide, qui s'écoule au sud de Barragosta, le Shéol (qui forme le lac Aelinedhel, « lac des elfes », en langue elfique), le Balt, au sud-est de la capitale, le Raton et le Héron Trepé, qui traversent les Bois Joyeux, nom donné à la forêt au nord-est de Chateaupourpre et de Santoma. Les cours d'eau du plateau Barragostais sont remplis de petits poissons, et la pêche est une détente appréciée, doublée d'une activité lucrative (...). On trouve également dans nos forêts plusieurs sortes de plantes médicinales, des champignons de toutes sortes, des herbes servant à la préparation de potion de soins, et de l'herbe à tabac, une herbe aromatique qui s'ajoute au tabac afin d'obtenir une saveur toute particulière. J'en suis moi-même adepte ; alors que je rédige ces lignes, j'en fume! (...). Si les forêts sont peuplées d'animaux sauvages, tels que cerfs, écureuils, sangliers, ours bruns ou divers oiseaux, on a parfois, en étant très attentif, l'occasion de rencontrer un elfe tranquillement installé à la cime d'un arbre, ou encore un centaure ou un pixie égaré (...). Mais, pour autant, prenez garde, car les forêts ne sont pas toutes sûres, car des Orques des Forêts rôdent parfois tels des maraudeurs, et si les chasseurs de Trolls sont monnaie courante dans la province, ce n'est pas non plus pour rien (...). Ainsi, malgré la beauté enchanteuse de nos bois, je n'apprécie guère de devoir les traverser, car je ne m'y sens jamais en sécurité (...).

Dernière curiosité concernant la flore locale : on trouve aux abords de Mélinir des cultures d'abishai, un petit fruit ressemblant à des prunes orangées, mais dont le jus bleu foncé permet de fabriquer la célèbre liqueur d'abishai (attention, déconseillée aux petites natures). (...)



Noblesse

En plus des terres royales, le Barragostais comprend le Duché de Barragosta, le Comté de Mélinir, le Comté de Sirinùr, la Baronnie de Séléana, la Baronnie Pourpre, la Baronnie des Bois-Joyeux, la Baronnie des Roches, la Baronnie des Cinq Chênes, et la Baronnie de la Fourche.

Notez toutefois que le Duché de Barragosta revient toujours à l'héritier du trône et n'est donc pas un duché indépendant du pouvoir royal.

Loup-Gris

Extraits des *Mémoires Modernes* par Sagace l'Ancien :

Mais j'allais omettre de vous parler d'un autre danger : les bandits de grands chemins. Bien que notre bon roi fasse régner l'ordre et la justice autant que possible, il faut bien avouer qu'un brigand échappe toujours à la loi dans nos contrées : il s'agit du tristement célèbre Loup-Gris, dont les premières apparitions datent de 846 ou 847 Ep.IV. Ses vols sont célèbres dans tout le pays, mais il semblerait que sa province de prédilection soit malheureusement le Barragostais ! Il a une telle capacité à disparaître et à narguer le bras de la justice ! Il signe systématiquement ses crimes en laissant une peau de loup gris derrière lui (...). Bien qu'étant rarement violent, Loup-Gris est un personnage dangereux, une plaie pour la société et les collecteurs d'impôts. Et il est suffisamment rusé pour se faire oublier un an ou deux quand les choses semblent devenir difficiles pour lui. Le Roi n'a pas hésité à offrir 50 000 Sabots à qui capturerait le bandit, mais personne jusqu'à présent n'est parvenu à localiser son repaire (...), pas même les célèbres Chasseurs Impitoyables (...).

(cf. Note de campagne n°4)



Grande Bibliothèque de Barragosta

(Prononcée « *Bragosta* » à l'Est)

Située en plein cœur du royaume, Barragosta, capitale des Terres du Nord, se dresse fièrement le long du Fleuve du Fléau des Gnolls.

Notes : les informations donné ci-après sont valables pour la période allant de l'an 844 Ep.IV à l'an 865 Ep IV, et nécessiteront parfois de légers ajustements pour les décennies suivantes.



Blason du Duché de Barragosta

Présentation de Barragosta

Extrait des *Mémoires Modernes* par Sagace l'Ancien :

« Ah! Tant de mots me viennent à l'esprit quand il s'agit de décrire ma ville, ma capitale! Barragosta est, à mon sens, une ville fort agréable pour qui aime l'animation; Pour un homme de ma qualité, on y trouve tout ce qu'un lettré rêve d'avoir à portée de main : La cour pour étudier le comportement des nobles, un Souverain à qui dispenser ses conseils, de somptueuses villas où se faire inviter, une vaste bibliothèque pour pouvoir étudier, les meilleurs tailleurs et orfèvres pour se vêtir, un club pour rencontrer les têtes bien pensantes (Note du traducteur : «Sagace parle ici du « Scribouillard ») et les bains publics inspirés de ceux d'Haldorf pour se délasser et rencontrer ses amis.

La ville est active, au rythme des fêtes et de l'argent joyeusement dépensé par les nobles de la cour et par sa situation de plaque commerciale incontournable dans cette partie du continent.

Ah! Barragosta et ses distractions : les thermes, l'arène, les concerts de grands bardes, les spectacles de rue, les exécutions publiques de criminels, les fêtes au Château, les bals, les conférences philosophiques, les duels, les échoppes, le marché... Barragosta serait vraiment la ville rêvée s'il n'y avait pas... les Barragostais.

Le barragostais typique est plutôt méprisant : il habite la capitale, centre du royaume, et il le sait. Fier, il a plutôt tendance à faire de Barragosta le centre du monde civilisé et il a la désagréable habitude de se croire systématiquement plus cultivé que les provinciaux ou les étrangers. Les femmes barragostaises, elles, sont bien souvent des bijouteries ambulantes et des proies faciles pour le tire-laine ou le malandrin. Elles semblent obsédées par le fait d'être à la dernière mode, et nombreuses sont celles qui sont d'éternelles insatisfaites et dominatrices.

Le commerçant barragostais est, lui, persuadé d'avoir dans son échoppe LA grande qualité, le fin du fin, et se sent donc obligé de vendre bien plus cher qu'ailleurs. Moi-même, il y a bien longtemps que je ne me fournis plus en plume de Cockatrice à Barragosta (qui sont, comme chacun sait, les plumes de la meilleure qualité qui soit pour pouvoir rédiger des écrits)!

En revanche, force est de constater que l'accueil est irréprochable et que les magasins sont toujours bien tenus.

En dehors des excès qui semblent caractériser la Capitale, on ne peut pas dire que, malgré leurs airs parfois un peu méprisants, les barragostais soient racistes ou xénophobes. Ils seraient même plutôt accueillants et même s'ils pensent avoir la science infuse, ils aiment à découvrir divers objets ou technologies venus de l'étranger. Enfin, les barragostais sont tous très travailleurs.

Comme vous avez pu le constater, Barragosta est une ville faite de contrastes, eu égard à sa population si incompréhensible. Mais Barragosta, c'est ma ville. Et je pense que le meilleur moyen de la découvrir, c'est encore de la visiter vous-même. Alors passez les grandes portes et régalez-vous les yeux!

Statut : Capitale.

Qui dirige : Sa Majesté Aurel Martiguir, souverain des Terres du Nord (voir la biographie ci-dessus). Le roi a fait de Barragosta sa cité, ainsi, la jeune capitale est très imprégnée de l'empreinte du souverain. A sa mort, en 872 Ep. IV, son fils Panhrir prendra dignement sa suite tant à la tête du royaume qu'à celle de la capitale.

Qui dirige réellement : Le roi, aidé du Conseil de Cité, qui réunit les membres suivants : le Général Rahnir, chef des forces armées de la ville, Maître Artis, un joaillier, qui défend les intérêts des marchands, Mastir Badyn, qui représente les nobles tout en intervenant au nom de l'Assemblée d'Abellius, Andris Minir, un conseiller royal délégué aux relations extérieures et Mirvia Colbin, une historienne qui s'occupe des relations entre les différentes races peuplant Barragosta. Elle sert également de lien entre le Conseil de Cité et le Conseil Royal. On dit qu'elle serait dans les bonnes grâces du Roi Aurel...

Population : La population varie d'environ 140 000 habitants en hiver à un peu plus de 150 000 en été, et près de 170 000 personnes les jours de foires.

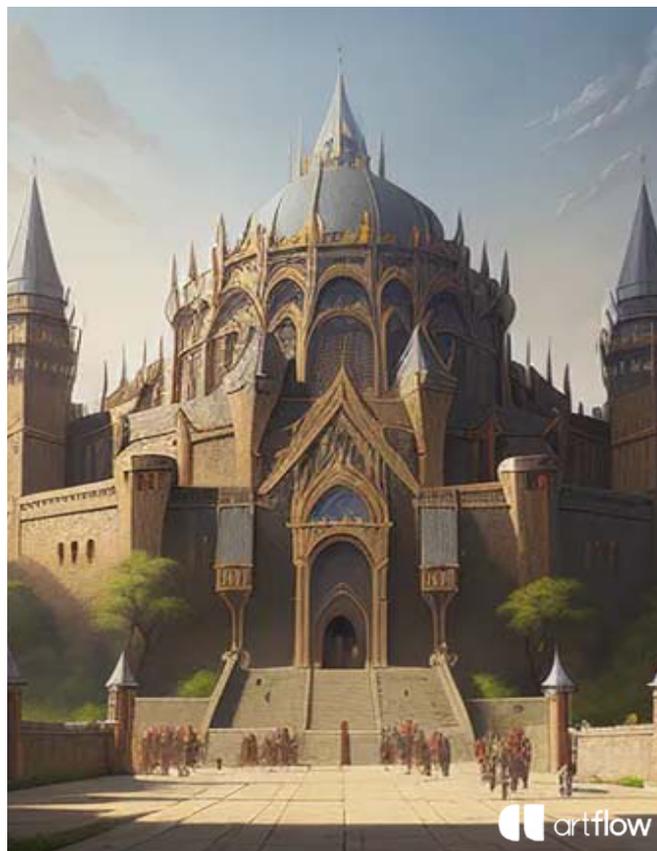
On dénombre parmi les habitants près de 8500 nains et halfelins, qui possèdent des quartiers particuliers. Celui des nains s'articule autour de la Barbe Brune (*voir plus loin*) et est spécialisé dans les alcools, alors que le quartier halfelin est spécialisé dans la nourriture.

La ville peut accueillir un maximum de 210 000 personnes si nécessaire.

Nom des habitants : Les habitants de la capitale s'appellent les Barragostois, à ne pas confondre avec le terme « Barragostais » qui désigne un plus largement un habitant de la région barragostaise.

Principaux produits : Les chevaux, véritable richesse du royaume, mais aussi le vin, les fourrures, le fromage, les céréales (blé, orge, froment). Le fait d'être la capitale d'un royaume florissant fait de Barragosta une ville très commerciale, où l'on peut trouver à peu près toutes les marchandises. Le grand marché a lieu deux fois la semaine, et il existe également un marché aux chevaux permanent. De surcroît, c'est bien connu, toutes les routes commerciales mènent à Barragosta.

Forces armées : L'armée Barragostaise, aussi appelée la Milice, comporte près de 12 000 fantassins forts bien équipés, mais ce nombre peut tripler en temps de guerre. La ville compte également une garnison de 2 000 archers, et un régiment de 1 000 cavaliers légers. La ville possède une cavalerie ailée, comportant 50 guerriers d'élite montés sur des hippogriffes, ainsi qu'un très vieux dragon d'argent, nommé Nolgur. L'armée Barragostaise est dirigée par le Général Rahnir, un vétéran bourru et méfiant mais compétent et apprécié de ses hommes. L'uniforme de la Milice se compose d'une cotte de mailles de couleur beige avec le blason du Duché. Enfin, en cas de nécessité, la ville peut faire appel aux nombreux mercenaires qui résident en ville (environ 3 000). Qualité et Quantité de leur équipement sont très variables.



L'Université de Magie de Barragosta

Mages Notables :

- Martha Martiguir, dite la reine mère. La plupart des habitants pense que la grand-mère du roi est morte et enterrée depuis longtemps, mais d'autres, sans doute mieux informés, prétendent qu'elle est toujours vivante, et qu'elle vit au plus haut étage de la tour Nord. Ces mêmes personnes affirment que bien qu'elle est abandonné le pouvoir depuis longtemps et se consacre à la recherche magique, il existerait un passage secret entre sa chambre et celle du roi.
- Maître Trajan. Ce mage puissant dirige l'université de magie de Barragosta, et c'est un membre actif de l'Assemblée d'Abellius. Bien qu'il se juge trop vieux pour les combats et qu'il se consacre exclusivement à l'apprentissage, il reste un adversaire redoutable, et ceux qui oseraient l'affronter pourraient bien le payer très cher. Maître Trajan a formé des magiciens aujourd'hui célèbres, tels que Dame Océane de Nedrelle, Mistir Distim ou Lothir Dumir.
- Mastir Badyn. Ce très vieil homme est en fait un puissant magicien qui fait partie du Conseil (*voir plus haut*). Il est issu d'une famille noble des plus importantes et des plus influentes de Barragosta. Il n'aime pas recevoir de visiteurs et fuit les mondanités, préférant vivre en solitaire dans son manoir. Cependant, il lui faut souvent surveiller les frasques de son petit-fils Markim Badyn (*voir plus bas*), et il engage parfois des aventuriers pour le faire discrètement, d'autant que la famille Badyn a la garde d'un grand secret...



- Océane de Nedrelle (*voir* à Fang) vient souvent à Barragosta car ses occupations à la cour l'obligent à être présente. Elle ne réside cependant pas ici, et si nécessaire, une chambre lui est réservée au château royal.
- Lothir Dumir est un pur produit de l'école de magie de Barragosta, à l'instar d'Océane. Il quitte rarement la capitale, trop occupé qu'il est à étudier de vieux grimoires poussiéreux. Il possède ainsi une grande variété de sortilèges et de parchemins, qu'il collectionne. Il est également passionné d'histoire ancienne, et on l'a souvent vu lancé dans de grandes conversations sur le sujet en compagnie de Mirvia Colbin, sirotant un grand verre de lait de brebis, tranquillement installé au Scribouillard (*voir* plus bas).
- Farilir est un jeune magicien fougueux. Originaire de Martigir, il s'est installé à Barragosta car il pense avoir plus de chance de se faire remarquer par l'Assemblée d'Abellius en étant à la capitale. Farilir est un jeune homme fort sympathique, débordant d'énergie, mais qui a tendance à agir un peu trop impulsivement, et qui suit plus son instinct que son bon sens... ce qui lui attire parfois quelques ennuis!

Guildes de roublards et de voleurs notables :
Aucune depuis le démantèlement de La Main de Rébion au début du règne d'Aurel Martiguir et sa « chasse aux voleurs ». En effet, le seul regroupement de roublard en activité est La Harpe Enchantée, guilde de ménestrels et de conteurs. Celle-ci est tolérée uniquement car son créateur, le grand barde Xartur, est protégé par le roi Aurel Ier, puis par son fils (qui le nommera d'ailleurs Grand Chambellan du royaume en 872 Ep. IV). On parle aussi d'une guilde de voleurs clandestine, dirigée par un certain Loup Gris, que personne n'a jamais vu, mais qui réapparaît de temps à autre pour semer le trouble et la paranoïa dans la ville. C'est un voleur très expérimenté, qui ne laisse jamais traîner la moindre trace derrière lui, hormis une peau de loup gris pour signer ses crimes (pour plus d'information, *voir* le paragraphe qui lui est consacré).

Boutiques d'équipement : Complètes.

La capitale est, nous l'avons dit plus haut, très bien approvisionnée, n'est pas très éloignée de la mer et utilise à merveille le commerce fluvial. Son statut de capitale fait de Barragosta la ville la plus équipée de toutes les Terres du Nord.

Cultes notables :

- Le Temple du Soleil, Complexe religieux d'Uron, dirigé par Oldarir, un homme courageux et actif. Il est très respecté des autres clergés pour sa sagesse, et tous les habitants reconnaissent son charisme ; 45 prêtres, 622 suivants. Le temple est le principal de la ville, et se dresser contre ce temple est peine perdue : les prêtres, d'ailleurs très bien entraînés et bien équipés, peuvent compter sur le soutien d'une quinzaine de paladins de bas niveau résidant en permanence au temple ainsi que sur celui du peuple.
- Le Rugissement du Lion, temple de Gornar, dirigé par Akir, un homme discret mais amical ; Le temple possède une bibliothèque très impressionnante en ce qui concerne les guerres et les conflits ayant impliqué les Terres du Nord ou ConSudre depuis près de quatre siècles. 25 prêtres, 309 suivants.
- L'Autel de la Justice, temple de Marblus dirigé par Sheiltha Thanshir ; elle est aussi redoutable en combat qu'elle est belle. Le temple peut également servir à désengorger la cour de justice si le besoin s'en faisait sentir, car les prêtres de Marblus sont très compétents en droit, et le temple possède une salle appropriée aux procès. 15 prêtres, 40 suivants.
- Le Centre de la Guérison, temple d'Iniva. Dirigé par le haut soigneur Guiël Foël, un personnage attachant portant la tonsure, qui travaille à l'expansion de son culte tout en rendant service aux habitants. 12 prêtres, 26 suivants.
- Le Manoir des Echanges, temple de Lucrine ; 9 prêtres, 36 suivants. Le temple de Lucrine ressemble à un vaste magasin, où l'on peut trouver à peu près n'importe quel article, à n'importe quel prix ou qualité. La dirigeante du temple s'appelle Mias Guldir, une naine amicale au baratin redouté de tous!
- La Chaumière du Trèfle, temple de Shala : 6 prêtres, 20 suivants. Dirigé par Irvir, ce petit temple ressemble à une salle de jeu ! Et pour cause : en plus d'être un lieu dédié à la divinité de la chance et de la bonne fortune, Irvir, en homme créatif et ingénieux, a eu l'idée d'ajouter une salle de jeux !
- Chapelles d'Appoca, Bohpo, Lurmina, et Xamidi, Xamidi.

Repaires d'aventuriers :

I Tavernes

- L'Antre des Héros (bonne/coûteuse) de la Dame Katlyn, est un bel établissement qui réunit chaque année les nobles de la ville et de grands aventuriers, afin que les noblois puissent « contempler de près » les héros du moment dont tout le monde parle. Les Chasseurs Impitoyables et les Pêcheurs sans Pitié furent des habitués de ce rendez-vous annuel, et s'y rendent encore en « guest star » lorsque leurs obligations le leur permettent. Les décorations sont somptueuses, et l'auberge a beaucoup d'allure ; le plancher est en marbre, les murs sont en pierre blanche, les poutres sont taillées d'une seule pièce dans du chêne solide et de qualité, et la grande salle, vaste, comprend deux étages ainsi que des loges privées.

- La Barbe Brune (bonne/coûteuse) est dirigé par Hargany Barbe Brune (*voir* à « Personnalités locales ») c'est le repaire des nains de Barragosta et bien que les autres races soient tolérées, elles y sont mal acceptées). L'auberge, bien que d'apparence austère, est en réalité un lieu agréable où la bonne ambiance règne en maîtresse incontestée. Nombreux sont les nains qui viennent y passer leur soirées une fois leurs travaux terminés, et des bières de très bonne qualité coulent à flots toute la nuit.

- La Cerveoise du Démon (pauvre/modérée) est le lieu où se réunissent les malandrins de la ville et les brutes de toutes sortes. Les rixes, les dents cassées et les arrestations y sont monnaie courante. Les propriétaires, Gildir, un homme de petite taille, et sa femme Saltha, une paysanne rougeaude, ont pour cela engagé Raknir, un immense guerrier bourru et violent, pour faire régner l'ordre.

- La Dague Ensanglantée (miséreux/bon marché) est le taudis le plus inhabitable de Barragosta, où les punaises sont des compagnons de chambrée. Fargin, le propriétaire, ne fait rien pour y remédier, car il est constamment saoul. Son jeune fils Mitir s'occupe donc de faire fonctionner le commerce, mais a parfois du mal à résister à la tentation de dérober une ou deux bourses « qui traînent », ce qui n'arrange d'ailleurs pas la réputation de l'endroit.

- Le Scribouillard (excellente/hors de prix) est un club privé très sélect qui n'accepte autour de ses tables que les intellectuels les plus compétents de la ville. Ainsi, on retrouve fréquemment tout le « gratin » des têtes pensantes de la capitale réunies dans un même lieu. On discute bien sûr de sujets hautement recherchés et spécialisés, qui sont incompréhensibles, voire pédants, pour le commun des mortels. C'est ainsi que médecins, philosophes, poètes, écrivains, magiciens, philosophes, mathématiciens, inventeurs ou prêtres se retrouvent autour d'une liqueur d'abishaï et dans les canapés les plus moelleux de la ville pour aborder toutes sortes de sujets. Le club compte le célèbre barde Xartur, le



hérald royal Aoui, la prêtresse Sheiltha Thanshir, l'historienne Mirvia Colbin, le magicien Luthir Dumin, le conseiller royal Andrin Minir, le patriarche Mastir Badyr, le philosophe Arityn ou encore l'écrivain Sagace l'Ancien parmi ses habitués. Le club du Scribouillard est la propriété de Garvim Kahir, un médecin à la retraite, passionné de débats divers et de discussions philosophiques et politiques.

- L'Épervier (modérée /bon marché) est le lieu de rencontre des chasseurs et des bûcherons des environs. Le tenancier, Furgor, un colosse d'une cinquantaine d'années, est lui-même un ancien bûcheron, et sa stature encore vaillante et sa longue barbe blanche pourrait tout aussi bien le transformer en Père Noël ! Il s'occupe de son commerce de manière honnête avec l'aide de sa femme et de ses deux frères.

- La Fièvre Barragosta (bonne/modérée) porte bien mal son nom, puisqu'elle aurait bien besoin d'être rénovée ! Pourtant, la clientèle, composée essentiellement d'habitués, est fidèle au patron, Acruz (originaire des ConSudre) ancien de la Main de Rébion, dont les prouesses au lancer de couteaux sont connues à des lieues à la ronde. Il est également connu pour la haine farouche qu'il voue à Pétrin (*voir* plus bas), et cherche à concurrencer au maximum son ancien sous-chef. En effet, Acruz, après avoir purgé trois ans de prison, a monté de ses propres mains sa petite affaire. Beaucoup pensent qu'il reproche à Pétrin d'avoir livré la guilde en échange de la liberté. Pourtant, il s'est toujours refusé à faire le moindre commentaire sur les agissements de Pétrin face au démantèlement de la guilde.

- La Grande Ripaille (Bonne/Coûteuse) est le restaurant halfelin de Pétrin. Il y sert des spécialités du Petit Pays, et notamment de fameuses cuisses de grenouilles à la sauce au poivre. Le restaurant est spacieux et décoré avec goût. Sans être luxueux, on sent que le propriétaire aime investir dans son auberge et qu'il doit avoir quelques économies. Les nobles apprécient cet endroit car les prix élevés empêchent que des manants ne s'y rendent.



I Auberges :

- Le Repaire des Chasseurs (excellente/coûteuse) est l'auberge tout confort très à la mode qui appartient au célèbre Yssel des Chasseurs Impitoyables. L'aubergiste se nomme Légolas ; c'est un fidèle ami du célèbre rôdeur Allassard et d'Yssel. L'auberge est toujours bondée et ses chambres (particulièrement la célèbre suite bleue et la non moins célèbre suite rouge) sont toujours réservées des mois à l'avance. Appréciée des nobles pour ses mets raffinés et sa boisson de qualité, l'auberge florissante a profité de la très bonne réputation de son propriétaire, même si celui-ci s'y rend peu fréquemment pour éviter de créer une petite émeute ! L'auberge est également dotée d'une salle d'entraînement au sous-sol, où Yssel dispense un enseignement de qualité à de futurs guerriers.
- Le Glaive d'or (bonne/modéré) est une auberge bruyante mais confortable. Loukim et son associé Ronnir font tout pour améliorer le confort des clients, et par-là même la renommée de leur auberge.
- Le Pigeon Remplumé (pauvre/modéré) permet à ceux qui ont peu de moyens de trouver une paillasse pour la nuit et d'être à l'abri de la pluie. Le propriétaire change si souvent que même les habitués de ce taudis n'ont pas le temps de le connaître. On murmure de plus que l'auberge servirait de couverture à un sombre trafic d'esclaves, mais cette rumeur est toujours restée infondée.
- Le Regard du Catoblépas (modérée/coûteuse) est un lieu bruyant et ancien, dont les murs branlants

menacent de s'écrouler. Un jour, au cours d'une rixe, l'un des clients est passé à travers un mur de pierre ! Heureusement, le lieu est agréable et chaleureux, et le service est irréprochable. Horacir et sa femme Sintha, des aventuriers à la retraite, tiennent cet établissement

- Au Lit Douillet (bonne/bon marché) est une toute petite auberge fort accueillante, mais souvent pleine. Située juste à l'entrée de l'enceinte noble, elle est appréciée pour la sécurité qu'elle offre, et ce gratuitement, en raison des patrouilles nombreuses dans ce secteur et du poste de taxe tout proche. Un frère et une sœur, Frin et Ursulla, ont récemment repris l'affaire familiale de leurs parents, qui goûtent à une retraite paisible et bien méritée. Frin et Ursulla ont cependant l'intention de moderniser un peu l'auberge dès que possible.
- La Grande Bûche (bonne/modérée) est une jolie auberge de rondins, située un peu après l'entrée nord de la ville. Souvent pleine, elle n'en est pas moins agréable, tout en restant assez simple. Le grand dortoir de l'auberge est vraiment très abordable, les chambres individuelles ou doubles restant correctes. Hersin, un fils de bourgeois passionné de bières et d'histoires que les aventuriers racontent le soir, à la veillée, a monté sa propre affaire en 852 Ep. IV. Aujourd'hui, il s'occupe de son auberge avec le même enthousiasme qu'à ses débuts.

Personnalités locales :

- Hargany Barbe Brune c'est le tenancier de la taverne « la Barbe Brune ». Ce nain robuste est aujourd'hui célèbre pour sa bière naine qu'il fait importer de la citadelle de Dalurgak dans les Hauts Plateaux du Cor et pour la « Relevée », sa bière maison. Pourtant, il fut autrefois célèbre pour avoir dirigé des expéditions punitives contre des orques et des gnolls qui attaquaient les villages environnants de Barragosta. Il est considéré comme un nain honnête et courageux, qui a su rester simple et loin de la gloire : il a en effet refusé le poste de chef de la milice à la fin du règne d'Halamstir. De plus, tout le monde à Barragosta connaît sa passion des armes : sa collection particulière est d'ailleurs fort impressionnante, bien que son arme préférée soit « Trancheuse d'Orque », sa hache d'armes +3, +5 contre les orques. Enfin, Hargany est réputé pour son amour de l'ordre et de la justice, pour son respect des lois et pour sa haine viscérale des voleurs.

- Maître Griffith Ce petit être étrange et mystérieux est sage en monstres et en zoologie. Il a quelques compétences en matière d'armes magiques, mais ses sources sont plus limitées. Ce que peu de gens savent, c'est qu'il est également un grand maître psionique, mais il ne dispense son savoir qu'à de très rares élèves.

- Pétrin. C'est un halfelin bon vivant et dépensier, qui possède un restaurant, « la Grande Ripaille ». Mais autrefois, il fut le bras droit de Gaynir Kalk, qui dirigeait la main de Rébion, la guilde de voleur de Barragosta. Mais au début du règne d'Aurel, la guilde fut interdite puis démantelée et Pétrin échappa « miraculeusement » à la prison, à l'inverse de ses confrères, et bien qu'il semble aujourd'hui couler des jours paisibles avec sa femme Eléonore, le Général Rahnir le soupçonne de faire de la contrebande, mais sa culpabilité n'a jamais été prouvée. De surcroît, Pétrin est un personnage doté d'une chance incroyable, ce qui le sauva bien des fois du temps où il était encore un voleur de renom.

- Yssel, le Baron Pourpre Le célèbre guerrier des Chasseurs Impitoyables possède l'auberge du Repaire des Chasseurs, et se trouve par conséquent souvent en ville pour ses affaires, quand il n'est pas en mission pour le roi. Son courage et son habileté au combat sont connus dans tout l'empire. C'est un homme amical et joyeux, aimant la bière, les petits fours et le boeuf rôti, tout comme son compagnon

- Bornir (*voir* à « Zamar »). La dextérité légendaire d'Yssel et son habileté au cimeterre font de lui l'un des tous meilleurs guerriers du royaume. À l'avènement de Panhrir, il sera nommé Grand Sénéchal des Terres du Nord.

- Xartur. Le barde des Chasseurs Impitoyables possède un immense amphithéâtre au cœur de la

capitale. Il se trouve également souvent en ville, afin de promouvoir ses spectacles ou de contrôler les activités de sa guilde de ménestrels, « La Harpe Enchantée ». Proche du roi Aurel, il tient un rôle de ministre et de conseiller. C'est un elfe amical, courtois bien qu'audacieux. Son humour cabotin et son éloquence sont grandement appréciés à la cour du roi. Il est d'ailleurs respecté et admiré de tous, sauf peut-être du méfiant Général Rahnir, qui se doute que la Harpe Enchantée n'existe pas qu'à des fins culturelles... pourtant, il n'a jamais fait part de ses doutes à personne, Xartur étant une personne publique célèbre et influente. Le barde est d'ailleurs un personnage puissant, et il serait très dangereux de le sous-estimer. Sous le règne de Panhrir, il deviendra Grand Chambellan du Royaume.

Instantané :

Un enseignement à parfaire ?



Un jeune barde se rend au Pic du Couatl afin de demander au célèbre Xartur de le prendre comme élève. Cependant, le jeune homme devra déjà rallier la demeure du grand musicien, qui se trouve en haut du pic du Couatl. Une fois là-haut, le célèbre Xartur, fidèle à son habitude, jouera avec les nerfs du jeune barde en lui proposant une série d'épreuves toutes plus surprenantes les unes que les autres. « Si tu les réussis toutes, tu seras digne de devenir mon élève », fait l'Elfe malicieux. Quelles seront donc les terribles aventures que vivra le jeune barde ?

- Aoui de Havrebusard hérald et historiographe du roi Aurel, poste qu'elle conservera sous Panhrir. Cette barde elfe réside encore de temps en temps au château, où son travail lui laisse tout de même le temps d'administrer son domaine. Il n'est pas rare de la voir déambuler dans les rues de la ville, à la recherche d'inspiration pour ses poèmes ou tout simplement en train de noter ses impressions sur la capitale et ses habitants. Elle fait partie du groupe des Pêcheurs Sans Pitié, tout comme le druide Keyoke, avec lequel elle s'est mariée.

- Markim Badyn est un jeune homme fantasque dont les pitreries n'ont d'égales que sa dextérité. Son intelligence, et surtout sa famille influente, lui permettent de toujours s'en sortir lorsque tout semble perdu.

- Rutrax est un receleur mystérieux mais compétent. Personne ne le connaît réellement, et il semble qu'il disparaisse parfois pendant plusieurs mois avant de refaire son apparition en ville, avec son vieux chariot plein de merveilles d'autres royaumes, de bric-à-brac, et d'autres objets de même acabit.

- Germir est le plus grand marchand de chevaux de la ville. Il possède en effet des chevaux venant des meilleurs élevages environnants, et même des Yanors et des Sheridin. C'est cependant un homme très dur en affaires.

- Bridim est un tonnelier borne et bourru qui habite non loin du Lit Douillet. Il est connu pour être d'une malpolitesse démesurée et pour sa haine des enfants.

- Keurlin est le meilleur sellier de la ville. Son magasin, « Au cavalier heureux » regorge également d'ustensiles pratiques pour les cavaliers de toutes tailles.

Éléments remarquables de la ville :

Aux quatre grandes portes de la ville, on trouve des statues à l'effigie des Chasseurs Impitoyables, cadeau du roi Aurel en remerciement à leurs services rendus à la couronne. Enfin, l'arène de la ville est un véritable chef-d'oeuvre : faite de pierre blanche et merveilleusement sculptée de toute part, elle peut accueillir quinze mille personnes. Elle fut réalisée avec l'aide des Majarchitectes de Fall, ce qui se reflète dans le style architectural de la structure. De nombreux spectacles s'y déroulent, dont les jeux du cirque ou les combats de gladiateurs, et bien sûr les rodéos, et les courses de chevaux et de chars.

Vie locale :

Durant les années 843-850 Ep.IV, la vie Barragostaise fut surtout rythmée par les exploits des deux plus grands groupes d'aventuriers natifs de la région, à savoir les Chasseurs Impitoyables et les Pêcheurs sans Pitié.

Depuis, ces groupes ont pris leur retraite, et certains des membres qui les composaient ont maintenant des postes importants au sein de la ville ou à la cour. C'est le cas d'Aoui, de Xartur, d'Yssel ou encore d'Océane. Ces deux groupes ont joué un rôle déterminant dans la lutte contre le Dieu Mort en l'an 847 Ep.IV - 849 Ep.IV. Leurs exploits, notamment pendant la Bataille du Val-Dragon, les ont fait rentrer dans les légendes du royaume.

Il faut également noter un détail important : pendant la troisième époque, il y eut plusieurs invasions de gnolls dans le royaume, et ceux-ci progressaient vers la capitale. Mais à Barragosta, on prépara la défense de si belle façon que lorsque les gnolls assiégèrent la ville, ils furent pris en tenaille par la milice de la ville, gonflée par des habitants patriotes, et de l'autre par l'armée royale qui arrivait à la rescousse. La seule issue des gnolls fut donc le

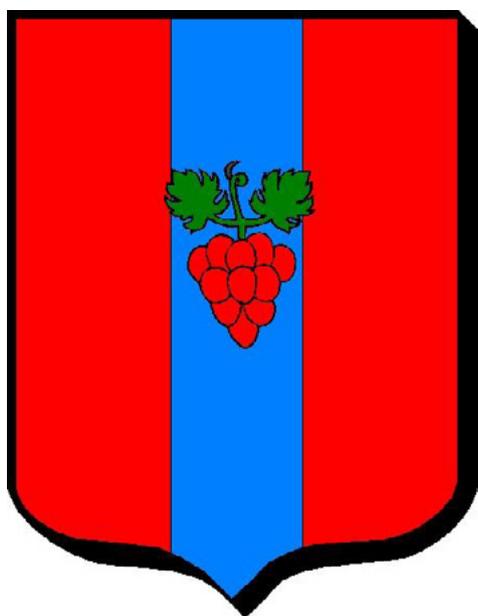


fleuve, et nombre d'entre eux périrent en s'y jetant afin d'échapper à une mort certaine. De ce jour, le fleuve est appelé le Fléau des Gnolls.

La capitale des Terres du Nord est une cité forte et florissante. C'est un lieu de vie bruyant mais agréable, sûr, et bien équipé. La ville ne connaît pas d'autres tensions à l'heure actuelle que la poursuite incessante de ceux qui désireraient revoir des activités organisées de voleurs au sein des murailles de Barragosta.

Chaque semaine, la ville organise des courses de chevaux et de chars, qui se tiennent dans l'arène de style fallien de la ville.

De plus, lors de l'anniversaire du souverain, une course de chevaux a lieu autour de Barragosta ; cette course est appelée « la Boucle de Barragosta » et a la particularité de laisser participer quiconque possédant un cheval.



Blason du Comté de Mélinir

MELINIR-SUR-LE-MELIN

Mel In : Rivière Paisible

Notes : les informations données ci-dessous sont valables pour la période allant de l'an 450 Ep.IV à l'an 470 Ep.IV, et nécessiteront parfois de légers ajustements pour les décennies suivantes.

Statut : Ville rurale au Sud Est de Barragosta, sur le Comté de Mélinir.

Qui dirige : Le Comte Alexir de Mélinir, fils du comte Michim et de la Comtesse Jocelie. Le comte est un homme bon mais rustique. Il est vrai que son fief n'est pas une métropole commerçante, et ses sujets sont loin d'être raffinés surtout en ce qui concerne la vieille population iniméloise.

Qui dirige réellement : La Comtesse Isabeau, femme d'Alexir, ne peut pas s'empêcher de fourrer son nez partout. Affable, le comte lui laisse volontiers la direction des affaires courantes et valide les décisions de son épouse en toute confiance. Pour ne pas paraître désintéressé, le seigneur suit l'évolution globale de son comté et ne manque pas de râler quand son épouse ne lui semble pas suivre le meilleur chemin. Pour sa part, la Comtesse reproche à son mari qu'« elle est toujours la dernière prévenue », mais en même temps prend toujours bonne note des suggestions de son mari, avant de n'en faire qu'à sa tête.

Bien que semblant cohabiter difficilement, le comte et la comtesse s'aiment beaucoup. Le comte Alexir fait régulièrement des cadeaux à sa femme, cadeaux qui se perdent inévitablement dans des circonstances au mieux gardées obscures, à la manière de certaines boucles d'oreille en rubis disparues lors d'une baignade sur les berges du Melin. Traditionnellement, le Comte promet à chaque fois qu'on ne l'y reprendra plus, et qu'il n'offrira pas d'autre cadeau à une personne aussi peu soigneuse.

Population : Rurale typique des Terres du Nord. La ville est majoritairement humaine, jeune et peu éduquée. Quelques gnomes et halfelins habitent aussi Mélinir et occupent des places laissées vacantes par la population, comme les emplois de rémouleur, apothicaire et les autres services de la même sorte.

Il est à noter que la population subit depuis quelques années des transformations sensibles. En effet, en choisissant Mélinir comme lieu de résidence et quartier général, les Compagnons de la Table d'Argent ont attiré à la fois richesses et personnages importants.

Principaux produits : Légumes, blé, avoine, houblon pour la bière locale. La ville n'est pas très commerçante, mais ses vastes terres fertiles en font une cité dotée d'un certain niveau de vie, renforcée par les importants revenus tirés de la culture de l'abishai. Il faut aussi noter que la liqueur n'est pas produite sur place, mais que les baies sont vendues avant pressage.

Forces armées : Le Comte entretient une petite armée composée de gens du pays dont quelques-uns ne sont pas ridicules. En cas de coup dur (rarissime, vue la proximité de Barragosta) la ville peut compter sur l'aide de l'armée royale et aussi sur les hommes des vassaux du comte. Ses chevaliers lui sont en effet très loyaux.

Mages Notables :

- Elmir, dit « le gris ». Ce vieil homme habitant le centre-ville est connu pour être le seul magicien valable de la région. Etabli depuis de longues années, il rend de grands services à la communauté, ce qui lui a toujours permis de vivre sans soucis et d'approfondir ses recherches magiques. Il est aussi connu pour avoir été le maître de Nomélie.
- Nomélie, Membre du groupe de la Table d'Argent, sa réputation ne cesse de croître... En bien ou en mal ?

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune étant donnée la taille de la ville. Seuls les agissements de Silpix éveillent parfois les soupçons, mais sa réputation reste bonne. Seuls des gamins peuvent chaparder quelques biens laissés sans surveillance.

Boutiques d'équipement : Pauvres en général. Une fois de plus, la présence d'aventuriers tend à inverser cette tendance.

- Le Dépôt Etrange, achat-vente d'objets magiques, fabrication, enchantements. Cet endroit n'est pas vraiment une boutique. C'est surtout une agence du renommé marchand d'objets magiques Maître Sorbier, très réputée auprès des aventuriers. Sorbier a installé un dépôt à Mélinir après plusieurs collaborations avec la Table d'Argent. Leurs activités communes sont nombreuses aussi bien en tant que clients que fournisseurs.

- On trouve tous les remèdes chez Isidore Cassegrain. Ce halfelin alchimiste est versé dans le négoce de tous les produits naturels, principalement à destination de la médecine domestique, mais aussi des distillations, et des herbes à fumer.

- Forgeron, maréchal ferrant, rémouleur...

Cultes notables :

- Pas de temple digne de ce nom à Mélinir.
- La corne d'abondance, chapelle d'Appoca. Un prêtre, Tomir, est présent pour répondre aux besoins des habitants et récolter aussi bien les impôts cléricaux que les bonnes moissons.



Nomélie

Repaires d'aventuriers :

I Tavernes :

- Le Glaive et la Faux, anciennement La Faux. (modérée/modérée). Au près de la sortie de la ville, cette taverne est couramment le point de rencontre des paysans en route vers/ depuis les champs. Depuis quelques années, c'est aussi un endroit connu pour rencontrer des aventuriers. Le tenancier, Léonir, a le sens des affaires et s'en sort très bien sachant les difficultés d'approvisionnement et la moyenne richesse de Mélinir. Léonir sait faire les bons choix pour le développement de sa taverne et choisir les combinaisons d'ingrédients pour des plats simples et succulents. Nombreuses sont les personnes qui pensent qu'il ferait la meilleure auberge de Barragosta s'il était là-bas.

I Auberges :

- Le Relais d'Uron (modérée/modérée), le plus vieil établissement de Mélinir, est une halte sur le chemin du pèlerinage au temple d'Uron à Barragosta. L'auberge est grande et il y a toujours de la place hormis lors du pèlerinage. Gidim recherche aussi en permanence des musiciens pour animer les soirées.

Personnalités locales :

- Le Comte et la Comtesse.
- La Table d'Argent (voir chapitre précédent). Les fameux aventuriers occupent une maison sur la grand-place de Mélinir. Ils peuvent y être rencontrés entre leurs divers voyages, occupés à développer leurs capacités ou à perdre leur temps en mondanités. Estrielle est la seule barde de la ville et sa réputation est de plus en plus importante.
- Litch, tenancier de la boutique de Maître Sorbier. Même si son stock propre n'est pas immense, Litch est renommé et occupe un secteur de plus en plus connu. Ainsi, il peut répondre à toutes les demandes, et dénicher les objets les plus insolites. Il aurait même des facilités d'achat et des priorités de mission auprès d'une célèbre compagnie d'aventuriers de la ville.
- Claf, porte-parole des producteurs de baies d'Abishai
- « Nounours », chevalier du Melin, vassal du comte. Capitaine de la garde, c'est un gros guerrier barbu mais sympathique qui adore les enfants, et ne supporte pas qu'on leur fasse du mal. Son surnom de Nounours est adopté depuis sa plus tendre enfance, si bien que peu d'habitants seraient à même de donner son vrai prénom.



Éléments remarquables de la ville :

Mélinir est une ville typique des Terres du Nord. D'une taille modeste, elle accueille 7000 habitants à l'intérieur de son mur d'enceinte auxquels s'ajoutent quelques fermes. Comme plusieurs de ses sœurs de la région, elle est construite sur un rocher, dont le château occupe le point culminant. L'antique loi stipulant que le seigneur ne peut régner que sur les terres qu'il voit depuis le haut de son donjon fait des miracles dans ces contrées de plaines.

Les plaines alentour sont vouées à la culture, et offrent une bonne production grâce à l'irrigation par le Melin. Les granges à abishai sont situées en ville, près de la place du marché, on peut y acheter des fameuses baies, mais la liqueur est rare à Mélinir.

Vie locale :

Petite ville anonyme du duché de Barragosta, Mélinir n'avait vraiment rien pour la distinguer des autres villes semblables des alentours, jusqu'au jour où le hasard a fait s'y rencontrer d'importants personnages. C'est en effet ici qu'eurent lieu les premières rencontres entre un groupe d'aventuriers perdus porteurs d'une lourde table d'argent trouvée au fond d'un château en ruine et un marchand à la recherche d'objets magiques. Suite à plusieurs missions effectuées dans les environs, et grâce à la proximité du mentor de l'un d'entre eux, le groupe bientôt connu sous le nom de Compagnie de la Table d'Argent fit connaître la ville et attira en son sein de nouveaux aventuriers.

L'essor actuel de la ville est dû en grande partie à cette renommée de point de rencontre pour les aventuriers en tous genres.

SANTOMA

Je quitte aujourd'hui mon village de toujours avec regret ; mais il est temps pour moi de partir. Oubliées les rencontres avec les paroissiennes autour de la fontaine lorsqu'elles lavaient le linge, terminées les discussions avec les hommes à la petite auberge autour d'une bonne bière... Et fini d'accompagner mes ouailles, de former mes novices, d'aller me promener sur les berges de la Rivière Pourpre avec le moulin pour horizon, tout en profitant de la douceur de la campagne. À présent, il me faut quitter ce pays d'abondance dans lequel j'ai pris plaisir à exercer mon office. À présent, c'est la noirceur des Bois-Joyeux qui m'attend...

Faremus, ancien prêtre d'Uron à Santoma, dans sa lettre d'adieu au village.

Statut : Village de l'Ouest de Barragosta, fief d'Yssel le Baron Pourpre.

Qui dirige : Le village de Santoma est fait partie de la Baronnie Pourpre, les terres du célèbre Yssel (voir plus haut), alias le Baron Pourpre. Son fief, Château-pourpre, s'étend en effet sur les terres alentours, et le Baron Pourpre a reçu la charge du village vers l'an 848 Ep. IV.

Qui dirige réellement :

Le Baron Pourpre est un homme occupé, souvent absent de ses terres. Lorsqu'il est absent, son fidèle Rodoban (voir Château-Pourpre) s'occupe de régler les problèmes externes du village. En interne, c'est le Bourgmestre Armad Tillurd. C'est un homme simple et bon vivant, qui entretient de très bons rapports avec son suzerain.

Nom des habitants : Les habitants de Santoma se nomment les Tomiens.

Emblème : une faux en position verticale, pointe vers le haut.

Population : Santoma est un petit village d'environ 300 âmes, qui se compose d'un centre-ville (regroupé autour de la grand-place et de la rue principale) et de quelques fermes et hameaux un peu plus éloignés. On trouve une famille de halfelins, mais tous les autres habitants de Santoma sont humains. Malgré la présence certaines périodes de l'année de groupies de Xartur qui espèrent y croiser leur idole (ce qui est très bon pour le commerce), le village est resté très rural et la célébrité de Xartur, même si elle amena un peu de prospérité et de renommée au village, n'a pas réussi à perturber les habitudes de ses gens simples et travailleurs.

Principaux produits : Santoma vit principalement des produits agricoles, et sa population, exceptés les quelques artisans et commerçants, est composée exclusivement de paysans et de fermiers. On peut également noter que les quelques bûcherons qui



vivent à l'extérieur du village fournissent celui-ci en bois de chauffage pour l'hiver.

Boutiques d'équipements : Pauvres avant la naissance de Xartur, les magasins de la ville ont été les principaux bénéficiaires de la renommée de Xartur. Aujourd'hui, les deux grands magasins de la ville sont des commerces prospères et bien tenus. L'un, à l'entrée sud du village, l'autre sur la grand-place. Ils sont respectivement tenus par Ulien et Robis et sa femme. On y trouve des articles de toute sorte, mais Ulien a le monopole des armes et des outils, Robis celui des denrées périssables. Enfin, il faut noter qu'il y a quelques années, Xartur pensa à installer à Santoma un magasin d'instruments de musique. Ceux-ci, vendus à des prix très importants, trouvent essentiellement preneur chez les admirateurs de Xartur de passage au village. Ce dernier laisse en permanence deux hommes de sa guilde, La Harpe Enchantée (voir Barragosta), faisant office de luthiers. Ces deux hommes servent aussi d'agents de renseignements, tant pour la Harpe Enchantée que pour la Confrérie des Cavaliers-Rôleurs.

Forces Armées : Autrefois, la milice de Santoma se limitait à six soldats pauvrement équipés, mais de récents raids d'Orques des Forêts attirés par la prospérité apparente de la ville, ont contraint le seigneur Yssel à dépêcher une phalange de soldats très entraînés et bien équipés. On trouve désormais

une vingtaine de soldats. Le chef de cette petite unité est le Sergent Thérin, un bel homme d'une trentaine d'années. Autrefois, il était le chef d'un groupe d'aventuriers minables qui s'attiraient sans cesse des ennuis en raison de leur inexpérience et de l'arrogance de son chef. Mais lorsqu'il rencontra Yssel, Thérin, d'abord méprisant, finit par devenir son élève. Aujourd'hui, c'est un guerrier accompli, qui manie le cimeterre, comme son mentor.

Il est devenu un homme agréable et volontaire, bien qu'encore un peu impulsif. Le seul autre sous-officier est le caporal Drulvir, un compagnon d'enfance de Thérin. C'est une brute épaisse doté d'une faible intelligence, mais qui a une confiance aveugle en Thérin. Heureusement, car Drulvir possède une force digne d'Abbo peu commune que Thérin essaye de canaliser à bon escient. Attention toutefois, lorsqu'il est ivre, Drulvir est incontrôlable...

Tous les soldats en poste au village portent le blason du Baron Pourpre, et la garnison complète réside dans une petite caserne de pierre flambant neuve. Depuis quelques années également, Santoma est doté d'une palissade en bois.

Mages notables :

Il n'y a qu'un seul magicien dans tout le village : il s'agit d'Henrin Duletre, qui tient également une petite échoppe d'enlumineur, ainsi qu'une minuscule bibliothèque : en fait, il s'agit de sa bibliothèque personnelle, mais il en laisse le libre accès en échange d'un bon prix (à négocier le plus souvent, ceci dépendant de ses besoins d'argent). Henrin est un homme communicatif et observateur. Il est marié à Filémie, une fille du cru, depuis plus de nombreuses années. Cette dernière s'occupe à mi-temps du magasin et travaille aux champs le reste du temps.

Culte notables :

Là encore, il n'y a qu'un seul lieu de culte à Santoma. La chapelle du Feu Ardent, dédiée à Uron, le dieu suprême et le dieu du feu, est l'unique lieu de culte de Santoma. Un seul prêtre y officie, aidé par deux novices : Erbin Dugan, un homme de petite taille, rond et au teint jovial, qui possède une chevelure rousse et bouclée, ce qui lui donne plutôt un air de bon petit diable que de prêtre. Ce natif de Santoma a pris son poste, en succédant au vieux Faremus (voir la Trilogie Verte, et notamment le premier scénario Les Maraudeurs). Depuis, il s'occupe activement de sa paroisse, et est considéré par tous comme un membre actif de la communauté.

Repaire d'aventuriers :

- L'Auberge du Chaudron (modérée/bon marché) est le seul endroit où l'on peut dormir si l'on est de passage à Santoma, à moins d'aller passer la nuit chez l'habitant (ce qui est plus pittoresque mais moins confortable). Cette vieille auberge, faite de briques et de bois, est encore très solide et robuste, malgré les années qui passent. Elle fait face contre les intempéries, et son toit, qui a été refait après les Chroniques du Chaos, ne permet à présent plus de fuite d'eau. L'intérieur est chaleureux, de larges tables de bois sont arrangées autour d'un comptoir central disposé en carré. La cuisine trouve donc sa place au centre du bar, ce qui permet aux clients d'admirer de près les talents culinaires de Rina avant de les déguster. Temdrir, l'aubergiste et mari de Rina, traîne sa moustache dans tous les coins du bar, servant de la Bière Pourpre à foison et ne rechignant jamais à entamer la discussion avec les clients, une chope de bière à la main. Ses deux fils aînés sont chargés du service en salle alors que son dernier fils fait office de palefrenier, tandis que sa fille s'occupe de maintenir les huit chambres de l'étage dans un état impeccable.



Personnalités locales :

- Yssel le Baron Pourpre (*voir* Barragosta & Château-pourpre) est le seigneur local, mais il est souvent absent et laisse le soin au Bourgmestre de gérer les problèmes quotidiens.
- Xartur (*voir* Barragosta) n'est lui aussi que très rarement présent dans la ville. Il passe en revanche beaucoup de temps à la capitale, et est resté pour tous le modèle de réussite et l'enfant chéri du village.
- Told Glandgris est le chef de la famille halfeline implantée à Santoma. Jeune, il travailla dans un cirque en tant que jongleur, mais à présent, il cultive paisiblement son champ avec l'aide de sa femme et de ses sept enfants. Lors des fêtes, il ressort ses accessoires de jonglage pour réaliser de petits spectacles pour le plaisir de tous.
- Jasper est le meunier de Santoma. Il aime son métier, mais également pêcher sur les bords de la Rivière Pourpre. Il est d'ailleurs réputé pour être le meilleur pêcheur du village.
- Le Gros Guy est un trappeur et un chasseur qui a élu domicile à la lisière de la forêt, à moins de cinq minutes du village. De large carrure (1m80) il est surtout reconnu pour son tour de taille important (115 kg). Il faut dire que ce bruyant personnage n'est jamais le dernier à se servir de la bière à l'Auberge du Chaudron, et son appétit est légendaire dans les environs. Jovial et sans complexe, Guy aurait pu devenir un bon rôdeur s'il s'en était donné la peine. Mais il a préféré la vie sédentaire et se satisfait d'une vie simple partagée entre Santoma et les traversées des Bois-Joyeux en compagnie de Riik, son rat géant.

Éléments remarquables du village :

Santoma est le village natal du célèbre elfe Xartur, le barde des Chasseurs Impitoyables (bien que la population de Santoma soit composée à 99% d'humains). Sur la grand-place du village trône une superbe statue de marbre à l'effigie de ce dernier, l'enfant prodige du village. Elle fut érigée en l'An 854 Ep IV en l'honneur de Xartur par les habitants.

Histoire et Vie Locale :

Lorsque son père, le fameux barde Elschur, disparut brutalement, Xartur se retrouva seul et dut élever son jeune frère Givaren. Il chaparda plusieurs fois quelques denrées aux marchands du coin, ainsi qu'au moulin, et on le surprit également à mendier, se faire passer pour un jeune aveugle, etc... Tant et si bien que les habitants, d'abord furieux, finirent par s'attacher au jeune elfe. Ce dernier devint la mascotte du village, d'autant que ses indéniables qualités de musicien (le don est très fort dans sa famille) firent de lui une véritable petite curiosité dans la région. Devenant chaque jour meilleur, Xartur était désormais la coqueluche de son village, et on crut longtemps qu'il épouserait une des

serveuses de l'auberge du Chaudron, à l'époque. Mais sa rencontre avec le farouche guerrier Yssel allait bouleverser sa vie, puisqu'il allait partir bientôt sur les routes de l'aventure...

En dehors de la présence finalement assez fréquente de quelques voyageurs, Santoma est resté un village de campagne tranquille. Sa proximité avec Chateaupoupre permet de se sentir en sécurité et d'obtenir toutes les denrées manquantes au village. De toute évidence, Santoma ne semble pas être un lieu attirant pour des aventuriers, mais des novices s'y rendent fréquemment, car pour beaucoup de gens, la légende des Chasseurs Impitoyables commença là-bas. Et les Orques des Bois-Joyeux, sans être réellement dangereux, ne se tiennent jamais tranquilles bien longtemps...



Extrait d'une lettre du Sénéchal Godrin au barde Aoui :

« En cinquante ans passés au service de la famille de Cataldin, je n'ai jamais vu un seigneur se désintéresser autant de Sirinùr que le jeune Mahim !

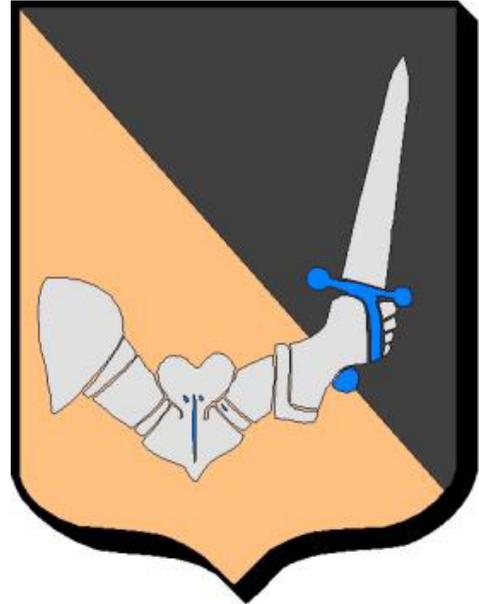
Pourtant, la ville est agréable et ses habitants honnêtes et francs. Et c'est surtout un lieu clé de l'histoire des Terres du Nord, avec tout ce qui lie la ville à Deslan Kamin ! Je crois que jamais le seigneur Mahim n'y a mis les pieds ! Pourtant, il est si agréable de se promener dans la ville, l'été, simplement pour flâner ou pour se rendre à la petite bibliothèque de la ville. Enfin, il semblerait que rien n'intéresse ce bougre ! »

Situation : Ville du Plateau Barragostais. C'est une très ancienne colonie qui fut fondée par des Carnuriens venus du comptoir de Dayùn, mais qui fut plus tard intégré aux Terres du Nord, les Carnuriens ne conservant que Dayùn parmi leurs colonies.

Qui dirige : Mahim de Cataldin, Comte de Sirinùr. Ce jeune noble a un tempérament d'artiste et s'affirme comme un musicien doué. Sa beauté n'a d'égal que son désintéret pour son Comté (en dehors du château familial, le Château de Cataldin). Il succède à son père, Regir de Cataldin, décédé en 871 Ep.IV. Mahim préfère laisser les bourgmestres et les gouverneurs s'occuper de représenter ses intérêts, ce qui lui laisse du temps pour se consacrer aux arts.

Qui dirige réellement : Le vieux Sénéchal Godrin, déjà à ce poste du temps de Regir de Cataldin, gère toutes les affaires courantes de Comté et donc de la ville de Sirinùr. Mais il ne réside pas sur place, et les fonctions d'administration, de justice et de collecte d'impôts sont à la charge du Prévôt local, appelé Malanir. C'est un homme sévère qui effectue son travail avec zèle, mais sans cruauté, en appliquant simplement les lois à la lettre. Bien qu'il ait peu d'amis en ville, force est de constater qu'il gère la ville avec une rare efficacité. Il réside à l'étage du petit sanctuaire dédié à Deslan Kamin, en face de la caserne. Il utilise ses capacités pour faire la lumière sur les affaires les plus nébuleuses. En effet, il était autrefois homme de loi, un de ces magiciens errants faisant appliquer les droits de l'Empereur dans les royaumes. Mais il s'est tellement attaché aux Terres du Nord qu'il a préféré démissionner et se trouver un poste dans le royaume.

Population : La ville de Sirinùr abrite désormais plus de 2500 âmes. Ce chiffre comprend cependant des fermes alentours et les hameaux les plus reculés, et non pas le nombre d'habitants étant tranquillement installés à l'abri derrière l'enceinte de défense.



Blason du Comté de Sirinùr

Nom des habitants : les Sirinois.

Principaux produits : La ville de Sirinùr fait le commerce de nombreux produits agricoles, de quelques chèvres ainsi que de moutons. On trouve également des carrières de pierre aux alentours de Sirinùr.

Forces armées : La garnison régulière est composée d'environ une centaine d'hommes, dont une vingtaine de cavaliers légers (avec lance de cavalier légère) et une vingtaine d'archers de guerre (ils ont des grands arcs de guerre). Le gros des troupes est composé de fantassins (avec masses de fantassins). Le chef de la garnison est le Capitaine Lordim, un soldat de métier bien entraîné, aidé du sergent Olmir.

L'ensemble de la ville est protégé par une enceinte en bois de plus d'un mètre cinquante, surélevée par un mur de pierre d'un mètre de haut. Il y a également deux entrées : l'entrée ouest, qui permet de rejoindre la Route de Mélinir, qui permet ensuite de rallier Barragosta, et l'entrée Est, qui permet d'emprunter la route des Écluses.

Mages notables : En dehors de Malanir, on trouve deux autres magiciens d'une puissance suffisante pour être mentionnés ici :

- Naglin est le bibliothécaire de la ville de Sirinùr. C'est également un sage en histoire des Terres du Nord, sa spécialité étant bien sûr Deslan Kamin. C'est un véritable passionné du héros, il est capable d'en parler pendant des heures. En dehors de cela, il est très compétent en tant que bibliothécaire et aime faciliter les recherches de ses confrères.

- Dinarmir est un vieil homme méchant qui vit seul depuis des années. Il ne semble intéressé que par contacter d'étranges créatures et espère un jour pouvoir contacter une créature venue d'un autre plan...

Heureusement, atteint d'une paralysie de la jambe gauche depuis sa naissance, il n'a jamais pu s'éloigner de Sirinùr et n'a donc jamais eu les possibilités d'accroître sa puissance et de trouver beaucoup de nouveaux sorts.

Cultes notables :

- L'Atre Eternel, temple d'Uron : 14 prêtres, 82 suivants. Ce temple est le plus grand lieu de culte de Sirinùr. Qualtrin Destrik est le dirigeant de ce temple. Le bâtiment est d'un style moderne et se dresse majestueusement au centre de la ville.

- Le Cercle des Vents, temple de Xamidi : 6 prêtres, 28 suivants. Ce temple de forme circulaire est dédié à la déesse du Climat. Son dirigeant est Olgir Restrin.

- Le Temple de la Charrue, chapelle d'Appoca : 5 prêtres, 41 suivants. Ce petit temple est le lieu de culte de la plupart des paysans des alentours.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune. La ville est assez paisible et de trop petite taille pour vraiment abriter un regroupement de roublards conséquent. Les seuls voleurs de la ville sont le plus souvent des solitaires qui tendent à rester très discrets.

Boutiques d'équipement : Complètes en été, partielles en hiver. Les magasins locaux sont assez prospères grâce au passage de nombreux voyageurs, mais la tranquillité de l'hiver rend leurs stocks moins importants (et de moins bonne qualité).

Repaires d'aventuriers :

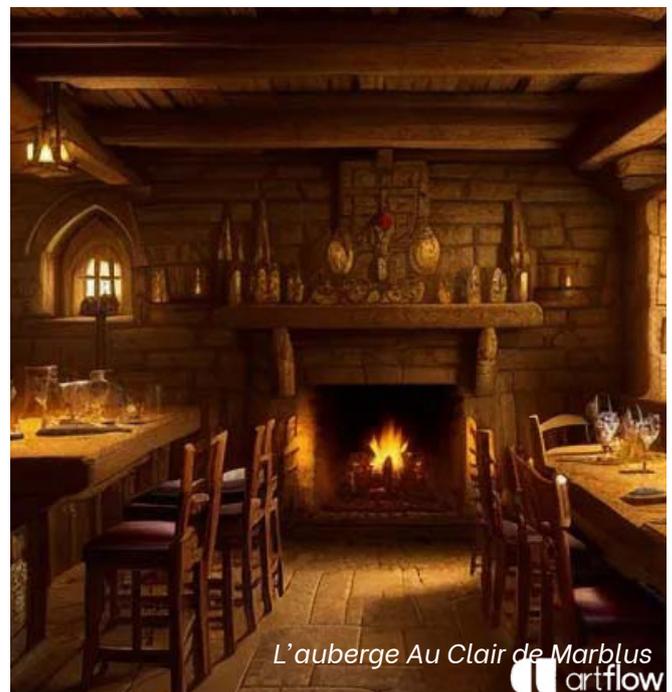
On trouve en tout quatre auberges à Sirinùr :

- Au clair de Marblus (bonne/modérée) une auberge accueillante qui organise de longues veillées presque tous les soirs, autour de jeux locaux ou de jeux de cartes. Sans pouvoir être réellement être appelée salle de jeux, cette auberge, tenue par Garltin, un homme d'une quarantaine d'années, est le principal lieu de détente des voyageurs et de la population locale. L'Auberge peut abriter plus d'une quarantaine de clients pour la nuit, et plus de soixante-dix pour la soirée.

- Le Renard de Sirinùr (très bonne/coûteuse) est une auberge de très bonne qualité, appréciée pour son calme et ses délicieux menus. Rylda, la tenancière, aime dorloter ses clients presque autant que Jam, son renard apprivoisé, véritable mascotte de l'auberge.

- À la bonne Brochette (bonne/modérée), est un petit établissement proche de l'entrée de la ville. L'été, le tenancier, Garkon, installe des grands barbecues sur la terrasse et invite des bardes à venir donner des concerts en plein air. Pour le reste, l'intérieur de l'auberge est simple, mais agréable, et la nourriture, sans être exceptionnelle, est toujours très correcte.

- La pointe de l'épée (modérée/bon marché) est l'auberge la moins onéreuse de toute la ville. C'est également la plus vaste, puisqu'elle compte près de trente lits. Le confort est relatif, les chambres sont spartiates et pas très calmes, et il n'existe aucune chambre individuelle. En revanche, on trouve deux dortoirs pouvant chacun accueillir douze personnes. L'établissement est tenu par trois frères : Lirig, Arvin, et Rilir.



L'auberge Au Clair de Marblus
artflow

Personnalités locales :

En dehors des personnages précédemment cités, on peut trouver en ville :

- Maprim le bossu est un homme bossu qui passe son temps à arpenter les rues de la ville de Sirinùr. Il est connu de tous, et c'est également la mascotte des marchands en tous genres (il paraîtrait que toucher sa bosse porterait bonheur, d'autant plus qu'il prie Shala). Bien qu'étant relativement inoffensif, Maprim est un personnage ô combien estimable pour qui cherche des informations sur quoi que ce soit à Sirinùr. C'est un informateur hors pair, qui monnaie bien souvent ses informations contre un bon repas chaud à l'auberge du Renard de Sirinùr (la meilleure de la ville, évidemment). C'est un homme simple que beaucoup considèrent comme un peu benêt, aussi ne font-ils pas preuve de beaucoup de discrétion en sa présence.

- Mauvrin est un enlumineur très reconnu dans la profession. Son échoppe se trouve en face de la bibliothèque de Sirinùr. C'est un homme simple mais très cultivé pour un roturier (il sait lire et écrire plusieurs langues) et qui excelle dans son travail. De nombreux nobles et magiciens sont déjà venus le voir pour lui demander de travailler à plein temps pour eux, mais il se satisfait de son existence paisible à Sirinùr.

- Amavir est la coqueluche de la jeunesse de la ville. C'est un musicien doué, mais surtout un bouffon satirique au possible. Il égratigne souvent la classe dirigeante dans son ensemble, mais sa cible préférée reste Mahim de Cataldin, qu'il trouve affable et paresseux.

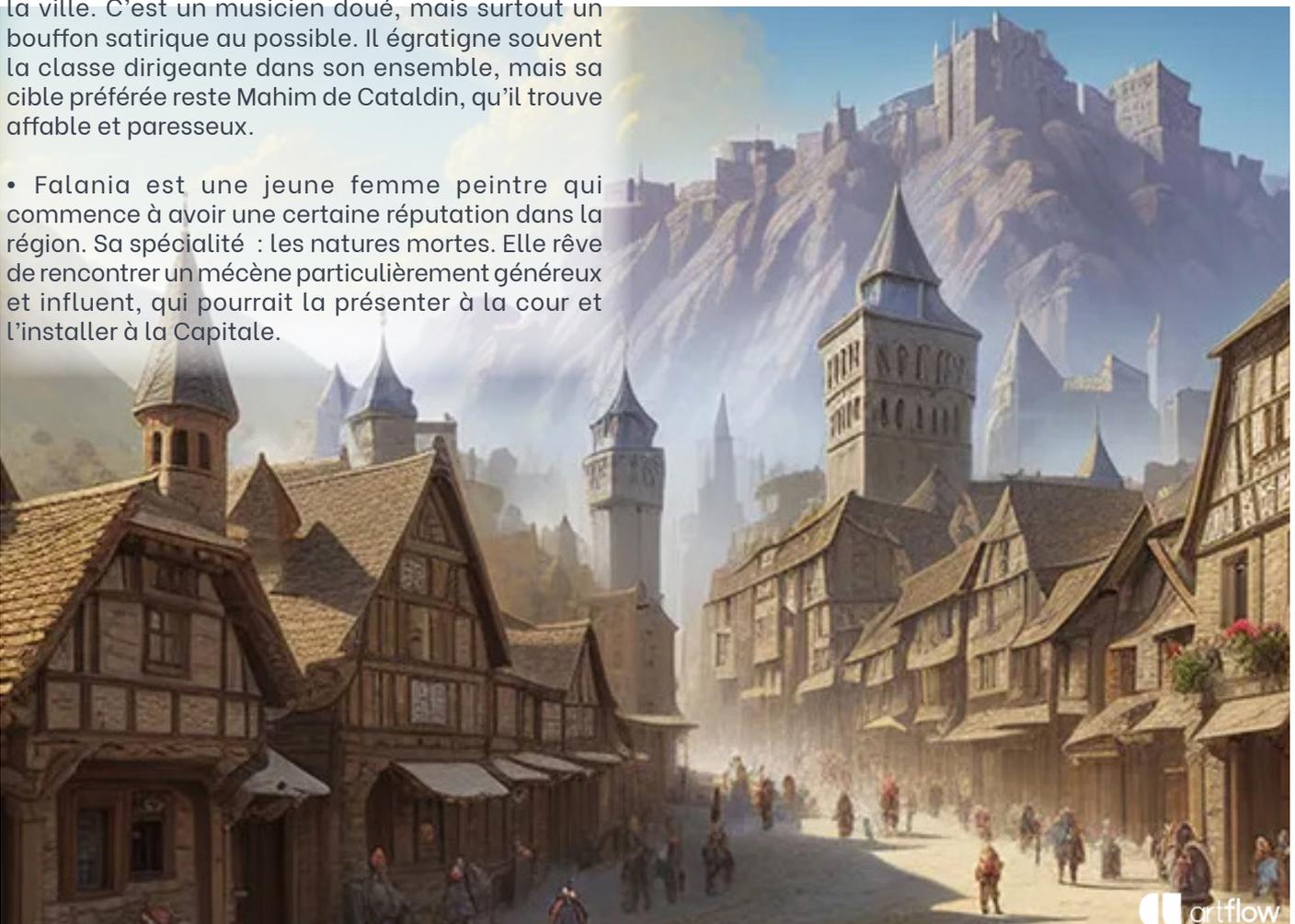
- Falania est une jeune femme peintre qui commence à avoir une certaine réputation dans la région. Sa spécialité : les natures mortes. Elle rêve de rencontrer un mécène particulièrement généreux et influent, qui pourrait la présenter à la cour et l'installer à la Capitale.

Éléments remarquables de la ville :

Un sanctuaire, véritable musée dédié à Deslan Kamin, se trouve au centre de la ville, face à la caserne. On y trouve une fresque relatant les exploits du héros, et des objets divers lui ayant appartenu.

Histoire et Vie locale :

La ville a été bâtie sur les ruines d'un ancien village fondé par des colons de Carnùr. Très vite, on s'aperçu que le village sur lequel avait été bâtie la ville n'était autre que le village natal de Deslan Kamin, le conquérant qui unifia les Terres Hostiles (*voir* histoire des Terres du Nord). La ville est donc connue pour cette spécificité. De nombreux voyageurs et prêtres d'Uron s'y rendent pour y passer quelques jours, car non loin de là, on trouve le monastère de Pirim, qu'on dit hanté. Passer une nuit à l'intérieur de celui-ci est une épreuve rituelle que tout prêtre d'Uron des environs qui se respecte devrait avoir passée. Perché sur le haut d'une colline à quelques kilomètres de Sirinùr, et à quelques volées de flèches des Hauts-Plateaux du Cor, le vieux monastère, presque en ruine, se dresse pourtant fièrement dans l'attente de nouveaux prétendants à l'épreuve. Au pied de la colline, on trouve une petite chapelle d'Uron et une dizaine de prêtres chargés de préparer les gens désirant s'aventurer dans le monastère.





CHÂTEAUPOURPRE

Extrait d'une lettre du Lieutenant Dernirl à sa mère :

Chère Maman, ici, à Châteaupourpre, j'ai retrouvé de nombreux autres soldats, qui, comme moi, ont été affectés à Châteaupourpre à la surveillance de la région, et notamment, les fameux Bois-Joyeux. Moi qui pensais que Châteaupourpre était une ville morne et ennuyeuse! Je suis content de m'être trompé autant sur le fief du célèbre Yssel. J'ai découvert une ville dynamique où les habitants travaillent globalement dans la bonne humeur, même s'ils sont conscients qu'ils travaillent principalement, pour nous, les soldats. Heureusement, la bière couant à flot permet bien souvent de se réconcilier avec les voisins lorsque l'on s'est querellés! (...)

Statut : Fief d'Yssel le Baron Pourpre.

Situation : Ville du Barragostais située sur la Rivière Pourpre, au Nord-Est de Barragosta.

Qui dirige : Yssel le Baron Pourpre, ancien aventurier membre des Chasseurs Impitoyables et fondateur de la ville, Yssel est aussi un Haut Officier de l'Armée des Terres du Nord sous le règne d'Aurel Ier, avant de devenir le Grand Sénéchal du Royaume sous le règne de Panhrir Ier.

Qui dirige réellement : Yssel met un point d'honneur à s'occuper des affaires de la ville qu'il a fondée. Cependant, ses nombreuses occupations et sa fonction de Grand Sénéchal l'obligent fréquemment à se déplacer aux quatre coins du pays. Ainsi ses

aides de camp, dont son fidèle Roddoban, gèrent l'administration de la ville.

Population : Châteaupourpre abrite près de quatre mille âmes en 475 Ep. IV, et jusqu'à six mille en 485 Ep. IV, ce qui correspond plus ou moins à sa capacité d'accueil, étant donné qu'une bonne partie de la ville est dédiée aux casernes et aux soldats, ainsi qu'aux bâtiments personnels du Baron Pourpre et de sa famille. En cas de problème, la ville pourrait cependant accueillir presque 10 000 personnes, mais



Blason de la Baronnie Pourpre

pour une très courte période de temps, par exemple si la région était grandement menacée. La population est exclusivement humaine, à l'exception d'une petite communauté de nains qui s'est installée à Châteaupourpre à la demande du Seigneur Yssel. Les Nains et leur famille sont surtout en charge des travaux de constructions et de réparations dans la ville, ainsi que de l'aménagement de la voirie.

Nom des habitants : Les Castelpourprés.

Principaux produits : La ville a longtemps produit principalement des armures et des armes pour équiper les hommes d'Yssel puis les soldats de l'Armée Royale, mais s'est peu à peu diversifiée. Désormais, le produit le plus célèbre de la ville est la fameuse Bière Pourpre. Avant de fonder sa cité, Yssel fit en effet l'acquisition d'une auberge au cœur de Barragosta ; et lorsqu'il acquit son fief, il devint son propre fournisseur de bière en produisant une bière forte, sombre et mousseuse. De nombreuses brasseries sont d'ailleurs installées en ville. Depuis quelques années, on note même une diversification des bières du cru, et Châteaupourpre commence à avoir une sérieuse réputation en ce qui concerne la bière ! On dit que le prêtre Bornir, lui aussi un ancien compagnon d'Yssel, prétexte au moins deux fois par an des voyages à Châteaupourpre pour venir s'approvisionner en bières diverses !

Outre la bière et les armes, Châteaupourpre produit des vêtements, du cuir et des coffres, grâce aux nombreuses scieries des environs. Les liens très forts unissant Yssel et Allassard, tous deux anciens compagnons d'armes, permet à Châteaupourpre de bénéficier des célèbres chevaux de l'élevage d'Allassard.

Forces armées : Les forces armées de Châteaupourpre comprennent environ mille soldats de l'armée régulière des Terres du Nord en garnison. Équipés de manière standard, leur tâche principale est la sécurité des environs. Pour faire régner l'ordre et la justice dans la ville, Châteaupourpre compte sur les quelques 300 soldats du Baron Pourpre, comprenant les 250 soldats personnels du Seigneur Yssel et ses cinquante gardes d'élite. Cette police est placée sous le commandement d'Evelie, une fine lame très aguerrie qui bourlingua pendant plusieurs années avec sa troupe de mercenaires avant de se mettre au service d'Yssel, puis de devenir le Général des Soldats d'Yssel. Enfin, il convient bien sûr d'ajouter Iranor, le Dragon d'Or d'Yssel ! Iranor n'est qu'un jeune adulte, mais dans une ville humaine son soutien vaut peut-être cinq garnisons complètes !

Mages notables :

- Déorie Pourpre, la fille aînée d'Yssel, est la magicienne la plus talentueuse et la plus expérimentée de la ville. Cependant, étant aventurière dans le groupe des Compagnons du Dragon, elle se trouve rarement en ville et sillonne le continent pour d'importantes missions.

- Melil est un jeune demi-elfe qui a traversé la province du Barragostais du nord au sud et d'est en ouest avant de s'installer à Châteaupourpre. Melil déteste les orques, qui ont tué sa famille, et a offert son service à la ville de Châteaupourpre. Il est en effet un magicien compétent et efficace, qui n'aime rien de moins que de faire griller des Orques à la Boule de Feu. Il est également capable d'apporter un véritable soutien magique aux magiciens de l'Armée Régulière si le besoin s'en faisait sentir.

Cultes notables :

- L'Arène de la Puissance, temple d'Abbo : 7 Prêtres, 45 suivants. Ergùn le Jeune, l'un des fidèles suivant d'Yssel, a reçu la charge de ce temple en remerciements des services rendus à son maître et en raison du courage qu'il a toujours montré au cours de sa vie, dans sur les champs de bataille qu'au sein de son ordre. Ergùn est un homme bon vivant mais qui sait être strict. Il apparaît d'ailleurs toujours un peu bourru au premier abord, mais les gens qui le connaissent savent qu'il sait se montrer généreux dans l'effort et serviable en tout point de vue. Yssel a toujours eu une attention particulière pour Ergùn, peut-être parce que comme son suzerain, Ergùn a des origines de Carnür.

- Le Dôme de l'Affrontement, temple de Gornar : 5 prêtres, 60 suivants. Le temple de Gornar de Châteaupourpre est un robuste bâtiment gris en forme de dôme. La plupart des suivants de la ville sont d'anciens soldats, et ce sont bien sûr principalement les soldats de l'Armée des Terres du Nord ou la garde privée d'Yssel qui vénèrent Gornar. Le temple est dirigé par un certain Margor, un Nain peu commode qui en plus de sa fonction religieuse, est un des membres les plus influents de la petite communauté naine de la ville.

- Le Pavillon des Flirts, temple de Lurmina. 4 prêtresses, 30 suivants. Le Pavillon des Flirts est dirigé par Salvia, une femme d'âge mûr qui a su conserver tous ses charmes. Le temple, situé dans la partie nord-est de la ville, est connu dans tout Châteaupourpre pour ses impressionnantes orgies. De nombreux soldats célibataires aiment s'y rendre, surtout s'ils ont l'occasion de fleureter avec des prêtresses !

Guildes de roublards et de voleurs notables :

La ville n'abrite aucune organisation criminelle digne de ce nom ... Qui serait assez fou pour monter une association de malfaiteurs dans une ville de garnison ? En revanche, La Harpe Enchantée possède un grand bâtiment dans le centre de la ville. Cette guilde de ménestrels et de chanteurs, dont le siège est situé à Barragosta, a officiellement pour mission de détecter les jeunes talents de la ville. Mais avec les liens unissant Yssel et Xartur, son fondateur, il est évident que les membres de la Harpe Enchantée peuvent se révéler être d'excellentes oreilles dans la ville.

La Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs possède aussi un bureau de représentation dans la ville, ce qui permet aux membres de passage à Chateaupourpre d'aller y quérir des informations fraîches et d'y déposer un rapport.

Boutiques d'équipement : Complètes. La ville tire avantage de la proximité avec Barragosta pour être toujours bien approvisionnée, même au cœur de l'hiver. On peut retrouver de tout dans la ville, en se donnant la peine de chercher un peu. Les nombreuses forges de Châteaupourpre ont un besoin constant d'acier pour fabriquer les armes nécessaires aux soldats, lorsqu'elles ne sont pas achetées à l'extérieur de la ville.

I Tavernes et Auberges :

Il existe de nombreux endroits et lieux de sortie à Chateaupourpre afin que les soldats puissent se détendre un peu, mais les suivants sont les plus connus :

- La Tête de Dragon (bonne/coûteuse) : cette grande et vaste auberge est l'une des meilleures de la ville. Ses tarifs sont élevés, mais on y trouve un service de qualité et une nourriture excellente. L'auberge aux deux étages possède aussi une petite écurie attenante pour abriter les bêtes des clients. Le propriétaire, qui s'appelle Ruldim, est un grand bavard fier de sa belle auberge, qu'il entretient avec amour. À l'entendre, il serait un ami personnel du Baron Pourpre et son dragon Iranor l'aurait soi-disant laissé lui caresser la tête, d'où, selon Ruldim, le nom de l'Auberge.
- La Cuvée du Baron (Bonne/coûteuse). Ursim, un grand amateur de vin, a construit de ses propres mains la taverne et y organise très souvent des dégustations de vin ou des concours de beuverie. Ursim est un personnage fantasque qui aime faire la fête et faire plaisir à ses clients, offrant fréquemment les tournées. De ce fait, Ursim est un mauvais gestionnaire, et même si sa taverne est très appréciée, il pourrait peut-être un jour être forcé de mettre la clé sous la porte. Il est d'ailleurs assez endetté auprès de quelques usuriers de la ville.



- L'Étoile de Châteaupourpre (bonne /modérée), une auberge petite et chaleureuse. Située en plein cœur de la ville, l'Étoile de Châteaupourpre a la particularité d'avoir été la première auberge de la ville. On y sert une nourriture tout à fait correcte et l'ambiance est bon enfant tous les soirs. Le propriétaire, un ancien Ménestrel du nom de Garlin, anime les soirées en poussant encore la chansonnette, sa cithare à la main. L'homosexualité de Garlin n'est un secret pour personne, même s'il ne le montre pas. Mais gare à celui qui viendrait à provoquer Garlin sur le sujet, car celui-ci est une véritable personnalité dans le quartier, et il compte de nombreux amis parmi les habitués, qui pourraient fort bien l'aider à mettre dehors les indésirables. Garlin est d'ailleurs tout à fait capable de se battre, mais il préfère utiliser ses quelques sorts plutôt que de dérouiller les manants, car il trouve que la magie a plus de panache que le coup de poing. L'un des défauts de l'auberge, cependant, est d'être constamment pleine ; il est en effet très difficile de trouver une chambre pour le soir même, et même parfois pour le lendemain.
- Au Soldat Aviné (pauvre/bon marché) est l'endroit le plus « chaud » de Chateaupourpre. On y retrouve tout ce que la ville compte d'individus un peu louches ou passablement ivres. Il y règne toujours une grosse ambiance et la bière coule à flot. Dans une autre ville, ce tripot n'aurait eu qu'une bière de second ordre, mais de par sa situation géographique, le Soldat Aviné profite de tarifs avantageux sur la célèbre Bière Pourpre, la spécialité locale. Bien que l'endroit soit un peu sale et toujours bondé, il n'est pas rare d'y retrouver de nombreux soldats venus s'encanailler en dehors de leurs heures de services. On trouve ici de nombreuses occasions de s'amuser, des concours de bras de fer au jeu des cailloux, tout en passant par les nombreuses filles de joies qui rôdent autour ou dans l'établissement. Depuis quelques années, les patrons, Gerir et Linnie, ont aménagé l'étage afin de construire deux larges dortoirs pour abriter des voyageurs de passage souhaitant passer la nuit à Châteaupourpre pour un prix modique. Des bagarres éclatent parfois, notamment entre oldats et ouvriers agricoles, mais la milice a rarement à intervenir pour que tout rentre dans l'ordre.

Personnalités locales :

• **Yssel Pourpre** : Le Baron Pourpre est un grand costaud qui eut une vie d'aventurier bien remplie avant de devenir ce qu'il est aujourd'hui. Yssel est originaire de Carnùr. Après l'extermination de sa tribu, le jeune guerrier barbare s'exila dans les Terres du Nord. Il fut brièvement gladiateur avant de parcourir le pays et de rencontrer Xartur le barde. Un peu plus tard, avec leurs trois autres compagnons, Allassard, Bornir et Océane, ils formèrent les Chasseurs Impitoyables. Yssel participa à des aventures des plus périlleuses et les Chasseurs sauvèrent plus d'une fois des régions de plus grands périls. Au fur et à mesure, Yssel s'éleva dans la société Nordoise, acquérant une auberge à Barragosta avant d'être anobli par le roi Aurel pour services rendus à la Couronne. Après les Chroniques du Chaos, lorsqu'Yssel prit sa retraite d'aventurier, il poursuivit l'érection de Chateaupourpre. Lorsqu'il fut nommé Grand Sénéchal par Panhrir Ier, il mit sa propre petite ville au service de son royaume avant qu'elle abrite des garnisons de soldats de l'armée régulière. Yssel est un personnage entier, qui n'est pas du genre à s'embarasser avec gens qui ne lui inspirent que du mépris. Bien sûr, le jeune barbare devenu Baron a su apprendre les manières, mais il est resté aussi fidèle à ses origines. Grand amateur de bières et de petits fours, il reste un vaillant combattant toujours avide de batailles ou ne rechignant jamais à une bonne bagarre de taverne lui rappelant sa jeunesse.



Yssel le Baron Pourpre

• **Vanille Pourpre** : Nièce du Baron Arnir de Mervic, Vanille était une superbe jeune fille d'à peine 19 ans lorsqu'elle rencontra Yssel. Ce dernier, subjugué par sa beauté hors du commun, s'aperçut bientôt que la jeune fille avait elle-même un faible pour le courageux mais rude guerrier qu'il était. Aujourd'hui, Vanille est la fidèle épouse d'Yssel, à qui elle a donné cinq enfants. Vanille, malgré les années qui passent, n'a rien perdu de sa beauté ni de son espièglerie. Elle est cependant le pendant au caractère fougueux d'Yssel, et elle le conseille toujours judicieusement.

• **Roddoban** : L'aide de Camp d'Yssel est l'homme qui régit l'organisation de Chateaupourpre, mais aussi les déplacements du Baron, s'occupe des cérémonies mondaines, etc. Il est l'homme de confiance d'Yssel, sans qui ce dernier ne retrouverait plus ses chaussettes! Roddoban est devenu l'ami d'Yssel lorsque ce dernier le délivra des toiles d'Araignées Géantes. Depuis, Roddoban a suivi Yssel dans ses missions les plus périlleuses, narrant ses exploits au coin du feu ou bien lors des banquets. Roddoban le demi-elfe est en plus un musicien doué, qui n'a pas son pareil pour gérer une maisonnée. Aussi, au fur et à mesure que les responsabilités d'Yssel grandissaient, ses prérogatives se sont élargies, au point qu'il occupe désormais un poste clé au sein de la ville, cumulant les postes de Chambellan et de Chambrier.

• **Cromàn** : Un des plus anciens compagnons d'Yssel. Il avait quitté Carnùr en même temps que lui avant de le perdre de vue. Une fois retrouvés, les deux compères se sont jurés de ne plus rester sans nouvelles de l'autre. Ainsi, lorsqu'Yssel devint un puissant seigneur, il pensa à son ami Cromàn pour devenir le chef de sa Garde d'Élite. Cromàn est un farouche guerrier; si la ruse n'est pas sa qualité première (on le dit parfois un peu lent), Cromàn a une hargne et une fougue telle en combat qu'il a bien souvent battu des guerriers bien plus techniques que lui. Cromàn est quelqu'un qui parle peu, qui n'accorde pas sa confiance facilement, mais qui est fidèle en amitié et doté d'un courage sans faille. Il donnerait sa vie pour Yssel, l'homme qui sauva autrefois la sienne.

• La Garde du Nord (voir le paragraphe s'y rapportant) a également établi ses quartiers à Chateaupourpre, avec la bénédiction du Seigneur Yssel. Bien que souvent absents, ses différents membres sont des personnalités reconnues de la ville, notamment Astral, qui fut adoubé chevalier des Bois-Joyeux et qui est désormais un vassal du roi Aurel. Citons également Howl, aussi appelé le « pourfendeur de Wyrn ».

Instantané :
Recherche de composants magiques



Les PJ sont recrutés par Déorie, la célèbre magicienne, pour aller chercher de la Belladone, une fleur aux diverses propriétés, soit-disant pour ses expériences. Les PJ partent donc en quête dans les Bois-Joyeux et affronteront Orques et Ogres avant de trouver la plante. En réalité, Déorie doit veiller et soigner Cromàn, qui a été mordu par un Loup-Garou récemment. Peut-être les PJ croiseront-ils ce fameux loup-garou sur la route du retour à Chateaupourpre...

Histoire et Vie locale : Autrefois une vaste forteresse, Chateaupourpre, est devenue au fil des ans, et assez rapidement, une véritable ville aux impressionnantes fortifications. Chateaupourpre a cependant gardé sa fonction militaire originelle ; En plus de la garde personnelle du Seigneur Yssel et des propres troupes du Baron, la ville abrite également des vastes casernes de soldats de l'armée des Terres du Nord. Ces soldats sont chargés de veiller à la sécurité de la région, réputée pour être parfois instable en raison des Orques qui viennent périodiquement infester les bois (*voir* la Trilogie Verte). Initialement, de nombreux paysans et artisans étaient venus s'installer à Chateaupourpre en étant attirés par la renommée du Baron Pourpre. Mais lorsque celui-ci fut nommé Grand Sénéchal des Terres du Nord, paysans et artisans des débuts furent rejoints par les effectifs de l'Armée de Barragosta qu'Yssel décida de prendre en garnison dans sa cité, en faisant la principale place forte de la région, non loin des Bois-Joyeux. Les Soldats virent avec leur famille, et la ville s'agrandit encore plus rapidement et sa croissance fut particulièrement fulgurante.



Les Bois Joyeux

Séléana

Introduction :

Extrait d'une lettre d'Iman Vertefeuille à son frère :

Mon très cher frère, après toutes ces années d'errance, j'ai enfin décidé de poser définitivement mon paquetage. J'imagine ta surprise, mais je t'assure que cet endroit a pour moi tout d'un paradis : la baronnie de Séléana est située à quelques soixante lieues vers l'est de la capitale Barragosta. Le climat y est doux, et les hivers voient rarement de la neige. Le relief se compose de douces collines qui alternent avec de grandes plaines, et la partie nord englobe un grand lac aux reflets d'argent nommé Aelynedel. De ce lac part la rivière Shéol qui coupe le domaine du nord-est au sud-ouest. Ce qui frappe le plus le visiteur de ces lieux c'est l'extraordinaire beauté et vivacité de la végétation, que ce soit dans les vastes étendues herbeuses ou dans les féeriques forêts, la nature semble donner ici toute l'étendue de sa beauté et de sa force. Deux principaux pôles rassemblent les activités :

Il s'agit tout d'abord de la forteresse du baron, Erynburg dont la tour qui rappelle la forme d'un arbre est visible à plusieurs kilomètres. En tant de paix, Erynburg est surtout le lieu de production des fameux Yahnors, ces célèbres coursiers dont les riches nobles et les aventuriers raffolent tant (...)

Statut : fief d'Allassard, faisant partie de la Baronnie de Seleana.

Qui dirige : Allassard de Séléana le célèbre rôdeur des Chasseurs impitoyables qui reçut le village de Séléana et les terres environnantes du bon roi Aurel de Barragosta en récompense des services rendus à la couronne des Terres du Nord en 848 Ep. IV. Rappelons que le seigneur de Séléana est un noble très influent tant au niveau du royaume qu'à celui de l'empire puisqu'il est membre du grand conseil militaire impérial.

Qui dirige réellement : Allassard assure la gestion de ses terres quant aux affaires graves mais ses fréquents déplacements et ses nombreuses responsabilités l'obligent à déléguer ses fonctions à certains de ses meilleurs hommes : Clovis, chevalier de la Lisière, Gwinett, chevalier de Séléana, Dame Justina de Séléana, femme d'Allassard, qui coordonne les différentes activités du domaine, et s'occupe des relations avec la couronne et les autres nobles. Le conseil du village réunit les anciens et les commerçants importants de Séléana, il dirige conjointement le village avec la famille de Séléana et leurs représentants.



Blason de la Baronnie de Séléana

Population : En 850 Ep. IV, la population séléanienne atteint neuf cents habitants permanents, plus une cinquantaine de personnes en été, surtout quelques citadins barragostois venus passer quelques jours à la campagne. Les deux auberges de Séléana abritent souvent de riches négociants venus faire affaire avec le seigneur Allassard. Enfin les festivités liées à Fresha attirent souvent beaucoup de monde, paysans des villages alentours mais aussi de nombreux habitants des bois, druides et autres rôdeurs.

Nom des habitants : les Séléaniens

Principaux produits : Tous les amateurs de bons coursiers connaissent les désormais célèbres « Yanor », une nouvelle race de chevaux issue du mythique compagnon equestre d'Allassard. Réputée tant pour leur combativité que pour leur vitesse sans égale, cette fringante race de montures, obtenue après plusieurs dizaines d'années de savants et rigoureux croisements est désormais la meilleure du royaume et certainement l'une des meilleures du monde connu.

La baronnie est autosuffisante en matière de denrées alimentaires, et vend des céréales et de la farine, produite par le moulin actionné par un des affluent du Zamar : le Shéol, ainsi que le célèbre hydromel de Séléana fort connu des amateurs. Tous ces produits sont vendus par la Coopérative Agricole Séléanienne.

Forces Armées : En raison de la proximité du domaine d'Allassard (Erynbourg), le village de Séléana ne comporte qu'une milice réduite, composé d'une vingtaine d'hommes et de femmes entraînés dont le rôle se limite plus à l'observation qu'à la répression, les fauteurs de troubles ne préférant généralement pas risquer de fâcher le seigneur des lieux et ses principaux lieutenants. Cette milice est placée sous le commandement de Gwinett. Outre cette milice, Séléana compte une cinquantaine de soldats et d'officiers de réserve (Resta et Loguis, Reinir...) mobilisables en cas de problème.

Mages notables :

- **Crébin** : ce gnome entre deux âges fait partie des gens de confiance d'Allassard, qu'il lui arrivait d'accompagner dans ses aventures. Lorsque Crébin n'est pas retenu à Erynbourg par ses fonctions, ou sur la route d'une nouvelle aventure avec son « grand » ami Gwinett, on peut le trouver dans sa confortable petite chaumière en bordure du village, où il perfectionne ses illusions entre deux siestes.

- **Iman Vertefeuille** : cette demi-elfe est venue s'installer dans la région aux alentours de l'an 864 Ep. IV, elle est passionnée par la nature, et l'on dit que sa présence a été demandée par Allassard qui s'intéresse au nouveau type de magie en accord avec la nature développée par Iman. Elle a été admise dans le clergé de Fresha, qui porte un grand intérêt à ses recherches.

Guildes de roublards : Aucune, on note cependant la présence de nombreux cavaliers furtifs, patrouilleurs volants et autres rôdeurs, membres de la confrérie des Cavaliers-Rôdeurs, créée par Allassard, dans le but de protéger les espaces naturels et d'éviter une trop forte implantation du mal dans les bois. Tous ces informateurs maintiennent une surveillance poussée sur l'ensemble de la région, et font de fréquents rapports à leur seigneur.

Boutiques d'équipement :

- **Le Chasseur Aguerri** : cette échoppe est la seule de sa catégorie à Séléana, on y trouve tout ce qu'un aventurier moyen peut souhaiter : armes et armures (avec une préférence pour le style « Elfique »), cordes, grappin, tente... Les compagnons d'armes d'Allassard déposent parfois leur ancien équipement en « dépôt-vente », et ainsi un client extrêmement chanceux pourrait réussir à troquer un objet magique. L'échoppe est tenue par un vieil homme appelé Thorin, qui n'hésitera pas à jouer de son âge pour se faire passer pour sourd ou sénile, afin de couper court à toute tentative de marchandage. Son seul point faible connu est la tarte aux cerises bleues, préparée par la femme de Reinir.

Cultes notables :

- **La Mère Verte**, temple de Fresha, situé à quelques lieues à peine sur les terres d'Allassard (*voir Erynbourg*).

- **Le Dragon Flamboyant**, temple d'Uron : 2 prêtres, 4 novices, dirigé par l'affable et efficace Pristim, un homme jovial et bon vivant aimé de tous, souvent vu en compagnie d'Allassard, et de Reinir.

- **La Corne d'Abondance**, temple de Appoca : 5 prêtres, 5 suivants, dirigé par Tiffrit Champmouillés un habile demi-elfe qui, bien qu'appelé à un bel avenir dans son clergé, refuse toute promotion tant il s'est attaché à la vie à Séléana et à ses habitantes...

- **L'Éclair Céleste**, temple de Xamidi : dirigée par Grosse Sélima, assistée de deux novices. Sélima, cette imposante créature dont le tour de taille n'a d'égale que sa vivacité, est chargée de veiller sur le ciel de Séléana.

I Tavernes et auberges :

- **La Porte des bois** (bonne/modérée) est une confortable bâtisse toute de bois. Située à la lisière de la forêt et du village, cette auberge est tenue par trois amis tous issus de l'armée d'Erynbourg, et passés dans les effectifs de réserve depuis la bataille du Val Dragon. Les propriétaires sont Resta et Loguis deux demi-frères et sœur, anciens archers montés, ainsi que Korno, l'un des anciens espions des bois d'Erynbourg, reconverti comme il se doit en cuisinier. Cette auberge est le rendez-vous des habitants des bois, c'est le point de liaison entre le monde de la forêt et la « civilisation », on n'y trouve presque exclusivement que des habitués.

- **Au Grand Chêne**, cette auberge doit son nom à l'arbre planté sur la grande place du village, au pied duquel on tire une dizaine de tables pour profiter de son ombre rafraîchissante. Ce lieu est l'un des plus importants de la vie du village, c'est ici que sont discutées les grandes décisions. À toutes heures de la journée on peut voir des vieux jouer en terrasse, des amoureux conter fleurette ou tout simplement des amis se réunissant autour d'une bonne choppe. Le patron est un ancien membre de la garde d'Allassard, entre deux âges et toujours d'excellente humeur : Reinir. Ses 2m05, son énorme voix de dragon et sa bonne humeur font de lui un des personnages importants de Séléana, on le voit souvent en compagnie de son meilleur ami, le prêtre d'Uron, Pristim.

Personnalités locales :

- Clovis, Chevalier de la Lisière. Il s'agit de l'homme de confiance d'Allassard, véritable second, il assure la gestion des affaires importantes, en l'absence du baron. C'est un homme franc et direct, d'une loyauté à toute épreuve. Clovis a prêté serment de vassalité à Allassard, il y a une vingtaine d'années. Les deux amis ont combattu de nombreuses fois côte à côte.
- Gwinett, Chevalier de Séléana. Ce fidèle compagnon d'Allassard fut anobli par celui-ci, avec l'accord du roi, à la suite de la guerre contre les puissances obscures en 849 Ep. IV, après qu'il se soit brillamment illustré durant tout le conflit. Gwinett est le deuxième lieutenant d'Allassard. C'est lui qui assure en grande partie la gestion du village de Séléana. C'est un gnome tranquille et joyeux qui, lors d'un conflit, peut se révéler un très dangereux adversaire, vêtu de son armure de plates complète +1, armé de sa fidèle « fauche-mort » (hache à deux mains +3), et monté sur son sanglier de guerre, un combattant à ne pas sous-estimer malgré sa petite taille (75cm).
- Duncan, ce suivant d'Allassard est sans conteste son plus vieux compagnon ; fidèle de la première heure il participa à toutes les étapes de la création du domaine. Il est l'élève direct d'Allassard avec qui il partage la science et l'amour des chevaux. Duncan peut surtout être croisé dans le domaine d'Erynburg, où il supervise l'élevage des chevaux. Ne recevant ses ordres que d'Allassard lui-même, il dirige une équipe nombreuse et qualifiée. Duncan passe tellement de temps sur son fidèle Ora (un magnifique Yahnor gris pommelé) que bien peu de gens l'ont vu à terre.
- Hykytorrys. Ce prêtre fut confié à Allassard par la Déesse Fresha en personne, il semble donc qu'il soit appelé à un destin particulier par la Déesse. Depuis ce jour les deux hommes ne se quittent quasiment plus, le rôdeur servant de protecteur et de mentor au prêtre qui le conseille, et le seconde brillamment.
- Clébus. Cet elfe dirige jusqu'en 870 Ep. IV le temple de Fresha construit par Allassard sur son domaine. C'est une personne amicale et compétente, qui entretient des relations privilégiées avec le maître des lieux, étant son confesseur particulier. Clébus dirige une douzaine de prêtres.
- À partir de 870 Ep. IV, Clébus est appelé à de plus hautes fonctions à la Cité Arbre.
- Urgor. Ce prêtre de Fresha est l'herboriste officiel de la baronnie, et on peut le trouver dans sa petite chaumière dans les bois près d'Erynburg ou avec le druide Arleck, dans le bosquet de ce dernier. À partir de 870 Ep. IV, il remplace Clébus à la tête du temple de Fresha.

- Arleck. Cet habitant des bois a élu domicile dans les parages en 854 Ep. IV. Il entretient de bons rapports avec les autres habitants mais se montre méfiant face aux gros rassemblements de personnes.

La forêt alentour et ses secrets

La baronnie de Séléana abrite aussi des habitants un peu plus atypiques ; au cœur de sa forêt on peut trouver (en connaissant, ou avec beaucoup de chance), une clairière enchantée où résident les trois dryades : Flawell, Yurga, et Dynéa, ainsi qu'un impressionnant GalebDur nommé Galah. C'est un lieu secret dont bien peu de personnes connaissent l'existence. C'est ici qu'Allassard se rend lorsqu'il a besoin de réfléchir. Les trois dryades sont très liées à Étoiles à qui elles apprennent certains de leurs chants sacrés aux pouvoirs magiques. À proximité de la clairière on pourra trouver Syllio, un malicieux satyre qui passe une bonne partie de son temps à courir après les dryades où à festoyer avec ses amis, tel Restrik le valeureux centaure. Tous deux, ainsi qu'un gros ours brun répondant au nom de Saharr, suivent fréquemment Allassard qu'ils considèrent comme un mentor dans ses déplacements, notamment jusqu'au grand sanctuaire de Fresha : La Cité-Arbre.



Erynburg

La forteresse d'Erynburg se compose d'une haute enceinte extérieure qui court autour des bâtiments. Ces impressionnantes fortifications abritent un très confortable château, une forge de bonne taille, et de grandes bâtisses pour les soldats engagés. Mais surtout cette place forte renferme d'énormes écuries, capable de loger une quantité impressionnante de chevaux. L'une d'elle est extrêmement luxueuse et est destinée aux montures d'exception, et on remarquera au dernier étage de celle-ci un somptueux « appartement » destiné au célèbre Yahnor, la monture d'Allassard. Ces deux bâtiments sont extrêmement bien gardés.



Forces armées :

Les forces armées se composent comme il suit :
Le fleuron des forces étant bien entendu constitué par la cavalerie.

- Trente cavaliers lourds bien équipés et lourdement armés ;
- Soixante cavaliers montés, juchés sur leurs fameux Yahnors, équipés pour des actions rapides.

Le maître des lieux a porté une attention toute spéciale à cette dernière unité, allant jusqu'à superviser les recrutements ainsi que l'entraînement. Elle est composée en majorité d'elfes et de demi-elfes, sélectionnés pour leur habileté et leur loyauté. Tous savent tirer à l'arc du dos de leur monture, de même qu'ils maîtrisent le style de combat à deux armes.

Toutes les montures utilisées par la cavalerie Séléanienne sont de qualité supérieure et sont dressées pour le combat.

La forteresse contient aussi :

- Vingt-cinq fantassins lourds qui gardent les lieux stratégiques, portes, réserves, écuries de luxes ;
- Trente archers.

La forteresse peut aussi compter sur des défenseurs un peu plus inhabituels, comme un olifant de guerre cuirassé, avec baliste légère sur le dos ainsi que huit gnomes, armés de piques ou d'arbalètes par bête. Les forces se composent aussi d'une cavalerie de petite taille menée par le valeureux Gwinett. Elle se compose d'une douzaine de poneys de guerres et de sangliers montés par des halfelins et des nains.

Allassard a aussi créé il y a longtemps une faction d'espions des bois chargés de patrouiller sur la baronnie et aux alentours. Cette faction est composée pour moitié de halfelins, le reste étant composé par des Elfes et demi-Elfes. Ce groupe est placé sous la responsabilité de Cabot, un espion de grand talent, ami de longue date d'Allassard.

Enfin la garde rapprochée du seigneur de Séléana : elle se compose d'une vingtaine d'hippogriffes, montés par des rôdeurs, et des éclaireurs. Ces hommes sont tous expérimentés, et disposent du meilleur équipement possible, beaucoup possédant des lames magiques.

Pour finir la baronnie dispose d'un magnifique knarr, l'Étoile Pourpre, qui fut offert par le fameux Yssel, Baron pourpre. Le vaisseau est manoeuvré par une dizaine de marins, il permet de descendre le Shéol et de rejoindre Barragosta.



L'élevage à Erynburg

Erynburg est considéré comme étant le lieu de production des meilleurs coursiers du royaume, les célèbres Yahnors. Allassard fit il y a bien longtemps le choix de la qualité en créant cette nouvelle race, dont les clients sont souvent des aventuriers, de riches marchands, des nobles, des seigneurs ou des royaumes, pour équiper leurs troupes spéciales. La spécialité de l'élevage est les chevaux de guerres légers appréciés par les connaisseurs pour leur qualité de vitesse, de résistance, d'agilité et d'intelligence. Tous les chevaux du domaine sont en semi-liberté ; ils disposent d'environ un millier d'hectare où s'ébattre en paix. Cette zone couvre une partie des berges du lac Aelynedel, le Bois aux loutres, ainsi que les plaines d'Unas. Cet immense espace est entièrement clôturé, et les hommes du baron maintiennent une surveillance sans faille sur les troupeaux. Si le sort des voleurs de chevaux est peu enviable dans les Terres du Nord, il est particulièrement horrible sur les terres de Séléana où le châtement maximal sera systématiquement appliqué.

Le domaine produit aussi tous types de chevaux (selle, tous types de guerre, labour, mulet, poney...), ainsi qu'un large choix de montures en plus faible quantité : sangliers de guerres, chameaux, et quelques hippogiffes.

On pourra aussi trouver à l'abri des murailles de grands manèges pour le dressage et l'entraînement des montures. Alors qu'à l'extérieur se trouvent de nombreux parcours d'entraînements : cross à travers les bois, obstacles, ou piste de vitesse. Le baron a même été jusqu'à faire aménager un bras de la rivière pour faire nager ses coursiers en entraînement ou en rééducation.

Étant donnée la proximité avec la capitale et l'époque de relative paix, les forces d'Erynburg et de Séléana ont été quelque peu réorganisées : les soldats se sont vus proposer des exploitations sur la baronnie, mais ils sont toujours mobilisables rapidement en cas de problème. De fréquentes périodes de services sont toutefois maintenues, afin de maintenir les troupes en excellent état de forme et d'aptitude. À peu près un tiers des soldats ont choisi ce système.

En cas de siège la forteresse pourra compter sur quelques machines de guerres, ainsi que sur ses équipements spéciaux (balistes, arbalètes lourdes à répétition...)

Population : La population d'Erynburg et des terres environnantes est d'approximativement trois cents personnes, il convient de noter que la proportion d'elfes et de demi-elfes est très importante (un peu plus d'un tiers). On notera aussi la présence d'une communauté naine, d'une dizaine d'individus, principalement employée aux forges sous la direction de Thuor. Mais aussi d'une vingtaine de gnomes et une quinzaine de halfelins.

Cultes : La Mère Verte, temple de Fresha.

Personnalités locales :

- Maiden : cette petite créature est l'inventeur de la baronnie. C'est un personnage amical et haut en couleur, certains diraient survolté. Il fut recruté par le Baron il y a fort longtemps pour moderniser son domaine. Depuis Maiden n'a pas cessé une seconde de créer, avec plus ou moins de réussite : la tour laboratoire a déjà fait l'objet de trois reconstructions après que Maiden l'ait faite exploser, et on ne compte plus les fractures de ses assistants. Étoiles lui doit aussi une fracture et quelques belles bosses. Malgré tout, certaines de ses réalisations sont de grands succès, ainsi le domaine est certainement un des seuls à disposer d'un système d'ascenseur-monte charge, et en matière d'armement Maiden a à son actif les redoutables arbalètes lourdes à répétition qui équipent les tours.

- Balak : un redoutable guerrier prêtre d'Uron de plus de 2 m de haut et doté d'une grande paire d'aile. Il fit la connaissance d'Allassard lorsque les Chasseurs découvrirent Grelemch' le continent perdu. Il se lia d'amitié avec ses sauveurs et choisi de les accompagner lors de leur retour dans les Terres du Nord. Calme et réfléchi, Balak est, avec le temps, devenu un véritable ami de la famille de Séléana.

- Erwin : Ce demi elfe sert Allassard depuis de très longues années. Originaire des environs de la Cité Arbre il fut recruté dans les archers montés d'Erynborg il y a plus de quinze ans. Il est très ami avec Clovis, sous les ordres duquel il servit quelques années, et c'est celui-ci qui insista pour qu'Erwin prenne sa succession à la tête des archers montés. Son dynamisme et son intelligence font de lui un officier incontournable d'Erynborg.

- Casarus : Cet Elfe au maintien digne et sérieux est un vieux compagnon d'Allassard. Après avoir été tenté un temps par les chemins de l'aventure, Casarus a fini par se ranger. Bien qu'il montre rarement ses talents, Casarus est un guerrier compétent et possède des notions de magie. Il emploie maintenant son sérieux et son organisation (d'autre diraient sa rigidité), à gérer les affaires financières de la baronnie.

- Kabot : Ce halfelin à l'allure passe-partout est le meilleur espion de la baronnie. En poste depuis très longtemps, il s'est lié avec le baron qu'il considère comme un mentor. Kabot dirige une petite escouade d'espions, qui fut souvent bien utile à Allassard.

- Thuor : Ce guerrier nain est le chef des forges d'Erynborg, il dirige une équipe d'une dizaine de nain forgerons. Thuor est extrêmement compétent, dans son domaine, un de ses principaux défauts vient de son manque chronique de diplomatie. Ses disputes avec Maiden, qu'il accuse d'être un irresponsable, sont fréquentes. On le voit souvent en compagnie de son ami Gwineth, allongés sous un tonneau.

- Yahnor : Il s'agit là de la mythique monture d'Allassard. Yahnor est le deuxième seigneur du lieu. Il y a maintenant de très longues décennies un jeune rôdeur, presque un enfant suivit la piste d'un grand étalon noble et fier et de son troupeau. Au bout de long mois d'errance, de souffrances, de patience, et de privation le jeune demi elfe parvint à gagner l'amitié du « seigneur cheval ». Cette amitié perdure encore entre Allassard et Yahnor, et, bien plus qu'une monture, Yahnor est le meilleur ami du baron et tous deux se sont sauvés la vie plus d'une fois. Yahnor est bien plus qu'un cheval, c'est le double équin de son ami. Sa ruse et sa fougue ont surpris (souvent de manière mortelle) plus d'un voleur de chevaux. Son courage et sa combativité permirent souvent à Allassard de se sortir de situations critiques. Quant aux rares qui défièrent le couple à la course, ils virent surtout la queue en panache de Yahnor et la cape flottante d'Allassard s'éloigner à vive allure, inexorablement. Après la bataille du Val Dragon, Fresha fit don à Yahnor de nouvelles habiletés physiques, puisqu'il peut depuis galoper dans les airs (considéré comme un aspéri).

Une statue grandeur nature et recouverte de feuilles d'or représente Yahnor, sur le parvis du temple de Fresha.

La Famille de Séléana

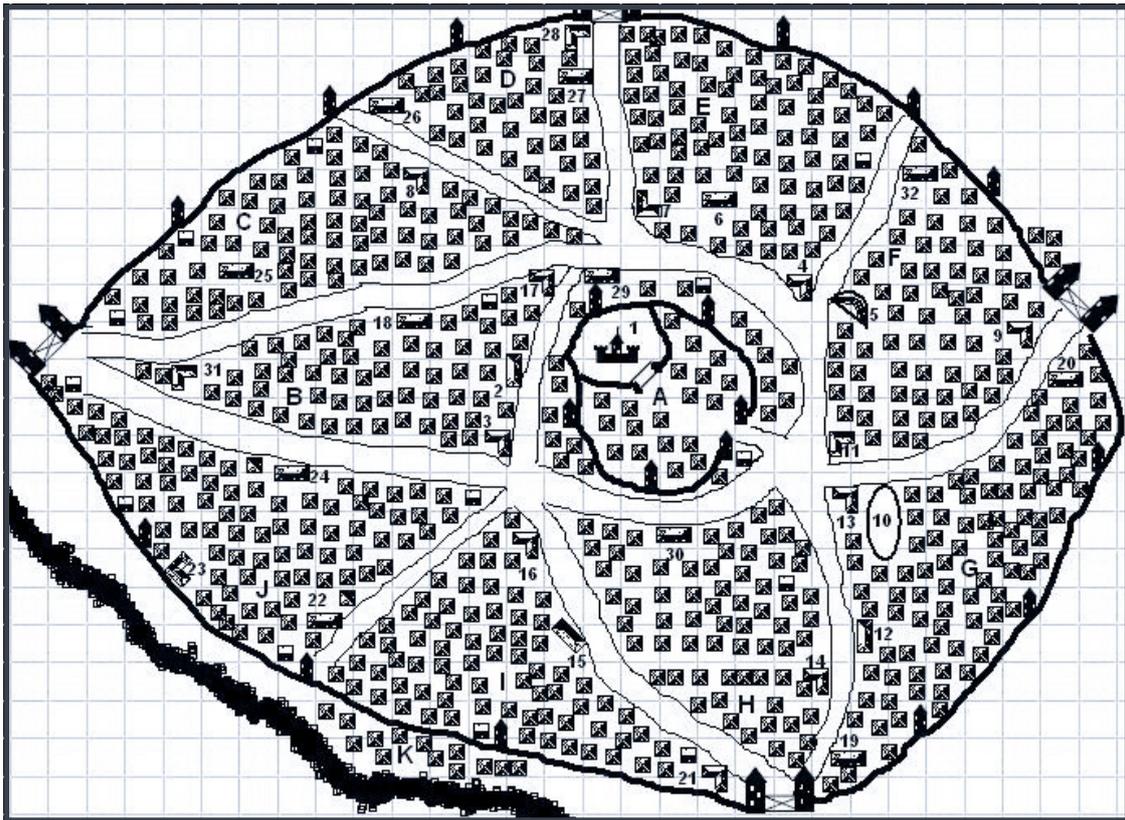
- Allassard, le seigneur des lieux, qui passe souvent de longs moments au village avec ses amis et le reste des habitants. On peut le voir dans l'une des deux auberges de Séléana, prenant des nouvelles de tout le monde, ou racontant ses aventures le soir sous le grand chêne, parfois même avec d'autres membres des très célèbres Chasseurs Impitoyables.

Les autres membres passent également beaucoup de temps au village et on peut tous les y rencontrer :

- Justina, épouse d'Allassard, très présente à Séléana, coordonne les fonctions de son mari en son absence. Elle est d'une grande beauté et se montre bienveillante et chaleureuse avec les habitants, mais gère le domaine avec fermeté.

- Étoiles, est la fille aînée du couple précédent, c'est celle des cinq enfants, qui, tout comme son père et ses compagnons en leur jeune temps, passe sa vie sur les routes de l'aventure, au sein des célèbres Compagnons du Dragon. C'est aussi une musicienne de grand renom. On pourra la rencontrer au village ou dans les bois environnants, toujours en compagnie de son fidèle tigre, Taran, et de son aigle Velkyn (jusqu'en 872 Ep. IV) ou de son petit ouïstisti Kouliki.

- Le voyageur pourra également croiser la route du calme et sérieux Ferdryn frère cadet d'Étoiles, que ses parents destinent à prendre la succession de la gestion de la baronnie. On pourra trouver Yaoshi le frère jumeau de Ferdryn, qui suit les traces de l'aînée de la famille en embrassant la profession d'aventurier, avec une fougue qui lui laisse espérer un bel avenir. Flavell est l'une des plus jeunes Séléana. Elle a été initiée il y a quelques années aux rites druidiques. Et enfin le jeune Restak suit depuis de longues années une difficile formation à la Cité-Arbre.



Quartiers

A. Enceinte Noble	E. Quartier du Nord	I. Quartier des Artisans
B. Quartier des Causeries	F. Quartier de la Porte Est	J. Quartier des Artistes
C. Quartier des Frairies	G. Quartier de l'Arène	K. Quartier du Port Fluvial
D. Quartier des Nains	H. Quartier des Echanges	

Légende des Bâtiments

1. Château Royal	12. Autel de la Justice (Marblus)	23. Le Pigeon Remplumé
2. Temple du Soleil (Uron)	13. L'Antre des Plaisirs	24. Chaumière du Trèfle (Shala)
3. Au lit Douillet	14. Le Scribouillard	25. Chapelle de Bohpo
4. Le Regard du Catoplépas	15. Centre de la Guérison (Iniva)	26. Chapelle d'Abbo
5. Amphithéâtre de Xartur	16. Le Glaive d'Or	27. Batiment des Impots & Taxes
6. Chapelle de Knl'ka	17. La Grande Ripaille	28. La Barbe Brune
7. La Grande Bûche	18. Rugissement du Lion (Gornar)	29. Chapelle de Xamidi
8. La cervoise du Démon	19. Chapelle de Bohpo	30. Manoir des échanges (Lucrine)
9. L'Épervier	20. Chapelle d'Appoca	31. La Fièvre Barragosta
10. Arène de Barragosta	21. La Dague ensanglantée	
11. Repaire des Chasseurs	22. Chapelle de Lurmina	

CHAPITRE III

PROVINCES DU MILIEU

artflow



Partez à la découverte des provinces centrales des Terres du Nord et de leurs grandes villes...

L'IRIMDIR

Présentation

(...) Mais poursuivons à présent notre découverte du royaume en nous dirigeant plus au nord. La province frontalière du Plateau Barragostais a pour nom l'Irimdir.

L'Irimdir est une province comportant un rivage très important, ce qui axe ainsi de nombreuses activités sur la Mer des Exploits et ses produits. Mais l'Est de la province est complètement différent, s'élevant un peu en altitude (le reste n'est composé que de plaines) et arrêtant juste avant les plateaux du Dunarir.(...)

Situation

Cette vaste province a pour chef-lieu la ville de Fang. Pourtant, la majeure partie de la province se trouve être au nord-est de la cité portuaire (...). L'Irimdir est une province qui s'étend sur plus de km de long sur km de large. Bordée au nord par les Collines Ulthisiennes, et à l'est par le Dunarir, la Province est une région riche en produits locaux mais important tout ce qui lui manque.(...)

Ressources et commerce

Fang et sa province jouissent d'une situation exceptionnelle qui leur permet de récolter et de vendre les nombreux produits de la mer (poissons, crustacés, et même un peu de perles) (...). Étant le grand port le plus proche de Fallon trouve également à Fang toutes sortes de bijoux et de pierreries. On fabrique également à Fang et sur la côte les navires du royaume, en utilisant pour cela les matières premières des forêts situés au

nord-est de la province ou bien en les faisant venir du Plateau Barragostais (...) Enfin, les plaines de l'Irimdir permettent de faire paître de nombreux moutons afin d'obtenir une laine de bonne qualité. On y cultive également des légumes (poireaux, salades...).

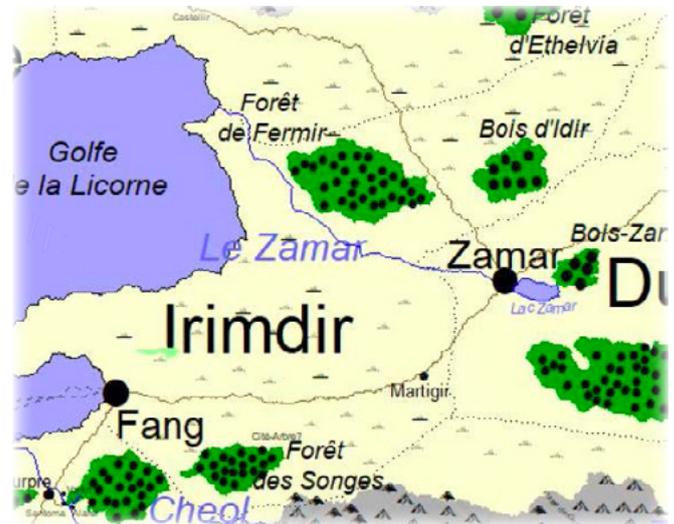
Faune et Flore

L'Irimdir est une région assez classique en ce qui concerne la faune et la flore. On trouve dans les forêts de cette région des chênes et des marronniers, diverses variétés de champignons, des pins, des bouleaux, et également quelques saules. On trouve parfois quelques cerisiers, également. Le voyageur y retrouve tous les animaux typiques d'une forêt d'un climat tempéré, c'est-à-dire sangliers, cerfs, gobelins, hiboux, écureuils, loups, renards, musaraignes, piverts, kobolds, rouges-gorges, pixies, ainsi que quelques rares centaures, ogres ou aigles. Comme vous pouvez vous en rendre compte, les forêts de la province sont relativement sûres, bien plus que celles du Barra-gostais, pourtant loin d'être les plus dangereuses du royaume (...). La raison de cette tranquillité est la petite taille et la relative rareté des bois dans la province en comparaison des forêts du nord. La taille restreinte empêche les groupes de brigands de s'y dissimuler convenablement et gêne l'expansion des tribus de monstres (...) sans compter que le gibier est en nombre trop limité pour nourrir des tribus d'ogres!!! (...) Il est sûr que l'Irimdir n'est pas une province réputée pour la chasse, et ce pour le plus grand plaisir des druides, des rôdeurs et des prêtres de Fresha de la région! Je vous conseillerai donc, si vous ne connaissez pas la région, de passer un peu de temps à flâner dans les bois ou au bord d'une rivière, car il y a là de splendides balades à faire. (...)

En termes d'irrigation, la partie ouest de la province est fortement plus riche en eau que la partie est. Vous allez voir que la raison de cette inégalité est assez logique : on trouve à l'ouest la Mer des Exploits, et nombreux sont les cours d'eau qui s'y déversent, tout en traversant la partie ouest de la province. Ainsi, on retrouve dans cette zone la majeure partie des cultures, tandis que l'Est est essentiellement pourvu en bois et en collines. (...)

Noblesse

En plus des terres royales, la province de l'Irimdir comprend le Duché de Fang, le Comté de Martigir, la Baronnie du Pic du Coualt, la Baronnie du Lion et la Baronnie du Grand Lac.



Blason de la Baronnie du Pic du Coualt



Blason du Duché de Fang

FANG

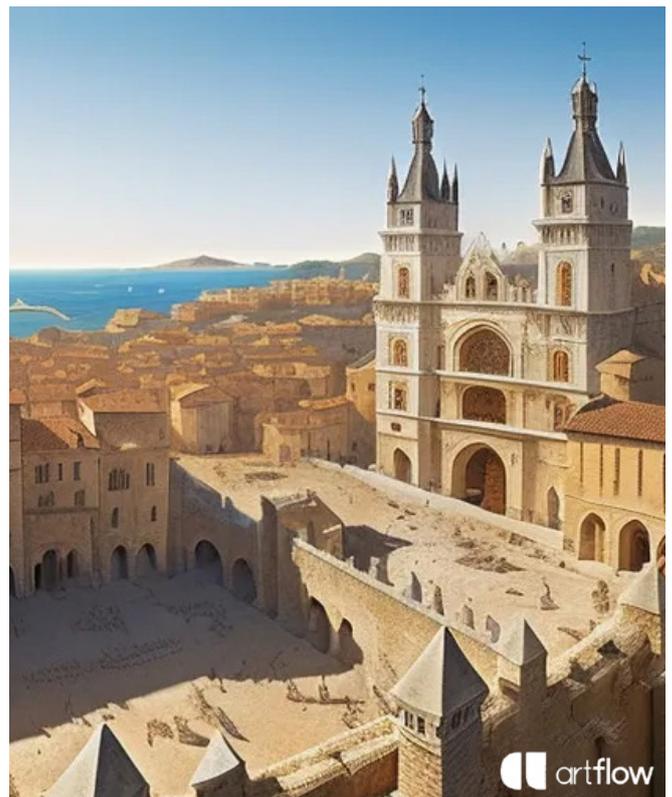
Statut : Deuxième ville du royaume, port de l'Ouest. La ville fut originellement fondée par des émigrés Falliens avant la fondation des Terres du Nord. La ville resta rattachée à Fall quelques temps avant d'être indépendante puis d'être conquise par les Nordois.

Qui dirige : Suite aux événements de la bataille du Val Dragon opposant les forces du bien aux forces du mal, ce fut Sire Cornélim de Nédrelle qui prit le poste de Duc de Fang, suite au décès de son frère Cornir. Ce dernier, avant de mourir, avait en effet exprimé le souhait que son frère prenne sa succession. Le Duc Cornélim, très populaire à Fang, fut très bien accepté par la population (aussi du fait de son appartenance à la famille ducale qui dirige Fang depuis plusieurs décennies). Depuis, il dirige avec passion la grande ville portuaire qu'est Fang. C'est un homme robuste, d'une soixantaine d'années portant une longue barbe blanche coupée en bouc, très puissant et redouté des mages rebelles qui parfois investissent secrètement la cité. Il fait bien évidemment partie de l'Assemblée d'Abellius, et traque sans relâche tous les utilisateurs de magie mauvaise. Depuis la révélation de sa fille Océane avant et pendant la Bataille du Val-Dragon, la famille de Nédrelle est de plus en plus célèbre et reconnue, et a redoré son blason grâce à trois générations successives de héros. Cornélim est bon et juste envers les citoyens, et jusqu'à présent il a chassé sans difficulté tout danger de Fang, l'utilisation de la magie étant un atout pour un dirigeant de sa trempe.

Qui dirige réellement : Le pouvoir à Fang est une affaire de famille, et si le règne de Cornélim est prospère, et malgré ses nombreux pouvoirs (Justice, Marine...), c'est son fils Godefrir qui dirige l'armée de Fang : Il est général des armées, titre hérité de son engagement sans retenue dans la Bataille du Val-Dragon, où il s'est illustré. Océane dirige quant à elle les organisations magiques, contrôle la magie ainsi que l'université de magie, dont elle est la fondatrice. Elle est devenue le bras droit de son père ainsi que sa conseillère stratégique. Cependant, ses occupations à la cour d'Aurel Martiguir et son rôle de conseillère auprès de l'empereur Telak la retiennent plus que de raison et l'empêchent de rester à plein temps à Fang.

Les marchands, bien que très puissants dans cette ville commerçante, n'ont donc qu'un pouvoir limité en ce qui concerne les décisions car certains ne sont pas très fidèles au seigneur. Certains rêvent même d'une oligarchie marchande à Fang, ce qui en ferait la seule grande ville des Terres du Nord à être réellement dirigée par un conseil, ce qui évidemment, serait très dangereux et néfaste pour les de Nédrelle. La famille réside donc au château de Fang, véritable Forteresse imprenable du fait de la magie puissante qui la protège.

Population : Celle-ci est approximativement de 90 000 âmes, mais elle peut atteindre plus de 100 000 résidents lors de fêtes ou tout autre événement important, comme la 1^{ère} Joute Royale, le 15^{ème} de Lurminor. La pointe estivale recense près de 100 000, dû au commerce maritime notamment. La ville peut accueillir sans problème près de 110 000 personnes, et plus de 120 000 pour un court laps de temps.



Nom des habitants : les Fangiens

Principaux produits : Produits de la pêche (de nombreuses sortes de poissons et crustacés), Navires (fabrication et montage des bateaux), or et pierreries (commerce important dû à l'arrivée de nombreux marchands attirés par la sécurité et la justice de Fang).

Forces Armées : Les « Fils de Fang » sont la garnison de l'armée royale régulière cantonnée à Fang. C'est une garnison de 2000 hommes puissamment armés et très bien entraînés (*équipement* : cf armée royale). Cette unité est dirigée par Godefri de Nedrelle. Une grande partie de ces soldats peut également être montée sur des chevaux de guerre moyens.

Il existe aussi une milice à Fang, appelée « Police », comprenant 4000 guerriers de faible niveau protégeant les citoyens ; Ils exécutent la justice, patrouillent jour et nuit à l'intérieur comme à l'extérieur de la cité, en luttant efficacement contre les voleurs et autres brigands. Leur équipement est de bonne qualité, et leur légèreté en comparaison des fils de Fang garantit une action rapide et sûre. Ce sont des miliciens disciplinés, volontaires et très fidèles au seigneur.

Enfin, il existe une garde d'élite, une armée secrète de cent guerriers appelée « les Cavalier Gris » ; Très bien entraînés et très bien équipés, ils sont dirigés par une personne inconnue : les rumeurs racontent qu'Océane de Nedrelle a fondé ce groupe et les dirige, mais rien n'est venu vérifier ces suppositions. Cette armée assure le pouvoir du seigneur et contrôle tout ce qui pourrait lui nuire ; ainsi, marchands, police et guildes sont étroitement surveillées.

Mages notables :

- Sire Cornélim de Nedrelle (*voir plus haut*)
- Océane de Nedrelle (*voir plus haut*), membre éminent de l'Assemblée d'Abellius
- Iriadir un ami de la famille de Nedrelle. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, dont la longue chevelure poivre et sel s'étend jusqu'au bas de sa colonne vertébrale. Toujours prêt à rendre service, il supplée Océane à la direction de l'école de magie lorsque celle-ci s'absente pour une longue période.
- Sveltha Leodor est une des plus douée et une des premières élèves d'Océane.
De plus, ses compétences en Astrologie, en Mathématiques et en Météorologie font d'elle une scientifique accomplie.
- Mélatrir « l'impossible » est un personnage complexe, fantasque et lunatique. Pourtant, ses capacités magiques sont indéniables, et il est un très grand professeur de l'Université de Fang, malgré sa philosophie particulière.

Cultes notables :

- L'Antre du Grand Dragon, Temple d'Uron. Dirigé par Martial Galdor, Mari d'Océane de Nedrelle. C'est un homme au grand cœur, amical et travailleur, toujours prêt à apporter son aide. Sa fille Stivell, qui faisait autrefois partie des Compagnons du Dragon, est sa principale conseillère et son successeur désigné. 22 prêtres, 90 suivants.
- L'Hospice de la Guérison, Temple d'Iniva. dirigé par Elijie Daus, une femme d'une trentaine d'années. Elle est aussi connue pour son charisme que pour sa chevelure grise. 18 prêtres, 62 suivants.
- La Maison de la Pluie, Temple de Xamidi. Dirigé par Rhianir Dagis. Cette demie-elfe courageuse dirige son temple avec un professionnalisme exemplaire. 20 prêtres, 95 suivants.
- La Forteresse de Guerre, Temple de Gornar, dirigé par le bourru Kirgir. 13 prêtres, 30 suivants.
- L'Autel de la victoire, Temple de Gornar, dirigé par Midir Cormin. 11 prêtres, 28 suivants.
- Chapelles de Lucrine, Bohpo, Dagan.

Guildes de roublards et de voleurs notables :

- À l'instar de Barragosta ou de Carfax, Fang ne possède aucune guilde de roublards en son sein. D'ailleurs, curieusement, il n'y en a jamais eue, même du temps où elles étaient tolérées par la famille royale. En effet, les de Nedrelle ont toujours refusé l'installation de guilde à l'intérieur même de la ville dont ils ont la charge, considérant les guildes de roublards comme du crime organisé, et ont toujours lutté activement contre la constitution de telles associations.

Tavernes et auberges :

! Tavernes :

- Chez les Chasseurs Impitoyables, (excellente / coûteuse) est une auberge luxueuse érigée à la gloire du célèbre groupe d'aventuriers dont elle porte le nom. Le tenancier est un ami du groupe : il se nomme Wambo, c'est un grand homme noir qui a rencontré le groupe peu avant la Bataille du Val-Dragon et habitait le Karakite. Finalement, il est venu s'installer à Fang à la demande d'Océane, qui lui a offert l'auberge au nom de « services rendus aux Chasseurs Impitoyables ». On dit également que ce personnage posséderait de mystérieux pouvoirs magiques, proches du shamanisme ou du vaudou.
- Taverne des Pêcheurs Sans Pitié (bonne / coûteuse). Ce lieu est tenu par Lucinda et Grimm de Wert, une sœur et son frère autrefois aventuriers. Ce sont des amis des Pêcheurs sans Pitié, et d'ailleurs

leur sœur cadette a rejoint il y a quelques années le voleur du groupe, Safrinin, pour se perfectionner. L'auberge est de bonne taille et le service y est très correct. Parfois, Lucinda organise de petits spectacles de magie, histoire de distraire les clients et de ne pas perdre la main.

- Le chemin du Gué (bonne/modérée) est une petite taverne conviviale toujours bondée, car elle est réputée pour ses conteurs et autres historiens qui viennent égayer les longues soirées d'hiver des clients. L'hydromel servi y est de très bonne qualité (en fait, il leur est fourni par Allassard de Séléana). L'aubergiste est lui-même barde, et se nomme Andrim, et on le reconnaît aisément à sa longue chevelure intensément blonde malgré la trentaine bien engagée.

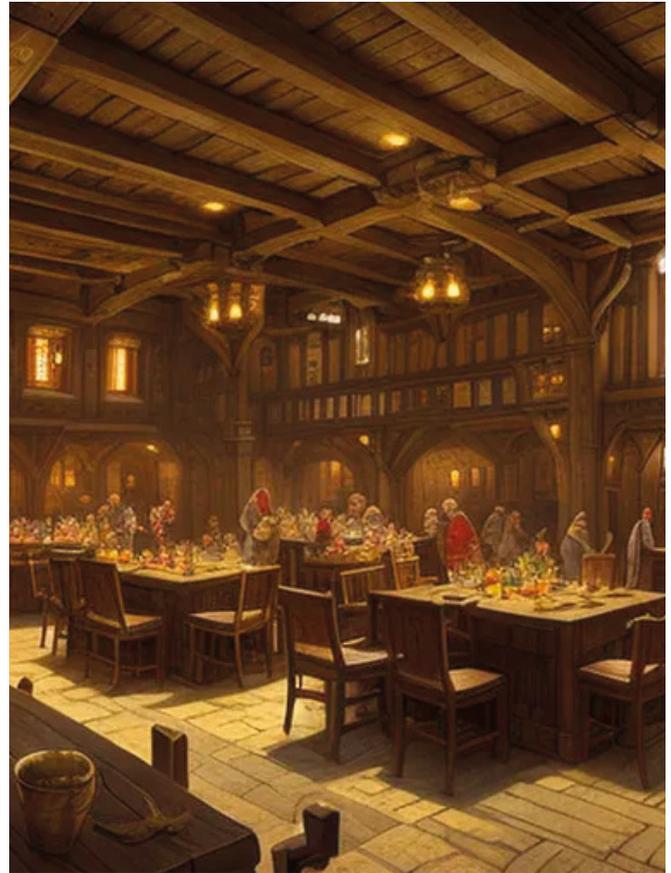
- Taverne des Marins (modérée /bon marché) est un grand établissement de bois qui résiste tant bien que mal à l'épreuve du temps. De surcroît, les rixes sont courantes et la milice est souvent obligée d'intervenir. Cependant, la restauration est excellente, en grande partie grâce au cuisinier et propriétaire de l'auberge, un halfelin malicieux nommé Pip. Malheureusement pour ce gentil halfelin, son barman, prénommé Jos se révèle être inexpérimenté et incompetent. Pourtant, Pip s'est attaché à ce jeune homme, et hésite donc à le licencier, d'autant qu'il sait que ce dernier doit absolument faire vivre ses six frères et sœurs.

I Auberges :

- Au château de Fang (bonne/variable) est la plus grande auberge de la ville. Elle est très fréquentée, et ce par une clientèle hétéroclite, car elle pratique tous prix. Pour éviter les vols et les affrontements, Osvir, le propriétaire (un riche marchand de Fang, qui tient notamment la boutique de « l'Orhacle », spécialisée en pierres et métaux précieux) a engagé dans les années 860 Ep. IV un certain Margilir (*voir* note de campagne n°10).

- Au Bouclier d'argent (modérée/bon marché). C'est un petit repaire d'aventuriers très simple mais chaleureux. L'ambiance y est tranquille et souvent, les aventuriers de passage racontent leurs exploits le soir, au coin du feu. Karltha et Furnir Goldein sont les propriétaires de l'établissement. Avec leurs deux fils, ils dirigent leur établissement avec bonheur. Ce sont des gens simples et amicaux, à l'image de leur auberge.

- À la Rose Rouge (excellente/coûteuse). Cette auberge luxueuse reçoit essentiellement de riches marchands, le plus souvent des habitués venant d'autres grandes villes du royaume et ayant régulièrement des affaires à traiter à Fang. Les aventuriers, sauf s'ils escortent un marchand, sont généralement mal vus, à moins qu'ils n'arborent des signes extérieurs de richesse évidents. Face à l'auberge se trouve « l'Art-ballette », un magasin spécialisé dans les armes de jet. Le marchand Osvir



Filgin possède le magasin et l'auberge. L'homme a un passé mystérieux qui semble discutable, mais il n'a jamais eu de problèmes avec les autorités locales. Selon la rumeur, Osvir aurait fait construire l'Art-ballette au cas où son auberge serait menacée, afin que les vendeurs puissent donner un coup de main au service d'ordre de l'auberge si celui-ci était dépassé.

- Au Dragon d'or (bonne/modérée) est une auberge au cadre et à l'ambiance très familiale, tenu exclusivement par la famille Verlim. L'auberge est confortable sans être luxueuse, et sa cour est particulièrement agréable. Hassir, le chef de famille, brasse lui-même sa bière et s'occupe avec soin de son commerce.

- Le Guerrier Errant (modéré/bon marché) est une petite auberge sans confort pour aventuriers de passage et peu fortunés. Serviël Aelin qui tient l'auberge, est une belle jeune femme d'une petite trentaine d'années, qui suit parallèlement à la gestion de son auberge une formation de prêtresse de Dagan. Elle dissimule ses talents de voleuse à tous, autochtones et visiteurs, acolytes et mentors. Ses absences répétées gênent cependant considérablement l'expansion de son auberge.

Personnalités locales :

- Océane de Nedrelle (*voir plus haut*)
- Martial Galdor (*voir plus haut*)
- Margilir. Cet homme costaud est arrivé en ville sans le sou et épuisé en 459 Ep. IV. Personne ne connaît rien de son passé, et Margilir est un homme calme et toujours prêt à aider les gens. Ses blessures multiples et son habilité aux armes traduisent un entraînement militaire intensif. Selon certaines rumeurs traînant à l'auberge du Château de Fang, il aurait cependant un passé honteux... (cf. Note de Campagne n°10).
- Gulivic est une fière guerrière gnôme atypique qui fit autrefois une grande carrière de gladiatrice dans l'arène de Barragosta. Femme de caractère, elle s'est aujourd'hui retirée à Fang, où ses tentatives de séduction de jolis mâles elfes sont presque aussi célèbres que ses faits d'armes.
- Istriel est le barde local le plus célèbre de la ville. Bien qu'ayant des origines elfiques, elle a grandi et vit toujours à Fang, même si elle s'absente de temps à autre pour donner des concerts dans la région de Fang et de Barragosta. Elle s'est faite le porte-parole des pauvres et des innocents. Elle réside au Dragon d'or (*voir plus haut*).
- Granir est un autre barde célèbre de Fang. C'est un poète et un mélomane, qui aime à se promener le long des quais, où il trouve son inspiration. Il rêve de créer un jour sa propre salle de danse, mais n'en a pour le moment pas les moyens.

Éléments remarquables de la ville :

Le château de la famille de Nedrelle, à lui seul, vaut le détour par Fang ; c'est une vieille bâtisse solide mais accueillante, un peu à l'est du centre de la ville. Entouré de douves remplies d'eau et de solides remparts, le château est souvent rénové, chaque génération de la famille voulant apporter une pierre à l'édifice (c'est le cas de le dire!). Enfin, le château se dresse fièrement face aux offices de la Police, véritable organe de sécurité de la ville. Au nord du château, on trouve la désormais célèbre Université de magie de Fang, créée par la non moins célèbre Océane de Nedrelle.

Enfin, le phare de Fang, au large de la ville (à l'ouest) est un petit bijou d'architecture, même si son but premier est de prévenir d'une éventuelle attaque maritime. Il n'en reste pas moins un chef-d'oeuvre de la construction fangoise.



Océane

Vie locale : Fang est le plus grand port des Terres du Nord, et s'ouvre vers l'ouest sur la mer des Exploits, que les navires traversent pour se rendre à Fall. Fang, en tant que grand port, possède en son sein une grande partie de la flotte royale, qui y est traditionnellement installée, même si de plus en plus, le royaume tente de rééquilibrer ses forces maritimes entre les différents grands ports (Carfax, Fanin et Ryàn, véritable concurrente commerciale de Fang)

Enfin, la ville, réputée sûre, comporte de nombreux centres de Police, afin que celle-ci puisse intervenir dans les plus brefs délais quand cela est nécessaire.

Statut : ville de l'Irimdir.

Qui dirige officiellement : la gestion de la ville est normalement confiée au Comte Taldir de Martigir, mais ce dernier préfère vivre à la cour royale plutôt que de s'occuper de la ville.

Qui dirige réellement : le Prévôt Kirvic et son équipe sont chargés de faire régner l'ordre et la justice et veillent au bon fonctionnement de la ville. Le Prévôt Kirvic, un vétérinaire de l'Armée Nordoise, est un homme dur qui a gardé la rigueur et la discipline apprises dans l'armée. Il est mais impitoyable avec ceux qui enfreignent les lois. Les prisons de la ville sont pleines et on ne compte plus les expulsions. Les marchands et les artisans sont satisfaits de ses méthodes car la ville est relativement sûre, mais la population le trouve trop inflexible et la popularité de Kirvic n'est pas très bonne parmi les sujets les plus modestes. Heureusement, le Conseil de la ville, et notamment les prêtres, s'opposent parfois à des réformes jugées trop strictes ou autoritaires.

Population : environ 5000 habitants toute l'année, presque tous humains à l'exception d'une communauté d'environ 300 nains, tous originaires de Dalugak. La plupart de ces Nains déracinés sont restés les interlocuteurs privilégiés des Nains des Montagnes, qui commercent en priorité avec leurs congénères.

Nom des habitants : les Martiginois.

Principaux produits : La Ville de Martigir s'est fait le partenaire principal de la cité Naine de Dalurgak vers la côte ouest du royaume. Martigir est une des plaques tournantes du commerce de pierre, mais aussi de bijoux et de gemmes. On trouve de nombreux joailliers en ville. La ville produit également des vêtements à base de laine et des meubles, notamment grâce aux exploitations forestières peu distantes de la ville.

Forces Armées : la ville peut compter sur environ 400 soldats bien entraînés et correctement équipés, notamment grâce à l'achat d'armes auprès de la Citadelle Naine. Le Prévôt Kirvic tient également au respect des traditions et entretient une petite mais coûteuse cavalerie lourde. Des Catapultes équipent les tours de défense de la ville. De plus, en cas de besoin, le Prévôt a passé des accords avec la communauté naine pour lever en une journée une milice de 50 guerriers nains, qui utilisent leur propre équipement.



Blason du Comté de Martigir

Cultes Notables :

- La Flamme Éteincelante, temple d'Uron, dirigé par Rustar.
- Le Préau des eaux, temple de Xamidi, dirigé par Estal Rigiel, un demi-elfe au tempérament renfermé et colérique.
- Le Temple de l'exception, temple de Gornar. Le grand prêtre s'appelle Ilvim Salganone.
- Chapelles d'Appoca, Abbo.

I Tavernes et Auberges :
Voir le Guide Gisselin.

Vie Locale : Martigir bénéficie à la fois de sa proximité avec les Hauts Plateaux du Cor mais aussi des villes importantes comme Fang et Barragosta pour avoir un commerce florissant. Même si par le passé, des Orques tentèrent des raids contre la ville, Martigir est une petite cité provinciale où il fait bon vivre. Par mal d'aventuriers y passent en transit avant de se rendre dans le Cor ou au contraire, avant de poursuivre leur route vers des villes plus animées à l'ouest (Fang, Barragosta) ou au nord-est (Zamar).



LA CITÉ-ARBRE

Enfoncée au cœur de la forêt des Songes, La majestueuse Cité-Arbre est un lieu mystérieux et quasiment impossible d'accès à ceux qui ne connaissent pas les secrets des bois de la Forêt des Songes. Cette dernière est une ancienne et très dense forêt, qu'on dit parfois hantée, voire remplis d'animaux étranges, et les villages humains la bordant ne s'en approchent guère, allant couper leur bois dans d'autres étendues sylvestres.

Très peu de non-Elfes connaissent les chemins menant à la Cité-Arbre, et tous ceux qui en connaissent les routes sinueuses ne les révéleront sous aucun prétexte. On dit de toute façon que la Forêt des Songes est magique, et quand on la traverse, on pense être dans un rêve, d'où le nom de cette ancienne forêt. Lorsque des émissaires non-elfes, et dont la loyauté n'a pu être vérifiée, doivent être emmenés à la Cité-Arbre, ils sont généralement conduits au sanctuaire de Fresha les yeux bandés. Nombreux sont ceux qui ont tenté de retrouver le chemin de la Cité-Arbre sans y être invités, mais ils se sont inexorablement perdus dans les méandres des sous-bois et des clairières l'entourant.

Il est virtuellement impossible de voir la Cité-Arbre avant de tomber nez à nez avec elle, en raison de densité de la végétation. La Cité-Arbre elle-même se constitue de cinq immenses arbres, reliés les uns aux autres par des passerelles de bois ou même parfois, par des passerelles naturelles (les branches des arbres s'étant entremêlées et permettant de se déplacer de l'un à l'autre). L'Arbre central, qu'on appelle le Chêne Ancestral, est le plus grand arbre de la Forêt des Songes. Les Elfes les plus anciens racontent qu'il serait plusieurs fois millénaires, et qu'il s'agirait d'un des premiers Sylvaniens, avant qu'il ne s'éteigne et prenne définitivement racine à l'endroit où il se trouve actuellement. Les gens visitant la Cité-Arbre pour la première fois sont le plus souvent époustoufflés par la grandeur du lieu, sa quiétude et l'impression de majesté s'en dégageant. Dans les solides branchages des arbres voisins du Chêne Ancestral, les Elfes ont constitué des demeures de bois somptueuses et fonctionnelles à la fois. Ces demeures abritent une communauté d'environ 600 âmes, dont la plupart des activités et des obligations tournent autour du Chêne Ancestral, véritable pilier de ce sanctuaire dédié à la Déesse Fresha. En effet, le Chêne Ancestral abrite le grand temple de Fresha, certainement le plus grand et le plus saint du monde

connu. On y trouve également les quartiers des plus hauts prêtres de Fresha.

Au début, seul le Chêne Ancestral était vu comme un lieu de culte de règne naturel. On y bâti alors un temple, tout en harmonie avec le chêne lui-même, afin d'accueillir une petite communauté permanente de prêtres Elfes.

Puis une communauté s'est développée au fil des siècles autour des prêtres de Fresha, attirant de plus en plus de pèlerins, tant et si bien que l'ensemble de la Cité-Arbre est devenu un lieu saint pour les suivants de Fresha.

La moitié de cette communauté elfique se doit de pourvoir aux besoins religieux du site, s'occupe des pèlerins et des besoins des prêtres. L'autre partie de la communauté alimente le lieu saint en nourriture et assure la défense et la protection des alentours. Une rivière s'étend au pied d'un des quatre autres grands arbres, et les racines de ce dernier sont si grandes qu'elles ont permis de développer un véritable petit port naturel. De nombreux animaux sauvages viennent s'abreuver sans peur à la rivière, ou viennent nonchalamment s'étendre sur l'herbe verte recouvrant le sol de la Cité-Arbre.

En plus des Elfes, il est courant de rencontrer d'autres créatures sylvestres à la Cité-Arbre, tels des Satyres, Centaures ou Fées. Les Satyres notamment forment une minorité dans la Cité-Arbre et plusieurs membres de leur groupe sont prêtres de Fresha, parfois de haut rang. Quelques demi-Elfes, mais aussi de rares humains et quelques Halfelins complète la population de la Cité-Arbre.

Le Grand Prêtre de la Cité-Arbre est certainement le personnage le plus important du culte de Fresha. De 722 à 858 Ep. IV, le Grand Prêtre a pour nom Ferdrym. À sa disparition, son cousin Aldarys le remplace.

La Cité-Arbre produit également de la confiture de châtaigne et du beurre de gland, qui sont forts prisés dans les communautés sylvestres ou elfiques. Les Gnomes et les Halfelins aiment également utiliser ses ingrédients exceptionnels dans leurs gâteaux. De même, les arcs de la Cité-Arbres sont très reconnus et on raconte que les Archers Montés d'Elite du royaume des Terres du Nord en seraient équipés, en signe de l'alliance entre les Elfes et les Nordois.

Présentation

Il convient de passer par l'est et par Zamar et sa province avant de nous aventurer plus au nord. Cette région est d'aspect bien plus sombre que celle que nous venons de quitter : c'est comme si la nuit y tombait plus tôt... La populace, d'humeur suspicieuse, fait contre mauvaise fortune bon cœur à l'égard des étrangers, tout en gardant une certaine retenue vis-à-vis de leurs rapports avec ceux qui ne font pas partie de la « famille ». Plus qu'ailleurs, même dans le nord, les villageois locaux ont une attitude très familiale et ont pour habitude de traiter leurs affaires « en privé » et en toute discrétion. Est-ce pour cette raison que le Dunarir, plus encore que l'Ulthisie du Nord, sont le berceau de la contrebande ? Avec son organisation familiale forte, le crime organisé dans la région n'a rien de comparable avec les brigands de grands chemins des Collines Ulthisiennes, aux actions visibles et brutales : ici, tout se fait dans la plus grande discrétion... en famille, si j'ose dire (...). Mais ne croyez pas que la province se résume à des villages mafieux ou des trafics en tout genre ; par sa position centrale, la province est une plaque tournante du commerce Nordois puisqu'elle permet de relier Ryàn avec tout l'Ouest et le Nord du pays (...).

Situation

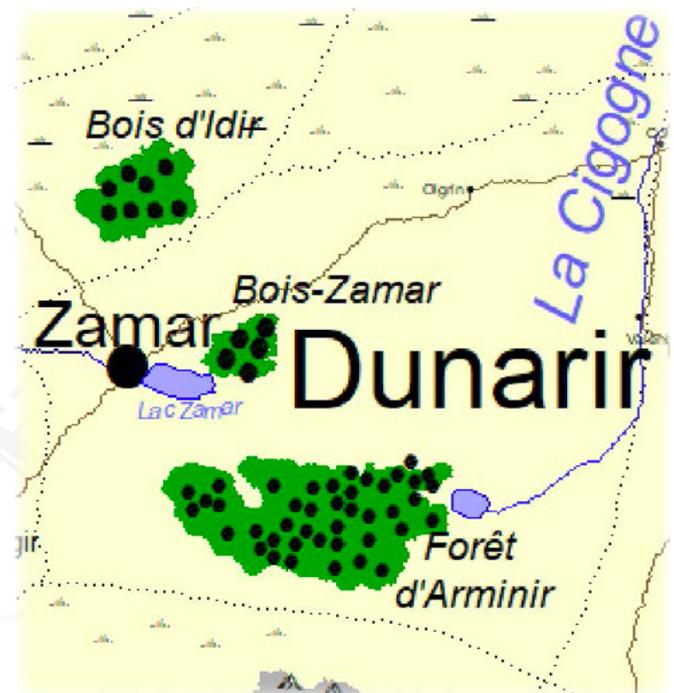
Situé au centre du pays, d'où son nom de Plateaux du centre, le Dunarir est bordé à l'ouest par l'Irimdir, au sud par les Hauts-Plateaux du Cor et à l'est par le Ryànois. Composée presque exclusivement de plateaux, la province possède une altitude moyenne avoisinant les 130 mètres, mais celle-ci grimpe par endroit à près de 200 mètres. À peu près au centre de la province, on trouve la cité de Zamar, l'ancienne Capitale. Les activités commerciales sont donc principalement tournées vers la grande cité. Même si la ville n'est plus la capitale du royaume, elle reste une puissante capitale provinciale, et attire malheureusement à elle de nombreux tire-laine, malandrins et autres escrocs. De tous temps, la ville a dû lutter contre la corruption, véritable institution de la province. Organisés en familles puissantes, les villages de provinces servent parfois de couverture à des activités illicites. La Rüll (ndt : la mafia naine) a également profité de cette réputation et s'y est considérablement développée, à l'instar de ses activités en Ulthisie Occidentale (...).

Ressources et commerce

La province utilise ses ressources naturelles (fourrures, céréales, minerais, textiles) afin de commercer avec les autres régions. Comme je l'ai expliqué précédemment, la ville jouit d'une position géographique confortable puisqu'il s'agit du point de rencontre des grandes routes menant à Ryàn, Carfax et Fang (via Martigir). La région fabrique aussi quelques armes en métal et élève des chevaux d'excellente qualité sur les hauteurs des plateaux (...).

Faune et Flore

Le Dunarir forme une des seules régions des Terres du Nord à ne pas bénéficier de la douceur de l'Océan, puisque la province ne possède aucune côte. Les Hauts-Plateaux du Cor empêchent cependant également les remontées d'air trop froid du sud. Tout ceci concourt à donner à la province un climat continental, où les hivers sont plus rudes qu'ailleurs dans le royaume. La neige tombe fréquemment en Uronor ou en Knl'kor (...). En été, cependant, la province manquerait cruellement d'eau s'il n'y avait pas le Zamar, ce grand fleuve qui descend jusqu'à la mer. Les Hauts-Plateaux gênent là encore les mouvements d'air et l'été est de ce fait assez sec (...).



Les Plateaux sont cependant assez boisés, surtout au sud de la province où les forêts de sapins, juste avant les Haut-Plateaux du Cor, sont légions. On peut y trouver des ours, des cerfs, de nombreux sangliers, mais aussi des trolls, des ogres et même quelques géants des collines. Les agressifs orques des montagnes font parfois des raids jusque dans cette partie de la province. Dans cette même zone, on ne trouve que très peu de créatures sylvestres tels que des elfes ou des dryades, bien qu'on puisse trouver (avec beaucoup de chance) quelques rares sylvaniens (...).

Tout le long du Zamar, on trouve diverses cultures telles que la culture du blé et de quelques légumes. Le Nord, quant à lui, regroupe de nombreuses activités de la province en vertu d'un statut géographique et culturel plus propice aux productions locales. Là où le sud de la province ne produit pour ainsi dire que du bois, on retrouve dans le nord du Dunarir de nombreux terrains d'élevage. Les animaux élevés sont des moutons, mais aussi des chevaux. Parce que le climat hivernal y est plus difficile qu'ailleurs, les éleveurs de la région ont depuis longtemps fait une spécialité des chevaux robustes et puissants : on trouve dans la région les meilleurs chevaux de trait de tout l'Empire, ainsi que les fameux « Grands Bruns Nordois », une race de chevaux de guerre lourds à la robe sombre (mais pas noire) qu'on ne présente plus. Bien que leur usage soit relativement limité (qui en voudrait à part l'armée et les nobles ?), la qualité très supérieure de ces chevaux fait d'eux la race la plus connue du Royaume, et donc de l'Empire (à mon sens, juste devant les non moins célèbres Yahnors puis les montures de la famille Sheridin) (...).

Enfin, dans les diverses campagnes de la province, on peut tomber sur de nombreux ateliers de tissage pour la laine ou le textile (...).



Noblesse

En plus des terres royales, la province de Dunarir comprend le Duché de Zamar, le la Baronnie de Valenbrim, la Baronnie du Mont du Kirin, la Baronnie de Colmir et la Baronnie d'Olgim.



Blason de la Baronnie d'Olgim



Blason de la Baronnie de Valenbrim

Statut : ville continentale

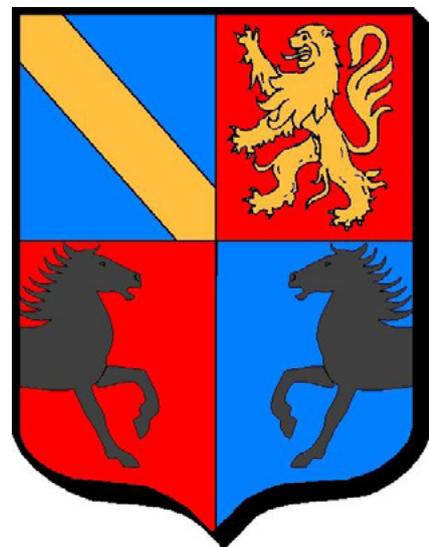
Qui dirige : La Duchesse de Zamar, Dame Errillya. Elle est apparue lors de la Bataille du Val-Dragon, et elle sauva la ville d'un assaut de peaux vertes. Peu de gens la connaissent personnellement, mais nombreux sont les habitants de Zamar qui s'accordent à dire qu'elle est une excellente dirigeante. Le roi Aurel de Barragosta lui a par ailleurs accordé toute sa confiance depuis qu'elle est arrivée au pouvoir. Et Uron sait qu'il n'accorde pas sa confiance à n'importe qui... D'ailleurs, elle est loin d'être repoussante, et son calme olympien lui donne ainsi beaucoup de charme... la Duchesse Errillya a cependant par moment de gros problèmes ; en effet, tous ses pouvoirs se déchaînent sans qu'elle puisse le contrôler ; Heureusement, ces crises n'ont eu lieu que deux fois depuis qu'elle dirige la ville.

Qui dirige réellement : Errillya, qui tente de maintenir un pouvoir uni et puissant, est soutenue par le Conseil ; ce dernier est composé de cinq personnes, qui sont certainement les plus influentes de la cité. Chaque membre possède un rôle très précis :

- Taldin, c'est un riche marchand cupide qui sert les intérêts des bourgeois.
- Oldir, qui est le haut général des armées de Zamar. C'est un grand chauve costaud qui porte toujours une lourde armure de plates noires, et ne se sépare jamais de Lokai, son épée lourde magique.
- Relnil. Cet elfe amical et jovial est pourtant le chancelier des finances. Les chiffres, les comptes et les calculs n'ont aucun secret pour lui, et il tient bien sûr le budget de la ville. Grand statisticien, il se borne chaque année à publier un compte-rendu détaillé de l'économie de la cité.
- Bardir, qui est chargé des affaires diplomatiques. Ce personnage charismatique sait allier les mots et les actes pour défendre les intérêts de la ville. Il a d'ailleurs versé parfois quelques pots-de-vin pour s'assurer de la sécurité et de la prospérité de la ville.
- Et enfin Bornir, qui s'occupe des affaires religieuses et sociales. Ce personnage célèbre est détaillé un peu plus loin.

Population : 80 000 habitants en général, et en été la population s'élève à 85 000 en comptant les marchands et autres voyageurs. Le jour de la Joute Royale organisée à Zamar, la population monte à presque 90 000 personnes. La ville pourrait accueillir jusqu'à 100 000 personnes si besoin était.

Nom des habitants : les Zamariens



Blason du Duché de Zamar



Errillya

Principaux produits : Blé, fourrures, vêtements, mais aussi minerais, bois et meubles. La ville profite en effet d'espaces boisés divers et peu éloignés de la cité.

Forces armées : Les forces armées de Zamar sont assez impressionnantes et comprennent :

- 6000 soldats équipés d'épées courtes et de lances de fantassin en étant protégés par des cottes de mailles ainsi que des boucliers moyens.
- 2000 archers équipés d'arcs longs, d'épées courtes et d'armures de cuir.
- 1000 cavaliers équipés de lances lourdes et de fléaux de cavalier ; ils sont protégés par des armures feuilletées et des boucliers moyens.
- 1000 soldats formant la milice, appelée « Les Lames Joyeuses » qui sont équipés d'épées longues, d'épées courtes, de boucliers et d'armures d'écailles.
- 250 soldats appelés les « Fils de la Victoire », sujets de Bornir qui font parfois des rondes dans les quartiers pauvres. Ils sont équipés d'une épée bâtarde et munis d'une armure feuilletée.

Les Fils de la Victoire et les Lames Joyeuses se détestent cordialement et parfois des rixes entre patrouilles ont lieu ; En effet, les Lames Joyeuses sont contrôlées par Taldin, et Bornir et celui-ci ne s'aiment guère. Ainsi, les relations parfois tendues au sein même du Conseil ont des répercussions sur les troupes militaires de la ville.

Il y a aussi un Ki-Rin, nommé Alai, qui est le grand défenseur de la ville ; il n'intervient que lors des grandes batailles, si la ville est particulièrement menacée.

Mages notables : Zamar possède une guilde de mages appelée la Confrérie des Flamboyants, et il n'y a aucun mage indépendant. L'adhésion à la guilde est obligatoire si le mage est résident permanent de Zamar. Elle regroupe plus d'une trentaine de magiciens d'importance variable. Le chef de la guilde se nomme Gorfin Salnim. Sage mais actif, il dirige la guilde avec fermeté, car il doit rendre des comptes au conseil ; Il rêve secrètement de pouvoir un jour être un membre à part entière du conseil, en tant que conseiller en magie et en phénomènes étranges.



Bornir

Cultes notables :

- La Cathédrale des Victoires, dédiée à Gornar, dirigée par Bornir ; Ce prêtre actif et énergique fit partie des célèbres Chasseurs Impitoyables. Il part encore en quête de temps à autre, même si ses responsabilités au conseil de la ville l'occupent plus que de raison. 25 prêtres, 115 suivants.
- La Demeure Lumineuse, dédiée à Uron ; dirigé par Erador. Droit et honnête, en vrai prêtre d'Uron, il incarne la loi et l'ordre. Compréhensif, il aime sa ville et essaye par-dessous tout de rendre la vie agréable à tous. Mais attention : d'apparence paisible, Erador peut devenir redoutable si le besoin s'en fait sentir. 23 prêtres, 78 suivants.
- La Haute-demeure du Labeur, temple d'Appoca, dirigé par Alenijie. Cette dernière, calme et simple, sait se montrer intraitable en ce qui concerne la protection des intérêts des plus faibles. De plus, elle organise parfois des manifestations en faveur d'une réduction des effectifs militaires, qu'elle juge inutiles et coûteux, ou afin d'obtenir la démission de Bornir et de Taldin, trop autoritaires et belliqueux au goût d'Alenijie. 13 prêtres, 50 suivants.
- Chapelles de Lucrine, Xamidi, Rébion, Abbo, Knl'ka, Dagan.

Boutiques d'équipement : complètes.



Repaires d'aventuriers :

I Auberges :

- L'Auberge du Grand Chemin (bonne/modérée). Une auberge sympathique où l'on dort et mange pour une somme modique. L'auberge, de bonne taille, est tenue par Hanna Erys, une veuve d'une quarantaine d'années, encore attirante et qui songe à se remarier ; elle évite les aventures avec les clients et cherche plutôt une relation stable et durable.
- Le Foyer de Dagan (pauvre/bon marché) cette auberge ressemble aux grandes salles où se déroulaient les orgies romaines. Nombre de produits stupéfiants et d'alcools rares et puissants sont détenus dans cette auberge, et les soirées qui y sont données se prolongent généralement jusqu'aux premières heures du matin. Cet établissement est tenu par un prêtre de Dagan, nommé Golnir.
- Le Festin du Dragon (bonne/coûteuse) cette auberge est la meilleure de Zamar. Les couches y sont agréables, la nourriture succulente et l'accueil parfait. Réamir le précieux, un marchand originaire de Barragosta, est le propriétaire de l'auberge. Il a engagé Gorki, un célèbre cuisinier halfelin, pour travailler dans son auberge ; le barde Eziël, dont la renommée locale n'est plus à faire, donne une représentation par semaine à l'auberge, et est payé grassement pour cela, car Réamir sait qu'il attire les clients comme des mouches ; en effet, l'auberge est toujours complète, et il faut toujours réserver à l'avance pour espérer y séjourner. Enfin, les serveuses de l'auberge sont ravissantes, ce qui ne fait qu'augmenter la réputation de l'auberge.
- La Bouse de Tarrasque (pauvre, sale, dangereuse et j'en oublie) est un endroit à ne pas fréquenter. Les combats sont (très) courants et la milice surveille tout particulièrement ce lieu afin d'éviter des débordements trop importants. Bolnir, le propriétaire, considère que cette mauvaise publicité est responsable d'entretenir la mauvaise image de son auberge.

I Tavernes :

- La Liqueur des Dieux (bonne/modérée) cette auberge est tenue par un demi-elfe jovial nommé Isodil. La particularité est que l'on ne sert que de l'hydromel. Les elfes, nombreux dans la ville, aiment s'y retrouver.
- Le Repaire (bonne/modéré). C'est le point de passage des aventuriers qui passent par Zamar. Cette taverne est tenue par Caldir, un ancien aventurier encore robuste malgré son âge avancé.
- Le Feu Follet (pauvre/bon marché) cette taverne est tenue par Olfir, un homme facétieux, qui semble cependant avoir des airs de conspirateurs.
- La Peau de l'Ours (modérée/bon marché) est une taverne faite de gros rondins de bois. Solide et bien pourvu, c'est un lieu apprécié des chasseurs et des trappeurs de la région. On n'y dispense certes pas de discours philosophiques, mais l'ambiance est plutôt bonne et l'alcool coule à flots. Le propriétaire s'appelle Felnir le teigneux. C'est un rude gaillard qui a déjà bien vécu ; il est un peu bourru et a la réputation d'avoir un sale caractère, mais il aime l'alcool et la bonne chère. Auparavant, il était trappeur, mais il fut aussi guide de montagne et il connaît les Terres du Nord comme sa poche. Un jour, il en eut assez de rompre de l'orque à tour de bras pour satisfaire les exigences de clients excentriques qui voulaient voir « le danger de près », et il rassembla toute ses économies pour monter son commerce.

Guildes de roublards : Il y a plusieurs petites guildes de faible importance à Zamar. La plus influente d'entre elles est « Le Poignard », dont on sait finalement peu de choses (voir note de campagne N° 11). De plus, la ville voit depuis quelques années une recrudescence des voleurs indépendants.

Personnalités locales : Les principales personnes importantes sont celles qui font partie du Conseil, mais on compte également quelques personnages connus, n'ayant cependant rien à voir avec le pouvoir en place :

- Alek Falor, un ex-guerrier nain manchot, aujourd'hui forgeron, qui manie cependant le marteau avec une rare habileté. C'est un homme bourru en apparence, mais qui cherche juste à vivre tranquille. Pourtant, il lui arrive de prendre des apprentis, à la fois pour leur enseigner les secrets de la forge, mais aussi le maniement des armes
- Mélintha est une magicienne de la guilde, mais elle est connue pour sa passion des machines expérimentales, telles les machines volantes, les machines à remonter le temps, les machines à vapeur... Contrairement aux habitudes, elle n'a pas l'allure typique de ce genre de savants fous, c'est au contraire une femme gracieuse, bien élevée et sociable. En revanche, son père, un magicien nommé Lendin, qui lui a transmis sa passion, a été interné dans un asile pour magiciens fous ; il était également un peintre original, mais de grand talent. Mélintha cherche d'ailleurs à laver la réputation de son père en démontrant l'utilité de ses machines (malheureusement, elles sont loin d'être opérationnelles!).
- Glarnim, charron. Cet homme costaud est reconnu comme étant un excellent charron. Il répare et fabrique toutes sortes de charrettes et d'attelages.
- Tilir est savonnier. Il a la particularité de confectionner un savon à la rose, très prisé de la noblesse et de la bourgeoisie.



La tour de l'Appel



Éléments remarquables de la ville :

- La Tour de l'Appel : c'est une tour haute de 60 m, au sommet de laquelle on découvre un cristal ayant la taille d'une tête humaine. Ce cristal a la possibilité d'appeler le Ki-Rin. Les murailles sont l'élément le plus important de la ville. Elles sont faites de granit bleu veiné de pourpre.
- La Cathédrale des Victoires, complexe religieux de Gornar. Cette immense cathédrale est un petit bijou d'architecture (plus grande que Notre-Dame de Paris). Dirigée par Bornir, on y trouve les dates des batailles qui ont eu lieu lors de la Bataille du Val-Dragon pour que personne n'oublie ni ce qu'il s'est passé, ni ceux qui sont morts pour une cause en laquelle ils croyaient.

Vie locale : Zamar est une cité en mouvement perpétuel, en général il y règne la joie et la bonne humeur mais ces derniers temps des troupes de peaux vertes attaquent des caravanes de marchands, et des fermes isolées.

Le fléau majeur de Zamar est la corruption, et la ville est sans arrêt en guerre face aux organisations de voleurs. Tous les mois ont lieu sur la grande place les exécutions des voleurs et autres malfrats, afin de servir d'exemple pour le reste de la population.



La Cathédrale des Victoires

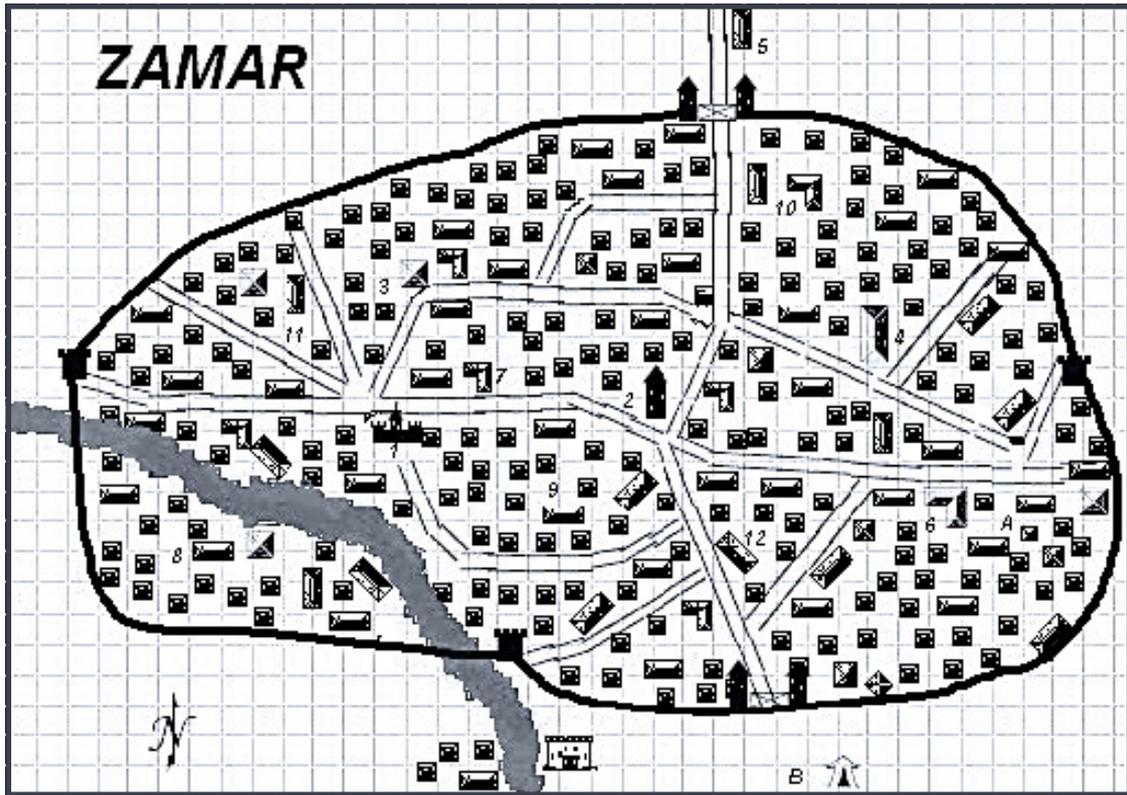


Instantané : libérez le fou!



Mélintha la magicienne a un projet fou : elle cherche à faire évader Lendin, son père, de la prison dans laquelle il est interné ! Elle recrute donc les PJ afin qu'il puisse l'aider dans son opération commando. Malheureusement, si il est libéré, Lendin est toujours aussi dérangé, et il balancera des sorts au hasard alors que les PJ tentent de le faire sortir (tirez les effets de ses sorts sur la table de la baguette merveilleuse, dans le Guide du Maître).

Zamar : cf. Note de campagne n°1



Plan de Zamar

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1. Château | 6. Le Foyer de Dagan | 11. Le Feu Follet |
| 2. Tour de l'Appel | 7. Le Festin de Dragon | 12. La Peau de l'Ours |
| 3. Demeure Lumineuse (temple d'Uron) | 8. La Bouse de Tarrasque | A. Chez Mulkir le tonnelier |
| 4. Cathédrale des Victoires | 9. La Liqueur des Dieux | B. Camp d'Yssel |
| 5. L'Auberge du Grand Chemin | 10. Le Repaire | |



LE RYÀNOIS

Présentation

Cette province, plus large que longue, dont le chef-lieu est bien sûr Ryàn, est certainement la région la plus agréable des Terres du Nord en termes de climat. Au fur et à mesure qu'on s'approche de la côte, la fraîcheur des nuits de campagne laisse place à une agréable douceur due aux courants chauds venant de l'Océan des Vyrmes. La côte est appréciée des nobles qui viennent s'y reposer. Aussi, de nombreuses activités sont tournées vers la mer. Mais les campagnes environnantes sont elles aussi pleines de ressources (...).

Situation

Situé à l'est du Dunarir et au sud de la Pointe de la Tarrasque, Le Ryànois possède vers l'ouest une large ouverture sur l'Océan des Vyrmes, ce qui permet à la cité de Ryàn de commercer activement avec le Royaume de Carnùr (tout du moins aussi activement que possible quand on connaît le caractère et le degré d'ouverture qui prévalent à Carnùr!). Enfin, au sud du Ryànois, on trouve la province des écluses.

Ressources et Commerce

Le Ryànois étant très largement ouvert sur la mer, un des principaux produits locaux est bien sûr le poisson. On trouve de nombreux pêcheurs près des côtes, notamment au sud de Ryàn où les bans de poissons foisonnent. Outre le poisson, les zones côtières (à l'instar de Ryàn) fabriquent des navires de plus ou moins grande taille. Mis à part la présence de la Forêt-Grise, la région manquant de bois, elle importe les matières premières nécessaires du Dunarir ou du Barragostais (...). En contrepartie, le Ryànois vend des céréales produites dans ses campagnes, principalement du blé, ainsi que des fruits (pommes, fraises) à d'autres provinces, comme la Province Litigieuse ou l'Irimdir.

La grande Route Commerciale de Dunir, qui, comme son nom l'indique, relie Ryàn à Dunir-sur-le-lac en longeant le fleuve du Brochet d'or, est très sûre. Elle permet à toutes les marchandises en provenance centre du royaume de transiter vers le port de Ryàn. Il est également possible d'emprunter la voie navigable du Brochet d'Or, nommé ainsi pour ses eaux poissonneuses.

Au sud-ouest de Ryan, il est possible d'emprunter la longue route des écluses, qui passe par Mervic puis Termorin, pour ceux qui ne souhaitent pas rejoindre les Écluses par la mer.



Faune et Flore

Comme je l'ai expliqué plus haut, on trouve dans les campagnes des nombreuses cultures céréalières et fruitières, mais en dehors de cela, peu d'arbres destinés au chauffage ou aux constructions. Dans l'ensemble, mis à part les vergers, la région n'est pas très boisée, et le fait qu'elle soit très plate permet de voir les champs à perte de vue. Si on est placé sur une rare colline, on peut même voir jusqu'à la mer (...).

On trouve également peu de prédateurs dans les campagnes, en dehors de renards et de quelques chacals. La menace la plus sérieuse pour les habitants des campagnes est certainement les petits essaims de stiges qui viennent parfois s'aventurer jusque dans les villages pour sucer du sang frais. Ces espèces de moustiques géants sont farouchement combattues par les forces de l'ordre et les rodeurs locaux (...).

On trouve également au large de Ryàn une cité d'elfes aquatiques qui se mêlent parfois à la population Ryànaise (voir « Ryàn » pour plus d'informations). Parfois, des sahuaguins les attaquent et poussent même leurs raids jusqu'à Ryàn, mais ils se cassent fréquemment les dents sur les murailles de la cité ou les défenses du port. En revanche, ils n'hésitent pas à attaquer les navires marchands quittant la ville. Il est donc conseillé aux commerçants de s'entourer d'une équipe de sécurité compétente pour leur voyage outre Vyrmes (...).

Noblesse

En plus des terres royales, la province du Ryànois comprend le Duché de Ryàn, Le Comté des Colombes, la Baronnie des cascades, la Baronnie de Termorin et la Baronnie de Mervic.

Statut : Port de l'Est

Population : 60 000 habitants, 63 000 en été lorsque les marchandises et les hommes bloqués par l'hiver finissent par arriver à bon port. La population Ryànnaise est principalement composée d'humains, mais on y trouve tout de même plus de non humains que dans les autres villes du royaume.

I Composition de la population Ryànnaise* :

- Humains : 75 %
- Gnômes : 10 %
- Elfes et Demis-Elfes : 5 %
- Halfelins : 5 %
- Nains : 5 %

**Ces chiffres sont donnés pour la population « fixe ».*

La population est donc assez hétéroclite et en tant que port elle y est d'autant plus mélangée et changeante. Cependant toutes les races intelligentes et non belliqueuses vivent en bonne harmonie.

La ville pourrait abriter plus de 70 000 personnes si le besoin s'en faisait sentir.

Qui dirige : Kaldarin de Vallis, Duc de Ryàn, Homme courtois et chaleureux, il fait partie de la vieille noblesse des Terres du Nord. Proche d'Aurel de Barragosta, il occupe le rang de général dans l'ordre du Sabot d'or. Son règne est bienveillant mais il sait aussi se montrer implacable.

Qui dirige réellement : Le seigneur Kaldarin détient le pouvoir, cependant, en homme sage, il prend la plupart de ses décisions en accord avec ses conseillers :

- Laris Kan, Une superbe et douce demi-elfe qui semble conseiller Kaldarin de très près...
- Tarik, impressionnant chef des armées, son expérience et son courage font de lui un membre très écouté du conseil.
- Salidin Vilemaure. Ce fameux mage a parcouru la région avec son groupe d'aventuriers, « Les Tridents d'argent », pendant de longues années. Il prend maintenant une retraite bien méritée à Ryàn en compagnie de certains de ses anciens camarades. C'est un homme généreux, à l'esprit vif et incisif. Son intelligence fait de lui le conseiller privilégié de Kaldarin avec lequel il partage de profonds sentiments d'amitié. Il est aussi le représentant local



Blason du Duché de Ryàn

de l'Assemblée d'Abellius et à ce titre il s'investit encore plus dans la vie de la cité et des environs.

- Bouli B'All. Ancien voleur de haut rang, il a finalement rejoint le gouvernement de la cité après avoir joué à cache-cache avec Tarik pendant de longues années (les deux anciens adversaires sont désormais inséparables). Depuis, et malgré les dires des mauvaises langues, sa loyauté n'est pas à remettre en cause. Il s'occupe de l'économie de la cité, domaine dans lequel il excelle grâce à ses anciens contacts et à ses talents de prêtre de Lucrine.
- Dalahir, Haut prêtre de Dakrel'; il gère le grand temple de Ryàn. Sage et intransigeant, il occupe sa double fonction avec de prêtre/conseiller avec beaucoup de rigueur. Dalahir est l'un des personnages les plus importants de la ville. Il s'occupe entre autres des relations avec les elfes aquatiques, et il représente également le conseil des prêtres.
- Le conseil des prêtres : Composé des six plus grands prêtres de la ville il veille à ce que les intérêts de chacun soient respectés au mieux. Voici les membres qui le composent : Dalahir, Lerin Silmar, Pyërr, Bilal Solar, Gildemir et enfin Jakël.

Principaux produits : Ryàn vit surtout du commerce. C'est le plus grand port de la côte est des Terres Du Nord, en direction de Carnùr ou de la capitale Vyrmona. La ville dispose donc de grands entrepôts et joue un rôle de plaque tournante dans le commerce du royaume. Ryàn exporte les principaux produits des Terres Du Nord (chevaux, céréales...) et importe des armures, de la bière, des gemmes... Ryàn produit de nombreux bateaux de toutes sortes, construits dans ses grands chantiers.

Noms des habitants : les Ryànaïs.

Forces armées : Elles sont composées d'environ 6000 hommes, répartis comme il suit :

- 2000 fantassins légers
- 1000 fantassins lourds
- 500 cavaliers
- 1000 archers & arbalétriers
- 1500 marins
- une patrouille volante composée de quinze guerriers d'élites montés sur hippogriffes.

Les unités « lourdes » servent de forces d'élites et gardent les sites stratégiques (ponts, portes, châteaux...).

La flotte se compose de trois dromons (500 soldats) lourdement équipés de diverses catapultes et autres balistes, et ils constituent l'élite de la glorieuse flotte Ryànaïse, et embarquent souvent à leurs bords des prêtres importants de Dakrel' ainsi que quelques mages. Ces trois bâtiments craints de tous les pirates ont été surnommés « les épées de Dakrel' ». huit longs vaisseaux bien équipés assurent le gros de la flotte. Vingt caravelles : ces bâtiments, plus légers, servent principalement en patrouille le long de la côte et au large, ils escortent parfois (épaulés d'un ou deux longs vaisseaux) les cargaisons importantes jusqu'à Carnùr ou Vyrmona, une dizaine de drakkars, dont cinq sont propriété royale, sont surtout utilisés pour le transport de troupes ou les abordages.

De plus, les autorités entretiennent des contacts avec une importante communauté d'elfes aquatiques vivant à proximité de la ville, ils se protègent, s'aident mutuellement, et pratiquent le troc. La liaison entre les deux parties est principalement assurée par les prêtres de Dakrel', et plus principalement par Dalahir lui-même, car le grand prêtre est à moitié de leur sang. Trois cents Elfes aquatiques montés sur dauphins, chevaux de mer, et même quelques baleines sont donc prêts à intervenir en cas d'attaque.

Le temple de Dakrel abrite également un grand élémentaire d'eau qui n'obéit qu'au grand prêtre.

Enfin la ville peut compter sur l'aide de son gardien de toujours le légendaire dragon Varabalakan, qui n'interviendra cependant pas sans bonne raison (si la ville est réellement menacée).



Mages notables :

- Salidin Vilemaure, (*voir* « conseillers ») le mage le plus expérimenté exerçant à Ryàn, poursuit ses recherches magiques, et aime recevoir ses anciens compagnons dans son manoir en ville. Il passe aussi beaucoup de temps au château en compagnie du seigneur Kaldarin.
- Poil-de-Furet. Ce petit gnome au tempérament très extraverti et changeant s'est fait une réputation de grand vendeur de composantes de sorts. En effet il peut trouver n'importe quelle composante pour peu qu'on lui en donne les « moyens » (comprenez de très grosses sommes). Il emploie fréquemment des aventuriers pour aller chercher la marchandise qu'il ne peut produire lui-même. Il possède un important stock d'objets magiques qu'il troque en échange de services. C'est un homme riche et les magiciens n'hésitent pas à couvrir de longues distances (par téléportation) jusque chez lui. Sa demeure serait truffée de pièges et d'illusions.
- Cillir le Ténébreux, Cet homme d'une soixantaine d'années passe auprès du peuple pour être le plus grand devin du royaume, en fait il grossit très largement ses pouvoirs à l'aide de tours mineurs et d'illusions. Ses prédictions peuvent parfois se révéler d'une extraordinaire justesse.
- Maître Elyvir. Ce Demi-Elfe gris de haut rang a ouvert, il y a quelques années, la seule université de magie de la région. Bien qu'il ait été aperçu à plusieurs reprises avec Salidin Vilemaure et le seigneur Kaldarin, il reste très mystérieux. En fait, Elyvir est un mage puissant et très jaloux de son indépendance, et, bien qu'attiré par le bien, il ne se mêlera que rarement des affaires des autres.
- Vyck de Worth. Cette humaine apparemment d'âge moyen (50-55 ans) serait en fait âgée de plusieurs siècles, durant lesquels elle fût une guerrière talentueuse, puis elle embrassa la profession de barde, avec succès, enfin fatiguée de ces années d'errance et de combats, elle décida de se servir de sa grande expérience pour se consacrer à l'étude des armes et des instruments magiques, deux domaines où sa compétence est désormais connue dans tout le royaume. Vyck de Worth est plutôt discrète et très peu de gens connaissent son passé. On la voit parfois en compagnie d'Elyvir et de Salidin; on dit qu'elle aurait collaboré avec les Tridents d'argent (l'ex-groupe du magicien) à plusieurs reprises par le passé.

Cultes notables :

- Temple de l'Onde Primordiale, complexe religieux de Dakrel' : 43 prêtres, 70 suivants. Le clergé de Dakrel' est l'un des plus puissants de la ville. En effet la cité de Ryàn étant principalement orientée vers les activités maritimes, c'est Dakrel' qui rythme la vie de la population. La ville dispose de l'un des plus grands temples des Terres du Nord, ce qui justifie la présence d'un prêtre élevé tel Dalahir, qui, signe de la grande influence du clergé, fait partie du conseil. Les fêtes de Dakrel'mor sont très importantes pour tous, et elles donnent lieu à des cérémonies telles que la Joute dans le port, ou la très solennelle présentation à l'Élémental, durant laquelle tous les nouveaux-nés sont présentés au dieu par l'intermédiaire du grand élémental, tandis que la mémoire de ceux morts en mer est honorée. Ces festivités durent inhabituellement longtemps, pendant 3 ou 4 jours, durant lesquels toute la population se vêt de bleu. C'est aussi l'une des seules périodes où les elfes aquatiques se mêlent librement aux autres races de la surface (beaucoup de demi-elfes aquatiques sont conçus durant cette période...).

Malgré la grande place occupée par Dakrel' dans la vie Ryànaise d'autres clergés n'en ont pas moins une grande importance :

- L'Hôtel des Commerces, temple de Lucrine : 22 prêtres, 42 suivants. Lucrine possède un grand temple où est gérée toute la vie économique de la cité. C'est le centre administratif de la ville. Le temple dispose de grands moyens en raison des nombreuses donations des marchands de la ville. Officiellement, le temple est dirigé par Lerin Silmar, cependant en pratique la direction est assurée par le ministre de des Finances du Duc, Bouli B'All, qui est formé par Lerin Silmar, dépêché spécialement par les grands prêtres pour former cet élève plus que prometteur.
- La Cour de Justice, temple de Marblus : 20 prêtres, 25 suivants. Le temple de Marblus occupe une place importante dans la vie de la cité : c'est là que sont jugées les différentes affaires, les cas les plus graves étant jugés par le Duc lui-même (mais toujours au sein du temple). Le temple est dirigé par Pyërr un prêtre de Marblus type : intraitable (parfaitement in-trai-table!).
- La Maison de Lumière : temple d'Uron 25 prêtres 40 suivants. Le dirigeant est Bilal Solar

- La Tour de Foudre, temple de Xamidi : 15 Prêtres, 20 suivants. Situé sur les hauteurs de la ville, le temple étudie les conditions climatiques. Les prêtres travaillent en collaboration avec les clergés de Dakrel' et de Lucrine pour assurer le meilleur transit possible pour les différentes marchandises et les hommes. Son dirigeant est Gildemir qui remplace son cousin Gilir à partir de 872 Ep. IV.

- La Villa Azur, temple de Bohpo : 15 prêtres 25 suivants. Situé dans le quartier des artistes (le « quartier bleu »), ce temple abrite les plus grands, et les plus farfelus des artistes de la région. Il y règne une très bonne ambiance de fête et de saine émulation créatrice. La « villa » est dirigée par Jakël, un demi-elfe extraverti, très amical envers tous ses pensionnaires. Le temple bénéficie également d'une importante bibliothèque.

- Il existe aussi des chapelles de Lurmina et de Dagan (*voir* à « auberges et tavernes »).

Guilde de roublards : Depuis l'arrêt des agissements de Bouli B'All, l'activité des voleurs en ville est très réduite. Lorsque ce dernier prit ses fonctions de direction au conseil, il suggéra à ses anciens camarades, les voleurs les plus chevronnés de la ville, de mettre le cap sur d'autres destinations (ce qu'ils firent), et la Guilde de la Main Leste fut donc dissoute. Il ne reste plus en ville qu'une poignée de malandrins vivant de petits larcins. Bouli B'Hall, par de fréquentes rondes incognito dans les bas quartiers (le quartier de bois par exemple), s'assure qu'aucun voleur chevronné n'est en ville. Si c'est le cas, il tente de lui faire comprendre qu'il ferait mieux de partir, et si l'autre s'y refuse, on le retrouve souvent à quelques jours de marche vers l'Ouest nu comme un ver ; ses objets magiques et son or viendront agrandir la collection de Bouli B'Hall.

Boutiques d'équipement : Ryàn est exceptionnellement bien approvisionnée du fait de position de grand port commercial. On peut donc espérer trouver à peu près tout ce qui se fait dans le Vyrmonus. Les échanges commerciaux avec Carnùr et les nains sont fréquents (gemmes, joaillerie, armes et armures, machines ...) de plus la ville dispose aussi de toutes les marchandises en provenance de la capitale de l'empire : Vyrmona. En raison de l'importance des partenaires commerciaux de la cité, il est même possible, pour peu qu'on y mette le prix et le temps, de commander les produits plus exotiques.

I Tavernes et auberges :

- La Barcasse : (pas cher, qualité moyenne) située vers l'entrée nord du port non loin des chantiers navals (quartier de bois) Une auberge moyenne à la décoration navale, tenue par des gnomes. L'endroit est fréquenté par les marins de passages et par les ouvriers du chantier naval (40% de gnomes). Les bagarres y sont relativement fréquentes mais elles se terminent généralement dans la bonne humeur après que les fauteurs de troubles aient été « invités » par Bertha à payer une tournée générale. L'ambiance musicale est assurée par un petit orchestre auquel viennent se mêler les habitués qui reprennent en cœur chansons à boire et chant de marins.

- La Chaleur de Lurmina (assez cher à très cher/ bonne à excellente qualité) un club des plus particuliers puisqu'il fait office de chapelle de Lurmina. En ce lieu, chacun, quel que soit sa bourse et son sexe, est sûr de ressortir comblé par les pensionnaires de Tabatha, qui ont été spécialement choisis et entraînés pour satisfaire les exigences de tous. Les voyageurs de passage, quelle que soit leur race, ainsi que certains habitués locaux constituent le gros de la clientèle. Cet endroit de « débauche » est toléré par le pouvoir qui le considère comme un catalyseur nécessaire. Le peuple lui, murmure que les dirigeants y passent leurs nuits (mais bon c'est rien que des vacheries pasque c'est même pas vrai, enfin ça dépend lesquels!).



Instantané : Peep Show



La malicieuse Tabatha a choisi de recruter de force un PJ féminin attirant ou la petite amie ou la sœur d'un PJ afin qu'elle travaille comme danseuse de charme dans son établissement. Tabatha usera de somnifère et les PJ devront bien sûr aller délivrer leur amie, tout en négociant avec Tabatha. En effet, Tabatha possède de puissants protecteurs, et elle ferait payer cher aux PJ essayant de saccager son établissement... Si les PJ négocient, peut-être acceptera-t-elle de libérer sa captive en échange d'un service...

- Le Requin Rouge (moyennement cher/ qualité médiocre). Cette taverne regroupe les pires malandrins, qu'ils soient locaux ou de passage. L'endroit est donc sous surveillance de la Milice et de Bouli B'All. Les bagarres y sont fréquentes. La place est sous la direction de Requin un guerrier / voleur peu aimable.
- Les Secrets de Lytériel (excellente/ Chère), Cette taverne un peu spéciale jouxte la bibliothèque de l'université de magie, elle est dirigée conjointement par Elyvir, Vilemaure, et Kahall (voir mages notables). La taverne est truffée de magie et seul 2 ou 3 apprentis veillent. Le service est assuré par des serviteurs invisibles, les tables et les chaises lévitent... De plus le décor de la taverne change tous les jours grâce à de puissants sorts d'illusions, simulant tour à tour un décor forestier, désertique, à moins que les consommateurs ne se retrouvent suspendus dans l'espace... L'accès aux lieux est très coûteuse et les consommations sont du même tonneau. Les utilisateurs de la bibliothèque peuvent venir lire à la taverne, le service d'ordre est assuré par deux golems de pierre.

- À la Bonne Chère (bonne/coûteuse) est une petite auberge sympathique et accueillante, située juste à l'extérieur de Ryàn. Ses habitués l'apprécient, car le service y est de qualité, et son calme contraste avec l'activité de la grande ville portuaire. Cet établissement est tenu conjointement par trois personnes : Harbin et Ulitha, qui se sont mariés, et Ganoln, qui donne de petites représentations dans l'auberge. Ces trois personnages, qui courraient à l'aventure il y a encore peu, ont construit leur auberge suite à la découverte d'une énorme gemme qui était gardée par des manticores. Lors du combat, les trois compères prirent peur et déguerpirent en laissant Irnin, un mage rencontré depuis peu, se faire dévorer par les monstres. Lorsque Harbin se retourna pour la dernière fois, le mage était à terre, sérieusement blessé, et s'apprêtait à lancer un sort. Depuis, même s'ils tiennent un commerce honnête et respectable, les trois amis sont hantés par le souvenir de la mort tragique d'Irnin, et vivent dans le remords et la peur quotidienne d'un hypothétique retour du mage. Personne n'a en effet retrouvé les ossements du pauvre diable...

- L'Arc de Fer (bonne / coûteuse) est la taverne des Tridents d'Argent, le groupe de héros locaux. Elle est tenue par l'un des membres, nommé Garione, un archer de grand talent désormais à la retraite, mais qui ne rechigne jamais à faire une exhibition.

Personnalités locales : Hormis les personnages déjà précités (voir qui dirige réellement), les autres personnages remarquables sont notamment :

- Maritha la Brune, une artiste-peintre étonnamment douée, et qui malheureusement préfère ses autoportraits aux représentations de paysage. C'est certes une très belle femme, mais elle est très narcissique et a une peur malade des rides.
- Maître Jenin, est le bottier le plus fameux de toute la côte. Son magasin, « le bon pied », est connu à des lieues à la ronde pour ses nombreux modèles, de toutes les tailles, de tous les goûts et de tous les styles. Jenin est un homme riche, il est très respecté des autres marchands, mais songe sincèrement à partir s'installer à Barragosta, la capitale, à la recherche d'une clientèle nouvelle et plus importante. Cependant, il craint tellement pour ses marchandises pendant le transport qu'il n'a pas encore osé franchir le pas. Ah! si seulement des mercenaires compétents pouvaient (discrètement) lui offrir leurs services...
- Malgor est un fier nain des collines qui s'est établi il y a quelques temps à Ryàn en tant que forgeron. Son travail est très appréciable, mais il est surtout reconnu pour son habilité au marteau (tant au marteau de bataille qu'au lancer de marteau). Bien que très fier et orgueilleux, Malgor n'en est pas moins sympathique et ouvert, à l'inverse de bien des nains. Il se montre d'ailleurs particulièrement amical avec ceux qui partagent sa passion : les armes

anciennes. Il possède d'ailleurs un superbe Cimeterre magique, qu'il exhibe lors de grandes occasions.

- Allassard de Séléana, le célèbre rôdeur des Chasseurs Impitoyables, possède des Terres aux environs de Ryàn, ce qui l'amène à arpenter de temps à autre les rues de la ville. C'est de surcroît un proche de Kaldarin, et il distribue ses conseils avec parcimonie, mais ceux-ci sont généralement très écoutés à la cour en raison de l'aura héroïque dont jouit ce dernier.

Vie locale : Ryàn est une ville prospère et agréable, et sa petite taille par rapport à Fang ou à Barragosta la rend plus paisible. Le bon Kaldarin de Vallys fait respecter l'ordre et la justice, à la grande satisfaction de tous, en particulier les prêtres et bien sûr les commerçants. Ryàn est le plus grand port de la côte est, qui s'ouvre directement sur la mer de Carnùr. En cas de danger, la ville peut compter sur de bonnes défenses (voir « forces armées »), et le célèbre groupe des Tridents d'Argent, malgré l'âge avancé de ses membres, pourrait très bien reprendre du service si besoin était, et serait loin d'être ridicule.



Kaldarin

« Oyez, Oyez !
La célèbre Herenjé,
également forgeron de talent,
fabrique des armes de qualité,
selon vos besoins.

Armes sur mesure, résistance
garantie, personnalisation des
lames. Contactez Herenjé
du Pic du Coualt
à l'île des Cinq Cascades »





DUNIR-SUR-LE-LAC

Situation : Dunir-sur-le-lac est située sur la Route Commerciale reliant Zamar à Ryàn (bien qu'elle soit plus proche de Ryàn). Sa localisation en fait un lieu de transit commercial important et les prix locaux sont un peu élevés, mais les magasins restent complets toute l'année.

Qui dirige : Fernir, Baron du Lac de Durnir, un homme à l'aube de la quarantaine, énergique et impliqué dans la gestion de son domaine. Il connaît bien la ville, le plus gros bourg de son fief, et s'y rend fréquemment pour faire valoir ses droits et discuter avec les notables.

Qui dirige réellement : Le Prévôt Seldvir, épaulé par Russim Sial (*voir plus bas*), est l'homme de confiance du Comte à Dunir. Il est chargé de gérer les affaires courantes, de rendre la justice quand le Baron est absent, et bien sûr de collecter les impôts. Seldvir effectue son rôle avec professionnalisme, mais parfois, la tentation de dérober quelques piécettes dans les revenus des impôts est trop forte. Il se sert parfois, mais toujours par petites sommes pour que cela ne se remarque pas. Il a amassé un petit trésor, mais ne montre pas sa (relative) richesse pour éviter d'être soupçonné. Il culpabilise souvent, mais aime trop l'argent pour stopper ses agissements. En dehors de ça, il fournit un excellent travail.

Population : 2500 âmes toute l'année.

Principaux produits : Vin, fromages, poulets.

Forces armées : Dunir-sur-le-Lac possède une milice permanente appelée les « Réguliers ». Ils sont dirigés par Harvim Dast, un homme solide et compétent qui effectue sa tâche avec cœur. Mais en cas de nécessité, la « Milice Exceptionnelle » peut être réunie en une journée, et compte près de cent-vingt hommes pauvrement équipés.

Mages notables : Il n'y a que deux magiciens résidant toute l'année à Dunir-sur-le-Lac :

- Russim Sial, apothicaire et sage, est un magicien reconnu et apprécié dans la région. Bien qu'à un âge avancé, il rêve secrètement d'entrer à l'Assemblée d'Abellius et d'obtenir les félicitations des autres magiciens pour ses recherches, notamment celles sur les méduses. C'est un être amical, amateur de bon vin et collectionneur de papillons. Il donne un coup de main au prévôt lorsque celui-ci doit rendre la justice.
- Packir est un jeune homme fraîchement sorti de l'école de magie d'Océane de Nedrelle à Fang. Il a été engagé par le Comte comme une sorte de chercheur, d'enquêteur, et s'occupe également de la petite bibliothèque de la ville. En fait, le Baron Fernir espère que le jeune homme va bien s'acclimater à la vie locale, car il espère qu'il pourra remplacer Russim Sial dans quelques années, puisque ce dernier est très vieux.

Cultes notables :

- Le Temple du Blé, temple d'Appoca. C'est le plus grand lieu de culte de la ville. Le prêtre en charge est un homme à l'humeur joyeuse et au ventre rebondi répondant au doux prénom d'Elim. Il gère son temple et s'occupe de ses ouailles à l'aide de trois autres prêtres et de ses novices.
- La Lueur Divine, chapelle d'Uron. Hermir et ses deux acolytes représentent le Dieu Suprême dans la ville. Hermir est un homme discret mais efficace, qui n'a de cesse d'aider son prochain, et si besoin est de le défendre. C'est un rude gaillard qui manie fort bien l'épée longue.
- L'Autel de la Procréation, chapelle de Lurmina. La demie-elfe Gisël et son novice célèbrent toutes les naissances de la ville.

Guildes de roublards et de voleurs notables : L'Association des Marchands de Dunir-sur-le-Lac, réunie sous la houlette du bonnetier Jankir, qui protège les intérêts des commerçants de la ville.

Boutiques d'équipement : Complètes en été, quasi-complètes en hiver.

Repaires d'aventuriers : La ville ne compte que deux auberges :

- La Gorge Sarcastique (bonne/coûteuse) est un établissement de qualité qui est le lieu privilégié pour rencontrer des marchands de passage. La nourriture est excellente et les deux propriétaires, Ginie et Elijie Grattin, rechignent rarement à avoir des relations avec les clients.
- Les Bords du Lac (modérée/bon marché) est un établissement plus populaire où les gens du cru aiment se retrouver pour prendre un verre au retour des champs. L'ambiance est bon enfant, mais assez bruyante. L'auberge appartient à Boldin le Tenace.

Personnalités locales : En dehors des personnages cités, il n'y a qu'un seul autre personnage remarquable à Dunir : il s'agit de « Petit-Gros », un jeune homme d'une vingtaine d'année réputé pour sa maladresse légendaire et son penchant pour la bonne chère. Les commerçants ont peur de lui, car ils craignent toujours pour leur étalage lorsqu'il arrive!

Éléments remarquables de la ville : Le centre nerveux de la ville est entourée par une petite enceinte de pierre qui ne laisse que deux ouvertures permettant de traverser la grande ville d'est en ouest tout en restant sur la route commerciale reliant Ryàn à Zamar. La ville, dont la population est en augmentation constante depuis quelques années, semble toujours être plus ou moins en travaux, un des éléments de cette prospérité nouvelle dont la ville tire profit grâce à une paix retrouvée depuis la fin de guerre civile qui se déroula dans les Terres du Nord à la fin du règne d'Aurel Ier.

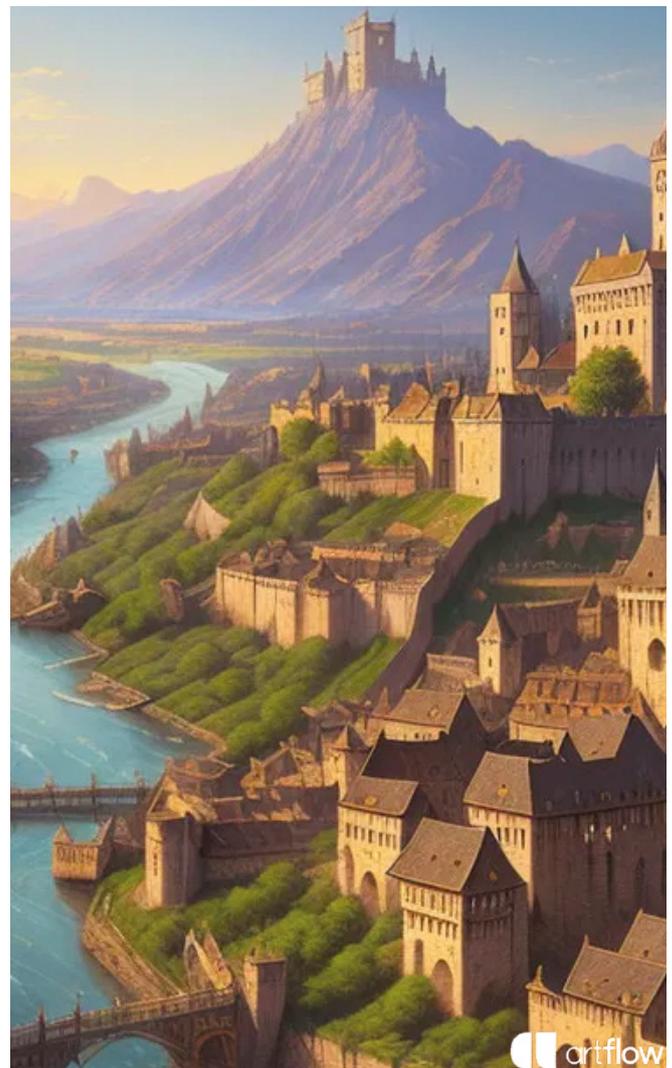
LES ÉCLUSES

Présentation

La province des écluses est une région qui était autrefois peu fertile, et que la main de l'homme a complètement transformée. Aujourd'hui, les villes-écluses construites le long du Fleuve de Thald ont permis à la province de prospérer (...). Mais la région est aussi connue pour avoir abrité les tristes exploits du bandit des Goëlles avant que le célèbre Xartur ne mette fin aux agissements de ce mécréant. La province est une région où les habitants sont d'ardents travailleurs, voire légèrement austères, mais qui savent se montrer accueillants envers les étrangers pas trop « folkloriques » (comprenez les humains, les elfes, les demi-elfes les nains et les gnomes) (...).

Situation

Situées dans le sud-est du Royaume, les écluses sont bordées au sud par la Province Litigieuse, à l'ouest et au nord par le Dunarir, et au nord-est par le Ryànois. La Province a également une frontière commune avec Les Hauts-Plateaux du Cor. On trouve de nombreux villages installés sur la côte, ainsi que 3 villes d'importance moyenne : Vivécluse, Grande-écluse, Basse-écluse, d'ouest en est (...).



Ressources et Commerce

Basse-Écluse est une ville portuaire qui regroupe près de 1400 âmes. Le principal intérêt de ce port, outre l'arrivée de marchandises en provenance du sud de l'Empire, est sans conteste l'accès à la Voie Fluviale, terme qui désigne l'ensemble des installations le long du Fleuve du Thald. On peut ainsi commercer avec Grande-Écluse et Vivécluse, et même jusqu'à Dalurgak, la cité naine se trouvant dans les Hauts-Plateaux du Cor (...).

Grande-Écluse est la plus vaste des villes de la province. On y trouve entre autres des menuisiers hors-pairs. La ville abrite plus de 1850 habitants. Vivécluse n'abrite que 950 habitants, mais jouit d'une situation non-négligeable en dépit de son éloignement de la civilisation : elle échange en effet des biens alimentaires contre des minerais, des armes et du charbon produits à Dalurgak, avec qui Vivécluse entretient des rapports commerciaux privilégiés. Notez que le fait que Dalurgak soit dans les Hauts-Plateaux oblige les nains à venir échanger leurs marchandises à Vivécluse, car rares sont les marchands qui se risquent à se rendre jusqu'à Dalurgak, même par le fleuve. Ainsi, on trouve de nombreux nains à Vivécluse, qu'il s'agisse de nains des montagnes venant régler des affaires ou bien de nains déracinés ayant décidé de s'installer dans la ville (ils représentent les trois-quarts de la population) (...).

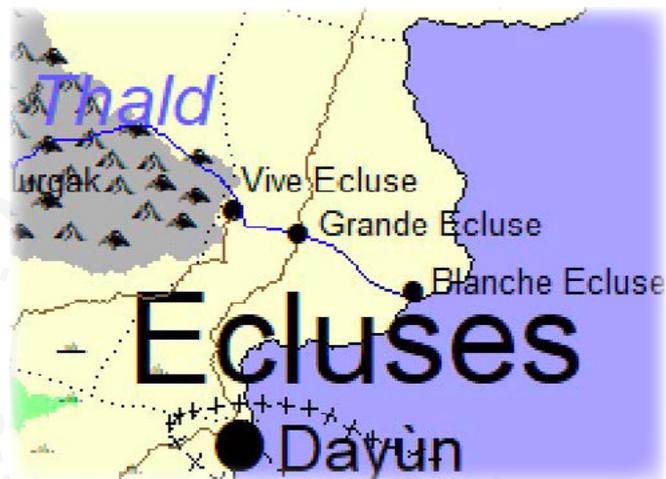
Faune et Flore

En dehors des villes-étapes le long du Fleuve de Thald précédemment citées, on trouve autour de cet axe de nombreux marécages, peuplés par les crapauds. Autrefois, des Hommes-Lézards s'y cachaient, mais l'action des Cavaliers-Rôdeurs et particulièrement d'Allassard ont mis un terme aux agissements de ces créatures. Aujourd'hui, on y trouve surtout des grenouilles, des moustiques et parfois quelques Catoblépas (...).

Vivécluse est également connue pour abriter des petites colonies de chercheurs d'or qui prospectent dans les rivières et les ruisseaux alentours. On trouve également dans les cours d'eau des brochets, dont les locaux sont friands.

Noblesse

En plus des terres royales, la province des écluses comprend le Comté des Écluses, la Baronnie de Blanche-Écluse, la Baronnie de Grande-Écluse et la Baronnie de Vive-Écluse.



Instantané : Le monstre des Écluses



Un mystérieux monstre écume les environs et attaque les convois de marchandise. Lassé de son activité, le gouverneur de la région décide d'organiser une grande battue et rameute tous les aventuriers des environs afin qu'ils participent à la chasse. Le Gouverneur a promis une belle récompense à celui ou ceux qui capturerait le monstre et mettrait un terme à ces agissements. Voilà une bonne occasion de se faire un peu d'argent, tout en se mesurant aux autres aventuriers de la région et en évitant les créatures des marécages...





LA CÔTE DU LÉVIATHAN

Présentation

La province de la Côte du Léviathan porte ce nom depuis les Temps Anciens : Autrefois, les elfes qui peuplaient la côte racontèrent qu'un jour, le mythique Léviathan s'approcha des côtes et croqua le sol. Et depuis ce jour, la côte nord-ouest du royaume est constituée de larges falaises et de petites criques, créées par la morsure du Léviathan, selon la légende.

Mais la province ne vit pas qu'au travers des légendes, et elle peut offrir un visage très dynamique, comme nous allons le voir maintenant (...).

Situation

Coincée entre l'Océan et le Dunarir, la Côte du Léviathan possède cependant des frontières avec d'autres provinces : l'Irimdir, les Collines Ulthisiennes et le Ryànois. Ceci, conjugué à la dynamique ville de Port-Fagnir, permet à la province de commercer (...)

Ressources et Commerce

Les principales ressources proviennent de la mer, mais à la différence des autres provinces côtières, la Côte du Léviathan ne produit que très peu de poissons. En revanche, on trouve des coquillages de toute beauté, utilisés dans la confection de bijoux, et, dans les criques, de nombreux crustacés, dont des homards et surtout des crabes. La pêche aux crabes, en plus d'être une activité lucrative, est également le sport favori des jeunes de la province. Si on va un peu plus vers les terres, on découvre quelques champs produisant essentiellement des pommes de terre. La province est en revanche peu propice à l'élevage. Cependant, elle reste bien alimentée grâce à la puissance économique de Port-Fagnir (...).

Faune et Flore

Maquis et garrigue composent l'essentiel de la végétation locale, en dehors des champs de pommes de terre. En été, malgré le vent qui souffle sur la côte, on trouve quelques cigales et les nombreux oiseaux revenant de la migration (...).

La région est réputée sûre, les milices patrouillent beaucoup et les brigands hésitent à montrer le bout de leur nez. Ce n'est pas le cas des contrebandiers, qui s'intéressent de plus en plus à cette province prospère.



Statut : Port de la Côte du Léviathan.

Qui dirige réellement : Le Prévôt Davil, assisté du conseil de Port-Fagnir, qui regroupe une trentaine de membres représentant les pêcheurs de perles et de crabes, les marins, les autorités religieuses et les bourgmestres des quatre quartiers de Port-Fagnir. La ville jouit d'une belle situation économique et est relativement prospère. (cf. Note de Campagne n°12).

Population : environ 4300 habitants à grande majorité humaine, en dehors d'une petite communauté de Gnômes qui travaillent principalement en tant que dockers.

Nom des habitants : les Fagniriens.

Principaux produits : Poissons, coquillages, fruits de mers (dont crabes), perles et un peu de poissons et de pommes de terre.

Forces Armées : Environ 300 Soldats veillent à la défense de sa ville et de son port. D'ailleurs, les cinq navires de la ville sont toujours prêts à servir en cas d'attaques de pirates, ce qui n'est pas survenu depuis bien des années.

Cultes Notables :

- La Tour des Éclairs, temple de Xamidi. Dirigé par Hectir le Bossu.
- Le Cerle des Océans, Temple Dakrel', dirigé par Delvinie
- Chapelles d'Appoca et d'Uron.

| Tavernes et Auberges :

Voir le Guide Gisselin.

Vie Locale : Port-Fagnir est une ville agréable qui jouit d'un microclimat ensoleillé et doux, même au plus fort de l'hiver. La ville vit au rythme de la saison de la pêche, et malgré sa puissance commerciale, l'économie de Port-Fagnir reste très dépendante du cours de la perle.



Blason de la Baronnie de Port-Fagnir

Instantané : Contrebandiers!



Le Prévôt Davil est dans tous ses états : des contrebandiers sévissent dans les environs de Port-Fagnir! Si la rumeur s'ébruite, voilà qui va causer bien du tort au commerce de la ville! Il lui faut trouver au plus vite et discrètement des gens capables de faire stopper les agissements des contrebandiers, remonter la filière et découvrir leur repaire...



CHAPITRE IV

L'ULTHISIE



Région faisant autrefois partie d'un grand royaume barbare, l'Ulthisie regroupe aujourd'hui quatre provinces des Terres du Nord, mais reste une région chargée d'histoire...

LA RÉGION AUX QUATRE PROVINCES : L'ULTHISIE

Au nord de l'Irimdir, on trouve le regroupement de 4 provinces qui forme une vaste région qu'on nomme communément l'Ulthisie. Cette région représente plus d'un tiers de la superficie totale du royaume. Elle tire son nom d'un chef barbare qui avait réussi à unifier les tribus rivales et à constituer un vaste territoire au début de la troisième époque. Ce chef se nommait Ulth l'Ambitieux, et il prit le titre de prince lorsqu'il s'empara du pouvoir et établit un semblant d'ordre. Il bâtit Ulthis, sa capitale, qui existe encore de nos jours. Ses successeurs renommèrent la principauté « Principauté d'Ulthisie » en l'honneur de son fondateur. Longtemps après la mort d'Ulth, sa principauté resta bien longtemps le seul territoire organisé, quand tout ce qui se trouvait au sud ne formait que les Terres Hostiles.

À son apogée, la Principauté d'Ulthisie regroupait toute l'Ulthisie actuelle ainsi qu'une grande partie de Fall et la terre reliant Fall aux Terres du Nord. Mais d'importants tremblements de terre entraînent l'engloutissement d'une partie de la Principauté, et sépara le reste (actuellement Fall) de la majeure partie de l'Ulthisie. Très affaiblie, ce qui restait de la Principauté barbare sombra dans les crises successives, et il fallut attendre Deslan Kamin pour voir se créer une véritable unité et un véritable royaume. Mais cela est une autre histoire (voir Terres du Nord, « Un peu d'histoire »)! (...).

Depuis le règne d'Halamstir, l'aîné des enfants royaux prend le titre de Prince d'Ulthisie jusqu'à ce qu'il monte sur le trône à son tour.

On distingue dans la région les quatre provinces suivantes (...)

LES COLLINES ULTHISIENNES

Présentation

Dans cette vaste province vallonnée et quasi-désertique, on ne trouve que de rares villages nichés au pied des collines ou perchés en haut de celles-ci.

Ressources et Commerce

Difficile de trouver grâce à quoi la province parvient à vivre, car en dehors des produits des fermes et des villages, on ne trouve vraiment rien de notable dans cette province, hormis peut-être de grandes quantités de pierre, notamment dans la partie ouest de la région (...). Castellir est la seule petite ville notable de la région, située sur la route reliant Zamar à Althir.

Faune et Flore

Près des villages, cependant, on trouve beaucoup de champs, permettant la culture de légumes (poireaux, tomates, carottes), qui sont ensuite vendues dans les villages produisant d'autres cultures. La province est sur un régime quasi-autarcique, et l'absence de grandes villes empêche un peu la population d'avoir un véritable lieu d'échange et donc de commercer avec les autres provinces (...).

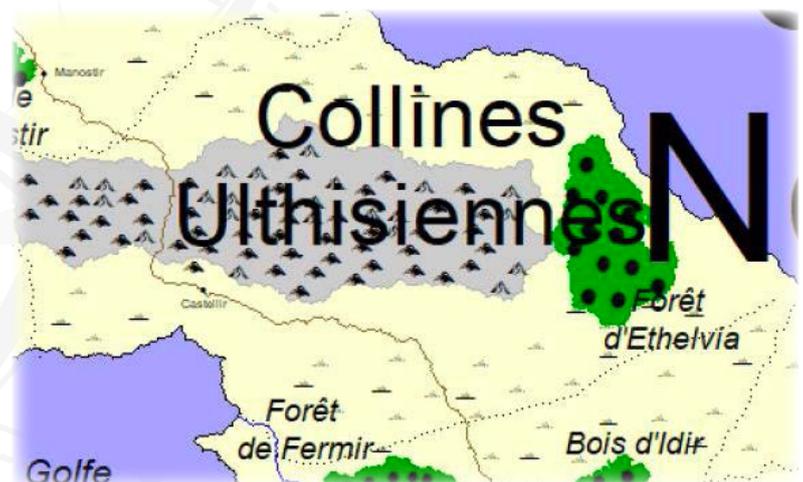
La province est peu sûre, car il n'existe pas vraiment de grande force armée ou de ville de bonne taille pouvant abriter la populace. Les bois de la province sont souvent infestés de gnolls et autres créatures plus terrifiantes. Le mercenariat est donc monnaie courante dans la province, et heureusement, les quelques monstres (Trolls, Géant des Collines, et même des Dragons Verts, m'a-t-on dit !) et brigands ne s'aventurent pas trop près des villages, préférant les convois isolés sur la grande route qui relie Carfax à Zamar et à Fang. (...)



Blason de la Baronnie du Tertre

Noblesse

En plus des terres royales, la province des Collines Ulthisiennes comprend la Baronnie du Tertre, la Baronnie de Castellir et la Baronnie d'Emmeraude.



L'Auberge du Cœur de Chêne

Cette auberge de la région, située non loin de la Route Commerciale, est décrite dans la nouvelle qui suit (cf. Note de Campagne n°13).

Extrait du *Journal intime d'Ingaël*, aventurier :

« Une pluie torrentielle s'abattait sur nous continuellement, déversant de grosses gouttes glacées qui empêchaient toute visibilité à plus de vingt mètres. La nuit était tombée depuis au moins une heure, et nous avançons, transis de froid, à la recherche d'un abri sec pour y passer la nuit. Depuis notre sortie de la forêt, nous n'avons croisé jusqu'à présent que d'anciens camps de bûcherons depuis longtemps abandonnés, mais dont l'existence nous prouvait que la civilisation ne devait pas être si éloignée que nous le pensions. À la recherche du repaire d'une bande de malfrats terrorisant les environs, nous nous étions égarés pour de bon, et ne dûmes notre salut qu'aux talents magiques de ma compagne.

L'air frais qui soufflait me fouettait le visage, et des frissons parcouraient mon corps. Je réajustai ma capuche sur mes oreilles pointues, puis je m'approchais d'Hellena afin de la réchauffer un peu. Le chemin tortueux que nous suivions n'avait vraiment plus rien d'une route, et notre progression était rendue difficile par l'accumulation de la boue. Je bénis d'ailleurs Shala d'avoir encore des bottes en bon état, ce qui me permettait au moins d'avoir les pieds au chaud, puis je m'enroulai dans ma cape.

Soudain, Hellena, qui marchait juste devant moi, se retourna, le regard illuminé : « Regarde, là-bas, de la lumière!!! Il y a un bâtiment! » Plusieurs années de mercenariat et de condition de vie difficiles avaient rendu son regard aussi perçant que celui d'un elfe. Il y avait bien une lumière, il y avait bien un bâtiment. Je le distinguais moi aussi. Pourtant, il ressemblait tellement à un arbre qu'il était difficile de le déterminer avec certitude.

Une fois que nous nous étions suffisamment approchés du bâtiment, je compris la raison de ma méprise : le bâtiment était en fait un arbre. Il était très gros, mais pas très haut ; il devait être au moins millénaire à en juger par la largeur du tronc. Mais ce dernier, probablement creux, avait été aménagé, semble-t-il, en relais pour voyageur. Le haut de l'arbre avait été élagué et coiffé d'un toit, ce qui donnait l'apparence d'une tour à l'ensemble ainsi constitué.

Vu de l'extérieur, une grande lumière éclairant ce qui semblait être le rez-de-chaussée. En effet, la présence de fenêtres placées plus haut semblait indiquer l'existence d'un étage.

Nous étions suffisamment près pour lire désormais l'enseigne qui flottait au vent : « Au cœur de Chêne ». Les lettres dorées brillaient comme en plein jour, et



illuminèrent mes yeux d'une vague d'espoir ; Une telle enseigne laissait à penser qu'il s'agissait là d'une auberge. Pour la première fois depuis le début de notre mission, Shala était avec nous.

Hellena, pleine d'espoir, s'avança alors vers la lourde porte de chêne. Sur le perron, elle se retourna pour me faire face. Ses cheveux mouillés encadraient son joli visage. Sa longue natte brune était défilée par la pluie. Nous nous regardâmes un instant dans les yeux, comme nous le faisons souvent, et je me noyais complètement dans la douceur mystérieuse de son regard noir. Après nous être embrassés longuement sous cette pluie battante que nous ignorions l'espace d'un baiser, elle posa sa main sur la superbe poignée sculptée de la porte, puis ouvrit.

Nous découvrîmes alors un lieu chaleureux et accueillant : une vaste salle ronde d'au moins une vingtaine de mètres de diamètre, dont un large bar central et une hotte descendant du plafond en représentaient le centre. De nombreuses tables rondes, faites de grosses lamelles de troncs, et qui n'avaient pas été écorcées étaient réparties dans la salle, tandis que les sièges étaient représentés par de larges bûches qu'on avait placées verticalement.

Une douce odeur de viande rôtie flottait dans la pièce. Les grands chandeliers suspendus à l'aide d'un système de cordage faisaient baigner la salle dans une brillante lumière. Sur la droite, deux escaliers semblaient mener au même endroit, à savoir le premier étage, réalisé sous forme de mezzanine, qui permettait aux gens de l'étage d'observer du chemin de circulaire l'activité du rez-de-chaussée. À l'autre bout de la pièce, une vaste cheminée abritait un grand feu qui crépitait et qui réchauffait à lui seul la grande salle, tout en faisant rôtir quelques volailles.

Le bruit du plancher qui craque me fit stopper mon exploration visuelle de la salle, et mon regard se porta vers la personne qui se dirigeait vers nous d'un pas lourd : il s'agissait sans aucun doute de l'aubergiste, tablier plein de sang et un tranchoir à la main... un peu impressionnant, comme accueil... dans le mètre soixante-dix, obèse, trapu et barbu, avec ses cheveux bruns légèrement ondulés et coiffés en arrière, l'homme réalisa probablement ma crainte et s'empressa d'accrocher le tranchoir à sa ceinture avant de s'essuyer les mains sur son tablier et de nous souhaiter la bienvenue : « Entrez, chers clients, n'ayez pas peur ! » fit-il d'une voix rauque et puissante. Avec son gros nez rond et ses joues toutes rouges, il avait presque l'air d'un nain. À sa démarche peu assurée, d'ailleurs, je me demandai s'il n'avait pas du sang nain dans les veines, d'ailleurs. Renflant de manière peu élégante, il s'adressa ensuite à Hellena : « Ma chère amie, fit-il de sa voix la plus mielleuse possible, veuillez prendre place à notre meilleure table avec votre compagnon de route... » il se feignit difficilement d'une courbette, et en profita pour un adresser un baisemain bruyant. Le toisant du regard, ce qu'il ne remarqua guère, je me dirigeai vers la table qu'il nous avait indiquée, quand je m'aperçut qu'il n'y avait pas foule : tout juste deux ou trois voyageurs comme nous, probablement égarés eux aussi, une petite tablée de gens du cru qui nous dévisageaient de l'autre bout de la salle, et un jeune homme seul, visiblement élégant et qui dépareillait quelque peu dans ce joli décor sylvestre.

L'aubergiste était revenu à son bar, où s'affairait un autre jeune homme, probablement l'apprenti, qui maniait le couteau avec une rare habileté. Concentré, il jetait tout de même quelques petits regards de fouine de temps à autre. Une petite femme rougeaude, des bras comme des cuisses, se dirigea à son tour vers notre table afin de prendre notre commande. Comme l'aubergiste, elle devait avoir une bonne quarantaine d'années. Mais contrairement à lui, elle s'adressa à moi :

« Monseigneur, voici la carte des mets. Savez-vous lire ? oui, probablement. Dans le cas contraire, je vous recommande notre spécialité : la Foume.

– Qu'est-ce donc ? demanda Hellena, probablement plus pour être considérée que par curiosité.

– C'est du fromage fondu étalé sur des miches de pain grillé, et qu'on parsème de petits morceaux d'ail. Généralement, on le sert à l'étalée, et on trempe la tartine dans du bouillon de poule.

– De poule ? repris-je, étonné.

– Ben oui, pour faire la viande, aussi, rétorqua le petit bout de femme.

– Alors deux Foutes, demanda Hellena.

– Et deux hydromels, ajoutai-je.

– C'est parti. Gartemir, deux foutes et deux hydromels pour les nouveaux ! cria-t-elle à l'attention de l'aubergiste. Ce dernier était visiblement en train de draguer l'une des jeunes paysannes présentes, et sursauta sur l'ordre de la femme.

– Heu oui, ma douce... fut la seule réponse qu'il osa faire. »

La femme se saisit alors d'un balai, et commença à le passer frénétiquement dans un coin de l'auberge, visiblement très énervée. Entre temps, Gartemir, l'aubergiste, s'était repris. Il préparait les hydromels, et s'adressa à son apprenti dans ces termes : P'tit Rat, surpasse-toi pour faire la Foume... c'est pour la jolie damoiselle là-bas. » la deuxième partie de sa phrase était cependant à peine perceptible, probablement de peur que sa femme ne l'entende !

Profitant que personne n'allait venir nous déranger pendant au moins cinq minutes, je pris le temps de m'extasier devant la beauté d'Hellena. Qui aurait pu imaginer que la petite fille que j'avais recueilli il y a maintenant vingt ans allait au fil des ans devenir une femme aussi admirable. Je la regardais se débarrasser de son manteau tout mouillé, et entreposer arc et carquois sur une chaise voisine, mais à portée de main, comme je lui avais appris. Sa maîtrise dans cette arme égalait à présent celle des elfes. Elle devina que je l'observais, esquissa un petit sourire silencieux, puis me regarda. Elle allait dire quelque chose lorsque quelqu'un interrompit ce moment de bonheur.

« Puis-je ? » demanda le jeune homme élégant de tout à l'heure en tirant l'une des chaises. Sans même attendre la réponse, il s'assit tranquillement

à notre table. « Je me nomme Trifir de Vertambre. Je suis hélas l'unique résident permanent de cette belle auberge.

Pardonnez ma curiosité, mais j'aimerais savoir quelle sont les nouvelles de la capitale, s'il vous plaît.

– Nous n'en venons pas, lui répondis-je. Nous venons de Carfax et nous rendions à Zamar, mais les intempéries nous ont fait nous égarer.

Mieux valait taire le but de notre mission.

– Ah, fort bien. N'avez-vous aucune nouvelle de la Guerre de l'Empire ? reprit-il.

– A ce que nous savons, l'Alliance a battu la Coalition Rebelle dans le royaume d'Armory et a repris la ville. Mais cela doit faire déjà plusieurs mois, et les données ont déjà dû évoluer sensiblement.

– Intéressant... depuis que ma famille est désargentée, et que j'ai dû quitter la capitale, je n'ai que peu souvent l'occasion de me renseigner.

Il passa la main dans ses cheveux bruns, puis réajusta son joli pourpoint. Ceci me permit de voir qu'il dissimulait une dague. Mais rien de bien étonnant à cela, à priori.

– Depuis combien de temps vivez-vous céans ? intervint Hellena.

– Depuis plusieurs mois. À vrai dire, depuis si longtemps que je ne les compte plus ! Il laissa un petit rire de dépit.

– Nous avons entendu parler de brigands dans les environs. Ces rumeurs sont-elles fondées ?

Merveilleuse Hellena. Elle ne perdait pas de vue notre objectif.

– En effet, on vous a bien renseignés. C'est une bande qui se fait appeler la "Chaîne du Châtiment". Ils sont dangereux, bien organisés, et s'attaquent toujours aux endroits isolés comme celui-ci. La milice est incapable de les empêcher de nuire. Mais à mon avis, il n'est rien qui puisse empêcher des aventuriers tels que vous d'en venir à bout.

– Ne nous surestimez pas. Nous ne sommes qu'un couple de voyageurs qui ne cherche qu'à défendre sa peau en cas d'attaque. Répliquai-je. Il commençait à poser trop de questions.

L'arrivée de la nourriture nous sauva. Gartemir portait les plats et les boissons sur un plateau posé sur sa tête. Il était moins malhabile qu'il le laissait paraître.

– Et voilà ! deux hydromels, deux Fournes. Vous m'en direz des nouvelles !

Il posa son regard pervers sur Hellena, qui se contenta de commencer à manger en l'ignorant, lorsqu'il ajouta :

– Il est bien tard, désormais... dois-je vous faire préparer deux chambres pour la nuit ?

– Une seule, avec un grand lit. Nous repartirons dès demain matin. Répondis-je avec la vitesse de l'éclair.

– Natégonde, une grande chambre pour les deux tourtereaux ! Hurla-t-il à l'attention de sa femme tout en s'éloignant.

– Bien, je vais vous laisser manger et prendre congé. Peut-être aurais-je le loisir de vous croiser demain ? » fit Trifir en se retirant.

Personne ne répondit, nous étions trop occupés à manger. C'était vraiment délicieux. Sans parler, nous avalâmes notre succulent repas.

Une fois le dîner terminé, nous nous dirigeâmes vers la cheminée. Je m'allumai une bonne pipe de tabac, tandis qu'Hellena sortit son livre de sort et entreprit de remémorer son sort d'Infravision. Je m'aperçus que je n'étais pas le seul amateur de tabac dans l'assistance : le gros Gartemir, lui, chiquait le tabac et crachait dans tous les coins, en jetant de temps à autre un coup d'œil à l'attention d'Hellena, ce qui lui valait parfois de recevoir un violent coup de balai de la part de sa femme. Ne parvenant à se concentrer, Hellena referma son livre avec un profond soupir, puis me prit la main.

« Ingaël, je t'en prie, allons nous coucher. L'odeur de sueur de ce gros porc m'exaspère ».

J'acquiesçais de la tête, me levai, et demandai la clé de notre chambre ainsi qu'une bougie pour Hellena. Puis nous montâmes l'escalier grinçant pour nous rendre à nos appartements. »



Instantané : Embuscade dans les Collines Ulthisiennes

Un convoi qui avait de séjourner à l'Auberge du Cœur de Chêne est victime d'une embuscade de la part de brigands ! Se pourrait-il qu'il se trame quelque chose de louche dans l'Auberge ?



Seules les côtes relèvent un peu l'intérêt des environs. Malgré la fraîcheur de l'eau, les lieux sont agréables, mais le manque crucial de ville d'importance ne facilite ni l'approvisionnement ni la rencontre de personnage estimable. Le manque d'infrastructure ne permet pas non plus d'abriter des nobles en villégiature. Comme cela est regrettable! Mais de toute façon, en dehors de quelques sangliers, il est impossible d'organiser une chasse à courre, à moins d'apporter le gibier avec soi. À croire que les habitants passent leur temps libre à braconner! Ceux-ci ne semblent en effet manquer de rien malgré des lieux de vie assez spartiates (...). Il n'y a véritablement que trois villes d'importance dans la région : Ulthis bien sûr, mais aussi Sarthir et Eralin. Si Sarthir et Eralin sont des bourgs relativement récent qui ont connu un certain essor une fois les routes commerciales établies, Ulthis jouit d'une longue histoire et cette petite cité vénérable abriterait encore des tumulus cachés et d'anciennes cryptes d'un autre temps...

L'EXTRÊME ULTHISIE

Présentation

Cette province est relativement déserte en ce qui concerne sa partie Est, mais sa partie Ouest et son vaste accès à la mer font que les côtes sont plus peuplées. On y commerce beaucoup avec Fall. Les gens de cette région sont simples et vivent en famille, sans trop se préoccuper de ce qui se passe à l'intérieur du royaume.

Ressources et Commerce

La région en elle-même ne comprend que peu de richesses notables. Bien qu'elle ait bien sûr des têtes de bétail, du poisson, des céréales ou encore des légumes, on ne peut pas vraiment dire que l'Extrême Ulthisie possède une quelconque spécialité régionale. En revanche, les gens de cette région, honnêtes et travailleurs, ont de nombreux contacts avec Fall par leur proximité, et ils achètent de nombreux biens à ce Royaume (...).

Faune et Flore

Cette province est si paisible qu'il ne se passe pas souvent grand-chose. Même les bandits ne s'intéressent pas à cette région somme toute assez pauvre. Moi-même, j'avouerai que c'est la région de mon pays que je connais le moins. L'absence de vastes bois empêche la constitution de groupes de monstres maléfaisants, mais ne contribue pas à ce que les races sylvestres viennent peupler la province.

Noblesse

En plus des terres royales, la province de l'Extrême-Ulthisie comprend le Comté d'Ulthis, la Baronnie de Val-Sarthir et la Baronnie d'Eralin.



Statut : Ville principale de l'Extrême-Ulthisie.

Qui dirige officiellement : la Comtesse Evalana d'Ulthis a en charge l'administration de la ville. Bien que parfois absente pour ses propres affaires, la Comtesse tente de demeurer aussi souvent que possible à Ulthis. C'est une femme autoritaire mais juste. A la première approche, elle paraît toujours un peu stricte et distante, mais elle est dotée d'une grande bonté. Simplement, elle n'aime pas montrer ses sentiments en public.

Qui dirige réellement : Le Chambellan Arvalir et le prévôt Mardek, un nain à la longue barbe blonde, viennent en aide à la Comtesse, chacun dans leur domaine. Mardek à la charge de la justice et de l'ordre, le Chambellan Arvalir gère le côté administratif de la ville et ses finances.

Population : 5300 habitants au dernier recensement, quasiment tous humains. Il y eu autrefois quelques gnomes en ville, mais la plupart ont mis le cap plus au nord vers des villes comme Carfax et surtout Fanin, bien plus actives.

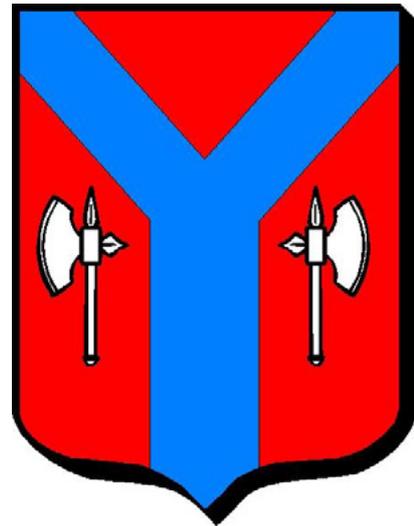
Nom des habitants : les Ulthisois (et non pas les Ulthisiens, qui désigne un habitant de l'Ulthisie, ancienne ou contemporaine).

Principaux produits : poissons, céréales, et produits importés de Fall tels soieries, tissus, objets d'arts.

Forces Armées : Près de 500 soldats correctement équipés constituent les forces armées de la ville. En revanche, ces soldats sont pauvrement entraînés et peu motivés. La région est réputée bien calme et les monstres qui pourraient rôder dans l'Extrême Ulthisie ne s'approchent jamais de la ville. Par conséquent, les soldats peuvent bien jouer les fiers-à-bras ou au contraire les fainéants, il n'y a que peu de monde pour les contredire. La cavalerie de la ville, pour faire honneur à la réputation ancienne de la cité, est cependant mieux entraînée et autrement plus motivée, mais elle ne compte qu'une cinquantaine d'hommes sur les 300 que compte l'armée.

Cultes Notables :

- Le Grenier Divin, temple d'Appoca. 8 prêtres, 75 suivants. Le dirigeant du temple se nomme Garlen.
- La Colonne du Savoir, temple de Bohpo : 6 prêtres, 42 suivants. Le grand prêtre est un demi-elfe sans âge s'appelant Melinel.
- La Demeure des enfants, temple de Lurmina. 7 prêtres, 32 suivants. Ce temple abrite un petit orphelinat pour les enfants de la ville. Il n'est pas rare en effet de retrouver des enfants abandonnés devant le parvis du temple.



Blason du Comté d'Ulthis

I Tavernes et Auberges :
Voir le Guide Gisselin.

Élément remarquable de la ville : Comparé à sa taille, la ville comporte une bibliothèque extrêmement bien fournie et recèle même quelques trésors et autres vieux parchemins anciens conservés religieusement. Bien sûr, elle n'égale pas la fameuse Grande Bibliothèque de Barragosta, mais la Bibliothèque d'Ulthis possède cependant une grande renommée. De l'extérieur, pourtant, le bâtiment ne paye pas de mine : c'est à peine si on le remarque, dans une ruelle un peu sombre, coincée entre deux bâtiments gris. C'est peut-être ce qui la préserva des différents pillages du passé. Malgré un incendie important en 721 Ep. IV, on peut encore y trouver quelques textes relatifs à l'époque de l'Ancienne Ulthisie. Des Sages et autres chercheurs viennent parfois de loin pour consulter un vieux rouleau de parchemin à peine lisible. La bibliothèque accueille aussi un service de copistes et d'enlumineurs chargés de rédiger des exemplaires et des traductions des textes les plus anciens ou des manuels en mauvais état. Leur travail ne se limite pas aux ouvrages de la bibliothèque, ils peuvent parfois accepter de restaurer un vieux grimoire contre une forte rémunération.

L'autre lieu important de la ville est le petit port, qui accueille fréquemment des navires marchands Falliens faisant escale à Ulthis avant de se rendre à Carfax puis à Fanin. Même si la plupart des marchandises sont destinées à être vendues dans les grandes cités du nord du pays, quelques commerçants étrangers cèdent quelques biens ici en échange de provisions et de réserves en prévision d'un voyage plus long.

Vie Locale : Ulthis est une ville relativement calme en soirée. Sitôt le soleil couché, les travailleurs acharnés d'Ulthis, simple et peu ouverts aux esclandres, préfèrent rentrer tranquillement chez eux que de

courir de tavernes en maisons closes en passant par les salles de jeu. Ulthis, malgré son passé autrefois glorieux en tant que capitale de l'Ancienne Ulthisie, est devenu une simple ville provinciale guère active le soir. On s'y ennuerait ferme si on y importait pas les produits de Fall. Ainsi, malgré la petite taille de la ville, il y a toujours quelques étrangers de passage, un magicien à la recherche d'herbes rares dans la région ou quelques lointaines caravanes commerciales assez folles pour traverser toute l'Ulthisie et venir alimenter Ulthis en bien divers et variés.

L'ULTHISIE OCCIDENTALE

Présentation

Cette province est constituée de vastes plaines, et ne serait dédiée qu'à l'élevage et à l'agriculture s'il n'y avait pas la ville de Carfax. La province est agréable et saine, la terre y est fertile et le commerce florissant grâce à l'apport considérable de la ville portuaire.

Ressources et Commerce



On y trouve un sous-sol riche en métaux (étain, bronze, cuivre et même nickel) ainsi que du charbon. On trouve également de nombreux ateliers de tissage et de confection, car Carfax est la plaque tournante du commerce de soieries en tout genre. On y trouve de nombreux tissus produits dans les ateliers de campagne environnants, mais aussi du cuir tanné en ville ou à l'extérieur. (...)

Profitant des vastes plaines qui composent la province, les habitants font paître de nombreux moutons, dont ils vendent la laine à Carfax sur le marché. Carfax jouit réellement d'un statut de ville à la mode, propice à la création, où les meilleurs fabricants de vêtements viennent de très loin pour se fournir en matière première d'excellente qualité. Enfin, les champs de seigle permettent à la province de produire de grandes quantités de pain (...).



Faune et Flore

Comme je vous l'ai expliqué précédemment, la province, en dehors de Carfax, est composée de vastes plaines assez fertiles qui permettent d'y développer l'agriculture. Les plaines en jachère sont également utilisées pour y faire paître les moutons, les vaches et les chèvres. Au sud de la province, on trouve également suffisamment de bois pour le chauffage et les travaux, principalement des cèdres, des pins et des saules pleureurs. À l'est de Carfax, on trouve également quelques carrières de pierre et de rares mines, principalement d'étain (...).

En outre, la région est relativement sûre, mais on peut parfois trouver des gobelins traînant dans les bois, ainsi que quelques ogres ou autres hobgoblines. Au rayon des créatures sylvestres de bonne moralité, on retrouve des elfes des bois et quelques satyres, qui vivent au plus profond des forêts au sud de Carfax (...).

Noblesse

En plus des terres royales, la province de l'Ulthisie Occidentale comprend le Duché de Carfax, le Comté d'Althir la Baronnie de Manostir et la Baronnie de Birnidir.



CARFAX

Extrait d'une lettre de Mistir Distim à son supérieur à l'Assemblée d'Abellius :

Cher Ami,

J'espère que vous vous portez bien. Je suis bien rentré de notre dernière réunion, et je fus assez satisfait de vous avoir rendu visite à la capitale. Cependant, me ferez-vous l'honneur, lors de notre prochaine entrevue, de venir me rendre visite à Carfax ? C'est une ville fort agréable, voyez-vous. Certes, le temps y est certainement un peu plus pluvieux qu'à la capitale, mais ici, les habitants sont honnêtes et travailleurs et apprécient le travail bien fait. Preuve en est l'architecture moderne et originale de la ville, qui comporte un nombre incalculable de fontaines. Bien sûr, vous connaissez la fontaine des 1001 supplices, mais il en existe bien d'autres, dissimulées au détour d'un chemin, d'une rue tortueuse ou en bordure d'un petit terrain de verdure où les habitants aiment flâner quelques instants.

Le port et la mer sont également des avantages non négligeables qui permettent à Carfax de jouir d'une excellente situation commerciale, mais ceci, j'en conviens, vous le savez déjà. Je vous recommande cependant de vous promener un jour au Marché du Port, car on y trouve toutes sortes de choses, comme des épices lointaines ou des ingrédients de sorts rares, pour peu qu'on y mette le prix.

Bien sûr, il ne faut pas non plus manquer la Grande Foire de Lucrinor, où toute la ville est en fête et durant laquelle on peut faire d'inraisemblables affaires.

Comme vous le voyez, Carfax regorge d'activités et d'endroits plaisants. J'espère avoir très bientôt la surprise et le bonheur de votre visite. Qu'Uron vous accompagne,

Votre Serviteur,

Mistir.



Blason de Carfax

Statut : Port du Nord-Est

Qui dirige : Le Duc de Carfax, Kadir le Brun un homme sévère et respectueux de la loi, et un proche d'Aurel de Barragosta. Kadir est en effet l'aide de camp militaire du roi, ainsi qu'un Maréchal de l'Ordre du Sabot d'Or. La ville de Carfax fut initialement fondée par des explorateurs Falliens qui établirent un comptoir commercial. La ville fut plus tard indépendante pendant quelques années avant d'être incorporée au royaume des Terres du Nord.

Qui dirige réellement : Kadir, soutenu par les Capes d'Argent, la guilde de mage de la ville. Un conseil composé de nobles et de riches marchands, élus par la populace, vote les lois proposées par le Duc Kadir, mais ils n'ont aucun autre pouvoir. Enfin, Kadir a l'appui du roi, qui lui fait entièrement confiance et n'hésiterait pas à lui venir en aide si le besoin s'en faisait sentir.

Population : Environ 70 000 habitants en hiver, 75 000 en été, et avec une pointe à 80 000 lors de la Grande Foire du 12ème de Lucrinor, où l'on fête Lucrine. La capacité maximum d'accueil est de 85 000 habitants.

Nom des habitants : les Carfaxistes

Principaux produits : Pain, laine, cuir et tissus. De nombreuses soieries lointaines, notamment en provenance du Tizun, débarquent à Carfax, d'où sa suprématie provinciale dans ce domaine.

Forces Armées : Environ 6000 soldats bien équipés, appelés « les Ecuers de Carfax ». Sur les 6000 soldats, on compte 4500 fantassins 500 arbalétriers et 300 cavaliers. Sur le bras droit des cottes d'armes des soldats est brodé le blason du duché. Enfin, Carfax est également défendue pas 3 golems de pierre, dirigés par les Capes d'Argent, ainsi que par quelques navires rapides et équipés de balistes lourdes, avec à leur bord. Le chef suprême des armées est Kadir lui-même, mais il délègue son pouvoir en temps de paix à son fidèle second Ron Gert, un Fallien qu'on dit redoutable sur mer.

Mages Notables :

- La guilde des Capes d'Argent regroupe une trentaine de mages résidant en ville. Ils protègent les intérêts des jeteurs de sorts en ville mais ils ont juré de protéger également la ville en cas d'assaut. Les Capes d'Argent sont dirigées par Mistir Distim, un des élèves les plus doués de Maître Trajan (voir Barragosta). C'est également un membre discret de l'Assemblée d'Abellius ; Enfin, Mistir se méfie d'un des membres influent de sa propre guilde, Aldin Birir, un homme ambitieux et assoiffé de pouvoir, qui rêve secrètement de diriger la guilde, puis la cité.

- Le Mage Sombre est un personnage mystérieux, qui porte toujours des robes rouges sombres avec des capuches. Mais malgré sa corpulence, assez imposante, et ses tenues identiques, ce dernier altère en revanche chaque jour son visage par des sorts d'illusions, de sorte que personne ne connaît sa véritable identité, ni son véritable visage. C'est un personnage fantasque et hautain, incroyablement sûr de lui et irrévérencieux. Il est capable de faire la cour à une duchesse devant son mari, ou de parler comme à un valet de ferme à un prêtre de haut rang. Néanmoins, nombre de nobles le trouvent à leur goût, et il est ainsi souvent convié aux diverses réceptions mondaines.

- Eldir est un apothicaire compétent. Les gens les mieux informés savent qu'il est également sage en botanique et potions.

- Jelnie Saël, une aventurière à la retraite qui se consacre maintenant à sa collection d'objets magiques insolites.

- Fro le Mage Blanc est un jeune noble elfe qui a découvert la civilisation humaine il y a quelques années. Son humour et son éloquence en font un être très apprécié de la haute société Carfaxienne. Malheureusement, Fro n'est pas riche, et il réside à l'Auberge de l'Aube faute de mieux. Avec son groupe, les « Trois Incroyables », il cherche la quête qui lui apporterait la renommée et surtout la fortune. Pour le moment, leur fait d'armes est d'avoir démantelé un réseau d'esclavagistes dans les faubourgs de Carfax.

Boutiques d'équipement : complètes.



Instantané : **En passant par Carfax....**



Devant la fontaine des 1001 supplices, à Carfax, une dispute éclate entre un homme en cote de mailles à la barbe hirsute et un cavalier vêtu d'habits de qualité de couleur sombre. L'homme en armure tient le cheval par la bride, et essaye d'obliger le cavalier à descendre. Le cavalier, dans un mouvement, prononce quelques paroles incompréhensibles et pose sa main sur celle de l'homme musculeux, qui s'écroule presque aussitôt ! Il n'est pas mort, mais ne parvient plus à se relever.

En fait, l'homme à terre s'appelle Melkir : il est guide dans les environs, car il a besoin d'argent en attendant que ses compagnons (un mage et un prêtre) décident de repartir à l'aventure. L'homme sur le cheval, qui n'est autre que le Mage Sombre, lui doit de l'argent suite à une expédition qu'il a faite pour lui. Il espérait l'obtenir en le molestant un peu, mais le sort d'Affaiblissement du mage le plus célèbre de la ville l'a quelque peu dérouté.

Guildes de roublards et de voleurs notables :

Aucune depuis l'arrivée d'Aurel sur le trône. Kadir, à l'instar de Barragosta, a fait le ménage à Carfax où tout regroupement d'activités « douteuses » (ce terme incluant le commerce mais excluant la magie). On murmure cependant que dans les égouts de la cité, une société secrète de voleurs, issue de l'ancienne guilde du Serpent, officierait toujours.

Cultes notables :

- La Tour de feu, temple d'Uron ; Maître tutélaire Kalie « yeux de braise », une femme obstinée et courageuse. 26 prêtres, 96 suivants. Le temple est une tour solide, d'aspect sévère, bien que l'intérieur soit plus chaleureux.
- L'Autel de la créativité, temple Lurmina. Feril Aerial, une demi-elfe amicale qui aime rendre service, est la maîtresse des lieux. L'Autel de la créativité est un lieu convivial où sont acceptés les non-pratiquants de Lurmina, à condition de ne pas gêner les nombreux bardes venus chercher leur inspiration au temple. Ce dernier est constamment rempli de jeunes hommes et de jeunes filles superbes (qui servent de modèles en sculpture et en peinture), pour le plus grand plaisir des bardes qui demandent asile au temple. 17 prêtres, 101 suivants.
- Le Manoir des exploits, temple de Gornar. Le bourru Jir Arkmin est le gardien du temple. Tout héros n'ayant pas d'endroit où loger sera sûr de trouver asile dans ce temple, sauf les bardes et les magiciens, qui seront dirigés vers le temple de



Bohpo, plus apte à les recevoir. Les relations entre les trois grands temples sont en effet très bonnes. 20 prêtres, 78 suivants.

- La Maison de la Culture, temple de Bohpo : 13 prêtres, 60 suivants. Ce temple est dirigé par Gulim, un vieil homme fatigué mais très amical. C'est dans ce temple que se tient la bibliothèque de Carfax, et les Capes d'argent aiment cet endroit en raison de son calme et de sa quiétude.
- Chapelle de la protection, chapelle d'Iniva : 1 prêtre, 7 suivants. Développé par Cyrrus, un jeune prêtre aventurier (« les trois incroyables ») qui profita de l'inactivité de son groupe pour créer son propre temple. La chapelle est encore petite, mais Cyrrus ne désespère pas de la voir s'agrandir. C'est un personnage travailleur et amical, qui accepte facilement l'aide d'autrui.
- Chapelles de Dakrel', Lucrine, Marblus, Shala, Xamidi.



Tavernes et auberges :

I Tavernes

- La Tour du faucon (moyenne/bon marché) est une taverne pittoresque ayant pour cadre une tour des anciennes fortifications. La clientèle est essentiellement composée d'habitues et de vieux briscards de Carfax : Les anciens soldats et les vieux officiers aiment à s'y retrouver, et les discussions ont pour principaux sujets des faits d'armes, récits de batailles épiques et autres exploits de jeunesse. Cette taverne est tenue par un ex-sergent de l'armée royale, nommé Ruldik . Il est aisément reconnaissable car il porte un crochet en guise de main droite.
- L'Épée de Carfax (bonne/ coûteuse) est un commerce florissant et bien fréquenté, où le service est impeccable et la nourriture de très bonne qualité. Cette taverne est tenue par Falganir (nm LB G8) un nain trapu à la barbe rousse. Discret et sans histoire, il sait néanmoins se défendre si on menace son établissement
- Le Heaume d'Acier (moyenne/modéré) est très austère et très sombre, mais on y boit la meilleure bière de la région. Elle est dirigée par un vieux gnome du nom de Bois-Feuille.
- Chez Alfrim (pauvre/modéré). C'est un endroit situé dans un des pires quartiers de la ville, et la clientèle y est rare. Quand il y en a, cela dégénère généralement en bataille générale et les frais de remplacement du mobilier sont importants. Voilà pourquoi Alfrim, le propriétaire, un homme honnête

mais faible, se demande s'il ne va pas finir par mettre la clé sous la porte.

- Le Salon des Saints Sobres (bonne/coûteuse) est un endroit calme et chaleureux, le tout dans un décor luxueux et moderne. Un détail cependant : on n'y sert pas d'alcool. Gina, la propriétaire, déteste en effet l'alcool et ses effets ravageurs sur les clients.
- Le Cœur du Dragon (modéré/ coûteuse) est toujours bondé et bruyant, mais c'est un lieu apprécié des bardes et des aventuriers. Mirna et Jon Stuckword, des immigrés Falliens, possèdent l'auberge. C'est un couple simple et calme, qui s'occupe avec amour et attention de leur commerce. Travailleurs, ils n'entretiennent pas moins d'excellentes relations avec leurs employés et la milice. Mais leur vie ne serait parfaite que s'ils pouvaient avoir un enfant.

I Auberge

- Le Temple de la Béatitude (bonne/ coûteuse) est une auberge cossue et agréable, où il est possible de rencontrer nombre de belles jeunes filles. Maya, la patronne, passe pour une commerçante intraitable en affaire, et particulièrement à cheval sur l'ordre de son établissement. C'est du moins pour cette raison qu'elle justifie la présence d'un service de sécurité dans son auberge... Cependant, les autorités la soupçonnent de proxénétisme (ce qui, bien que la prostitution soit tolérée, est interdit).
- L'Auberge de l'Aube (bonne/modérée). Une auberge de petite taille qui affiche toujours complet. Son tenancier, Grimir est un guerrier qui a troqué l'épée longue contre le torchon et le tablier il y a une dizaine d'années.
- Les Mages Gestueux (bonne/coûteuse). Un lieu de grande classe où les chandelles sont allumées à grand renfort de lumières continues, et enrichi d'animations illusoires. Les mages de passage y sont chaleureusement accueillis, et les Capes d'argent aiment à y résider. Ce lieu est tenu par un couple de mages affiliés la guilde, Davis et Gayna qui animent leur auberge grâce à leurs talents magiques.
- Le Doux Repos (modéré/coûteuse), dont la partie taverne est ouverte jusqu'au premières heures du jour, est particulièrement bruyante et les altercations y sont monnaie courante, ce qui fait baisser l'auberge d'une étoile au célèbre « guide Gisselin » du barde du même nom. Son propriétaire, Armir Selvis, un simple commerçant, fait tout pour remédier à ce problème, mais presque personne n'accepte de s'occuper de la sécurité de son auberge.

Personnalités locales :

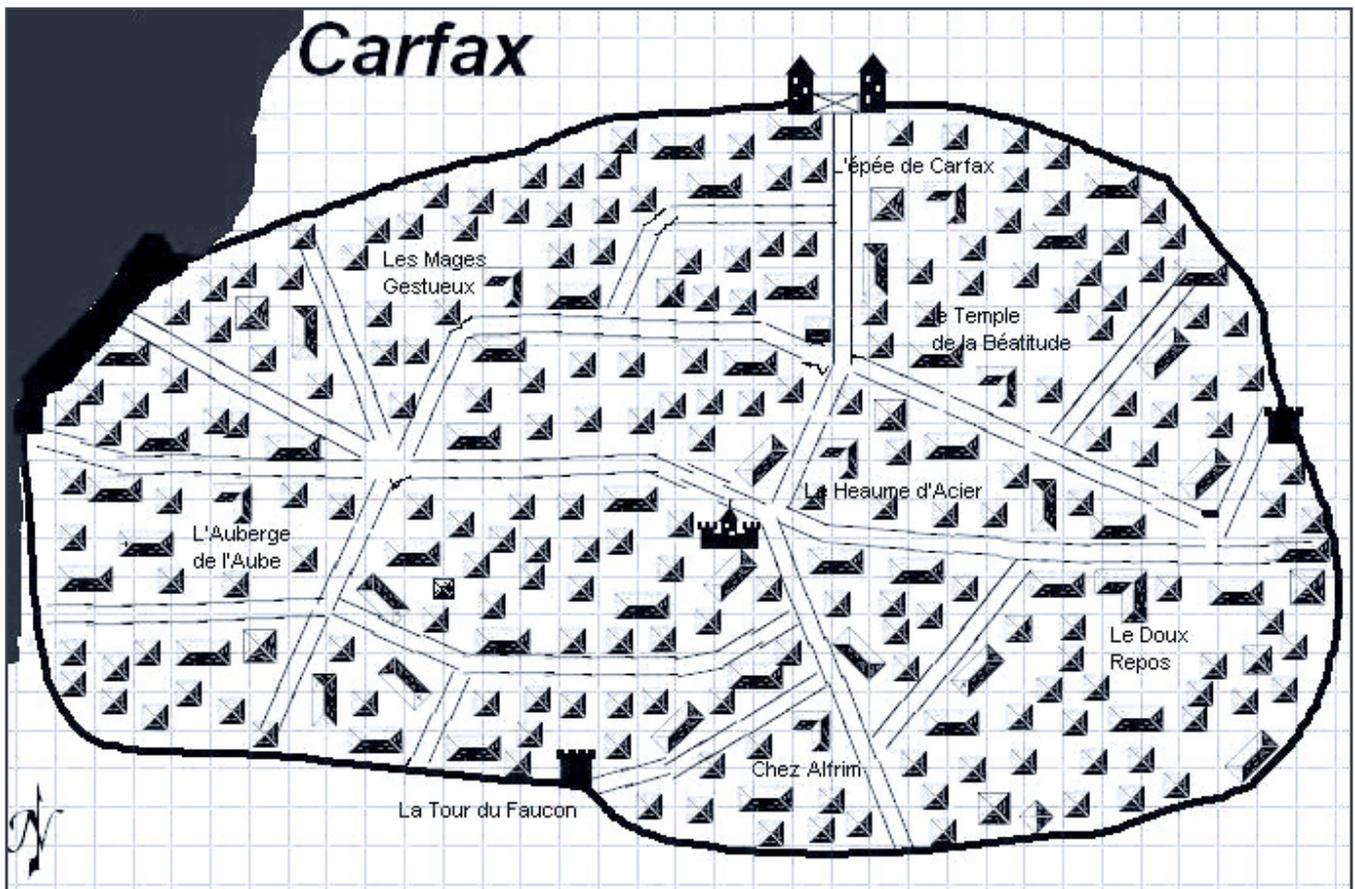
- L'irrévérencieux Mage Sombre, doté d'un humour aussi noir que sa tenue (*voir* la section « mages importants »).
- Pit le futé, receleur, un gnome rusé et malicieux, connu comme le loup blanc des autorités et des malandrins de Carfax. Curieusement, il n'a jamais été arrêté car il n'y a jamais assez de preuves pour l'inculper. On murmure qu'il aurait des dons de magicien et qu'il ferait disparaître les objets compromettants...
- Hectir Selvis, un vieux guerrier barbu et paisible qui prend parfois sous son aile de jeunes combattants inexpérimentés. Il a servi longtemps dans l'armée, et a obtenu plusieurs décorations pour son courage et sa bravoure. Il est certain qu'en cas de guerre durable, Kadir ferait sûrement appel à lui pour des manoeuvres militaires. C'est le frère aîné d'Armir, le propriétaire du Doux Repos.
- Maître Sargon, marchand halfelin, est le porte-parole des gens de sa profession. Il est à l'origine de la création de nombreuses foires et marchés dans la ville, et est un membre influent du conseil des quarante, et en raison de sa position et de ses actions, il échappa de justesse à une tentative d'assassinat en l'an 845 Ep.IV.

• Syltha Jansare est une jeune elfe qui commença sa carrière de barde comme crieuse. Remarquée par Feril Aerial, elle a pu, grâce à son aide, monter des opéras et des ballets. Elle possède aujourd'hui sa propre salle, Les Ailes du cygne, située non loin du temple de Lurmina.

• Melkir est un solide gaillard d'une vingtaine d'année, installé depuis peu dans la région. C'est un boulingueur, qui gagne sa vie comme guide maritime faute de mieux. Il fait partie du même groupe que Fro le Mage blanc, et attend avec impatience de repartir en aventure, car la vie sédentaire ne le satisfait guère.

Éléments remarquables de la ville : Carfax est reconnue architecturalement pour ses nombreuses petites tours de pierre rouges, qui ornent les murailles de la cité. Il faut également mentionner la Fontaine des 1001 supplices, oeuvre inquiétante et géniale du sculpteur Vyrman Marcio Délino, située dans le quartier marchand de la ville.

Vie locale : Carfax étant avant tout une cité commerciale, la vie est rythmée par le port, les marchés et les diverses fêtes pendant lesquels les marchands réalisent des profits importants. Les habitants de Carfax, quant à eux, sont des gens relativement paisibles et loyaux, et bien qu'ils se méfient un peu des étrangers, ils ne les traitent au pire qu'avec indifférence et évitent de montrer leurs craintes, essayant d'être le plus agréable possible.



Présentation :

J'ai toujours apprécié de passer par Althir, mon bon monsieur ; vous savez, ici, avec le nombre de marchands itinérants qu'on croise, pour sûr qu'on est bien reçu ! Althir c'est la ville idéale pour échanger les marchandises qu'on obtient dans le sud du pays contre des produits venus de Carfax ou de Fanin. De plus, j'avoue que j'apprécie de séjourner dans cette jolie ville, vivante et dynamique. Je peux vous dire qu'après avoir traversé les mornes Collines Ulthisiennes, se retrouver ici, au chaud dans une vraie taverne, avec des filles, de la bière et de si bons rôtis, c'est un régal ! En outre, pour nous autres, marchands, c'est ici qu'on rencontre le plus de marchands d'origines différentes, et il est toujours bon de converser avec des collègues pour apprendre quelle est la mode à Carfax ou à Ryàn ! Enfin, j'aime également les histoires que racontent les petits vieux d'ici, surtout celle qui parle du fameux dragon de cuivre... Quoi, vous n'êtes pas au courant ? On raconte qu'un dragon vivrait dans les environs... mais asseyez-vous donc, qu'on en discute autour d'une bonne chopine...

Faldim, marchand ambulant.

Situation : Située au croisement des trois grandes routes commerciales de l'Ulthisie Occidentale, Althir jouit d'une situation exceptionnelle en ce qui concerne le commerce de la région. Nombreux sont les commerçants à s'être installés ici pour jouir d'un maximum de courants d'affaire. Les marchands ambulants sont légions et les foires locales sont très prisées dans la région et au-delà.

Qui dirige : Le gouverneur de la ville n'est autre que le Comte Galdim, anciennement Baron de Birnidir ; le comte d'Althir étant décédé en 872 Ep. IV sans descendance, le baron Galdim de Birnidir, proche de Panhrir Ier et cousin de feu le comte d'Althir, a reçu en héritage le Comté en même temps que l'administration de la ville (il a cependant abandonné la Baronnie du Birnidir). Galdim est un politicien avisé, doublé d'un personnage sympathique, qui sait s'entourer de bons conseillers, tel Feuille-de-Houx, son Chambellan Gnome, au service de la famille depuis 3 générations. Galdim est un épicurien qui apprécie les belles choses et les belles jeunes femmes (on lui connaît de nombreuses aventures extra-conjugales). Musicien à ses heures, Galdim n'en oublie pas moins ses responsabilités et administre la ville d'Althir avec justesse et efficacité.



Blason du Comté d'Althir

Qui dirige réellement : Feuille-de-Houx, le Chambellan gnome de Galdim, est son principal aide de camp. Feuille-de-Houx est un très bon organisateur et a la responsabilité des fêtes et des foires commerciales qui rythment la vie de la cité. Le vieux gnome, en plus d'être lui aussi mélomane (il donne d'ailleurs des cours à Galdim), aime structurer et améliorer sans cesse le fonctionnement de la ville. Si les grandes décisions appartiennent à Galdim seul, Feuille-de-Houx est dans les faits la personne qui fait fonctionner la ville au quotidien. Tous les jours, il consulte dans son bureau au Manoir d'Althir, et organise des réunions journalières avec le commandant Rinir, Gorlis le Barbu ou encore le Chambrier Sivir, un homme timide en charge des finances de la ville.

Population : 13 000 toute l'année, mais ce chiffre peut doubler pendant les foires commerciales.

Principaux produits : On peut trouver de tout à Althir, mais plus principalement des tissus, des vêtements, de la fourrure et du bronze. Les champs avoisinants permettent également de trouver de grandes quantités de seigle et de froment.

Forces armées : Le chef des Armées d'Althir est le Commandant Rinir. Malgré son expérience, Rinir n'est pas un combattant si redoutable que cela, et il n'apprécie pas beaucoup le maniement des armes. En revanche, c'est un extraordinaire meneur d'hommes et un fin stratège. Il sait négocier et gagner du temps, et dans sa jeunesse il a plus d'une fois évité les débordements dans la ville grâce à ses talents de négociateur. Rinir dirige une force d'environ 500 hommes bien entraînés et convenablement équipés. Quelques magiciens issus de la petite école de magie les renforcent.

Mages notables :

- **Hyrkus** : il est le fondateur de la petite École de Magie d'Althir, fondée dans les années 860. Une demi-douzaine de jeunes mages en sont issus chaque année. Hyrkus, sans être spécialiste lui-même, a mis l'accent sur l'abjuration dans son établissement. Les jeunes mages qui parviennent au terme de leur formation sont bien souvent enrôlés dans les Forces Armées de la ville afin d'apporter un soutien efficace aux soldats. Avec l'âge, Hyrkus songe à se choisir un successeur, mais il n'y a pour le moment personne qui ne le satisfasse parmi ses professeurs.
- **Sangir** : il est un vieux magicien un peu bourru, spécialisé dans l'illusion. Il a longtemps travaillé dans un cirque avant de s'établir définitivement à Althir. Autodidacte, il considère que la Magie est un art bien délicat, qui doit rester mystérieux et qui ne doit pas être mis à la portée de tous. En cela, il s'est souvent opposé par le passé à Hyrkus, surtout lorsque ce dernier a fondé l'École de Magie de la ville. Sangir, quant à lui, ne prend que de très rares apprentis, triés sur le volet, et jamais plus d'un à la fois.
- **Percir** : magicien natif d'Althir qui aime les énigmes et les devinettes. Il est donc devenu tout naturellement une sorte de détective magique, résolvant les cas les plus mystérieux se déroulant en ville. Malgré son jeune âge, les forces armées de la ville font souvent appel à lui dans des situations compliquées, où sa science du raisonnement et ses talents magiques font le plus souvent merveille.

Cultes notables :

- **La Flamme Céleste**, temple d'Uron : 25 prêtres, 66 suivants. Ce temple est le plus ancien de la ville. Il est entièrement construit à l'aide d'une pierre de couleur jaune, probablement colorée grâce à une action magique lors de la conception du bâtiment. L'entrée est particulièrement impressionnante grâce à deux grandes colonnes formant le porche. Le chef spirituel de ce temple est Ortanir, un homme d'une bonne soixantaine d'années qui est particulièrement apprécié dans l'ordre pour sa connaissance de l'histoire du culte, notamment en termes d'architecture des temples. Depuis quelques années, il est assisté dans sa tâche par Elmiël, un demi-elfe ambitieux mais très loyal, âgé d'une quarantaine d'années. Ce dernier ne semble avoir qu'une seule faiblesse : il collectionne les ouvrages traitant des monstres divers et variés. Tous deux forment une équipe efficace et soudée.
- **Le Palais de la Négociation**, temple de Lucrine : 18 prêtres, 59 suivants. Ce temple est le lieu d'échange privilégié des marchands ; en effet, ce dernier est construit en forme de demi-cercle et se trouve en plein centre de la ville, et en son centre, on trouve le Petit Marché d'Althir, qui n'a de petit que le nom. C'est un centre d'échange impressionnant,

bien qu'aucun marchand n'ait la place d'y tenir une échoppe tellement acheteurs et vendeurs se bousculent. Il s'agit plus d'un lieu de tractation et de négociation de prix sur des biens et des services que le lieu où s'achètent physiquement les biens et les services en question. On peut également s'y présenter pour vendre un objet unique comme une pierre précieuse ou un objet d'art, même si on n'est pas commerçant soi-même. Mais gare ! Malgré la vigilance du grand prêtre, Rilim, un homme rusé et observateur, tire-laines et charlatans sont monnaie courante dans le Petit Marché, et nombre de néophytes se font bernier la première fois qu'ils s'y rendent.

- **Le Repaire des Thaumaturges**, temple d'Iniva. 22 prêtres, 41 suivants. Ce petit temple est des plus conviviaux. Il abrite notamment bon nombre de nécessaires ainsi qu'un hospice ainsi qu'une petite léproserie. Kidian, un demi-elfe calme et volontaire, gère ses maîtres-soigneurs avec efficacité et conviction.
- **Le Manoir de l'Illumination**, chapelle de Bohpo. 7 prêtres, 4 suivants. Pas très loin du Petit Marché, on trouve le Manoir de l'Illumination, un petit lieu de culte réservé à Bohpo, abritant notamment en sous-sol une bibliothèque bien documentée. On y trouve notamment quelques ouvrages magiques assez rares, mais il faut montrer patte blanche pour pouvoir y accéder. Eldrir, le responsable de la chapelle, est en effet intraitable quant à l'accès à la bibliothèque.
- **Le Temple de l'Équilibre**, temple de Marblus : 17 prêtres, 20 suivants. Ce temple robuste et ancien sert de cour de justice à la ville d'Althir ; on y trouve un nombre incalculable de tribunaux et de salles d'audience. Le responsable du temple est également le conseiller principal du Prévôt, et se nomme Gorlis le Barbu, en raison de sa longue barbe grise, connue dans toute la ville.
- **Le Manoir des Spectacles**, chapelle de Bohpo : 6 prêtres, 6 suivants. Cette petite chapelle prend place dans une ancienne demeure bourgeoise. Le rez-de-chaussée est réservé aux prêtres, mais le rez-de-chaussée est aménagé en salle de spectacle. Le clergé local, dirigé par Elvym, n'a pas les moyens de jouer les mécènes, mais en revanche, il aide à la découverte de jeunes talents en les faisant se produire au Manoir des Spectacles.
- **La Maison des Nuages**, Chapelle de Xamidi : 9 prêtres, 12 suivants. Situé dans le Nord de la ville, ce lieu dédié à Xamidi est dirigé par un certain Ikir le Brun, un prêtre compétent mais au caractère ombrageux.
- **Chapelles d'Abbo et de Shala.**

Guildes de roublards et de voleurs notables : Malgré « la chasse aux voleurs », la croisade lancée par le souverain Aurel, la ville a toujours attiré les organisations clandestines. En 838 Ep IV, la guilde de la Dent du Cobra fut démantelée et il fallut attendre plusieurs années pour voir reflourir une guilde à Althir. Vers 852, une nouvelle organisation se constitua sous le nom de L'Œil du Borgne, paraît-il en référence au fondateur de la Guilde. On sait très peu de choses sur ce groupement discret, en dehors du fait que l'organisation agit sur la ville et dans les environs, notamment sur le trafic de marchandise mais aussi très certainement dans d'autres domaines plus ou moins recommandables.

Boutiques d'équipement : Au carrefour de plusieurs routes commerciales d'importance, malgré son éloignement de la mer, les boutiques d'Althir sont la plupart du temps bien fournies, même au plus fort de l'hiver.

I Tavernes et Auberges :

- **Au Cheval Fou :** L'auberge du Cheval Fou est un bâtiment en U abritant notamment de grandes écuries, et est la plus grande auberge d'Althir. L'étage de l'auberge est entièrement composé de chambres à coucher. Le soir, la partie taverne de l'auberge accueille des spectacles de bateleurs, et lorsque le temps est clément, des dresseurs hippiques viennent présenter leurs numéros dans la cour sous le regard des clients confortablement installés à l'ombre des pruniers de ladite cour. L'aubergiste est un homme rondouillard et affable répondant au nom de Manolo (un émigré des ConSudre). On prétend que s'il est toujours célibataire, c'est qu'il préfère les jeunes hommes...
- **L'Étalon Ombrageux :** une belle taverne avec des tableaux aux murs, des chandeliers sur les tables, des lustres et les meilleurs musiciens des environs qui se produisent en salle. Le service est presque trop obséquieux, à la limite du pompeux, mais force est de constater que les mets proposés sont de qualité et que la cave à vins est de tout premier ordre. Le propriétaire est un bourgeois enrichi du nom de Colnir.
- **Au Nain Bête :** Voici un lieu dont l'origine du nom est assez cocasse : son fondateur, un elfe qui détestait les nains, s'était particulièrement brouillé avec un joaillier nain du quartier des marchands. Il donna ce nom à l'auberge pour faire enrager son ennemi ! Mais le Nain eut sa revanche, car il soudoya les fournisseurs du Nain Bête pour qu'ils vendent à l'Elfe de la nourriture avariée ! L'Elfe fut contraint de mettre la clé sous la porte, et l'histoire ne retint ni son nom, ni celui du Nain joaillier. Quelques années plus tard, l'affaire fut reprise par un jeune bourgeois, appelé



Ralmir. Depuis, ce dernier a relancé l'auberge, même si c'est encore loin d'être le grand luxe. Le choix des alcools y est limité et la nourriture à peine correcte

- **L'Œil de Loup :** L'Œil de Loup passe pour être la taverne la plus mal famée de la ville d'Althir. Fort heureusement, la garde de la ville y fait de fréquentes rondes, sous l'œil mauvais des clients aux mines patibulaires. Il n'est pas rare qu'un habitué ou un voyageur de passage y soit blessé lors d'un règlement de compte. Malgré un service déplorable, force est de constater que Morthir, le tavernier au pied-bot, est un excellent cuisinier.
- **Les Vignes :** Cette taverne chaleureuse se trouve en plein centre-ville d'Althir. De construction ancienne, la bâtisse a très certainement connu des heures plus glorieuses et le confort n'est pas la qualité première de l'endroit mais l'ambiance est restée très agréable. L'immense comptoir central permet aux différents clients d'engager facilement la conversation avec son voisin, et permet aux plus renfermés d'observer Rilstir, l'aubergiste, en train de préparer la nourriture avec amour. La taverne est à l'image de son propriétaire : simple mais sympathique. Les habitués y ont le contact facile mais aussi la langue bien pendue, et on peut toujours apprendre un tas d'informations intéressantes lorsqu'on traîne là-bas une heure ou deux. En dehors du bar central, un bar annexe, un peu plus calme, permet aux marchands de passage de traiter quelques affaires de manière un peu plus discrète. En hiver, deux petites cheminées permettent aux clients de ne pas mourir de froid.
- **Le Vieux Hibou :** Le vieux bâtiment du centre-ville a encore fière allure, sur la place principale d'Althir. Un hibou en cuivre, le bec coiffé de lunettes d'approche, surplombe l'entrée de l'auberge et semble souhaiter la bienvenue au visiteur. La salle est bien disposée et accueillante, très éclairée. On y mange très bien et le service est très bon. Tous les soirs, des musiciens du quartier viennent se produire, avec plus ou moins de talent. Si la partie taverne est très appréciable, en revanche les chambres laissent à désirer ; L'aubergiste est un homme râblé du nom de Folgir.

Personnalités Locales :

- Mavonir, rodeur : Mavonir est un natif d'Althir, mais il s'est très vite senti attiré par la nature et les déplacements, ne supportant que très modérément le grouillement incessant de la ville. Il est connu pour être un des meilleurs guides de la région, et nombre de marchands font également appel à lui pour traverser les Collines Ulthisiennes. Ses tarifs sont élevés, et il insiste toujours pour avoir carte blanche sur le choix des mercenaires qui vont composer une éventuelle escorte. En dehors du travail, Mavonir est plutôt un solitaire, qui ne se sépare jamais d'un gros loup au pelage noir le suivant comme son ombre.
- Elcin, dit « le boiteux ». Elcin est un personnage fantasque qui traîne en permanence du côté du Petit Marché. C'est un chineur hors pair, sans cesse à la recherche de bonnes affaires pour lui-même ou pour ses clients, dont il préserve scrupuleusement l'anonymat. On raconte qu'il aurait des contacts avec la pègre locale, l'Œil du Borgne, et que certains de ses clients seraient des magiciens à la recherche d'éléments de sorts assez rares. Le boiteux a un physique disgracieux : l'un de ses pieds est tordu, ce que lui donne une démarche un peu claudicante (d'où son surnom), ses yeux sont globuleux et il n'a plus beaucoup de cheveux en raison de son âge avancé. Mais bien qu'il aime se faire passer pour fou, ses amis le savent malicieux et observateur. Il est apprécié des commerçants d'Althir et des habitués du Petit Marché.
- Milcer, menuisier. Originaire de Fall, Milcer passe pour être le meilleur menuisier de la région ; il est sûr, travaille vite et bien, mais ses tarifs sont élevés et son carnet de commande déborde. Il a notamment réalisé du mobilier pour la famille royale ainsi que de très nombreuses oeuvres d'art en bois.
- Arkàn, musicien. Révélé par le Manoir des Spectacles il y a quelques années, Arkàn est sans

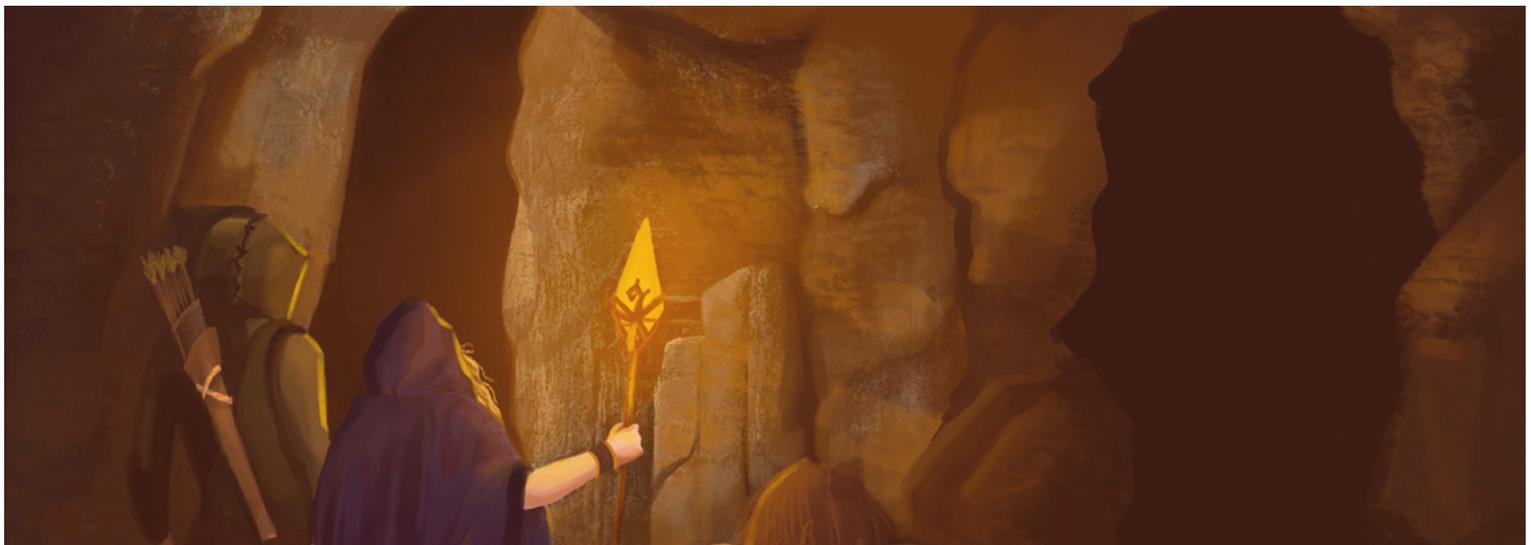
conteste le barde le plus apprécié en ville. Sa famille est originaire de Carnùr, mais lui a toujours vécu à Althir. Arkàn trimbale son luth dans tous les coins d'Althir, et en plus d'être un excellent musicien, il est un excellent conteur. Les nobles des alentours s'arrachent ses services pour les soirées qu'ils organisent.

- Lintha, guide. Voici un autre guide connu dans la région. Spécialiste des plantes, Lintha est très souvent employée pour rechercher des herbes rares ou des produits particuliers. Contrairement à Mavonir, Lintha ne déteste pas se retrouver en ville, du moment qu'on y trouve de la verdure. Elle apprécie les jardins en fleurs et la beauté des parcs. Ce que peu de gens savent, c'est que Lintha est également une informatrice douée, membre de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs.

Histoire et Vie locale : Althir jouit d'une situation géographique et économique qui fait d'elle une plaque tournante du commerce entre les grandes villes côtières du nord (Fanin, Carfax) et les villes du centre et du Sud-Ouest (Barragosta, Fang, Zamar).

Les marchés sont nombreux et le marché aux chevaux organisé trois fois par mois attire toujours beaucoup d'acheteurs et de caravanes protégées par des aventuriers. Les Grandes Foires, qui ont lieu pendant 5 jours en Abbor et en Marblusor sont également des événements majeurs pour la ville et sa région.

Concernant les légendes locales les plus folles, la plus surprenante est sans conteste celle qui raconte qu'un Dragon de Cuivre aurait élu domicile dans la région il y a bien longtemps, et qu'il aurait comme mission de protéger une porte donnant directement sur les enfers... voilà pourquoi, selon la légende, on ne voit jamais le dragon : c'est parce qu'il est trop occupé à défendre la région contre les créatures démoniaques voulant passer le portail.





L'ULTHISIE DU NORD

Présentation

C'est la province de Fanin. L'Ulthisie du Nord tire la majorité de sa richesse de la puissance économique de Fanin, elle-même obtenue grâce aux produits de la pêche. La province est évidemment très dépendante de sa grande cité, même si elle possède d'autres activités qui permettent de diversifier le commerce (...). Enfin, la région est également tristement célèbre pour être le théâtre d'attaques répétées des pirates (...).

Ressources et Commerce

Les calanques de la côte nord facilitent la pêche, véritable ressource économique de la région, mais aussi la contrebande car les calanques se prêtent à la discrétion. Au sud de Fanin, on trouve beaucoup d'arbres fruitiers. Enfin, à l'est de la grande cité, on trouve de grandes étendues boisées qui fournissent de quoi se chauffer pour l'hiver, mais aussi de la fourrure et de la viande d'ours, car les ours bruns sont très nombreux, et beaucoup de chasseurs d'ours viennent vendre les peaux et la viande à Fanin (...). On exporte vers les autres provinces la célèbre bière de Fanin, forte et savoureuse, ainsi que des étoffes de qualité correcte.

Faune et Flore

Comme je vous l'ai expliqué, la région est très boisée, tant en arbres fruitiers qu'en bois pour le chauffage. Mais on trouve également des champs de blé et surtout d'orge, qui permettent de fabriquer la fameuse bière de Fanin (...).

La Montagne Rouge est le seul point d'altitude de la région. Il est impossible d'y faire pousser quoi que ce soit. C'est en revanche le repaire de quelques tribus de gobelours et d'ogres malfaisants, qui n'osent cependant que rarement s'attaquer à la civilisation, préférant la protection de la Montagne Rouge. Celle-ci est peu élevée, et son nom de « Montagne » est un peu exagéré. Une partie de ses risques se trouve également grandie par le folklore local, et la présence de Golm le dragon Rouge, qui fut tué par Aganim il y a maintenant de nombreuses années. Mais la croyance locale est tenace, et on murmure qu'aujourd'hui, plus dangereux que

les orques et les gnolls, on peut rencontrer dans ces Monts une terrible société secrète de sorcières... mais voyez-vous, bien que je n'ai jamais eu l'occasion de vérifier par moi-même, je n'attribue que peu de crédit aux rumeurs de villages telles que celles-ci. On trouve également de nombreux ours grizzly (...).

Dans les forêts de l'est, on trouve surtout des ours bruns ainsi qu'une ou deux tribus d'elfes des bois et de farfadets. Les chasseurs d'ours, nombreux dans la région, ne sont pas appréciés des Elfes qui ont fait de l'ours leur animal sacré. De surcroît, les prêtres de Fresha cherchent à faire limiter la chasse des ours dans cette partie de la province, mais se heurtent aux coutumes locales qui sont parfois ancestrales. En effet, les villageois de la province fêtent une fois par an, le 19ème de Marblusor, la fête du Monstre. Il y a bien longtemps, en effet, un ours de près de 3 m de haut, selon les anciens, fut attrapé par les chasseurs. On lui attribua la mort de plusieurs troupeaux de moutons, chose assez difficile à croire étant donné que les ours ne s'aventurent pas en dehors des forêts et sont herbivores. Toujours est-il que depuis, le 19ème de Marblusor est un jour de fête (mais pas férié, la fête n'a lieu que le soir), au cours de laquelle, des villageois, déguisés en chasseurs, et d'autres, déguisés en ours, miment la chasse du Grand Ours sur des airs de musique pendant que les autres trinquent au coin des grands feux élevés pour l'occasion (...).



Noblesse

En plus des terres royales, la province de l'Ulthisie du Nord comprend le Duché de Fanin, la Baronnie de la Colline Rouge, la Baronnie de Lanurgis et la Baronnie du Val-Gris.



Blason de la Baronnie de la Colline Rouge

Instantané : De passage en Ulthisie...



Dans une petite auberge d'Ulthisie Occidentale, près d'une route commerciale, un cavalier portant une intrigante armure d'écaillés de couleur rouge et l'épée longue au côté s'arrête pour se restaurer. La présence de ce mystérieux personnage éveille l'intérêt des autres clients, mais personne n'ose aller lui parler. En fait, ce mystérieux voyageur n'est autre qu'Aganim, le Duc de Fanin ! Que peut-il bien faire ici, seul, visiblement pressé ?

Un peu après l'arrivée d'Aganim, pendant que celui-ci dîne, une bande de brigands attaque l'auberge, mais on s'aperçoit bien vite qu'ils en veulent à Aganim. Pourquoi ? Qui sont ces hommes ? Comment étaient-ils informés de la présence du dirigeant de Fanin en ces lieux ?



FANIN

Statut : Port du Nord

Qui dirige : Aganim de Fanin, un désormais célèbre tueur de dragons, pour avoir combattu et vaincu plusieurs vers dont un dragon rouge appelé Golm. C'est ce qui lui a d'ailleurs permis de devenir le nouveau dirigeant de la ville.

Qui dirige réellement : C'est bien Aganim qui dirige la ville, mais il est aidé dans son entreprise par son ami, le mage Egosthe. C'est un de ses anciens compagnons de voyage qui lui sert de conseiller en accord avec le fameux barde « Gogo le bouffon ».

Instantané : **En trainant dans Fanin...**



Un soir, dans la ville de Fanin, à l'auberge de Cholton. Située dans un quartier un peu mal famé, l'auberge accueille comme chaque soir une clientèle hétéroclite et louche (voir description). C'est cependant l'endroit rêvé pour obtenir des contacts avec la pègre locale. Alors que la soirée est déjà bien arrosée et que la nuit a déjà enveloppé la ville, une dispute éclate entre deux clients, et très vite, la divergence se transforme en bataille générale. Peut-être les PJ sont-ils directement impliqués ? Peut-être ne sont-ils que spectateurs ? Toujours est-il que la Milice intervient et arrête un petit groupe de personnes et les jette au cachot.

Décuvant ou maugréant sur leur sort, les prisonniers vont recevoir une visite inattendue : celle d'un mystérieux bonhomme qui n'est autre que Gogo le Bouffon. Celui-ci propose un échange aux prisonniers : soit ils exécutent une tâche pour lui, soit il s'arrange pour que l'affaire de l'auberge se termine devant la justice locale, avec forte amende à la clé, voire peine de prison... Quelle est la périlleuse mission que veut confier Gogo le bouffon aux malheureux prisonniers ? Pourquoi les utilise-t-il eux, plutôt que d'agir en personne ? Et d'ailleurs, c'est peut-être lui qui s'est arrangé pour que les prisonniers soient provoqués dans l'auberge et arrêtés ?

Population : 80 583 (rôle actuel des impôts) ; la population passe en été à environ 86 000.

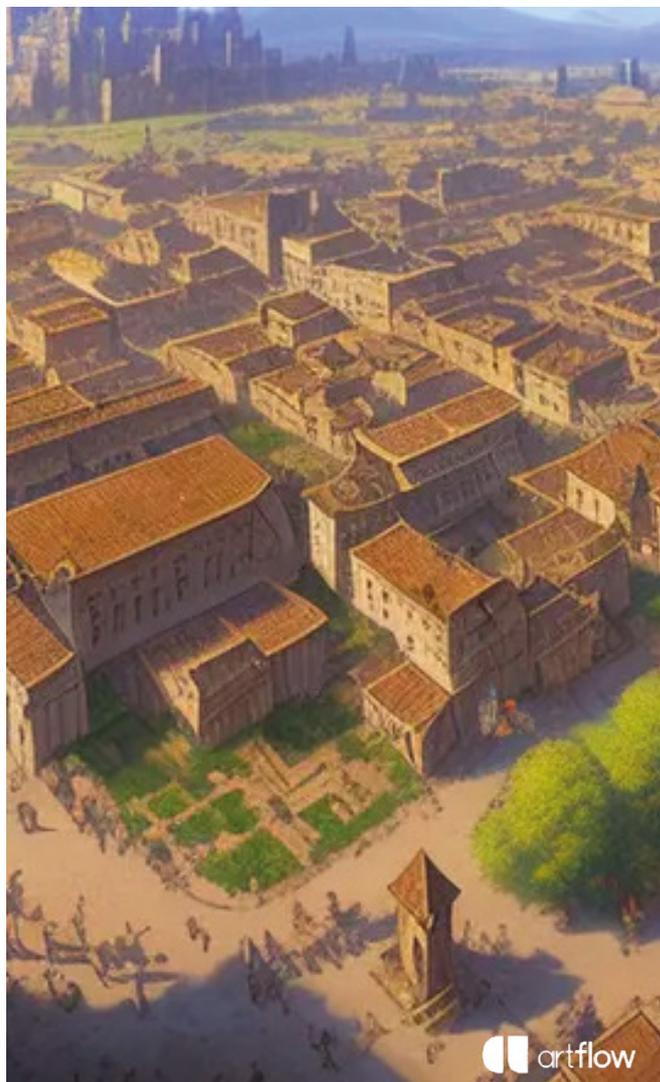
On dénombre cinq mille nains qui sont d'excellents ouvriers qui participent à la construction de bateaux et d'armes.

Certains font même partie des forgerons de l'armée d'Aganim et usent de leur influence pour négocier à bon prix avec leurs congénères de Carnùr.

On compte également mille Elfes occupant généralement des fonctions assez importantes.

Certains d'entre eux sont d'excellents archers montés et font même partie de la troupe d'élite des « invisibles ».

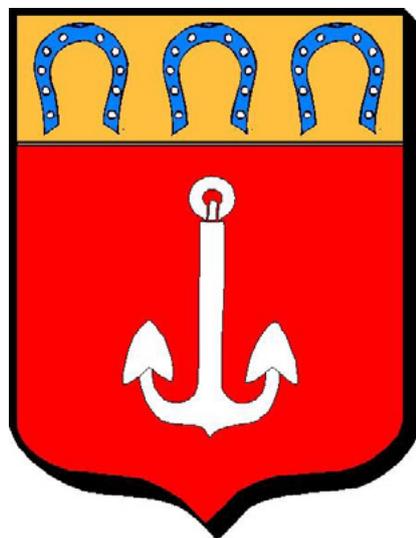
Enfin, deux mille cinq cents halfelins. Ceux-ci ne gênent personne et vivent réunis en communauté dans le même quartier isolé. N'ayant pas vraiment le pied marin, ils préfèrent délester les voyageurs égarés de leurs bourses. La ville peut accueillir un maximum de 90 000 personnes grâce aux grands entrepôts situés dans les quartiers nord.



artflow

Nom des habitants : Les habitants de la ville sont appelés les Faninois et les Faninoises.

Principaux produits : Bière d'excellente qualité, gants, fourrures chaudes (ours brun), tissus, viande d'ours, et surtout poissons.



Blason du Duché de Fanin

Forces armées : L'armée est dirigée par Jorneos, un marin expérimenté venu du Keltenos, qui a autrefois aidé Aganim en personne.

La ville étant placée au bord de la mer dispose d'une flotte composée de seize navires, dont un fier drakkar. Ce drakkar est escorté par quatre dromons. Pour la haute mer, il y a six grandes galères ainsi que cinq longs vaisseaux comprenant chacun 140 soldats.

Tous les navires sont commandés par un guerrier d'expérience, sauf le drakkar qui est dirigé par Jorneos en personne. Deux Couatls font office de gardiens des portes.

De nombreuses machines de guerre sont placées en permanence à l'intérieur des remparts afin de dissuader les armées ennemies.

La ville dispose aussi d'une armée de métier composée de 6000 guerriers du premier au troisième niveau.

Il y a 1000 arbalétriers légers, 1000 archers 3000 fantassins légers et 1000 cavaliers.

Chaque capitaine de guerre dispose d'un mage de niveau intermédiaire pour l'épauler. Ce sont tous des conjurateurs, ex-apprentis de Darol.

Des quartiers sont préparés par la ville afin de pouvoir accueillir les nombreux groupes de mercenaires régulièrement engagés par Aganim, pour renforcer son armée. C'est d'ailleurs souvent les mercenaires qui sont lancés au cœur du combat pour écumer le gros de l'armée adverse et préparer ainsi l'entrée en scène de la véritable armée de métier de Fanin.

Pour les combats au sol, il existe une troupe d'élite nommée « les Invisibles ». C'est une troupe composée de rôdeurs et de roublards. Elle est dirigée par Doyle, un Fallien qui a la réputation d'être un grand stratège. Il est d'ailleurs le sous-chef de l'armée. Cette troupe fonctionne souvent en deux groupes équitables.

Il faut noter que cette troupe dirigée par Doyle est composée de vingt excellents archers Elfes et de soixante humains bien entraînés.. En cas de besoin, des chevaux de guerre légers sont mis à leur disposition.

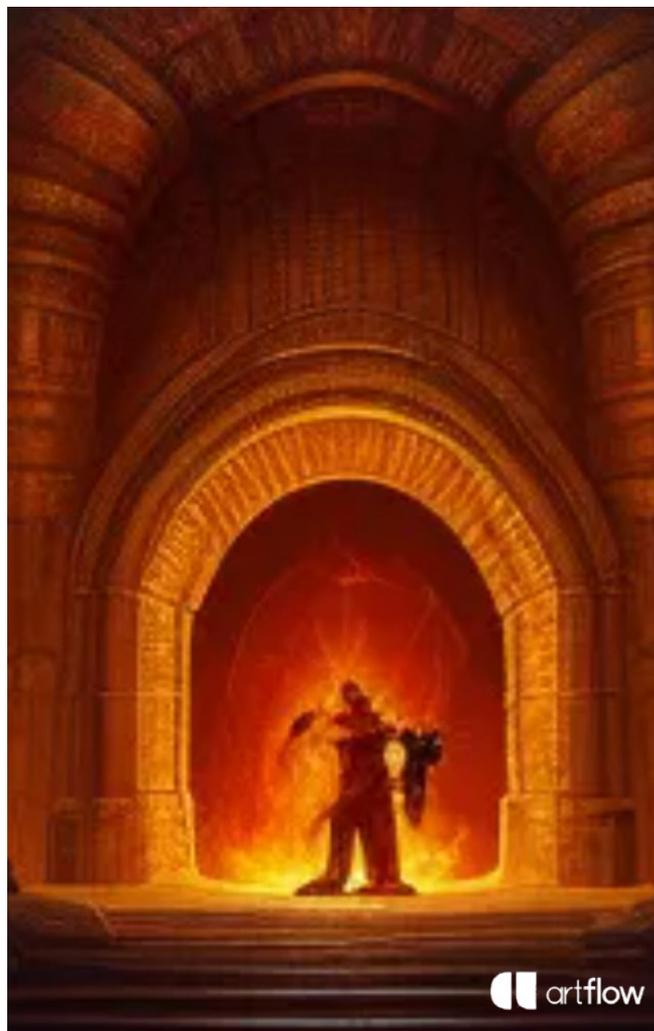
Enfin, en ce qui concerne les attaques aériennes, les mages sont présents pour défendre et surtout supporter les cinq aigles géants montés par des guerriers elfes qui volent pour défendre la ville.



Mages notables : Il y a forcément le grand conseiller d'Aganim, nommé Egosthe. Hormis lui, il n'existe que deux mages résidant toute l'année à Fanin. Il s'agit de Darol, le célèbre dirigeant de la petite école de magie de Fanin, spécialisée dans la conjuration. Il faut aussi préciser qu'il est le dirigeant de la bibliothèque de la ville. Il y a également Melis, un aventurier qui, lorsqu'il n'est pas en quête, s'installe régulièrement à Fanin, profitant de ses trésors et de ses talents de filou pour vivre. Certains soupçonnent qu'il entretienne d'étroites relations avec une guildes de voleurs qui se trouverait dans la ville même de Fanin.

Cultes notables :

- La Demeure du Drakkar d'Argent, temple de Dakrel' : dirigé par Chiris, un homme actif d'une cinquantaine d'années qui croque la vie à pleines dents. 20 prêtres et 110 suivants.
- La Demeure du Soleil Ecarlate, temple d'Uron ; géré par Aganim en personne et dirigé par son assistante Wendy, une belle jeune femme d'origine Fallienne. Il y a 24 prêtres et 280 suivants.
- La Tour du Commerce, temple de Lucrine : 15 prêtres, 90 suivants. Le haut prêtre actuel s'appelle Isin Aquil, mais un jeune prêtre du nom de Dinin a découvert certaines transactions douteuses et le fait chanter...
- Chapelles de Marblus, de Bohpo, d'Iniva et d'Abbo.



artflow



artflow

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Tuniques Noires, une organisation mystérieuse et répandue de voleurs et d'espions dont peut-être le fameux Melis ainsi que de nombreux autres personnages de niveaux divers mais plutôt faibles en général. Ils sont dirigés par un certain Madir dont personne ne connaît la véritable identité. On raconte qu'il s'agirait d'un pirate d'origine Fallienne, mais personne n'a pu vérifier cette information.

Personne ne connaît l'existence de cette guildes hormis quelques roublards bien renseignés et seul Gogo le bouffon émet quelques soupçons à propos de l'existence de cette guildes...

Boutiques d'équipement : Les boutiques de Fanin sont bien équipées toute l'année car il s'agit d'un port axé sur le commerce, qui peut donc importer et exporter dans de nombreux lieux différents.

Repaires d'aventuriers :

- À la Limande Dorée (modérée/bon marché). Un endroit gai et vivant situé sur les quais de la ville de Fanin, qui s'est spécialisé dans le poisson et le confort des aventuriers. On peut y apprendre de nombreuses histoires de marins. Le tenancier s'appelle Kadin. C'est un ancien pêcheur à la retraite.
- L'Auberge des Oreilles Fines (bonne/coûteuse). Lieu paisible et accueillant, célèbre pour ses spectacles de bardes. En raison de la majorité d'Elfes, les nains ne sont pas les bienvenus. L'hydromel y coule à flot, rythmé par les champs mélodieux des troubadours. Le tenancier s'appelle Baldin. Il voulait créer un endroit agréable où les bardes peuvent créer des représentations devant des clients attablés.
- L'Auberge de Cholton (modérée/modérée). Gérée par Cholton. C'est une taverne familiale dirigée par Cholton et sa femme. Ils ont un fils cuisinier destiné à reprendre l'affaire et une fille qui vit de son travail de serveuse. Située dans le quartier halfelin, cette taverne est surtout fréquentée par des halfelins et des humains. C'est une auberge à la clientèle composée de malfrats et de voleurs bien organisés et pas mal expérimentés. (Ce sont pour la plupart des halfelins). A cause des fréquentes bagarres entre les brigands qui composent la population de ce lieu de repos et de repas, Cholton a décidé d'organiser des combats de boxe. Les clients prennent des paris réglementés par Cholton en personne. Cependant les voleurs n'ont qu'à bien se tenir car la milice rôde régulièrement dans ce quartier.
- À la Tête de la Méduse (bonne/coûteuse). Cette taverne est située non loin du quartier noble. Son gérant est appelé Rappenouille. Il est respecté, car tout le monde pense que c'est lui qui a vaincu la méduse dont la tête orne un mur de la taverne, comme trophée de chasse.

Il existe de nombreuses autres tavernes situées dans la ville, mais celles-ci ne comportent aucun élément particuliers.



Personnalités locales :

- Mostir. Il compose des musiques sur dans la langue des dragons. Il assiste Aganim et Egosthe dans tout ce qui concerne les dragons. Il participe à la dissection et à la récupération d'organes importants.
- Pipa et Papi sont des jumeaux de race elfique. Ils sont sculpteurs sur bois de grand talent, et travaillent dans la forêt pour revenir chaque été afin de vendre ou exposer leurs oeuvres.
- Arpyste est un artisan pouvant orner des voiles, boucliers ou autres de blasons. Il travaille uniquement sur commande.
- Savillis est un éleveur et un éducateur d'animaux familiers originaire de ConSudre. Il est capable de leur apprendre à chacun un petit tour. C'est un homme sympathique et un très bon commerçant. En effet, depuis son arrivée dans la ville, chaque famille ou presque a accueilli un petit familier.
- « Fleur des champs » est un gnome coquet à la fine moustache recroquevillée. Il est passionné par la beauté et a décidé de se lancer dans la couture. Il aime travailler en groupe et partager ses idées. Il peut conseiller ses bons amis pour des tissus ou d'autres indications.
- Baldakin est connu pour avoir remporté le grand tournoi de tir à l'arc de Fanin. On le rencontre de temps en temps dans l'auberge des oreilles fines, lorsqu'il passe en ville. Personne ne connaît sa véritable habitation mais certains disent qu'il vit avec sa femme dans une cité elfe. Il est parait-il un excellent aventurier aidé par ses congénères. C'est lui qui fabrique ses arcs et même s'il a décidé de ne pas se lancer dans le commerce, il est cependant susceptible d'en fabriquer pour des personnes qu'il aime bien ou qui lui proposent beaucoup d'argent lorsqu'il est dans le besoin.



Instantané : le vol de l'Arc



Baldakin est inconsolable : son arc fétiche lui a été dérobé, et il doit participer à un tournoi de tir à l'arc très prochainement. Généralement, il ne participe pas à ce genre de mondanité, mais il a cette fois-ci relevé le défi pour venger l'insulte qu'un archer récemment arrivé en ville a proféré. En effet, selon cet homme, les elfes seraient décadents et leur maîtrise légendaire de l'arc serait aujourd'hui largement usurpé!

Baldakin se doit donc de vaincre au tournoi pour sauver l'honneur des siens, mais avant tout, il doit retrouver son arc, quitte à employer des étrangers pour l'aider dans sa tâche...

Éléments remarquables de la ville : Lorsque l'on se poste en haut des remparts ou plus haut encore, on peut voir la Montagne Rouge. Nul ne sait si elle est habitée maintenant, mais autrefois elle le fut par un puissant dragon rouge dénommé Golm qui terrorisait Fanin et surtout ses alentours.

Un jour, le gouverneur, sans descendance et trop vieux pour aller lui-même défier la créature promit son poste de seigneur de Fanin à celui qui ramènerait sa tête.

C'est ainsi que des centaines d'inconscients allaient se jeter à corps perdu dans une bataille sans espoir contre ce puissant monstre. Un jour un paladin revint fièrement avec la tête de Golm. C'était Aganim qui venait de vaincre la créature, ce qui lui permit de prendre le pouvoir à Fanin un an plus tard.

Il faut noter que la montagne a été baptisée ainsi non seulement par la couleur des dragons qui y nichaient mais aussi à cause des milliers de litres de sang qui y ont été déversés.

La ville de Fanin est très jolie et décorée, car Aganim s'est servi du trésor de Golm pour bâtir la ville dont il rêvait.

Les rues sont pavées, les maisons espacées dans les quartiers les plus riches. C'est donc une ville qui respire la prospérité économique. Cependant les quartiers pauvres ou mal famés ne sont pas conseillés aux voyageurs avides de promenades touristiques en ville, malgré leur bel aspect. Les quais notamment comportent de nombreux clans qui complotent probablement au service de la guilde.

Les points de repères pour les voyageurs sont les temples et le palais d'Aganim qui est luxueux, mais pas autant qu'on pourrait le penser. Il préfère entretenir sa ville et surtout son temple d'Uron plutôt que son palais qui reste néanmoins bien protégé.

Enfin, Aganim garde pour lui l'existence d'un passage secret qui relie son palais à la montagne rouge. Il est le seul à connaître son existence. Celui-ci est très ancien et doit probablement avoir été construit à une époque lointaine par des nains qui habitaient les environs.

Vie locale : Fanin fait partie des plus grandes villes ou plutôt cités des Terres du Nord avec Barragosta, Zamar, Carfax, Fang, et Ryàn. C'est une ville agréable pour des aventuriers. Elle a l'avantage de contenir un port. Même si la ville est surveillée, il est toujours possible de rencontrer de drôles d'affaires à l'intérieur de la ville aussi bien à petite échelle qu'à grande échelle. Si l'on s'intéresse d'ailleurs à Gogo le bouffon, on se retrouve emmêlé dans un tissu d'intrigues impressionnantes.
(cf. *Note de Campagne n°2*).



Wizard academy

Darol, le dirigeant de l'école de Magie de Fanin, a décidé d'organiser un concours de magie dans la ville. Les épreuves incluront notamment une épreuve de sortilèges originaux, des affrontements de magiciens, des matches de Balle Spectrale, des concours de divination et des énigmes magiques. La plupart des magiciens de la ville souhaitent participer, mais de nombreux autres sorciers se rendent à Fanin dans l'optique de remporter la coupe et la somme promise par Darol !



CHAPITRE V

PROVINCES AUTONOMES



Des sinistres Hauts Plateaux du Cor à l'elfique Illusfraëlle, du Petit Pays à la Province Litigieuse en passant par le Comptoir de Dayùn, venez découvrir les secrets des provinces autonomes...

LES AUTRES RACES DANS LES TERRES DU NORD

Les habitudes de vie et les spécificités des races sont détaillées dans le chapitre « races de personnages sur Extremia ».

L'influence des races dans les Terres du Nord

- Les humains et les demi-elfes occupent pratiquement tous les postes à responsabilité du royaume. L'influence des humains est de très loin la plus grande, mais les demi-elfes, grâce à leur intelligence et leur vie plus longue, parviennent souvent à devenir des membres importants de leur communauté. Ils sont pour la plupart très bien acceptés par les humains. On peut trouver des demi-elfes un peu partout dans le royaume et dans la plupart des corps de métiers. Leur proportion augmente cependant fortement dans les métiers des arts et spectacles et chez les artisans.

- Les nains ont eux aussi une influence politique et économique assez importante, mais uniquement pour tout ce qui touche aux ressources du sous-sol et au commerce des boissons alcoolisées. On trouve des nains des montagnes dans les Hauts Plateaux du Cor avec la citadelle de Dalurgak, mais également des nains déracinés dans la contrée litigieuse et le Ryànois. On trouve aussi plusieurs communautés de nains des collines dans le Barragostais et en Ulthisie.

- Moins nombreux, plus discrets, les elfes sont beaucoup moins influents dans la vie du royaume. Les elfes des villes occupent principalement des postes religieux, où ils sont présents dans de nombreux clergés, à l'instar des elfes des forêts. On retrouve des villages d'elfes sylvains dans le Barragostais, l'Irimdir et les Collines Ulthisiennes. Les elfes gris se retrouvent quant à eux surtout dans le Dunarir et vivent presque en autarcie, tout comme les elfes aquatiques, que l'on peut rencontrer sur la côte du Léviathan ou au large du Ryànois.

- Les Halfelins, en dehors de la province semi-autonome du Petit Pays, ont quelques colonies implantées à Ryàn et à Fanin, ainsi que dans la Contrée Litigieuse. Leur rôle politique est des plus limité. Les Petites-gens travaillent dans la restauration et l'hébergement, ainsi que dans l'artisanat (en tant que tailleurs, drapiers, maroquiniers...).

- Les gnomes sont en nombre restreint dans les Terres du Nord. C'est à peine si on en trouve une petite communauté à Ryàn et un peu dans la Contrée Litigieuse. Leur influence politique est quasi-inexistante. Ils se contentent de vivre entre eux non loin des grandes villes, dans l'est du pays uniquement. Des aventuriers ont autrefois rapporté la présence de gnomes des forêts dans le Barragos-tais, festoyant avec des pixies, mais ces affirmations passent pour être sorties tout droit de l'imaginaire de certains mercenaires.



ILLUSFRAELLE

Citadelle réputée pour sa beauté venant des constructions faites uniquement de pierres blanches, et aussi pour l'effet de lumière surprenant que procure le reflet des rayons du soleil sur la citadelle, qui illumine alors toute la vallée. Une vieille légende parle d'une entrée vers les profondeurs Extremia. Certains parlent même d'humanoïdes jamais rencontrés à ce jour sur la planète. Cette entrée ne serait indiquée qu'une fois tous les deux cents ans par le reflet des rayons du soleil sur une gemme incrustée dans la pierre d'une maison. La citadelle est principalement peuplée d'elfes gris mais on peut rencontrer quelques elfes aquatiques habitant le fleuve qui traverse la citadelle. Néanmoins, il est assez fréquent de rencontrer d'autres races qui ne sont en fait que des voyageurs attirés par la fabuleuse légende.

Population : La population de cette citadelle qui est de 30 000 habitants est essentiellement composée à 96% d'elfes gris, les 4% restant sont des demi-elfes en majorité, ainsi que quelques humains et halfelin d'autres sous races d'elfes. Mais il ne faut pas oublier la civilisation d'elfes aquatiques vivant dans le fleuve ; seulement aucune valeur ne nous indique le nombre de ces elfes aquatiques. Durant la période chaude la citadelle accueille près de 2000 voyageurs venant visiter, acheter...

Qui dirige : Efiállor. C'est une personne autoritaire et respectueuse de la loi, il ne tolère aucun acte pouvant offenser les règles de la citadelle. Il remplaça son grand-père. Il y a trois cents ans maintenant. Il souhaiterait consolider des alliances pour faire face à la menace grandissante que sont les elfes noirs. Pour ce faire, il souhaiterait marier son fils Massil à une princesse de sang royal.



Efiallor

Qui dirige réellement : Les cinq couatls blancs qui se réunissent un fois par mois. Ce conseil est constitué de :

- Livan frère d'Efiallor, cavalier du vent et chef des armées;
- Astriliell, sœur d'Efiallor, prêtresse vouée à Fresha ; elle dirige le temple de la citadelle érigée pour Fresha
- Illisrel, la seconde sœur d'Efiallor, dirige la seule guilde de roubards de la cité, qui sert de réseau d'informateur;
- Xeril grand prêtre du temple de Bohpo et grand-père d'Efiallor. C'est le sage de la citadelle et c'est lui qui s'occupe des caisses de la citadelle ainsi que du commerce des tissus. Très âgé, il a laissé le pouvoir à son petit-fils pour se concentrer sur ses tâches religieuses.
- Efiallor, dirigeant principal de la citadelle, tranche pour les décisions importantes en cas de désaccord entre les membres. Il est enfin à la tête de la guilde de mages d'Illusfraelle.

Principaux produits : Cette citadelle est réputée pour son tissu finement travaillé. Le commerce des métaux et des gemmes est lui aussi développé mais moins que le tissu car la citadelle garde la plus part des ressources pour elle. De nombreux marchands viennent de très loin pour acheter le tissu ; par la route mais aussi par bateaux.

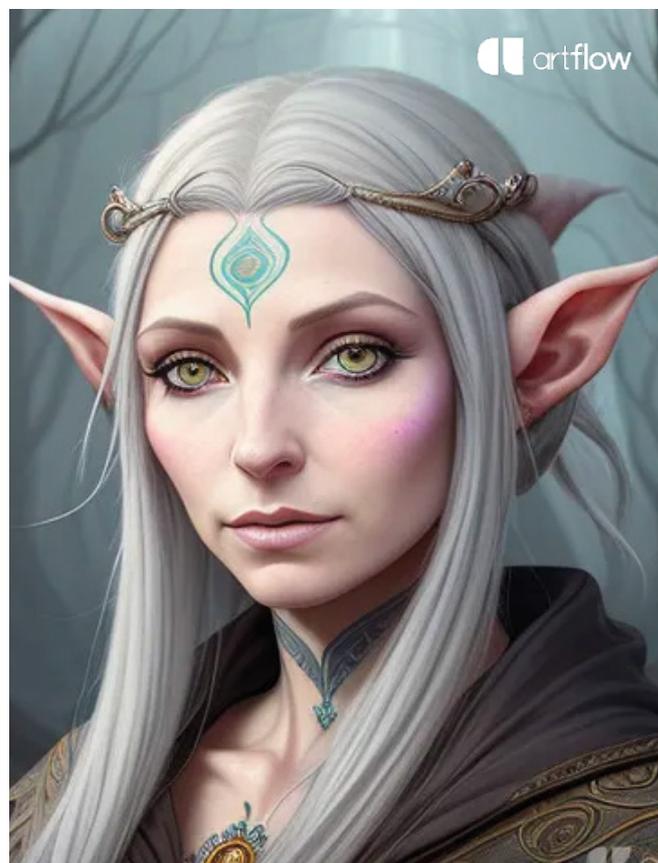
Forces armées : L'armée est constituée de 2 000 hommes, divisés en plusieurs régiments. Certains servent de milice dans la ville en temps de paix tandis que d'autres s'entraînent ou gardent le palais.

Il y a près de 300 coureurs des bois (« La horde filante »), Ces hommes restent dans les alentours de la citadelle par petits groupes et ne reviennent à la cité que tous mois pour donner un rapport détaillé des lieux.

Il y a également une centaine de Cavalier du Vent, sélectionnés parmi les combattants les plus prometteurs et les plus loyaux. Le chef des armées est un Couatl Blanc ; il s'agit de Livan.

Mages Notables : Efiallor en plus, de diriger la citadelle, dirige aussi un cercle de mages appelés les Illuminés. Cette petite guilde regroupe les plus compétents dans l'art de la magie et possède de très rares élèves appartenant aux familles nobles ou bourgeoises de la citadelle. En principe ces jeunes disciples sont issus de familles nobles qui entretiennent de très bons rapports avec la famille dirigeante.

Céliaëlle est une elfe très âgée spécialisée dans la confection de potions magiques.



Astriliell

Cultes notables : Illusfraelle accueille en son sein quatre cultes :

- Le premier et le plus important est sans nul doute celui voué à Fresha en l'honneur de qui une immense cathédrale a été construite dans la quatrième enceinte, en face de l'entrée du palais. Ce culte est dirigé par Astriliell, la sœur d'Efiallor, une femme très calme et ne pouvant supporter les attitudes agressives de certaines personnes, surtout si ces personnes sont étrangères à la citadelle. Il y a une quarantaine de prêtres voués à cette divinité aux côtés Astriliell
- Le deuxième culte de taille importante est celui voué à Xamidi. Le grand prêtre de ce temple situé dans la troisième enceinte est Rechiël, un elfe discret, dont on sait peu de chose, à part le fait qu'il soit arrivé un jour avec d'autres prêtres, alors que cela fait maintenant des siècles que les autres prêtres sont morts. Rechiël est toujours vivant et dirige encore ce culte. Xamidi est très appréciée car d'après la légende ce serait le regard de Xamidi elle-même qui, en se fixant sur Illusfraelle lui donnerait toute sa beauté.
- Les deux autres temples sont celui d'Iniva et de Bohpo sont deux temples situés dans la deuxième enceinte essentiellement pour les situer à proximités des villageois.
- Depuis quelques temps, une rumeur circule qu'une secte dédiée à Hamoi serait en train de se développer dans les profondeurs de la cité.

Guilde de roublards et de voleurs notables : Officiellement aucune n'est connue, mais une petite guilde d'espions dirigée par Illisrel sévit au nom des Couatls Blancs dans les villes avoisinantes. Elle est constituée d'une quarantaine d'espions. Le seul signe distinctif est un tatouage sur les omoplates représentant deux yeux blancs.

Cette guilde est utilisée afin de déjouer les différents complots et obtenir des renseignements sur le culte d'Hamoi qui est en pleine croissance d'après les rumeurs.

Repaires d'aventuriers : Illusfraelle se doit de satisfaire ses voyageurs, et pour ce faire, six auberges sont à leur disposition :

- La Carotte blanche : tenue par Kass Grain, un hobbit et sa femme. Celle-ci propose des repas copieux dans une atmosphère bon enfant où le rythme des couverts accompagne joyeusement les aventures rocambolesques du fils de la maison. Les clients peuvent passer une bonne nuit de repos pour seulement trois sabotins la nuit, mais l'aubergiste ne garantit pas le confort pour tous ceux le dépassant d'une tête ; il les accueille cependant volontiers pour leur faire goûter les spécialités de sa femme. Cette auberge est située dans la deuxième enceinte.

- La Bonne Beuverie : tenue par Kagir, un humain originaire des Terres du Nord. Auberge très bien entretenue sans être non plus très luxueuse, mais suffisante pour passer quelques nuits avec un petit budget : sept sabotins la nuit avec repas du soir et petit déjeuner. Ici beaucoup d'alcooliques sont attirés par les exploits de l'aubergiste (qui ne sont souvent pas les siens étant donné que Kagir est un guerrier raté). Kagir profite de son baratin pour saouler ses derniers clients jusqu'au coma pour mieux les délester de leurs bourses et les emmener un peu plus loin dans une petite ruelle de la citadelle. Tout ceci se passe dans la deuxième enceinte.

- La Bourse d'or : tenue par Saliaël. Auberge luxueuse et très bonne mais Saliaël n'a donné aucune indication sur ses tarifs et les clients sont incapables de se mettre d'accord sur les montants qu'ils ont payés car ces derniers diffèrent sans arrêt. Effectivement il change ses prix en fonction des clients, de leur nombre et surtout de son humeur. Mais Saliaël touche des pots de vin. Ayant remarqué les agissements peu légaux de son concurrent, il le menace de tout répéter à la populace si Kagir ne lui verse pas une partie de ses bénéfices chaque mois. Toujours dans la deuxième enceinte.

- L'Aquarelle : Tenue par un couple fort aimable d'elfes gris qui, il y a quelques années, s'occupaient d'une bijouterie riche en gemmes. Une auberge très bonne et confortable deux sabotins la nuit. L'ambiance est sympathique bien que l'entrée dans cette auberge surprenne toujours les premiers clients. Effectivement aucune fenêtre ni chandelier, mais des cristaux positionnés dans les murs illuminent cette étrange demeure située dans la troisième enceinte (*Note de campagne n°14*).

- La Nuit blanche : Tenue par Toriène, Une elfe grise ravissante Cette auberge luxueuse et onéreuse possède un service de premier ordre. La Nuit Blanche est située dans la quatrième enceinte. (*Note de Campagne n°15*)

- La Douce Mélodie : Tenue par Mélodie. Une auberge luxueuse et très agréable où toute la décoration, des couverts jusqu'aux lits, a la forme d'un instrument de musique quelconque. Les clients peuvent venir se remplir la panse tout en écoutant les plus grands bardes du moment où découvrir de jeunes talents. Une excellente auberge de la quatrième enceinte.

LE PETIT PAYS

Situé à la frontière avec ConSudre, le Petit Pays est le nom donné à une province semi-autonome des Terres du Nord. Région à la fois boisée et marécageuse, le Petit Pays s'étend paisiblement entre les diverses collines qui le bordent. Le climat du Petit Pays est relativement agréable en été, et quoique parfois un peu rude en hiver, les terriers sont suffisamment confortables et la région est suffisamment pourvue en bois pour permettre à la populace de vivre en toute quiétude.

Le Petit Pays est bien sûr peuplé de halfelins, qui sont très fiers de leur semi-autonomie. En effet, ils aiment à afficher leurs différences avec les habitants des Terres du Nord ; ils mettent toujours leurs origines en avant, lorsqu'ils parlent avec des étrangers. Quand ils sont installés à Fanin ou à Ryàn (deux « colonies » halfelines) ils arborent souvent l'emblème du Petit Pays (un gland) en tant que pendentif. Quant aux fameux restaurants halfelins des grandes villes, nombreux sont ceux qui portent l'inscription « spécialités du Petit Pays » sur leur façade.

Le Petit Pays est en fait une confédération d'une douzaine de villages et de nombreux hameaux ; les professions les plus répandues touchent à l'agriculture et à la nature, du paysan au bûcheron, en passant par le fermier et l'éleveur de grenouilles (une spécialité culinaire locale, servie avec de la sauce blanche!).

Chaque village possède un chef, deux assistants, de professions diverses, et dont les fonctions varient selon les villages. En plus de diriger la communauté, ils représentent le village au « Conseil Régional du Petit Pays », qui sert à administrer la région, bien que le souverain des Terres du Nord ait un droit de veto sur les actions de ce conseil. Pour ce qui est du Roi Aurel 1er, il laisse volontiers le soin aux



halfelins de s'auto-administrer, car ils sont, malgré tout, des sujets loyaux et paisibles, et quoiqu'un peu fantasques, ils n'en sont pas pour autant exigeants envers la couronne, ce que le bon roi Aurel apprécie particulièrement !

Sous ses airs de décor naturel tranquille, le Petit Pays n'en recèle pas moins de nombreux mystères. Ainsi, au détour d'un chemin, aux travers des Bois du Tertre ou de la Forêt des Glands, on peut parfois apercevoir une créature sylvestre l'espace d'un instant, tel un rêve... et que dire des intrigantes cachettes halfelines disséminées çà et là, issues d'un autre âge et oubliées de tous sauf des plus vieux....

Enfin, on trouve au cœur du Petit Pays un lieu de réconfort agréable pour le voyageur égaré : Non loin du Gué du Troll (qui établit la jonction entre les Bois du Tertre et la Forêt des Glands, on trouve le « Gai Relais » ; cette auberge halfeline est tenue par Tournedos, un halfelin grassouillet et fin gourmet, et toute sa petite famille. L'auberge, après avoir subi un incendie en 870 Ep.IV suite à la colère d'une femelle dragon rouge, a été reconstruite grâce au soutien de toute la communauté. La vieille auberge de rondins a laissé la place à une bâtisse de brique flambant neuve et plus spacieuse, ayant cependant gardé la chaleur et la convivialité qui firent sa renommée sur la route de ConSudre. La grande salle est illuminée par un âtre de grande taille, dans lequel Tournedos fait chauffer ses bons petits plats sous l'œil gourmand de la clientèle. Quant à la bière maison, elle est brassée par Nylnia, la femme de Tournedos. Et la bière est aussi bonne que Nylnia a du caractère (c'est dire si la bière est bonne!). Bien qu'amicale et parfaite maîtresse de maison, cette dernière est une incorrigible jalouse, et soupçonne (à tort) son bedonnant mari d'avoir des aventures avec les clientes, particulièrement les elfes et les demi-elfes!



Le célèbre Safrinin, originaire du Petit Pays

LA PROVINCE LITIGIEUSE

Présentation

Voici à présent une province qui possède une histoire originale : La province du Petit Pays changea bien souvent de mains au cours des siècles entre les Terres du Nord et ConSudre.. Coincée entre les Hauts-Plateaux du Cor et le Petit Pays, on ne savait pas où serait la frontière et à qui reviendrait cette province : aux Terres du Nord ou à ConSudre ? (...) pendant plusieurs décennies, la province fut même conjointement administrée par les deux royaumes (...). Mais en 837 Ep.IV, un élément extérieur allait débloquer la situation : les Halfelins des Terres du Nord et de ConSudre décidèrent de se fédérer et demandèrent l'obtention d'un territoire semi-autonome, ce qui leur fut accordé. Il fut décidé que leur territoire se situerait au-delà de la Province litigieuse, et que le territoire halfelin servirait de frontière. Les Halfelins votèrent finalement leur rattachement administratif aux Terres du Nord, et de ce fait, la Province Litigieuse devint partie intégrante du royaume d'Aurel Ier, bien que dotée de semi-autonomie (...).

Situation

Comme je viens de vous l'expliquer, la Province Litigieuse (qui a gardé son nom d'avant son appartenance définitive aux Terres du Nord) est bordée au nord par les Hauts-Plateaux du Cor et au Sud par le Petit Pays. À l'est, on trouve la province des Écluses, et à l'ouest, on retombe sur le Plateau Barragos-tais (...).

De basse altitude, la province est peu peuplée, car le sol n'est pas très riche, et de surcroît, en raison de sa proximité avec les Hauts-Plateaux, c'est certainement la province la plus dangereuse avec les Collines Ulthisiennes. (...).

Ressources et Commerce

Paradoxalement, si le sol est pauvre, le sous-sol, en revanche, est beaucoup plus riche. En plus de trouver de la pierre d'excellente qualité (si dure qu'on la nomme « la pierre d'acier », le sous-sol abrite beaucoup d'argile, du fer et du bronze. On trouve également de l'argent disséminé partout dans la province, mais il faut creuser assez profondément et les nombreux filons s'épuisent vite. En de très rares endroits, on peut trouver des gemmes, mais les champs les plus importants sont épuisés depuis bien longtemps (...). La province est également reconnue pour ses architectes, particulièrement en ce qui concerne les bâtiments militaires (la sécurité relative de la province oblige les constructions à être de véritables petites forteresses). D'autant plus qu'on trouve ici de nombreux nains déracinés

venus s'installer en plaine parce qu'ils ne supportaient plus l'insécurité des Hauts-Plateaux du Cor. La présence du fer dans le sol, conjuguée à celle des nains, permet à la province de fabriquer des armes de bonne qualité, et fournit de la matière première pour les machines des gnomes habitant cette province.

Faune et Flore

La province est exceptionnellement peu boisée par rapport à d'autres provinces des Terres du Nord. De ce fait, les créatures sylvestres sont rares même si on peut trouver des Galeb Dhur, et quelques esprits-follets. Il est également possible de découvrir quelques plantes médicinales, notamment efficaces pour fabriquer des antipoissons. Dans les parties les plus fertiles (malheureusement peu nombreuses), on trouve de la Belladone, très utile pour lutter contre les morsures de Loups-garous (...).

Si la province n'a pas un sol riche, on trouve cependant d'importantes réserves d'eau (dues aux nombreuses nappes phréatiques) et pas mal de petits cours d'eau s'asséchant assez vite (les petits ruisseaux issus des Hauts-Plateaux du Cor) (...).

Au niveau des charognards, on peut assez souvent rencontrer des coyotes, facilement éloignables grâce à une source de lumière telle un feu, ou des Pérytons, créatures autrement plus dangereuses, ainsi que quelques kobolds ayant été boutés des Hauts-Plateaux par des races plus puissantes. D'ailleurs, c'est également dans cette province que descendent parfois les drows qui peuplent le cœur de la montagne afin de s'approvisionner en esclaves humains...

Les autres habitants monstrueux de la Province Litigieuse incluent quelques tribus de Hobgobelins, et parfois quelques Géants des Pierres... mais leur apparition si près des hommes reste heureusement un phénomène rare.

Noblesse

Il n'existe qu'un seul comté dans cette Province, et il s'agit tout simplement du Comté de la Litige.



Présentation

Dayùn est un comptoir commercial fondé il y a très longtemps par des explorateurs Carnùriens. La fondation de Dayùn est bien antérieure à l'établissement du royaume des Terres du Nord. C'est encore aujourd'hui une étape commerciale importante, permettant aux Carnùriens d'importer de nombreuses denrées de chez eux vers ConSudre ou le sud des Terres du Nord.

Situation

Situé au croisement du Petit Pays et des Terres du Nord, Dayùn bénéficie d'un accès à l'Océan des Vyrmes ainsi qu'à plusieurs routes commerciales menant vers des villes étrangères, mais la cité Carnurienne doit cependant s'acquitter de taxes et de droit de douanes importants. Cela a développé un important marché de contrebande sur la côte et la marine Nordoise veille.

Ressources et Commerce

Plus d'informations concernant Dayùn seront disponibles dans le Guide de Carnùr.

Faune et Flore

Du fait de sa situation géographique, Dayùn bénéficie des ressources qu'on peut retrouver dans la Contrée Litigieuse et dans le Petit Pays.





LES HAUTS-PLATEAUX DU COR

Présentation

Hormis le Petit Pays, on trouve une grande variété de lieux exotiques dans les Terres du Nord. Les Hauts-Plateaux du Cor sont bien entendu particulièrement excitants à étudier. Cette longue chaîne de montagne, en plus d'être la seule digne de ce nom, malgré une attitude peu élevée, est cependant peu praticable, et l'ascension est souvent longue et difficile. Les Hauts-Plateaux du Cor ne sont pas très bien fréquentés, voire même carrément hostiles, et l'accès aux plus hautes parties de la chaîne montagneuse est parfois difficile. Heureusement, les Plateaux sont truffés de passes permettant les mouvements entre l'est et l'ouest du pays. Les plus célèbres sont la Passe des Gnolls, la Passe d'Haroln, la Passe du Troll Crevé et la Passe des Ravnirs.

Bien qu'en majorité rocailleux, les Hauts-Plateaux du Cor possèdent une végétation assez variée, car ils sont irrigués par de nombreux ruisseaux de montagne, qui vont parfois se déverser jusque dans le Petit Pays. Bien sûr, avec l'altitude, la végétation verdoyante se fait de plus en plus rare, laissant peu à peu la place à une faune plus sombre, composée de buissons denses, de nombreuses ronces et de conifères. Le climat y est souvent plus rude que partout ailleurs dans les Terres du Nord, car les Hauts-Plateaux retiennent les vents et les précipitations qui viennent s'abattre sur ses flancs montagneux.



Gorak, originaire de la Cité de l'Aube

Noblesse

Il existe en théorie un Comte du Cor, mais ce poste est actuellement inoccupé.

Les Habitants des Plateaux

La citadelle de Dalurgak

Une communauté naine, initialement originaire de Carnùr, a élu domicile dans les Hauts-Plateaux du Cor il y a un peu moins d'un millénaire. La citadelle de Dalurgak, taillée à même la roche, s'enfonce dans les profondeurs des Plateaux. Spécialisés dans l'extraction des minerais précieux (dont le quartz), les nains qui peuplent cette citadelle la gardent jalousement et rares sont les étrangers à pouvoir y pénétrer. Néanmoins, les nains ont bien compris leur intérêt à commercer avec le royaume humain, et principalement avec la Baronnie de Valenbrim, le Baron Ervin. Les relations sont excellentes, notamment grâce à des échanges bilatéraux justes et qui avantagent les deux partis. Du fait de ces bonnes relations de nombreux nains se sont déracinés dans les villes humaines, avec des préférences marquées pour les professions de tavernier, de forgeron ou de soldat. Enfin, cette citadelle a son importance au niveau historique, puisque un certain Gerak Barbedorée est le fondateur de la citadelle ainsi que l'un des membres du fameux clan nain des Barbedorée, dont est issu le non moins célèbre Dagador, à qui on attribue d'ailleurs à lui seul la mort d'un vénérable dragon noir qui terrorisait la région. C'était il y a une centaine d'années, mais depuis, Dagador ne s'est pas reposé sur ses lauriers, puisqu'il n'a de cesse d'enrichir sa collection d'oreilles de drows (déjà bien fournie), ce qui explique qu'il n'exerce aucune fonction dirigeante au sein de la citadelle. C'est en effet un solitaire, une sorte de héros de la race naine, toujours à la recherche de combats pour la plus grande gloire de son clan.

Il existe également une autre citadelle naine, appelée la Cité de l'Aube. Cette citadelle s'est bâtie à une époque où la communauté de Dalurgak commençait à devenir un peu trop importante. Ainsi un groupe de nains la citadelle principale fondèrent une autre communauté un peu plus loin. Bien que dans les début, la Cité de l'Aube était très dépendante de Dalurkgak, elle est devenue de plus en plus autonome au fil du temps, même si elle reste bien plus petite que Dalurgak.

Les Monstres

On trouve de nombreuses tribus d'orques des montagnes dans les Hauts Plateaux. Ces dernières sont le plus souvent occupées par leurs luttes intestines, mais il arrive qu'un leader orque un peu plus ambitieux et malin que les autres parvienne à unifier temporairement les tribus pour tenter des percées sur les territoires des humains. Ce fut notamment le cas en 845 Ep. IV avec un certain Gorlock, un mystérieux chef qui semblait avoir de grands pouvoirs de magiciens. Après avoir subi quelques défaites, les troupes de Gorlock se dispersèrent et on n'entendit plus parler de lui. L'action des Chasseurs Impitoyables lors de ces tentatives d'invasions orques est à relever. À l'époque, ils n'étaient pas encore les héros que l'on sait, mais ils avaient déjà l'habitude de lutter contre les forces du Mal.

On trouve aussi plusieurs clans gnolls dans les Hauts Plateaux. Ceux-ci ont tendance à se disputer assez fréquemment avec les nains ou les orques, mais restent très organisés. À la différence des orques, les clans gnolls ont tendance à passer des alliances durables entre leurs clans. Gageons qu'ils ne parviendront jamais à devenir maîtres des Hauts Plateaux du Cor, car qui sait ce qu'ils seraient capables de faire ensuite....

Les Hauts Plateaux abritent également de nombreux trolls, mais également, dans ses profondeurs, des monstres encore bien plus terribles encore...



LA TAVERNE DU TROLL CREVÉ

Historique

Cet établissement se situe au cœur des Hauts Plateaux du Cors près de la passe du Troll Crevé.

L'histoire de cette taverne est quelque peu exceptionnelle tout comme celle de ses propriétaires : tout commença en 870 Ep. IV, lors d'un raid mené dans le Hauts Plateaux par quelques-uns des Compagnons du Dragon. Ceux-ci ravagèrent un village orque qui prévoyait de s'allier avec les barons mutins durant la grande rébellion des Terres du Nord. Durant ces faits d'arme deux gnolls un peu plus malins que la moyenne furent charmés par Etoiles, la barde du groupe. Les croyant définitivement rangés, celle-ci leur offrit de monter leur taverne, sur ses terres en bordure des Hauts-Plateaux du Cor. L'Auberge des Deux Gnolls vit donc le jour, et elle fonctionna pendant quelques mois.

Malheureusement alors que tout le monde pensait que les deux gnolls Zahar et Gahar étaient rangés, guéris de leur vie de violence et de pillage, ceux-ci n'étaient que sous l'effet du sort de charme d'Étoiles ; sitôt celui-ci passé, ils retrouvèrent leur véritable nature et disparurent non sans avoir massacré et dévalisé leurs clients pendant plusieurs semaines. Ils purent ainsi assassiner par surprise un certain Rivin, jeune voleur de second rang, chargé de ramener un petit butin magique à son maître de guildes.

Riche d'anneaux d'Apparence altéré, et de Rayon débilisant ainsi que d'un petit tas d'or, les deux compères retournèrent dans les Hauts-Plateaux mais ils n'étaient pas décidés à rentrer dans le rang et à se soumettre à l'autorité de leur chef tribal. Ils vécurent alors une année de petites embuscades, et d'entourloupes, se servant de leur connaissance du commun de leurs armes et objets magiques, pour rouler, piller, assassiner, les voyageurs comme les autres monstres. Au bout de quelque temps leur réputation était faite ; et grandement exagéré grâce aux pouvoirs d'illusions et aux objets dont ils disposaient. Ils rencontrèrent alors Larfont, un demi-ogre dépressif : élevé parmi les humains, ce dernier voulait devenir cuisinier, métier pour lequel il possède un réel talent, mais personne ne souhaitait l'engager. Chassé de toutes parts il se réfugia dans les Hauts-Plateaux. Fatigués de leurs aventures et désireux de profiter un peu de leur magot et de leur réputation, Zahar et Gahar saisirent cette occasion pour remonter leur taverne.



À cette époque deux des grands chefs gnolls de la région étaient en guerre, le prestige récent de nos amis leur permit d'agir comme médiateurs dans le conflit. Les deux parties tombèrent finalement d'accord, et le site de la passe du Troll Crevé, au cœur du problème, fut déclaré zone franche vers 874 Ep. IV et accordé aux deux aventuriers gnolls pour qu'ils y construisent leur taverne.

La taverne

Petit à petit la réputation de l'endroit grandit, aidé par les plats succulents de Larfont, et la gestion rigoureuse des deux gnolls.

Larfont étendit son répertoire culinaire aux principales recettes typiques des Hauts-Plateaux, telle la fameuse spécialité troll de l'elfe farci aux pommes, le ragoût de nain aux champignons, ou encore le halfelin à la bière. L'endroit devint vite incontournable dans la région, non seulement pour les tribus Gnolls des environs, mais aussi pour l'ensemble des monstres des Hauts Plateaux.

C'est en effet un lieu unique, où l'on peut se restaurer avec les plats les plus goûteux, selon sa taille et sa race, converser avec des voisins normalement hostiles, écouter un semblant de musique, et même passer un bon moment avec quelques ribaudes. La neutralité de la taverne fut très vite respectée car tous comprirent qu'ils n'avaient pas intérêt à ce qu'un tel lieu ferme, il servit même à deux reprises de terrain de négociation entre différentes parties.

La taverne se compose de plusieurs bâtiments formant un « U ». L'aile droite est composée d'une bâtisse de pierre et de bois qui sert à entreposer les nombreuses matières premières, elle contient quelques cachots destinés à contenir les différents gibiers. Ainsi qu'une immense cuisine adaptée aux 2m80 du maître-queue, pourvue de moult épices, d'instruments étranges, de plusieurs fours en forme de bouche monstrueuse, et d'une cheminée aux dimensions gigantesques. La partie des réserves est toujours fermée à clef et sous bonne garde.

L'aile gauche contient les habitations des deux patrons, de leurs femelles les plus proches, et de leurs petits. Le bâtiment est fait entièrement de pierre, des barreaux de bonne taille bouchent les fenêtres, et le toit est en ardoise. Très soucieux de leur sécurité, et surtout de celle de leur trésor, les taverniers en ont fait une véritable place forte ; en cas de coups durs, un souterrain débouche à plusieurs centaines de mètres dans la montagne.

Le bâtiment central contient la taverne à proprement parler, on y accède par une énorme porte qui fait toute la hauteur du mur, en effet la taverne compte quelques trolls parmi ses habitués... C'est un endroit spacieux fait de pierre et de bois, tout le rez-de-chaussée est occupé par une grande salle commune, l'énorme comptoir occupe presque tout le fond de la salle, d'une seule pièce il a été taillé dans un chêne séculaire. L'ameublement est spartiate, et l'on remarque plusieurs tailles d'équipement, pour s'adapter aux différentes races qui fréquentent l'endroit. Derrière le comptoir le visiteur pourra admirer la magnifique collection « d'emballage de paladins », collectés par tous les clients, la tradition veut que celui qui ramène ce type de belle prise mange et boive gratis pendant toute une soirée. Le sol est jonché de brassées de pin destinées à donner à l'endroit une puanteur plus supportable, et de petites lampes à huiles éclairent les lieux. Lorsqu'il y a trop de monde ou que les clients sont trop grands on installe des tables et des chaises à l'extérieur, dans la cour ; c'est là qu'ont d'ailleurs lieu les grands banquets de victoires.

L'approvisionnement de la taverne est souvent laissé à la charge du client : en d'autre terme, la Taverne du Troll Crevé est certainement l'un des seuls établissements où il est bienvenu d'amener sa nourriture. On a souvent vu des bandes de trolls parcourir une centaine de kilomètres dans les montagnes pour venir se régaler d'halfelins, tout frais qu'ils venaient de « cueillir ». C'est aussi l'adresse préférée de nombreux chefs de guerre pour récompenser leurs troupes après une bataille, en festoyant des vaincus... En ce cas Zahar et Gahar leur soutireront une part substantielle de leur butin pour le banquet, de plus Larfont prélève systématiquement de belles pièces de viandes, une partie pour revendre aux autres clients, l'autre partie pour assurer la subsistance des employés et de leur famille.

Néanmoins si les réserves commencent à baisser Zahar et Gahar engageront une petite troupe de chasseurs pour refaire les stocks. Durant les saisons les plus dures, ils mettront eux-mêmes la main à la pâte. Ils tenteront souvent d'abuser un groupe de voyageurs en proposant leurs services comme guide, l'un prenant l'apparence d'un vieux rôdeur, et l'autre jouant son gnoll domestiqué. Les goûts culinaires des clients de l'auberge se portent essentiellement sur les races intelligentes, cependant il ne sera pas rare de trouver des gros gibiers tels élan, ours, sanglier, ou chevaux à la carte.

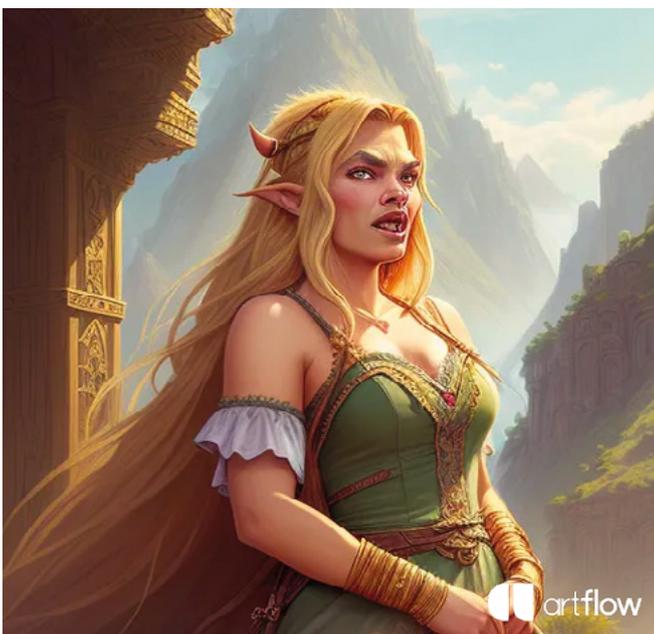
La taverne propose un choix d'alcools forts de différentes origines : plusieurs bières orques, quelques liqueurs ogres, ainsi que de la gnôle gnoll bien entendu ! Mais ce qui intéresse tout particulièrement les habitués c'est la possibilité de goûter le fameux « Jus du Troll Crevé », un alcool local de l'invention de Gahar. Le secret de sa recette vient du fait qu'il mélange un peu de tous les alcools qu'il trouve : un peu de bière naine, ou de la bière pourpre, plus de l'hydromel de Séléana, pour le goût ; et des alcools plus typiques des Hauts Plateaux, pour la force... Les capacités magiques de son anneau d'apparence altérée lui permettent de commercer avec des races qui n'approcheraient même pas un gnoll en temps normal, ce qui lui permet d'avoir accès à des denrées rares pour la région.

À l'étage quelques chambres ont été aménagées pour accueillir les « filles » des patrons et leurs clients. Lorsqu'elles ne sont pas avec les clients elles servent à la taverne ou aident en cuisine. Les filles sont une dizaine, de toutes les races qui compose les Hauts Plateaux : quatre Gnolles, trois orques, deux ogresses, et une demi-orque au tempérament de feu : Garella, véritable star incontournable dans les fantasmes masculins de la région. En cas de coup dur, toutes ces « demoiselles » sortiront leurs armes et se révéleront être de bonnes combattantes.

Deux orques servent de domestiques et d'homme à tout faire, ils lavent, réparent et assistent Larfont en cuisine. Ils sont souvent mal traités ; ainsi, ils craignent et respectent leurs maîtres.

Une petite meute de trois hyènes géantes dissuade les éventuels et quasiment inexistantes voleurs, (elles sont sous le contrôle magique de Zahar mais obéissent aussi à Gahar). Les fauteurs de trouble et créatures mal intentionnées se heurtent souvent, aux habitués de la taverne qui ne supportent pas que l'on vienne perturber la relative « quiétude » des lieux.

On cite souvent le cas de Groulfouk, un chef ogre qui tenta, durant l'hiver 476, d'attaquer l'auberge pour enlever Garella qu'il désirait ardemment garder pour lui. Accompagné par deux douzaines de ses guerriers, celui-ci faillit réussir, mais c'était sans compter sur les habitués et les voisins de l'auberge, tous fans de la belle demi-orque. Durant 3 jours les montagnes grouillèrent de trolls, d'ogres, d'orques et de gobelins, qui traquèrent les kidnappeurs sans relâche. Le soir du troisième jour les fugitifs furent découverts, on les traîna jusqu'à la taverne où ils reçurent le châtiement de leur crime une nuit durant ; au matin ils étaient tous morts. Depuis cet épisode, nul ne tente plus de contrarier les propriétaires.



Garella

Personnalités locales

Zahar : Zahar est la tête pensante du duo, un peu faible physiquement (pour un gnoll) il n'aurait sans doute jamais survécu sans suivre l'enseignement du chaman de son village. Il est en revanche exceptionnellement intelligent (pour un gnoll) ses plans machiavéliques permirent au duo de réaliser de nombreuses prouesses. Zahar est calme et réfléchi, son influence sur les tribus voisines commence à se faire sentir car nombreux sont les chefs de village qui viennent lui demander conseil. Même s'il n'envisage pas de tenter de prendre le pouvoir, Zahar voudrait faire disparaître les chamans des tribus environnantes, de peur que ceux-ci se rendent compte de l'étendue réelle de ses pouvoirs, et tentent de le discréditer (ce qui n'est pas le cas pour l'instant).

Gahar : Gahar est un Gnoll de belle taille, à la fourrure lustrée et aux crocs scintillants, ses capacités de guerrier sont réelles d'autant plus qu'il est armé d'une étoile du matin +2. Cependant sa réputation a fait de lui l'un des champions de sa race, capable de terrasser n'importe quel adversaire, ce qui est un peu exagéré. Gahar est vif et malin, sa principale qualité réside dans ses excellentes facultés de communication, qui font qu'il est respecté et même apprécié de nombreux habitants des Hauts-Plateaux du Cor. Gahar est content de son sort, qui lui permet de mener une vie confortable avec plus d'or et de femelles qu'un chef, et nettement moins de désagréments.

Garella : est une magnifique demi-orque à la longue chevelure blonde comme les blés. Les propriétaires de la taverne la rencontrèrent durant leur année d'errance. Garella leur fut donnée en paiement d'un racket, par un petit chef orque. Les deux compères ne savaient que faire de cette femelle, bien peu désirable pour des gnolls, c'est alors qu'ils se rendirent compte que tous n'étaient pas insensibles à son charme, ils décidèrent donc de vendre ses faveurs. Peu à peu Garella est devenue une personnalité incontournable de la taverne. Fort de l'exemple des autres races plus civilisées, Zahar eut l'idée de monter un spectacle de danse et de chant avec elle ; on vient désormais de loin pour voir son show. Garella est devenue une sorte d'icône, un mythe vivant pour les mâles des Hauts-Plateaux.

Larfont : Ce demi-Ogre a vécu chez les humains pendant toute son enfance, mais sa nature monstrueuse lui value d'être souvent mal traité et humilié. Son rêve était d'être cuisinier et il étudia beaucoup par lui-même pour y arriver. Malheureusement, personne ne voulait le prendre comme apprenti et partout il subissait les mêmes moqueries, les mêmes humiliations... Un jour, Larfont n'en puis plus, et dans un accès de rage il tua une famille d'aubergiste, qui venait de le repousser et prépara le plus somptueux des repas avec leurs restes. Il conviât tout le village à ce festin, puis disparut, non sans avoir laissé une lettre pour expliquer la nature des mets servis... Puis ce fut la fuite dans les Hauts-Plateaux, et la rencontre avec une bande d'ogres ; là encore, Larfont fut perçu comme un monstre, un boulet inutile. Il reprit donc la route, désespéré, avec la volonté de mettre fin à ses jours. Au détour d'un sentier il rencontra Zahar et Gahar et devint leur cuisinier. Depuis Larfont s'épanouit un peu plus chaque jour, très fier d'apporter un peu de bon goût dans les Hauts-Plateaux, il s'est peu à peu taillé une réputation à la hauteur de son talent : ÉNORME!

Instantané : Monster fiesta party!



Les PJ se trouvent dans les Hauts-Plateaux du Cor alors qu'ils voient débouler un groupe de Gobelours en furie. Mais de manière surprenante, les Gobelours semblent ignorer la présence des PJ et foncent en direction de l'auberge des deux Gnolls. Si les PJ les suivent ou les interrogent, ils apprendront qu'un couple d'Ogres a capturé un jeune paladin inconscient et inexpérimenté, qui s'était aventuré seul dans la région. Et pour la première fois, le paladin va être cuisiné par Larfont devant les yeux ébahis des habitués! Que décideront les PJ? Tenter de libérer le Paladin ou de négocier avec les monstres? Ou encore les rejoindre pour le banquet?



Extrait du règlement de la taverne du Troll Crevé

Il est interdit de :

- Manger son voisin
- Frapper une créature avec une arme
- Tuer les autres clients par quelques manières que ce soit
- Déféquer ou uriner dans les bâtiments
- Taper sur les filles (sauf si elles sont d'accord)
- Ramener la nourriture vivante dans la grande salle, sauf plats spéciaux.
- Nourrir les Hyènes géantes (ça mort!)

De plus :

- Toute personne ramenant un authentique paladin complet se verra offrir le boire et le manger par la maison, pour toute une soirée.
- Tout banquet de victoire de plus de 15 pièces doit nous être signalé au moins 12h avant, sans quoi le temps de service sera considérablement allongé

CHAPITRE VI

PARTIE MENEUR DE JEU



Ce chapitre reprend quelques règles additionnelles, comme des nouvelles classes de prestiges, des nouveaux sorts et des nouveaux objets magiques propres aux Terres du Nord. On y trouve également les notes de campagne réservées aux Meneur de Jeu. Le chapitre contient aussi un index de PNJ donnant les caractéristiques DD3 des personnages évoqués dans cet ouvrage, ainsi que la classe et le niveau pour ADD2.

JOUER DANS LES TERRES DU NORD

Recommandations

Si vous souhaitez établir votre campagne dans les Terres du Nord, la période idéale se situe entre 845 et 875 Ep. IV. En effet, la majorité des informations chronologiques et historiques, ainsi que les PNJ et les lieux détaillés, correspondent à cette période de jeu.

Cependant, avec un peu d'adaptation et quelques modifications, vous pouvez tout à fait faire jouer des scénarios ou même une campagne complète en dehors de ces dates. La fin du règne d'Halamstir Ier avec les invasions de monstres et l'épidémie de Véroïe Bleue (830-835 Ep. IV), et même les premières années du règne d'Aurel I^{er} (835-845) sont également des périodes intéressantes à jouer, à moins que vous ne préfériez le règne de Panhrir I^{er} (à partir de 872 Ep. IV).

Pour de plus amples informations sur ces périodes, n'hésitez pas à venir nous poser des questions sur le site d'Extremia, www.extremia.org, via le Forum du Monde ou par mail.

La Trilogie Verte (*Les Maraudeurs*, *À l'Ombre des Bois-Joyeux*, *Un Dragon bien sûr de lui*) est idéale pour lancer une campagne dans les Terres du Nord. Prenant place dans la région du Barragostais, elle permettra à des aventuriers débutants de progresser jusqu'au niveau 7 environ.

Une autre trilogie, La Trilogie de la Mandragore (*Apparences Trompeuses*, *Sur les traces de Deslan Kamin*, *Le Siège de Zamar*) pourra se jouer à la suite et s'adressera à des Personnages-Joueurs de niveau 7 à 10 environ.

Les deux trilogies s'imbriquant l'une dans l'autre donne la Campagne des Terres du Nord, qui vous permettra de faire évoluer vos PJ durant 6 scénarios et sur plus de cent pages. (*Voir plus loin*)

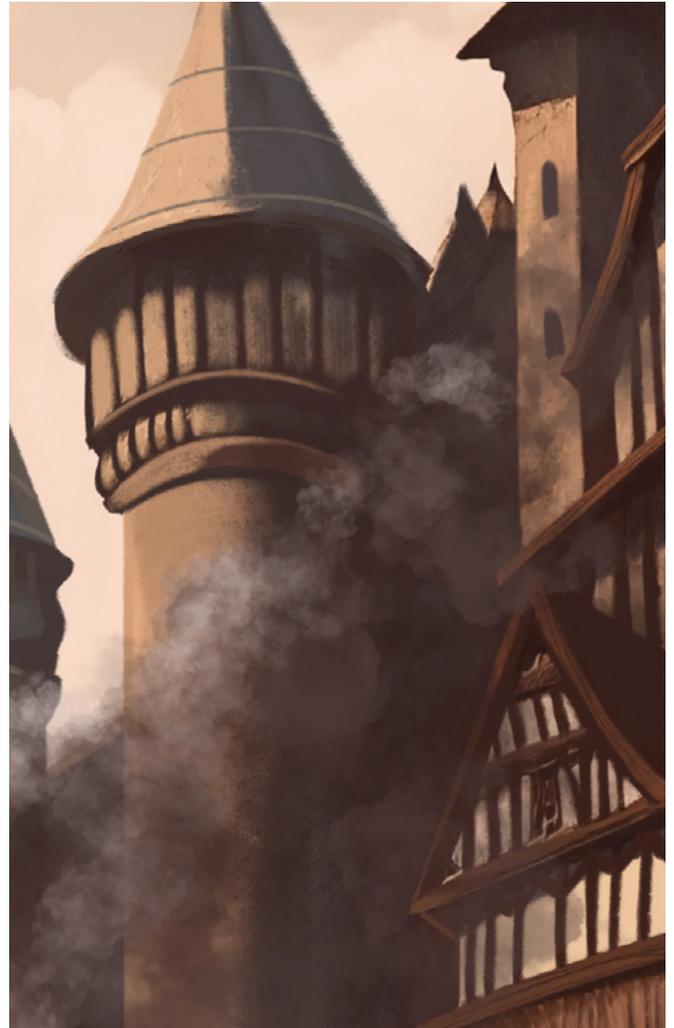
Si vous désirez rédiger vos propres scénarios dans les Terres du Nord, n'hésitez pas à nous en faire part, nous serions heureux de pouvoir les mettre en ligne sur le site d'Extremia ou bien de signaler vos créations par un lien pointant vers votre propre site.

Jouer la saga complète des Terres du Nord

Afin de monter une campagne complète dans les Terres du Nord, nous vous recommandons de commencer à jouer en 870 Ep. IV. En suivant l'ordre des scénarios suivants, vous pourrez faire jouer vos personnages de 870 à 872 Ep. IV et les faire progresser du niv. 1 à 12 :

- *Les Maraudeurs*
- *A l'Ombre des Bois-Joyeux*
- *Apparences Trompeuses*
- *Un Dragon bien sûr de lui*
- *Sur les traces de Deslan Kamin*
- *Le Siège de Zamar*

Une note au MJ expliquant la campagne est disponible sur le site d'Extrêmia.



Cholton



Partie Meneur de Jeu

CLASSES DE PRESTIGE

Cette partie présente les nouvelles classes de prestiges spécialement conçues pour les Terres du Nord.

Archer Monté Nordois

Description

Les habitants des Terres du Nord ont une telle habilité sur le dos d'un cheval que nombreux sont ceux qui tentèrent d'allier leur attirance naturelle pour l'équitation et les chevaux et le maniement de l'arc. Or, s'il est déjà difficile d'être un bon cavalier ou un bon archer, combiner les deux spécialités est bien évidemment ardu et complexe. Seuls les meilleurs peuvent remplir ces deux conditions à la fois, et bien souvent, de tels phénomènes sont recrutés dans l'Armée régulière des Terres du Nord. Il existe cependant des aventuriers solitaires arpétant plaines et collines sur le dos de leur monture, représentant fièrement le passé et la culture des Terres du Nord.

La plupart des cavaliers montés ont, comme la plupart des Nordois, grandi à proximité des chevaux. Très jeune, cependant, leur précision et leur Dextérité faisait sensation, au moins autant que leur aisance naturelle sur le dos d'un cheval. Cavalier émérite, la plupart ont travaillé sans relâche leur technique et leur précision à l'arc, dans l'espoir d'appartenir un jour à la section d'élite des Cavaliers Montés de leur royaume. Les Terres du Nord étant un pays dont les habitants sont très souvent des métis ou ayant des aïeux d'origine étrangère, il n'est pas rare que les Archers Montés des Terres du Nord aient des parents elfes dans leur généalogie, lorsque des traits elfiques ne sont pas évidents. Quant aux humains purs souches ayant développés de telles aptitudes à l'arc, les Elfes eux-mêmes reconnaissent que de tels cavaliers-archers ne dépareilleraient pas dans leurs troupes de grands archers.

L'Archer Monté Nordois voit sa profession comme un mode de vie : il prend grand soin de sa monture, qu'il considère comme un ami, voire un confident ; il n'est pas rare de surprendre un Cavalier Monté murmurer quelques secrets à l'oreille de son ami équestre. À partir d'une certaine période, l'archer et sa monture ne font qu'un et le personnage développe une sorte de lien surnaturel avec son destrier. Un Archer Monté Nordois possède des sens étonnamment aiguisés et a toujours son arc à portée de la main. Sur le champ de bataille, l'Archer Monté des Terres du Nord est craint et respecté par ses alliés comme par ses ennemis. Les Guerriers et les Rôdeurs sont bien sûr les classes de prêtant le mieux à la carrière d'Archer Monté.



Pré-requis

Pour se qualifier pour la classe d'Archer Monté Nordois, un personnage doit rassembler les caractéristiques suivantes :

Race : Humain, Demi-Elfe, Elfe.

Bonus de Base à l'attaque : +6

Dons : Combat Monté, Tir Monté, Tir Rapide, Tir en Mouvement.

Équitation : 8 degrés de maîtrise

Dressage : 3 degré de maîtrise

Équipement Minimum : Arc de Maître

Caractéristiques de Classe

Dés de Vie : d10

Compétence de classe : Les Compétences de Classe de l'Archer Monté des Terres du Nord sont : Equitation, Dressage, Détection, Artisanat (Fabrication d'Arcs et Flèches), Profession (Maréchal-ferrant), Connaissance (Géographie), Survie.

Points de compétence à chaque passage de Niveau : 2 + modificateur d'INT

Fidèle Monture : La fidèle monture est une version plus faible du destrier du Paladin, néanmoins plus adaptée à l'Archer Monté Nordois. La progression de la Fidèle Monture suit le tableau 2. La Fidèle Monture est forcément un cheval de guerre léger ou un cheval de guerre moyen. Les autres pouvoirs de la fidèle Monture, que l'Archer monté acquiert au fur et à mesure de sa progression, sont identiques aux pouvoirs du Destrier du Paladin.

Tir de Loin ou Piétinement : L'archer Monté des Terres du Nord acquiert le don Tir de Loin ou le don Piétinement, au choix du joueur.

Pointe de Vitesse : L'Archer Monté des Terres du Nord peut, sur n'importe quel équidé, augmenter la vitesse maximale d'un tiers. L'Archer Monté ne peut exercer ce pouvoir que s'il est en selle.

Tir Monté Amélioré : L'Archer monté reçoit le don Tir monté amélioré même s'il n'en remplit pas les conditions. Il ne doit cependant pas porter d'armure lourde pour utiliser ce don.

Science du Tir de Précision : L'Archer Monté Nordois acquiert le don Science du Tir de Précision, même s'il ne remplit pas les conditions pour obtenir le don. Notez cependant qu'il perd le bénéfice de ce don s'il est en armure lourde.

Spécialisation Martiale Supérieure : L'Archer Monté des Terres du Nord obtient la Spécialisation Martiale Supérieure sur un type d'Arc (le plus souvent l'arc court ou l'arc court composite), même s'il ne remplit pas les conditions permettant d'obtenir normalement ce don. Notez qu'il perd le bénéfice de ce don s'il est en armure lourde.

Restrictions : L'Archer Monté Nordois ne peut pas porter d'armure lourde. S'il porte une armure lourde, il se voit infliger un -2 sur ses jets d'attaque tant qu'il porte l'armure. De surcroît, tant qu'il se trouve sur le dos de sa Fidèle Monture en armure lourde, cette dernière ne peut utiliser ni son pouvoir d'esquive extraordinaire, ni la pointe de vitesse, ni bénéficier des transferts d'effets magiques de son maître.

Nouveau Don : Tir Monté amélioré

L'aventurier est un maître dans l'utilisation des armes à distance à dos de monture.

Conditions : degré de maîtrise de 10 en équitation, combat monté, tir monté, Bonus de Base à l'attaque de + 10.

Avantage : lorsque le personnage utilise une arme à distance à dos de monture, son malus à l'attaque est à nouveau divisé par deux : -1 au lieu de -2 lorsque la monture effectue un double déplacement, -2 au lieu de -4 si elle court.

Tableau 1 : L'Archer Monté Nordois

Niv	Bonus à l'attaque	Rés.	Réf.	Vol.	Pouvoirs spéciaux
1	+1	+2	+2	+0	Fidèle Monture, Lien télépathique
2	+2	+3	+3	+0	Tir de Loin ou Piétinement
3	+3	+3	+3	+1	Pointe de Vitesse (+1/3 de la vitesse max. de la monture)
4	+4	+4	+4	+1	Tir Monté Amélioré
5	+5	+4	+4	+1	Don Supplémentaire
6	+6	+5	+5	+2	Transfert d'effet magique à la Fidèle Monture
7	+7	+5	+5	+2	Science du Tir de Précision
8	+8	+6	+6	+2	Esquive extraordinaire de la Fidèle Monture
9	+9	+6	+6	+3	Spécialisation Martiale Supérieure (Arc)
10	+10	+7	+7	+3	Don supplémentaire

Tableau 2 : Tableau de progression de la fidèle monture

Niv. D'Archer monté	DV sup. de la monture	Ajustement CA	Aj. de Force	Intelligence
1-2	+1	+2	+1	6
3-4	+2	+3	+2	6
5-6	+3	+4	+3	7
7-8	+4	+5	+4	7
9-10	+5	+6	+5	8



Fureteur de la Harpe Enchantée

Description

La célèbre guilde de la Harpe Enchantée a enfanté de nombreux musiciens de talent et émerveillé petits et grands par leur musique exceptionnelle. Comme expliqué plus avant dans le Manuel, la Harpe Enchantée a gagné sa renommée en soutenant des jeunes talents et en prenant en charge l'éducation musicale des jeunes nobles, avec l'aval officiel de la famille royale. Voilà pour la face officielle de la Harpe Enchantée.

Une autre partie des activités de la Harpe Enchantée est son puissant et varié réseau d'informateurs dans le pays. Les membres de la Harpe Enchantée voyageant beaucoup, tel des baladins errants, ils sont amenés à échanger nombres d'information de toute sorte, et sont passés facilement inaperçus. Les Membres de la Harpe Enchantée sont donc tous, à leur échelle, de précieux informateurs appelés « Cordes ».

Il est toutefois certains membres d'importance dont l'information et le renseignement sont devenus une seconde nature. Des Membres dont les capacités de discrétion, d'espionnage et de désinformation sont certainement devenus l'atout principal de la Harpe Enchantée. Ces princes de l'information ont un statut et un nom particulier : on les appelle les Fureteurs.

Un Fureteur de la Harpe Enchantée ne laisse pas échapper la moindre rumeur ou le plus minime racontar, chaque ragot ayant sa part de vérité et d'information. Les Bardes et les Roublards sont



bien sûr principalement attirés par cette carrière, mais quelques rôdeurs, guerriers et ensorceleurs ont également choisi cette responsabilité au sein de la Harpe Enchantée. Les humains, les gnomes, les elfes et Les demi-elfes constituent la majorité des Fureteurs.

À force de parcourir le pays, de dîner dans les maisons nobles ou de se produire en spectacle dans la rue, au contact des plus pauvres, les Fureteurs de la Harpe Enchantée savent comment récolter tout type d'information, mais aussi comment la diffuser, voire la modifier. Combien de marchands impétueux regrettent désormais d'avoir offensé un Fureteur ! Des chansons et des rumeurs circulent désormais sur leur compte, alors que leurs pires défauts ont été évoqués dans toutes les bonnes tavernes des environs !

Bien sûr, les Fureteurs n'ont pas leur pareil pour faire remonter une information importante jusqu'au dirigeants grâce à leurs talents magiques, le tout en toute discrétion. Et sous leur couverture de musiciens, les Fureteurs sont capables de s'introduire partout où on ne les attend pas, cherchant à percer les secrets les mieux gardés et à obtenir les informations les plus confidentielles.



Pré-requis

Pour se qualifier pour la classe de prestige de Fureteur de la Harpe Enchantée, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Dons : Fin Limier ou Vigilance (au choix)

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Perception Auditive, 6 en Renseignements, 5 en Représentation et 5 en Psychologie.

Spécial : doit être membre de la Harpe Enchantée

Caractéristiques de Classe

Dé de vie : d6

Armes et armures : Un Fureteur est formé au maniement de toutes les armes courantes et peut porter toutes les armures légères.

Compétence de classe : Bluff, Concentration, Connaissances, Décryptage, Déguisement, Déplacements silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Escamotage, Estimation, Evasion, Fouille, Langue, Perception auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation

Points de compétence à chaque passage de Niveau : 6 + modificateur d'Int

Musique de Barde (fascination) : Ce pouvoir est identique au pouvoir de Fascination des Barde. Même les Fureteurs n'ayant pas fait une grande carrière bardique ont acquis un niveau de maîtrise suffisant pour pouvoir utiliser certains pouvoirs magiques via leurs chansons et leur musique.

Ragots : Un Fureteur sait toujours comment rassembler des informations lorsqu'il arrive dans un nouvel endroit. Sa capacité à débusquer les bonnes informations et à tirer parti des racontars lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur ses jets de Renseignements et ce Connaissance (histoire locale).

Attaque Sournoise : ce pouvoir est identique aux pouvoirs des Roublards du même nom. En effet, les Fureteurs de la Harpe Enchantée se retrouvent parfois forcés de faire taire un ennemi ou un informateur, et il est utile de savoir où se trouvent les points vitaux afin d'éliminer les bavards au plus vite! Au 9ème Niveau, le bonus d'attaque sournoise passe à 2d6.

Psychologie auditive : Un Fureteur a l'ouïe tellement fine et a tellement entendu d'histoire dans les tavernes, qu'il est capable, rien qu'au ton et aux intonations de la voix, de percevoir des choses que d'autres ne remarqueraient pas. Il peut ainsi déterminer les gens ayant des choses à cacher, des gens étant malaise, etc. Ainsi, sa compétence de Psychologie bénéficie d'un bonus de synergie de +2 si son degré de Perception auditive est d'au moins +5, et vice-versa. De plus, il lui est possible de tenter des jets de psychologie rien qu'en entendant des personnes parler, sans avoir besoin d'être en face d'eux ni de les voir.

Réseau de contacts : Le Fureteur utilise au maximum son réseau d'informateurs ainsi que les « cordes » de la Harpe Enchantée, présents dans les ville et village des Terres du Nord, afin de se tenir informé des moindres informations de la région ou lui permettant de se faire inviter dans des réunions privées. Ainsi, quand il se trouve dans les Terres du Nord, il bénéficie d'un bonus de +2 sur deux compétences de Connaissances de son choix.

Musique de Barde (suggestion) : Ce pouvoir est identique au pouvoir de barde du même nom. Il est parfois important, dans le quotidien d'un Fureteur, de savoir influencer les réactions de ses interlocuteurs, surtout pour véhiculer de fausses informations!

Détection de la Scrutation : Au niveau 5, sur un jet de Détection réussi (DD20), un Fureteur peut repérer les senseurs magiques créés grâce à œil du mage, scrutation, une boule de cristal ou tout autre moyen de ce type.

Calomnie : Au niveau 6, le Fureteur doté d'au moins 13 degrés en Représentation, est passé maître dans l'art subtile de diffamer. Il peut interpréter une prouesse artistique pour faire apparaître un personnage ou un groupe (classe, race, nation,...) sous son plus mauvais jour. Chaque membre du public devra faire un jet de Volonté d'un DD égal au jet de Représentation du Fureteur. Le succès annule l'effet du pouvoir, l'échec modifie l'attitude de la cible vis-à-vis du Fureteur d'une catégorie. De plus chaque créature affectée gagne un bonus de moral de +2 sur toutes ses interactions sociales avec le sujet des quolibets. La calomnie reste présente à l'esprit des personnes de l'auditoire pour une période de 24 heures pour chaque deux niveau de Fureteur de la Harpe Enchantée.

Esprit Fuyant : À partir du niveau 7, le Fureteur acquiert le pouvoir d'Esprit Fuyant, comme le pouvoir de Roublard.

Présence inaperçue : lorsque vous êtes tranquillement installés dans une taverne à discuter affaire, qui prête attention au barde sur l'estrade, qui semble se concentrer sur sa musique? Une ayant ce pouvoir est passé maître dans l'art de passer inaperçu dans une foule, une taverne, un château, etc. Partout où la présence d'un ménestrel semble on ne peut plus normale, le Fureteur peut utiliser son pouvoir de Présence inaperçue. Pour cela, il lui suffit de s'installer et de commencer à jouer de la musique. Au bout de 1d4+2 rounds, tout le monde s'est tellement habitué à la présence du Fureteur de la Harpe Enchantée, que tant que le Fureteur continue à jouer, n'attaque pas et ne se déplace pas à plus de la moitié de sa vitesse, le personnage est considéré comme Invisible et Silencieux, comme si il avait lancé les sorts d'Invisibilité et de Silence. Tout le monde semble avoir oublié sa présence.

Lorsque le personnage s'arrête de jouer, il bénéficie d'un round tous les trois niveaux de Fureteur avant que l'effet ne se dissipe. Notez que pendant ce laps de temps, si le Fureteur attaque ou se déplace à sa vitesse normale, l'effet est instantanément rompu.

Chanson-Message : Le Fureteur acquiert la capacité de faire passer des messages codés dans ses chansons afin de diffuser de l'information à grande échelle et en toute discrétion. Le Fureteur doit d'abord réussir un jet de Représentation (DD25) afin de composer une chanson contenant son message codé, que seuls les membres de la Harpe Enchantée peuvent déchiffrer. Ensuite, lorsque le Fureteur joue sa chanson, et qu'il utilise avec succès ses pouvoirs de fascination et de suggestion sur le public (exponentiellement considéré comme une seule créature dans ce cas précis), l'auditoire sera conquis et chantera la chanson pendant $1d4+1$ jours, permettant une diffusion accélérée du message dans le pays.

Sorts : Les Fureteurs de la Harpe Enchantée peuvent lancer quelques sorts et doivent choisir dans la liste suivante. Ils utilisent et lancent leurs sorts de la même manière que les Bardes. Un personnage lançant un sortilège se trouvant à la fois dans la liste de sort du Barde et dans la liste de sorts du Fureteur peut ajouter ses niveaux de Fureteur et ses éventuels niveaux de Barde afin de déterminer son niveau de lanceur. Cette règle ne fonctionne pas avec les sorts se trouvant uniquement dans la liste du Fureteur. Pour ceux-là, le niveau de lanceur est égal au niveau de sa classe de Fureteur.



Niveau 1	Bouche Magique, Charme-Personne, Détection de la Loi/Bien/Mal/Chaos, Alarme, Alignement indétectable, Compréhension des Langages, Effacement, Repli expéditif
Niveau 2	Cacophonie, Détection des pensées, Messenger animal, Silence, Vent des Murmures, Rapport, Vision dans le noir, Zone de vérité, Déblocage
Niveau 3	Bagou, Clairaudience/Clairvoyance, Manipulation des sons, Scrutation, Texte Illusoire, Antidétection, Détection du mensonge, Communication avec les morts

Tableau 3 : évolution des Fureteur de la Harpe Enchantée

Niv.	Bonus de base à l'attaque	Réf.	Vig.	Vol.	Pouvoirs spéciaux	Sort 1 /jour	Sort 2 /jour	Sort 3 /jour
1	+0	+2	+0	+2	Musique du Barde (Fascination), Ragots	1	0	0
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise +1d6	2	0	0
3	+2	+3	+1	+3	Psychologie auditive	3	1	0
4	+3	+4	+1	+4	Réseau de contacts	3	2	
5	+3	+4	+1	+4	Détection de la scrutation Musique de barde (Suggestion)	3	3	1
6	+4	+5	+2	+5	Calomnie	3	3	2
7	+5	+5	+2	+5	Esprit Fuyant	3	3	3
8	+6/+1	+6	+2	6	Présence inaperçue	4	3	3
9	+6/+1	+6	+3	+6	Attaque sournoise +2d6	4	4	3
10	+7/+2	+7	+3	+7	Chanson Message	4	4	4





NOTE DE CAMPAGNE

Retrouvez ici les notes de campagne afin de faire vivre le Royaume et de surprendre vos joueurs !

Note n°1 : Zamar après la Guerre Civile

Lors de la Guerre Civile de 871 Ep. IV, le coup d'État fomenté par les Barons Renégats fut à deux doigts de réussir dans la ville de Zamar. En effet, Taldin, le chef des marchands, profitant d'une crise d'Errillya, embrassa la cause des Renégats et prit le contrôle de la ville. La Cathédrale de son ennemi juré, Bornir, subit de lourdes pertes, mais se révéla un excellent bastion du pouvoir officiel jusqu'à l'arrivée des renforts.

Les forces loyales au Roi, aidée du Kirin Alaï, parvinrent à délivrer la ville. Taldin fut jugé pour trahison et fut lapidé devant la Cathédrale des Victoires avant d'être démembré. Taldin a depuis été remplacé par un marchand plus pragmatique et plus loyal envers la couronne : Faldrin, un important vigneron des environs. Les Lames Joyeuses, un temps dissoutes, ont été reformées à la demande des marchands. Les Fils de la Victoire ont cependant gardé la même rancœur passée envers les Lames Joyeuses.



Gogo le Bouffon

Note n°2 : les intrigues de Gogo le Bouffon

Gogo le Bouffon est fortement impliqué dans plusieurs affaires louches de la ville. En effet, celui-ci entretient d'étroits rapports avec la guilde de voleurs des Tuniques Noires. Son chef, le mystérieux Madir (de son vrai nom Damos), est un ancien compagnon de Gogo et Aganim de Fanin. Damos et Madir en veulent au dirigeant de Fanin car sa frénésie guerrière face aux dragons rouges a un jour coûté la vie à un de leurs compagnons de voyage. C'est pour cela que Damos s'est exilé pour prendre la tête des pirates qui menacent les côtes de Fanin et pillent ainsi de nombreux navires marchands. Gogo le bouffon et Damos complotent donc dans le dos d'Aganim et bénéficient du soutien du fameux Egosthe qui entretient la même rage envers Aganim à propos de son acte passé. Enfin, si le complot arrive à son terme on peut se demander qui succédera au paladin et comment la ville évoluera. Nous sommes libres d'imaginer le pire...

Gogo est également en mesure de faire pression sur d'autres personnages de Fanin pour faciliter ses plans :

- Il a découvert les petits secrets que partagent Isin Aquil et Dinin, les prêtres de Lucrine ; et désormais, Gogo les fait chanter tous les deux en menaçant de faire des révélations à leurs supérieurs !
- Gogo sait également que ce n'est pas Rappenouille qui a tué la Méduse dont la tête trône fièrement dans sa taverne : En réalité, Rappenouille l'a trouvé par hasard lors d'une de ses rares aventures, passant derrière un autre groupe d'aventuriers trop occupés à combattre une horde de créatures affamées. Gogo le Bouffon, qui a découvert son secret, le menace de le révéler au public, si jamais il ne respecte pas leur petit pacte. Ce pacte consiste à informer les membres des Tuniques Noires à propos des activités et des rendez-vous qui leur sont imposés. Il existe à cet effet une arrière-salle aménagée dans la Tête de la Méduse, qui peut accueillir jusqu'à quinze membres.
- Enfin, le pauvre aubergiste Cholton, dont la recette est due à notamment ses combats de boxe, doit verser une partie de ses gains à Gogo le Bouffon qui menace de dénoncer ces combats, qui, rappelons-le, sont clandestins.

Note n°3 : le désastreux destin de Kim le Manchot

Le Cavalier-Rôdeur disparu en 466 Ep. IV lors d'une mission d'exploration dans le Zorbarannus, un autre continent. Retenu dans les geôles d'un empeur-sorcier pendant douze ans, il parvint un jour à s'échapper et se fit embaucher dans un navire pirate afin de quitter au plus vite cette terre peu accueillante et revenir chez lui. Malheureusement pour lui, lors du long voyage de retour, les pirates furent attaqués par la flotte de Fall (un autre pays du Vyrmonus) et Kim fut de nouveau envoyé en prison en 479 Ep. IV, à Haldorf cette fois! Il se trouve donc dans la grande prison d'Haldorf, à attendre son heure...

Note n°4 : L'identité de Loup-Gris

Le fameux Loup-Gris, brigand insaisissable et terreur des collecteurs d'impôts, n'est autre que... Safrinin, le célèbre Roublard des Pêcheurs Sans Pitié! Officiellement en retraite des aventures, ce dernier s'ennuyait ferme et a donc décidé de monter une petite bande et de se faire un peu d'argent de poche! Mais le talent de Safrinin lui a vite permis de se tailler une solide réputation dans le pays! Héros le jour, brigand la nuit, tel est le destin singulier de Safrinin...

Note n°5 : Les fourberies de Xartur

Le respectable Barde Xartur possède plusieurs identités composées d'anagrammes de son nom : Rutrax, le brocanteur et receleur de Barragosta, qui permet à Xartur de faire un peu d'argent via des activités peu avouable. Il est aussi Traxru, l'un des informateurs de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs! Il emploie aussi le nom de Tuxarr lorsqu'il se fait passer pour un simple aventurier, soi-disant venu du royaume d'Holmar.

Seuls ses anciens compagnons des Chasseurs Impitoyables sont au courant de ces identités multiples.

Note n°6 : La Mandragore

Suite des Correspondances, de Mirvia Colbin :
« Une guerre civile éclata en effet en 871 Ep. IV, et sans l'intervention de héros tels les Compagnons du Dragon, la Mandragore et les Barons Renégats se seraient peut-être emparés du pays. La ville de Zamar, notamment, fut particulièrement menacée lorsque le traître Taldin parvint à prendre le contrôle de la ville. Fort heureusement, la ville fut sauvée par les héros de toujours du royaume et grâce à l'intervention du Ki-Rin Alaiï, le grand protecteur de Zamar (...).

Pourchassés, leur plan ayant échoué, les Barons Renégats et les têtes pensantes de la Mandragore furent tous exterminés ou emprisonnés avant la fin de l'année 871 Ep. IV. Et plus jamais, on n'entendit parler de la Mandragore et de ses magiciens... »

La Mandragore sera détruite en 871 suite à la campagne des Terres du Nord. Elle intervient notamment dans trois scénarios : Apparences Trompeuses, Sur les Traces de Deslan Kamin, le Siège de Zamar.

Note n°7 : Karmin Japar

Karmin Japar, fut tué en combat singulier en 872 par le redoutable Arkamal, un bandit tristement célèbre. Ce dernier sera traqué puis tué par deux héros, Lucien Barnes et la sorcière Nomélie.

Note n°8 : le mystérieux Yedel

Allassard, depuis un voyage dans le lointain continent du Zorbaranus où il fit une rencontre avec la Mort, tait son retour dans les Terres du Nord et se fait désormais appeler Yedel sous sa nouvelle apparence, à partir de 870 Ep IV. Seuls ses proches, le Roi et les grands pontes de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs savent que Yedel et Allassard ne sont qu'une seule et même personne.

Note n°9 : Du nouveau chez les Cavaliers-Rôdeurs

Pour remplacer les pères fondateurs décédés, Ciséa et Lucien Barnes deviendront Membres du Grand Conseil des Cavaliers-Rôdeurs en 874 Ep. IV.

Note n°10 : le passé honteux de Margilir

Margilir fut autrefois un dur à cuire impitoyable, un assassin de la pire espèce, exécutant des contrats pour de l'argent dans le pays. Mais un jour, il en eu assez de cette vie de meurtres et décida d'échapper à ses employeurs pour venir couler des jours plus tranquilles. Cependant, il est parti avec une grosse somme d'argent sans exécuter son dernier contrat... peut-être ses employeurs le recherchent-ils toujours? Peut-être son passé referra-il un jour surface malgré les précautions prises par Margilir...

Note n°11 : La Guilde du Poignard

Olfir, le tenancier de l'auberge du Feu Follet, à Zamar, est en réalité le chef de la guilde du Poignard, qui sévit à Zamar. Le Poignard regroupe une vingtaine d'individus de niveau moyens, mais comptent dans ses rangs au moins trois assassins chevronnés (dont Olfir). L'auberge du Feu Follet n'est qu'une couverture pour Olfir, qui cependant ne l'utilise pas pour les réunions de son organisation. Le Poignard travaille pour le plus offrant, et toujours en toute discrétion.

Note n°12 : Le prévôt de Port-Fagnir

Nous l'avons dit, la ville de Port-Fagnir jouit d'une belle situation économique et est relativement prospère. Mais elle se porterait mieux si le Prévôt Davil ne piquait pas de temps à autres dans les caisses... de même, il lui arrive de fermer les yeux (contre rémunération, bien sûr) sur de la contrebande de perle le long de la côte. Mais à être trop gourmand, le Prévôt pourrait bien se faire prendre un jour...

Note n°13 : Le bandit qui n'en a pas l'air

Le sieur Trifir est en réalité un bandit qui fait partie de la bande de la Chaine du Châtiment. Le noble désargenté s'est allié avec les gredins et repère les voyageurs fortunés de passage avant de les signaler aux bandits grâce à un pigeon voyageur. Le repaire de la Chaine du Châtiment se trouve dans les bois longeant la route menant au Cœur de Chêne.



Trifir

Note n°14 : La vraie nature de l'Aquarelle

Cette auberge située dans Illusfraelle est en tenue par deux elfes... ne sont autres que des dopple-gangers venue des profondeurs et veillant à ce que personne ne découvre l'entrée menant en ces lieux. Tous deux des Exécuteur du Cobra Noir de Hamoï. Ce sont eux qui ont assassinés le père d'Efiallor. Le cristal permettant de découvrir l'entrée vers les profondeurs se situe sous l'enseigne de l'auberge.

Note n°15 : La vérité sur la Nuit Blanche

Toriène et ses acolytes sont en fait des elfes noires avec un sort de changement d'apparence. Elles sont ici pour découvrir l'entrée menant vers les profondeurs afin d'aller envahir les lieux avec ceux de leur race ; par la même occasion elles tentent de rétablir le culte voué à Hamoï.

NOUVEAUX SORTS

Voici quelques nouveaux sorts spécifiques aux Terres du Nord, développés par des Magiciens du cru.

Boule de neige de Nomélie

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Courte
(7,50 m + 1,50 m tous les deux niveaux)

Cibles : Deux créatures au maximum, distance de moins de 9 m l'une de l'autre

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : Oui

Le sort crée dans les mains du lanceur deux boules de neige solides. Si le mage réussit une attaque à distance, une boule de neige inflige 1d4 points de dégâts, plus les bonus de force éventuels du mage. Le lanceur peut attendre avant de lancer la boule, mais celle-ci perd un point de dégât à chaque tour d'attente dans des conditions normales.

Des ajustements peuvent survenir dans certaines conditions :

- Si la température est inférieure à 5°C : la boule givre au contact de l'air et ses dégâts sont doublés
- Si la température est supérieure à 35°C : la boule fond, et ne fait pas de dégâts, mais elle humidifie la cible.

Initialement, Nomélie a développé ce sort pour jouer des tours pendables à ses amis (rien de plus drôle que la boule de neige en été!). Cependant, Nomélie s'est aperçue des propriétés suivantes :

- Contre les monstres immunisés au froid (morts-vivants) ou les créatures du plan élémentaire de l'Eau, la Boule de Neige n'inflige pas de dégâts.
- En revanche, contre les créatures du plan élémentaire du Feu ou à base de Feu, la boule de Neige inflige des dégâts 1d6 points de dégâts supplémentaires tous les deux niveaux du mage, pour un maximum de 10d6 points de dégâts supplémentaires au niveau 20.

Projectile Majeur de Déorie

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Moyenne (30 m + 3 m/niveau).

Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50m ou moins les unes des autres.

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : Oui

Cette version plus puissante et personnalisée du sort de Projectile Magique. Un projectile d'énergie jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, infligeant 1d6+1 de dégâts.

Pour le reste, il fonctionne exactement comme le sort de Projectile Magique, à la différence que chaque projectile (pour un maximum de 5 au niveau 10) inflige 1d6+1 points de dégâts. Les Projectiles lancés par ce sort sont de couleur pourpre, couleur préférée de sa créatrice, Déorie, la magicienne des Compagnons du Dragon.

Perte d'influence de Xartur

Transmutation

Niveau : Bar 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Contact

Cibles : créature touchée.

Durée : 1 minute par niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, Annule

Résistance à la magie : Oui

Ce sort fut développé par le barde Xartur, et devait lui permettre à l'origine de se discréditer ses concurrents musiciens. Si le jeteur parvient à toucher la cible (en lui serrant la main, lui tapant le dos ou simplement en le touchant de quelque autre manière), et que la cible manque son jet de sauvegarde, elle semble alors afficher une attitude hautaine, voire menaçante. Le sort inflige un malus d'altération de -4 en Charisme. La cible en souffre pour toute utilisation du Charisme (notamment ses compétences de Représentation). Si la cible est un Enorceleur ou un Barde, le DD des sorts s'en trouve affecté.

Composante matérielle : des excréments de souris.

Coordination inversée d'Océane

Altération

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50m + 1,50m / 2 niveaux)

Effet : Rayon

Durée : 1 minute par niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : Oui

Créé par la célèbre Océane, ce sort crée deux rayons d'énergie bleue qui jaillissent des doigts tendus du mage. Ce dernier doit réussir une attaque à distance pour chaque rayon afin d'atteindre les cibles. Si un rayon touche, la cible voit alors la coordination de ses membres inversée (si elle veut faire un pas en avant, elle recule, et vice versa, etc.). Cet effet indésirable résulte en un malus de -4 en Dextérité. Si la Victime réussit un jet de Vigueur, la Coordination Inversée d'Océane n'a que partiellement réussi et n'affecte qu'une partie des membres de la cible, infligeant seulement -2 en Dextérité.

Composante matérielle : deux aimants

INDEX DE PNJ

Cet index n'est pas exhaustif et ne comprend que les caractéristiques pour DD3 des personnages représentatifs ou des PNJ dont les statistiques ont été jugées utiles au jeu dans les Terres du Nord. Notez que les données entre parenthèses sont valables pour ADD2 uniquement, afin de laisser aux utilisateurs de la deuxième édition la possibilité d'utiliser facilement les PNJ.

G : Guerrier
R : Rôdeur
Pal : Paladin
Bar : Barbare
M : Magicien
P : Prêtre
E : Enorceleur
D : Druide
Mn : Moine
V : Voleur
B : Barde
Psi : Psioniste

h : humain
n : nain
e : elfe
de : demi-elfe
hf : halfelin
g : gnome
eq : Enèque
a : avariel
do : demi-ogre
m : masculin
f : féminin
LB : Loyal Bon
NB : Neutre Bon
CB : Chaotique Bon
LN : Loyal Neutre
N : Neutre
NM : Neutre Mauvais
CN : Chaotique Neutre
CM : Chaotique Mauvais.

Nom du Personnage : race-sexe, Alignement, Classe-Niveau DD3 (Classe-Niveau - Profil ADD2). Descriptif (Dates). Voir Référence.

A

Aacruz : hm CN. *Roublard 7 (V7)*. Patron de la Fièrre Barragosta. Voir Barragosta.

Adriennar Lame de Fer : hf LB. *Rôdeur 13 / Noble 2 (R15)*. Mentor des Lames de Fer et d'Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Aganim de Fanin : hm LB. *Paladin 14 (Pal14-Pourfendeur de Vers)*. Dirige Fanin. Voir Fanin.

Akàn : hm NB. *Barde 8 (B8)*. Grand musicien et conteur. Voir Althir.

Akir : hm NB. P11 (P11). Dirige le Rugissement du Lion (Temple de Gornar). Voir Barragosta.

Alek Falor : nm NB. *Expert [forgeron] 7 / Guerrier 4 (G10)*. Forgeron. Voir Zamar.

Aldin Birir : hm NM. *Magicien 9 (M9)*. Membre influent de la guilde des Capes d'Argent. Voir Carfax.

Alenijie : hf LB. *Prêtre d'Appoca 9 (P9)*. Dirige La Haute-Demeure de la Paix (Temple d'Appoca). Voir Zamar.

Alfrim : hm. *Homme du peuple 2 (Homme normal)*. Propriétaire de Chez Alfrim. Voir Carfax.

Allassard de Séléana : dem CB. *Rôdeur 13 / Templier Consacré 2 (R13-Pisteur)*. Aventurier et fondateur de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs (815- ?) Voir Séléana, Cavaliers-Rôdeurs, Barragosta, Ryàn.

Andrim : dem NB. *Barde 1 / homme du peuple 1 (B5)*. Aubergiste du Chemin du Gué. Voir Fang.

Amavir : hm NB. *Barde 8 (B8-bouffon)*. Bouffon satirique. Voir Sirinùr.

Aoui de Havrebusard : def NB. *Barde 13 (B13-Hérault)*. Barde, historienne et Hérault Royal. Auteur des *Mémoires d'Aoui*, des *Carnets d'Aoui* et de *Vie et Mort d'un Monarque*. Voir Barragosta, voir site.

Arlek : hm N. *Druide 4 (D4)*. Habitant des bois. Voir Séléana et Erynborg.

Armir Selvis : hm. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Doux Repos. Voir Carfax.

Arpyste : hm. *Expert [décorateur] 5* (Homme normal). Artisan. Voir Fanin.

Alvanir de Sévil : hm CB. *Rôdeur 9 / Noble 3 (R11-Chevalier Rôdeur)*. Un des doyens de la confrérie des Cavaliers-Rôdeurs mais ne fait pas partie du Grand Conseil. Voir Cavaliers Rodeurs.

Astral : hm *Guerrier 8 (G8)*. Membre de la Garde du Nord. Voir Chateaupourpre et Garde du Nord.

Arvalir : hm LB. *Expert [politicien] 5* (homme normal). Chambellan. Voir Ulthis

Astriliell : ef NB. *Prêtresse de Fresha 12 (P12)*. Soeur d'Efiallor, dirige le temple de Fresha. Voir Illusfraelle.

Aurel Martiguir : hm CB *Guerrier 8 / Noble 10 (G13-Roi)*. (407-472) Roi des Terres du Nord de 435 à 472 Ep. IV. Voir Aurel de Barragosta et voir Site.

B

Balak : eqm LB. *Guerrier 3 / Prêtre d'Uron 4 (G4/P5)*. Prêtre d'Uron. Voir Séléana et Erynborg.

Baldakin : em CB. *Guerrier 8 (G8)*. Aventurier. Voir Fanin.

Baldin : em NB. *Homme du Peuple 3 / Barde 1 (B4)*. Propriétaire de l'Auberge des Oreilles Fines. Voir Fanin.

Balkir Vipère des Bois : hm NB. *Rôdeur 5 / Arpenteur d'Horizon 4 (R9-Pisteur)*. Aventurier (820-886) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs.

Bardir : hm NB. *Expert [politicien] 4 (V3)*. Chargé des affaires diplomatiques. Voir Zamar.

Bertha : Demi-ogresse CN. *Barbare 8 (G8)*. S'occupe de la sécurité de la Barcasse (taverne). Voir Ryàn.

Bilal Solar : hm LB. *Prêtre d'Uron 12 (P12)*. Membre du conseil des prêtres, dirige la Maison de Lumière (temple d'Uron). Voir Ryàn.

Boldin le Tenace : nm LB. *Guerrier 3 (G5)*. Propriétaire des Bords du Lac. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Bolnir : hm CB. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Aubergiste de la Bouse de Tarrasque. Voir Zamar.

Bornir : hm CB. *Guerrier 3 / Prêtre de Gornar 11 (P11)*. Aventurier membre des Chasseurs Impitoyable, puis dirigeant de la Cathédrale des Victoires. Voir Zamar.

Bouli B'All : hfm NB. *Roublard 5 / Maître des Ombres 6 / Prêtre de Lucrine 5 (V12/P5)*. Ancien voleur, Ministre des Finances. Voir Ryàn.

Bridim : hm NB. *Expert [tonnelier] 8* (Homme normal). Tonnelier. Voir Barragosta.

C

Caldir : hm LB. *Guerrier 9 (G9)*. Patron du Repaire. Voir Zamar.

Caporaux de Sirinùr : hm LN. *Hommes d'armes 3 (G3-soldat)*. Voir Sirinùr.

Casarus : em LN. *Guerrier 4 / Magicien 3 (G4/M3)*. Voir Séléana et Erynborg.

Cavaliers Gris : hm LB. *Hommes d'armes 4 (G4-soldats)*. Voir Fang.

Chiris : hm NB. *Prêtre de Dakrel' 11 (P11)*. Dirige la Demeure du Drakkar d'Argent (temple de Dakrel'). Voir Fanin.

Cholton : hfm NB. *Roublard 3 / Barde 1 (V4-Trafiquant)*. Propriétaire de l'Auberge Cholton. Voir Fanin.

Cillir le Ténébreux : hm NM. *Devin 4 (M4-Devin)*. Grand devin. Voir Ryàn.

Cisnéa de Havrebusard : def NB. R11 (R11-Dame des Cygnes). Grande Aventurière. Voir Cavaliers-Rôdeurs et voir Site.

Clébus : em NB. *Prêtre de Fresha 9 (P9)*. Dirige le temple de Fresha. Voir Séléana et Erynborg.

Clovis : hm CB. *Guerrier 7 / Noble 1 (G8)*. Chevalier de la lisière. Voir Séléana et Erynborg.

Colnir : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire de l'Étalon Ombrageux. Voir Althir.

Cornelius de Nedrelle : hm LB. *Magicien 10 / Archimage 5 (M15-Evocateur)*. Seigneur de Fang. Voir Fang.

Crébin : gm CB. *Illusionniste 6 (M6-illusionniste)*. Voir Séléana et Erynborg.

Cromàn : hm CB *Barbare 4 (Bar 4-Berserker)*. Voir Chateaupourpre.

Cyrrus : dem NB. *Prêtre d'Iniva 7 (P7)*. Dirige la Chapelle de la Protection (chapelle d'Iniva). Voir Carfax.

D

Dagador Barbedorée : nm LB. *Guerrier 6/Protecteur Nain 10* (G16). Aventurier. Voir Les Hauts Plateaux du Cor.

Dalahir : dem LB. *Prêtre de Dakrel' 13* (P13). Haut prêtre de Dakrel, représente le conseil de prêtre. Voir Ryàn.

Dalraun Lame de Fer : hm NB. *Rôdeur 9 / Guerrier 3* (R12-Viguier). Fils de Adriennar Lame de Fer, ami d'Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs

Damos (Madir) : hm CN. *Roublard 9 / Assassin 7* (V15). Dirige la guilde de voleurs les Tuniques Noires. Voir Fanin.

Darol : hm NB. *Magicien 12* (M12). Dirige l'école de magie et la bibliothèque de Fanin. Voir Fanin.

Davil : hm CB *Roublard 5 / Enorceleur 3* (V7). Voir Port-Fagnir

Davis : hm NB. *Magicien 6* (M6). Tient les Mages Gestueux (auberge). Voir Carfax.

Delvinie : hf LB *Prêtre de Dakrel' 10* (P10). Voir Port-Fagnir

Deorie : hf NB. *Magicienne 15* (M - Wu-Jen 15). Membre des Compagnons du Dragon. Voir Châteaupourpre.

Deslan Kamin : hm LB. *Prêtre d'Uron 13/Guerrier 15* (P13/G15). Prêtre et Héros légendaire. Voir Histoire.

Dinarmir : hm LM *Invocateur 7* (M7-Conjurateur) Voir Sirinùr.

Dinin : dem NB. *Prêtre de Lucrine 8* (P8). Jeune prêtre. Voir Fanin.

Dorandril : em NB. *Druide 9* (D9). Membre de la Garde du Nord. Voir Chateaupourpre et Garde du Nord.

Doyle : hm CB. *Rôdeur 9/Voleur 2* (R10-Viguier). Dirige « les Invisibles ». Voir Fanin.

Drulvir : hm CN. *Homme d'armes 3* (G3-Soldat). Caporal. Voir Santoma.

Duncan : em CB. *Rôdeur 6* (R6-Pisteur). Suivant et élève d'Allassard. Voir Séléana et Erynborg.

E

Efiallor : em LB. *Magicien 14* (M14). Dirige Illusfraelle et la guilde de mages les Illuminés. Voir Illusfraelle.

Egosthe : hm NB. *Magicien 16* (M16). Conseiller d'Aganim de Fanin. Voir Fanin.

Elijie Daus : hf LN. *Prêtre d'Iniva 9* (P9). Dirige l'Hospice de la Guérison (Temple d'Inivia). Voir Fang.

Elijie Grattin : hf NB. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Copropriétaire de la Gorge Sarcastique. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Elim : hm NB. *Prêtre d'Appoca 8* (P8). Dirige le Temple du Blé (temple d'Appoca). Voir Dunir-sur-le-Lac.

Elcin « le boiteux » : hm N. *Roublard 4* (V4). Chineur. Voir Althir.

Eldir : hm NB. *Expert [apothicaire] 9 / Magicien 1* (M3). Apothicaire, botaniste et spécialiste en potions. Voir Carfax.

Eldrir : hm NB. *Prêtre de Bohpo 10* (P10). Dirige le Manoir de l'Illumination (chapelle de Bohpo). Voir Althir.

Elmir : hm LB. *Magicien 9* (M9). Dit « le gris », mentor de Nomélie. Voir Mélinir

Elmiël : dem LB. *Prêtre 8* (P8). Assistant de Médart. Voir Althir.

Elvym : hm NB. *Prêtre de Bohpo 9* (P9). Dirige le Manoir des Spectacles (chapelle de Bohpo). Voir Althir.

Elyvir : dem NB. *Magicien 8 / Gardien du Savoir 2* (M10). Dirige l'université de magie de Ryàn. Voir Ryàn.

Erador : dem LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige La Demeure Lumineuse (Temple d'Uron). Voir Zamar.

Erbin Dugan : hm LB *Prêtre d'Uron 4* (P4). Dirige la Chapelle du Feu Ardent (Uron). Voir Santoma.

Ergùn le Jeune : hm CB *Prêtre d'Abbo 7* (P7). Dirige l'Arène de la Puissance (Abbo). Voir Châteaupourpre.

Errillya : def NB. *Magicienne 10 / Archimage 4* (Psi14). Duchesse de Zamar. Voir Zamar.

Erwin : dem NB. *Guerrier 6/Archer Monté Nordois 2* (G5). Dirige les archers montés. Voir Séléana et Erynborg.

Estal Rigiel : dem CB *Prêtre de Xamidi 9* (P9). Voir Martigir

Estrielle : ef NB. *Barde 11* (B11). Aventurière et membre de la Table d'Argent. Voir Mélinir.

Etoiles de Séléana : def NB. *Barde 16*. (B16-Aède) Fille d'Allassard, membre des Compagnons du Dragon. Voir Cavaliers Rodeurs et voir Erynborg.

Evalana d'Ulthis : hf LB *Noble 3* (femme normale). Comtesse d'Ulthis. Voir Uthis.

Evelie : hf NB. *Guerrière 7* (G7-soldat). Commandant des Armées de Châteaupourpre. Voir Châteaupourpre.

Eziël : dem NB. *Barde 10* (B10). Barde renommé. Voir Zamar.

F

Faldrin : hm CB. *Expert [vigneron] 9* (Homme normal). Vigneron. Voir Zamar.

Falganir : nm LB. *Guerrier 7* (G8). Propriétaire de l'Épée de Carfax. Voir Carfax.

Farendryl : em CB. *Rôdeur 6/Archer Monté Nordiste 3* (R7-Pisteur). Rôdeur archer de la Cité-Arbre, formé par Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Fargin : hm NM. *Guerrier 2 / Roublard 1* (G3). Propriétaire de la Dague Ensanglantée. Voir Barragosta.

Farilir : hm CB. *Magicien 8* (M8). Jeune magicien fougueux. Voir Barragosta.

Felnir le teigneux : hm CB. *Rôdeur 8* (R8). Propriétaire de La Peau de l'Ours. Voir Zamar.

Feril Aériel : deh NB. *Prêtre de Lurmina 9* (P9). Dirige l'Autel de la Créativité (temple de Bohpo). Voir Carfax.

Fernir des Colombes : hm LN. *Noble 7* (G6). Comte des Colombes. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Ferdryn de Séléana : hm LB. *Rôdeur 4* (R5-Chevalier Rôdeur). Fils d'Allassard et de Justina, représente son père en son absence. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Feuille-de-Houx : gm LN. *Homme du peuple 5* (B10). Chambellan, conseiller de Galdim de d'Althir. Voir Althir.

Fils de la Victoire : hm CB. *Hommes d'armes 2* (G1-soldats). Voir Zamar.

Fiona Lame de Fer : hf CB. *Rôdeuse 10* (R10). Femme de Dalraun Lame de Fer. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Flavell : hf N. *Druidesse 2* (D2). Voir Séléana et Erynburg.

« **Fleur des Champs** » : gm NB. *Expert [tailleur] 5* (B2). Couturier. Voir Fanin.

Folgir : hm. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Propriétaire du Vieux Hibou. Voir Althir.

Fro le Mage Blanc : eh CB. *Magicien 7 / Noble 1* (M7-Noble). Aventurier. Voir Carfax.

Furmir Goldein : hm LN. *Homme du peuple 3* (Homme normal). Propriétaire du Bouclier d'Argent. Voir Fang.

G

Galdim d'Althir : hm NB. *Noble 6/Barde 2/Guerrier 3* (G7/B3). Gouverneur de Althir. Voir Althir.

Garlin : hm NB *homme du peuple 3* (B1). Propriétaire de La cuvée du Baron. Voir Châteaupourpre.

Garlen : hm NB *Prêtre d'Appoca 8* (P7). Voir Ulthis.

Ganoln : hm CN. *Roublard 4* (V5). Dirige l'auberge A La Bonne Chère. Voir Ryàn.

Garione : hm CB. *Guerrier 6 /Archer Monté Nordois 6* (G12-Archer). Ancien aventurier, dirige la taverne l'Arc de Fer. Voir Ryàn.

Garvim Kahir : hm NB. *Expert [médecin] 3* (P2). Médecin propriétaire du Scribouillard. Voir Barragosta.

Gaynir Kalk : hm NM. *Roublard 10 / Assassin 2* (V12-Maître de Guilde). Ancien dirigeant de la Main de Rébion, mort. Voir Barragosta.

Gayna : hf NB. *Magicien 3* (M3). Tenancier des Mages Gestueux. Voir Carfax.

Gendril : em NB. *Druide 10* (D10). Membre de la Garde du Nord. Voir Chateaupourpre et Garde du Nord.

Gerak Barbedorée : nm LN. *Guerrier 7/Protecteur Nain 10* (G17-Maître d'armes). Fondateur de la citadelle de Dalurgak. Voir les Hauts-Plateaux du Cor.

Germir : hm NB. *R1 Expert [éleveur] 12* (R1). Grand marchand de chevaux. Voir Barragosta.

Gerir : hm NB *homme du peuple 1* (homme normal). Tenancier du Soldat Aviné. Voir Châteaupourpre.

Gildemir : hm LB. *Prêtre Xamidi 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige la Tour de Foudre (temple de Xamidi). Voir Ryàn.

Ginie : hf NB. *Femme du Peuple 1* (Femme normale). Copropriétaire de la Gorge Sarcastique. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Gina : hf NB. *Femme du peuple 1 / Adeptes 1* (B3). Propriétaire du Salon des Saints Sobres. Voir Carfax.

Gisëll : def NB. *Prêtresse de Lurmina 5* (P5). Dirige l'Autel de la Procréation (chapelle de Lurmina). Voir Dunir-sur-le-Lac.

Glarnim : hm CB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Charron. Voir Zamar.

Godefrir de Nedrelle : hm LB. *Noble 3 / Guerrier 9* (G11). Fils de Cornélim, Général des armées de Fang. Voir Fang.

Godrin : hm LB. *Expert [politicien] 4* (Homme normal). Sénéchal Gère les affaires courantes de la Baronnie. Voir Sirinùr.

Gogo le bouffon : hm CB. *Barde 9 / Roublard 3 / Mystificateur Profane 3* (B14-Bouffon). Voir Fanin.

Golnir : hm CB. *Prêtre de Dagan 6* (P6). Aubergiste du Foyer de Dagan. Voir Zamar.

Gorfin Salnim : hm LN. *Magicien 13* (M13). Chef de la Confrérie des Flamboyants (Guilde de mages). Voir Zamar.

Gorki : hfm CB. *Expert [cuisinier] 1* (Homme normal). Cuisinier du Festin du Dragon. Voir Zamar.

Gorlis le barbu : hm LB. *Prêtre de Marblus 12* (P12). Dirige le Temple de l'Équilibre (temple de Marblus). Voir Althir.

Granir : hm NB. *Barde 8* (B8). Poète, mélomane. Voir Fang.

Griffith : ?m NB. *Psi18* (Psi18). Grand maître Psioniste. Voir Barragosta

Grimir : hm LB. *Guerrier 7* (G7). Propriétaire de l'Auberge de l'Aube. Voir Carfax.

Grimm de Wert : hm LB. *Guerrier 6* (G6). Frère de Lucinda de Wert, dirige la Taverne des Pécheurs Sans Pitié. Voir Fang.

Bois-Feuillu : gm NB. *Roublard 5* (V6). Dirige le Heaume d'Acier. Voir Carfax.

Le Gros Guy : hm CB. *Rôdeur 2* (R2-Trappeur). Chasseur. Voir Santoma.

Grosse Sélina : hf NB. *Prêtre de Xamidi 4* (P4). Dirige l'Eclair Céleste (temple de Xamidi). Voir Séléana et Erynburg.

Guerriers d'élite barragostais : hm LN. *Homme d'armes 3* (G3).

Guiël Foël : dem LN. *Prêtre d'Iniva 12* (P12). Dirige le Centre de la Guérison (Temple d'Iniva). Voir Barragosta.

Gulivic : gf CN. *Guerrière 8 / Barbare 2* (G10). Ancienne gladiatrice. Voir Fang.

Gulim : hm LN. *Prêtre de Bohpo 13* (P13). Dirige la Maison de la Culture (temple de Marbus). Voir Carfax.

Gwinett : gm CB. *Guerrier 6* (G6). Chevalier de Séléana, commandant de la milice. Voir Séléana et Erynburg.

H

Halamstir Martiguir : hm LN. *Noble 11 / Guerrier 6* (G10 - Roi). Roi (874-835) des Terres du Nord de 794 à 835 Ep. IV. Voir Histoire.

Hallia Pincetinton : haf NB. *Druidesse 8* (D8). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Hanna Erys : hf CB. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Aubergiste de l'Auberge du Grand Chemin. Voir Zamar.

Harbin : hm CB. *Guerrier 5* (G7). Dirige l'auberge A la Bonne Chère. Voir Ryàn.

Hargany Barbe Brune : nm LB. *Guerrier 12* (G12). Tenancier de la taverne « La Barbe Brune ». Voir Barragosta.

HarvimDast : hm LN. *Homme d'armes 8* (G6). Dirige les soldats de Dunir-sur-le-Lac. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Hassir Verlim : hm NB. *Homme du Peuple 1* (homme normal). Propriétaire de Au Dragon d'Or. Voir Fang.

Hectir Selvis : hm NB. *Guerrier 14* (G14). Guerrier. Voir Carfax.

Henrin Duletre : hm NB. *Expert [enlumineur] 3 / Mage 1* (M3). Tient une échoppe d'enlumineur et une petite bibliothèque. Voir Santoma.

Herenjie : hf CB. G15 (G15 - Cavalier du vent). Membre des Compagnons du Dragon.

Hermir : hm LB. *Prêtre d'Uron 7* (P7). Dirige la Lueur Divine (chapelle d'Uron). Voir Dunir-sur-le-Lac.

Hersin : hm NB. *Homme d'armes 2* (G2). Aubergiste. Voir Barragosta.

Horacir : hm NB. *Guerrier 4* (G4). Mari de Sintha, tenancier du Regard de Catoblépas. Voir Barragosta.

Hilvin le trappu : fm LN *Prêtre de Xamidi 9* (P9). Voir Port-Fagnir

Howl Dat Tsaroth : hm LB. *Paladin 8* (Pal 8). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Hykitorris : hm NB. *Prêtre de Fresha 9* (P9-Fresha). Elève d'Allassard. Voir Cavaliers Rodeurs et Séléana et Erynborg.

Hyrkus : hm LN. *Magicien 13* (M13). Fondateur de la petite Ecole de Magie d'Althir. Voir Althir.

I

Ikir Le brun : hm CB. *Prêtre de Xamidi 10* (P10). Dirige la Maison des Nuages (chapelle de Xamidi). Voir Althir.

Illisrel : ef CB. *Roublarde 12* (V13). Soeur d'Efiallor, dirige la guilde de roublards. Voir Illusfraelle.

Ilvim Salganone : dem CB *Prêtre de Gornar 8 / Guerrier 1* (P9). Voir Martigir

Imane Vertefeuille : ef CB. *Druide 7 / Magicienne 7 / Rôdeuse 2* (M8/P8). Ancienne responsable d'un collège de botanique. Voir Séléana et Erynborg.

Iriadir : hm NB. *Magicien 11* (M11). Ami de la famille de Nedrelle. Voir Fang.

Irvir : dem NB. *Prêtre de Shala 9* (P9). Dirige la Chaumière du Trèfle (temple de Shala). Voir Barragosta.

Inin Aquil : hm NM. *Prêtre de Lucrine 10* (P10). Dirige la Tour du Commerce (temple de Lucrine). Voir Fanin.

Isodil : em NB. *Homme du Peuple 3* (V2). Patron de la Liqueur des Dieux. Voir Zamar.

Istriël : def LN. *Barde 12* (B12). Célèbre barde locale. Voir Fang.

J

Jakël : dem NB. *Prêtre de Bohpo 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige la Villa Azur (temple de Bohpo). Voir Ryàn.

Jankir : hm LN. *Expert [marchand] 7 / Homme d'armes 3* (G10). Dirige l'Association des Marchands de Dunir-sur-le-Lac. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Jelnie Saël : def CB. *Ensorceleuse 9* (M9). Aventurière. Voir Carfax.

Jenin : hm CN. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Bottier. Voir Ryàn.

Jir Arkmin : nh NB. *Prêtre de Gornar 10* (P10). Dirige le Manoir des Exploits (temple de Gornar). Voir Carfax.

Jon Stuckword : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Copropriétaire du Cœur de Dragon. Voir Carfax.

Jorneos : hm NB. *Guerrier 12* (G12). Dirige l'armée de Fanin. Voir Fanin.

Jos : hm LN. *Homme du Peuple 1* (G1). Barman de la Taverne des Marins. Voir Fang.

Junior Lame de Fer : hm NB. *Rôdeur 9* (R9-Viguiier). Fils de Fionna et de Dalraun, dernier descendant des Lame de Fer, ami d'Etoiles de Séléana. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Justina de Séléana : hf NB. *Rôdeuse 8* (R8-Tueuse de Géants). Femme d'Allassard et mère d'Etoiles, participa à la création de la confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs et Séléana et Erynborg.

K

Kabot : hfm NB. *Roublard 6* (V6-espion). Voir Séléana et Erynborg.

Kadir le brun : hm LB. *Guerrier 10 / Noble 3* (G12). Duc de Carfax. Maréchal de l'Ordre du Sabot d'Or. Voir Carfax.

Kadon : hm CB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Ancien pêcheur, propriétaire d'Ala Limande Dorée. Voir Fanin.

Kagir : em NM. *Guerrier 4* (G4). Propriétaire de la Bonne Beuverie. Voir Illusfraelle.

Kaldarin de Vallis : hm LB. *Noble 7 / Guerrier 6* (G11). Duc de Ryàn, général de l'Ordre du Sabot d'Or. Voir Ryàn.

Kalie : hf LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige la Tour de Feu (Temple d'Uron). Voir Carfax.

Karltha Goldein : hf LN. *Femme du Peuple 1* (Femme normale). Propriétaire du Bouclier d'Argent. Voir Fang.

Karmin Jappar : hm CB. *Rôdeur 8* (R8-Chasseur de Trolls). Aventurier (814-872) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Kass Grain : hfm CB. *Roublard 4* (V7). Propriétaire de la Carotte Blanche. Voir Illusfraelle.

Keurlin : hm NB. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Sellier. Voir Barragosta.

Keyoke de Havrebusard : hm N. *Druide 13* (D13). Archidruide (829-?). Voir Cavaliers Rodeurs et voir Site.

Kidian : hm NB. *Prêtre d'Iniva 10* (P10). Dirige le Repaire des Thaumaturges (temple d'Iniva). Voir Althir.

Kim : hm NB. *Rôdeur 8 / Guerrier 2* (R10-Viguiier). Aventurier (417-471) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Kirgir : hm LN. *Prêtre de Gornar 8* (P8). Dirige la Forteresse de Guerre (Temple de Gornar). Voir Fang.

Kirvic : hm LN *Guerrier 4 / Enorceleur 2* (G7). Prévôt de Martigir. Voir Martigir.

Korno : hfm CB. *Roublard 3* (V3). Ancien espion, copropriétaire de la Porte de Bois (auberge). Voir Séléana et Erynburg.

Kurgan : nm. *Guerrier 6* (G6). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

L

Lames Joyeuses : hm LN. *Homme d'armes 1* (G1-soldats). Voir Zamar.

Laris Kan : def NB. *Magicienne 8* (M8). Conseiller de Kaldarin. Voir Ryàn.

Léoglas : eh CB. *Guerrier 2 / Barde 1* (G3). Aubergiste du Repaire des Chasseurs. Voir Barragosta.

Lendin : hm CN. *Magicien 11* (M11). Inventeur. Voir Zamar.

Lerin Silmar : hm NB. *Prêtre de Lucrine 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige l'Hôtel des Commerces (temple de Lucrine). Voir Ryàn.

Lynderin : em CB. *Archer-Mage 8* (G4/M4). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Linnie : hf CB *Femme du peuple 1* (femme normale). Co-propriétaire du Soldat Aviné. Voir Châteaupourpre

Linth : def NB. *Rôdeuse 6* (R6-explorateur). Guide, membre de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Althir.

Livan : em LN. *Guerrier 13* (G13-Cavalier du Vent). Frère d'Efiállor, cavalier du vent et chef des armées. Voir Illusfraelle.

Loguis : dem NB. *Homme d'armes 3* (G3). Copropriétaire de la Porte de Bois (auberge). Voir Séléana et Erynburg.

Lordim : hm LB *Guerrier 7* (G7-Soldat) Capitaine, chef de la garnison. Voir Sirinùr.

Lothir Dumir : hm NB. *Magicien 12* (M12). Successeur de Maître Trajan à la tête de l'Université de Magie de Barragosta en 880 Ep IV. Voir Barragosta.

Loukim : dem NB. *Roublard 4* (V4). Copropriétaire du Glaive d'Or. Voir Barragosta.

Lucien Barnes : am CB. *Rôdeur 11* (R11-Chasseur de Trolls) Dirige la brigade anti-troll. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Lucinda de Wert : hf LB. *Magicienne 8* (M8-Abjurateur). Soeur de Grimm, dirige la Taverne des Pécheurs Sans Pitié. Voir Fang.

M

Le Mage Sombre : hm ? CN. *Magicien 14 / Noble 2* (M14-Noble). Mage mystérieux. Voir Carfax.

Maiden : gm CN. *Magicien 3* (M3). Inventeur au compte de la Baronnie. Voir Séléana et Erynburg.

Malanir : hm LN. *Magicien 8* (M8-Homme de Loi). Prévôt local. Voir Sirinùr.

Malgor : nm NB. *Expert [forgeron] 7* (G8). Forgeron. Voir Ryàn.

Manolo : hm. NB *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Cheval Fou. Voir Althir.

Mistir Distim : hm LB. *Magicien 12* (M12). Dirige la guilde des Capes d'Argent, membre de l'Assemblée d'Abellius. Voir Carfax.

Maprim le bossu : hm NB. *Roublard 1* (V1-mendiant). Informateur. Voir Sirinùr.

Margor : nm CB. *Prêtre de Gornar 7* (P7). Dirige le Dôme de l'Affrontement (Gornar). Voir Châteaupourpre.

Margilir : hm CB. *Guerrier 6 / Voleur 6 / Assassin 2* (G6/V7). Voir Fang.

Marcio Délino : hm. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Sculpteur. Voir Carfax.

Mardek : nm LN. *Guerrier 6* (G7). Prévôt. Voir Ulthis.

Maritha la Brune : def CN. *Expert [peintre] 6* (B3). Artiste peintre. Voir Ryàn.

Markim Badyn : hm CN. *Barde 2 / Noble 4* (B7). Voir Barragosta.

Raknir : hm CN. *Guerrier 8* (G8-Armoire à glace). Videur de la Cerveise du Démon. Voir Barragosta.

Martha Martiguir : hf LB. *Noble 3 / Magicienne 16* (M16). Reine (776-888) des Terres du Nord de 794 à 835 Ep. IV. Voir Histoire et Barragosta.

Martial Galdor : hm LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Mari d'Océane, Dirige l'Antre du Dragon (Temple d'Uron). Voir Fang.

Mastir Badyn : hm NB. *Magicien 13 / Noble 4* (M17). Membre du Conseil Barragostais. Voir Barragosta.

Massil : em LN. *Barde 5* (B5). Fils d'Efiallor, élève de Xartur. Voir Illusfraelle.

Mavonir : hm CB. *Rôdeur 6 / Barbare 2* (R8-Caravanier). Guide. Voir Althir.

Mahim de Cataldin : hm NB. *Noble 4 / Barde 2* (B8). Comte de Sirinùr, musicien. Voir Sirinùr.

Maya : hf. CB. *Femme du Peuple 2*. (Femme normale). Patronne du Temple de la Béatitude. Voir Carfax.

Méitreax : hm. *Paladin 10* (Pal 10 – Destructeur du mal). Voir Fanin.

Ortanir : hm LB. *Prêtre d'Uron 10* (P10). Dirige la Flamme Céleste (temple d'Uron). Voir Althir.

Mélatrir : hm N. *Magicien 10* (M10). Dit « l'impossible », Professeur de l'université de Fang. Voir Fang.

Melil : dem CN. *Evocateur 9* (M(E)8-Mage de Guerre). Voir Châteaupourpre.

Mélinel : dem LN. *Prêtre de Bohpo 11* (P11). Dirige la Colonne du Savoir. Voir Ulthis

Mélintha : hf NB. *Magicienne 5* (M5). Membre de la guilde de magie. Voir Zamar.

Melkir : hm CB. *Barbare 4/Rôdeur 3* (R7-Seigneur des Forêts). Aventurier. Voir Carfax.

Melis : em N. *Magicien 7/Roublard 4 / Mystificateur Profane 4* (M7/V8). Aventurier. Voir Fanin.

Mélodie : def LB. *Barde 8* (B9). Propriétaire de la Douce Mélodie. Voir Illusfraelle.

Mervin : em CB. *Rôdeur 9/Druide 1* (R9-Pisteur). Rôdeur membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Mias Guldin : nf NB. *Prêtre de Lucrine 9* (P9). Dirige le Manoir des Echanges (Temple de Lucrine). Voir Barragosta.

Midir Cormis : hm CB. *Prêtre de Gornar 9* (P9). Dirige l'Autel de la Victoire (Temple de Gornar). Voir Fang.

Milcer : hm NB. *Expert [menuisier] 4* (Homme normal). Menuisier. Voir Althir.

Mirna Stuckword : hf. LN. *Femme du peuple 2* (Femme normale). Copropriétaire du Cœur de Dragon. Voir Carfax.

Mitir : hm CB. *Roublard 2* (V2). Fils de Fargin. Voir Barragosta.

Morthir : hm. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Propriétaire de l'Œil de Loup. Voir Althir.

Mostir : hm CB. *Adeptes 1 / Expert [Dragons] 7* (M1). Spécialiste des dragons. Voir Fanin.

N

Naglin : hm NB. *Magicien 9* (M9). Expert en histoire locale, bibliothécaire. Voir Sirinùr.

Nomélie : demi-ogresse C?. *Magicienne 12* (M12-Sorcière). Membre du groupe de la Table d'Argent. Voir Melinir

Nounours : hm NB. *Homme d'armes 7* (G6). Capitaine de la garde. Voir Melinir.

Nylnia : hff. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Femme de Tournedos. Voir le Petit Pays.

O

Océane de Nedrelle : hf NB. M14 (M14-Médecin). Fille de Cornelius, membre de l'Assemblée d'Abellius, dirige l'université de magie. Voir Fang.

Oldarir : hm LB. *Prêtre 13* (P13). Dirige le Temple du Soleil (Uron). Voir Barragosta.

Oldir : hm CB. *Guerrier 12* (G12). Haut Général des armées de Zamar. Voir Zamar.

Olfir : hm N. *Roublard 7/Assassin 2* (V9). Dirige Le Poignard (Gilde de voleurs), patron du Feu Follet. Voir Zamar.

Olgir Restrin : hm CB. *Prêtre 9* (P9). Dirige le Cercle des Vents (temple de Xamidi). Voir Sirinùr.

Olmir : hm LB. *Homme d'armes 6* (G5-Soldat). Sergent. Voir Sirinùr.

Omin le Chroniqueur : hm LN. *Barde 3/Magicien 3* (B5-Rhapsode). Historien (445-504) auteur du Livre des Révélations. Voir Histoire.

Osvir Filgin : hm CB. *Roublard 2* (V3). Propriétaire de La Rose Rouge. Voir Fang.

P

Packir : hm LB. *Magicien 3* (M3). Chercheur et enquêteur du Baron. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Papi : em. NB *Expert [Sculpteur] 5* (Homme normal). Sculpteur. Voir Fanin.

Percir : hm LN. *Magicien 8* (M8). Détective. Voir Althir.

Petit-Gros : hm. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Voir Dunir-sur-le-Lac.

Pétrin : hfm CB. *Roublard 9* (V9). Propriétaire du restaurant « La Grande Ripaille », ancien bras droit de Gaynir Kalk (Main de Rébion). Voir Barragosta.

Pip : hfh CB. *Homme du Peuple 3* (V2). Aubergiste de la Taverne des Marins. Voir Fang.

Pipa : em. NB. *Expert [Sculpteur] 5* (Homme normal). Sculpteur. Voir Fanin.

Pit (le futé) : gm CB. *Roublard 10* (V10-Trafiquant). Receleur. Voir Carfax.

Poil-de-Furet : gm NB. *Invocateur 9* (M9-Invocateur). Vendeur de composantes de sorts. Voir Ryàn.

Pristim : hm LB. *Prêtre d'Uron 6* (P6). Dirige le Dragon Flamboyant (temple d'Uron). Voir Séléana et Erynburg.

Pyërr : hm LN. *Prêtre de Marblus 10* (P10). Membre du conseil des prêtres, dirige la Cour de Justice (temple de Marblus). Voir Ryàn.

Q

Qualtrin Destrik : hm LB. *Prêtre d'Uron 10* (P10) Dirige l'Atre Eternel (temple d'Uron). Voir Sirinùr.

R

Rahnir : hm LN. *Guerrier 13* (G13-Soldat). Chef de l'armée Barragostaise. Voir Barragosta.

Ralmir : hm. NB. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Nain Bête. Voir Althir.

Rappenouille : hm NM. *Barde 3* (B3). Propriétaire de A la Tête de la Méduse. Voir Fanin.

Ristim : hm CB. *Rôdeur 6 / Barbare 1* (R7-Traqueur). Elève préféré de Kim. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Réamir : hm CB. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Marchand, aubergiste du Festin du Dragon. Voir Zamar.

Rechiël : em CB. *Prêtre de Xamidi 12* (P12). Dirige le temple de Xamidi. Voir Illusfraelle.

Relnil : em LB. *Adeptes 3* (M2). Statisticien, chancelier des finances. Voir Zamar.

Reinir : hm CB. *Homme d'armes 4* (G4). Patron du Grand Chêne. Voir Séléana et Erynburg.

Requin : hm CN. *Roublard 3 / Guerrier 3* (V4/G4). Dirige le Requin Rouge. Voir Ryàn.

Resta : ef NB. *Homme d'Armes 3* (G3). Copropriétaire de la Porte des Bois (auberge). Voir Séléana et Erynburg.

Restak : hm NB. *Prêtre de Fresha 2* (P2). Voir Séléana et Erynburg.

Rhianir Dagis : def NB. *Prêtre de Xamidi 10* (P10). Dirige la Maison de la Pluie (Temple de Xamidi). Voir Fang.

Rilim : hm CB. *Prêtre de Lucrine 11* (P11). Dirige le Palais de la Négociation (temple de Lucrine). Voir Althir.

Rilstir : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire des Vignes. Voir Althir.

Rinir : hm LN. *Guerrier 10* (G10-Soldat). Chef des Armées d'Althir. Voir Althir.

Roddoban : dem LN. *Barde 6* (B4-hérault). Aide de camp du Baron Pourpre. Voir Chateaupourpre.

Ron Gert : hm LN. *Guerrier 12* (G12). Second de Kadir. Voir Carfax.

Ronnir : hm CB. *Barde 3* (B3). Copropriétaire du Glaive d'Or. Voir Barragosta.

Ruldim : hm CB. *Homme du peuple 2* (homme normal). Propriétaire de la Tête de Dragon. Voir Chateaupourpre.

Ruldik : hm CB. *Guerrier 7* (G7-Soldat). Ancien sergent de l'armée royale, propriétaire de la Tour du Faucon. Voir Carfax.

Rulstir : hm LN. *Prêtre d'Uron 9* (P8). Voir Martigir.

Russim Sial : hm NB. *Magicien 7 / Expert [apothicaire] 5* (M7). Apothicaire et sage. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Rutrax : em NB. ???. Receleur mystérieux. Voir Barragosta et note de Campagne no.5.

S

Safrinin : hfm CN. *Roublard 12* (V12). Aventurier membre des Pêcheurs sans Pitié. Voir Fang.

Sagace l'Ancien : hm NB. *Expert [écrivain] 7* (Homme normal). Ecrivain (394-482). Auteur des Mémoires Modernes, de l'Art de Gouverner, de l'Avènement d'Aurel 1er. Sagace l'Ancien meurt

de vieillesse en l'an 882 Ep. IV, à l'âge de 88 ans. Voir Sagace l'Ancien.

Sajir Belnin : hm NB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Marchand, propriétaire de Au Chateau de Fang. Voir Fang.

Salidin Villemaure : hm CB. *Magicien 14* (M14). Conseiller de Kaldarin, représentant local de l'Assemblée d'Abellius. Voir Ryàn.

Saliaël : em CN. *Barde 9* (B9). Propriétaire de la Bourse d'Or. Voir Illusfraelle.

Salvia : def CB. *Prêtre de Lurmina 7* (P7). Dirige le Pavillon des Flirts (Lurmina). Voir Châteaupourpre.

Sangir : hm CB. *Illusionniste 10* (M10-Illusionniste). Vieux magicien. Voir Althir.

Sargon : hal m LN. *Expert [marchand] 5* (G2). Marchand important. Voir Carfax.

Savillis : hm CB. *Expert [éleveur] 4 / Rôdeur 1* (R4). Eleveur. Voir Fanin.

Selhon : hm CB. *Guerrier 9* (G9). Prévôt, homme de confiance du Baron. Voir Dunir-sur-le-Lac.

Serviel Aelin : hf NB. *Roublard 2/Prêtre 2* (V2-P2). Propriétaire du Guerrier Errant. Voir Fang.

Sheiltha Thanshir : hf LN. *Prêtre de Marblus 12* (P12). Dirige l'Autel de la Justice (Temple de Marblus). Voir Barragosta.

Silpix : Pixie m CN. *Roublard 12/Prêtre de Shala 10* (V12/P10). Membre de la Table d'Argent. Voir Mélinir.

Sintha : ef NB. *Roublard 3* (V3). Femme d'Horacir, tenancière du Regard du Catoblépas. Voir Barragosta.

Sivir : hm LB. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Chambrier, en charge des finances d'Althir. Voir Althir.

Soldats de Dunir-sur-le-Lac : hm CN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Dunir-sur-le-Lac.

Soldats de Carfax : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Carfax.

Soldats de Fang : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Fang.

Soldats de Sirinùr : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Sirinùr.

Soldats de Ryàn : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Ryàn.

Soldats de Santoma : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Soldats de la garnison. Voir Santoma.

Soldats de Zamar : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Zamar.

Sombrebois : hm CB. *Rôdeur 9*. (R9-Chasseur de Trolls) Explorateur. Voir Cavaliers Rodeurs.

Styvel : hf LB. *Prêtresse d'Uron 9* (P9). Fille d'Océane et de Martial Galdor. Voir Fang.

Sveltha Leodor : hf LB. *Magicienne 7* (M7). Scientifique, élève d'Océane. Voir Fang.

Syltha Jansare : ef NB. *Barde 9* (B9). Propriétaire des Ailes du Cygne (salle de spectacle). Voir Carfax.

T

Tabatha : hf CB. *Prêtresse de Lurmina 7* (P7). Patronne de la Chaleur de Lumina. Voir Ryàn.

Taldin : hm LM. *Homme du Peuple 5* (G2). Riche marchand. Voir Zamar.

Taldir de Martigir (Comte Taldir) : hm NM. *Noble 5* (G2-Noble). Voir Martigir

Tarik : demi-géant LN. *Guerrier 13* (G13). Chef des armées, membre du conseil. Voir Ryàn.

Thérin : hm CB. *Homme d'armes 5* (G5). Sergent, chef de la milice. Voir Santoma.

Thuor : nm CB. *Expert [forgeron] 5* (G4). Forgeron, chef des forges d'Erynborg. Voir Séléana et Erynborg.

Tiffrit Champmouillés : dem NB. *Prêtre d'Appoca 8* (P8). Dirige la Corne d'Abondance (Temple d'Appoca). Voir Séléana et Erynborg.

Tilir : hm CB. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Savonnier. Voir Zamar.

Tiriel : em CB. *Prêtre d'Iniva 5* (P5). Dirige le temple d'Iniva. Voir Illusfraelle.

Told Glandgris : hfm NB. *Homme du Peuple 2/Barde 1* (B1-Jongleur). Fermier. Voir Santoma.

Tomir Latende : hm LN. *Prêtre d'Appoca 5* (P5). Dirige la Corne d'Abondance (Chapelle d'Appoca). Voir Melinir

Toriène : ef LM. *Prêtre de Lurmina 12* (P12). Propriétaire de La Nuit Blanche. Voir Illusfraelle.

Tournedos : hfm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Gai Relais. Voir Le Petit Pays.

Trajan : hm LN. *Magicien 13 / Archimage 2* (M13). Directeur de l'université de magie de Barragosta, membre de l'Assemblée d'Abellius. Voir Barragosta. Maître Trajan prendra sa retraite en 880 Ep. IV.

U

Ulitha : ef CN. *Roublard 5* (V5). Dirige l'auberge A La Bonne Chère. Voir Ryàn.

Urgor : em NB. *Prêtre de Fresha 6* (P6). Herboriste, puis directeur du temple de Fresha. Voir Séléana et Erynborg.

Ursim : hm NB. *Homme du peuple 1* (homme normal). Propriétaire de La cuvée du Baron. Voir Barragosta.

V

Valim : em CB. *Rôdeur 8*. (R8-Explorateur) Aventurier. Voir Cavaliers Rodeurs.

Vanille Pourpre : hf CB *Barde 1 / Noble 3* (V2). Epouse d'Yssel. Voir Châteaupourpre.

Vialle : hf *Psionique 13* (Psi - Adepté de la voie du Saphir). Membre des Compagnons du Dragon.

Vyck de Worth : hf NB. *Guerrière 6 / Barde 8 / Champion occultiste 2* (G7/B9). Voir Ryàn.

W

Wambo : hm CB. *Homme d'armes 3 / Adepté 2* (G7). Tavernier, tenancier de Chez les Chasseurs Impitoyables. Voir Fang.

Wendy : hf LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige la Demeure du Soleil Ecarlate (temple d'Uron). Voir Fanin.

X

Xartur : em NB. *Barde 14* (B14-Charlatan). Barde des Chasseurs Impitoyables, Grand Chambellan du Royaume. Voir Barragosta, voir Santoma.

Xeril : em LB. *Prêtre de Xamidi 5 / Magicien 5 / Théurge Mystique 8* (P13/M13). Grand-père d'Efiallor, dirige le temple de Bohpo. Voir Illusfraelle.

Y

Yaoshi : hm CB. *Guerrier 4 / Magicien 3* (G4/M4). Aventurier, frère jumeau de Ferdryn. Voir Séléana et Erynborg.

Yedel : cf. Note de Campagne n°8

Yssel, le Baron Pourpre : hm CB. *Barbare 2 / Guerrier 13* (G13-Barbaresque). Membre des Chasseurs Impitoyables, Grand Sénéchal des Terres du Nord. Voir Barragosta.

Z

Zophia : hf LN. *Prêtresse de Marblus 7* (P7). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Châteaupourpre.



Dagador Barbedorée

TABLE DE RENCONTRE

Vous trouverez ci-après la table de rencontre des Hauts-Plateaux du Cor.

D100	Créatures	FP
01-10	1d3 Gnolls	3
11-20	1d4+1 Troglodytes	4
21-25	1 Ours-Hibou	4
25-35	1 Manticore	5
35-40	1d3 Ogres	5
41-50	1 Troll	5
51-60	1d4 Gnolls et 1d3 Hyènes	6
61-70	1d4+1 Ombres	6
71-74	1 Ettin	6
75-82	1d2+1 Trolls	7
82-85	1d3 Manticores	7
86-89	1 Ombre des Roches	7
90-91	1 Géant des Pierres	8
92-93	1d4+1 Charançons Géants	8
94-95	1d3+1 Feux Follets	9
96-97	1 Barbare Ogre niv 4 + 1d4+3 Ogres	9
98-99	1d3+1 Ombres des Roches	10
00	1 Chasseur Troll	11



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You

must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE



Les Terres du Nord constituent un royaume singulier où la place du cheval est très importante dans la culture locale. De grandes plaines verdoyantes côtoient plusieurs grandes cités hautes en couleur, où l'aventure est toujours au coin de la rue. Que vous soyez un habile archer Nordois, un ranger de la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs, un malicieux tire-laine urbain, un fier Nain de la cité de Dalurgak ou un Elfe de la mystérieuse Cité-Arbre, rejoignez l'aventure et venez découvrir les Terres du Nord ! Ce manuel est un supplément pour le Monde d'Extremia, un monde de jeu de rôle fantastique à découvrir également sur www.extremia.org