



Le Monde d'Extremia



Le Manuel de Fall





**Manuel de Fall
Le Monde d'Extrêmia - pour D&D3**



Le Monde d'Extrêmia

Crosne, Yerres, Massoins, Asnières, Birmingham

DUNGEONS&DRAGONS, D&D, D20 System, DRAGON, GREYHAWK, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST and wizards logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast Inc. , susidiary of Hasbro Inc.



TABLE DES MATIERES

PREFACE ET CREDITS	7
PREFACE A L'EDITION 0.80 DU MANUEL DE FALL	7
CREDITS	7
REMERCIEMENTS	8
LA PROCHAINE EDITION	8
BREVES DE COMPTOIR	8
PREMIERE APPROCHE	9
BIENVENUE A FALL	10
CALENDRIER	10
LOCALISATION ET FRONTIERES	10
ORGANISATION GEOGRAPHIQUE	10
LES REGIONS DE FALL	11
HARLDASTLE	11
CORLDORE	12
LAINIS	13
MILBURN	14
ALDERRY	14
EVALDIAN	15
DAGLINN	16
QUERLANE	17
HISTOIRE	18
L'ORIGINE ET LA FONDATION DE FALL	18
L'ESSOR DE FALL	18
L'EPOQUE CONTEMPORAINE	19
CHRONOLOGIE : 150 ANS D'HISTOIRE	20
MONNAIE	22
LE SYSTEME POLITIQUE DE FALL	22
GENERALITES	22
LE LAIDGE	22
LA SEALD ET LES RAWLDERS	23
ARMEE ET MAINTIEN DE L'ORDRE	24
L'ARMEE	25
LES CRIMES ET LES PEINES	26
LA MAGIE PROFANE A FALL	26
PRESENTATION GENERALE DE LA MAGIE PROFANE DANS FALL	26
L'ASSEMBLEE D'ABELLIUS A FALL	27
LES AUTRES INSTITUTIONS PRESENTES A FALL	27
LES HALGERS	27
LA SECTE DE LEVIATHAN	28
LES ASSOCIATIONS ET REGROUPEMENTS COMMERCIAUX	28
LA RÜLL	30



LA SOCIETE FALLIENNE	321
HABITANTS DE FALL, COUTUMES ET MODE DE VIE	32
APPARENCE.....	32
MENTALITE.....	32
L'ELITE FALLIENNE ET LES MAISONS	33
LA PLACE DE LA MER A FALL.....	34
LE COMMERCE	35
LES BANQUES.....	36
LES CONNAISSANCES	36
LA PLACE DES FEMMES	37
MARIAGE, CONCUBINAGE ET DESCENDANCE	37
L'HYGIENE.....	38
UN PAYS SECTAIRE	39
LE PORT DES ARMES	39
LA CONTREBANDE.....	39
LA RELIGION A FALL.....	40
GENERALITES.....	40
DAKREL'	40
XAMIDI.....	41
MARBLUS	41
URON.....	42
GORNAR	42
INIVA	42
LUCRINE	43
BOHPO	43
SHALA	44
LES AUTRES DIEUX	44
FETES FALLIENNES	45
LES JEUX	49
LE WALTON	49
LE SOLING	50
L'ELTHIRE	51
LES SPORTS.....	51
LA GANRY	51
LE SHEFELD	51
LES REGATES	53
LE CHALK.....	53
LA BALLE SPECTRALE.....	54
HALDORF, LA CAPITALE.....	55
PRESENTATION	56
LA VILLE BASSE	57
WATENLATH.....	57
PRESENTATION.....	57
LIEUX REMARQUABLES.....	57
AUTRES LIEUX.....	59
PERSONNALITES LOCALES.....	60
RINDALE	61



PRESENTATION	61
LIEUX REMARQUABLES.....	61
AUTRES LIEUX.....	63
PERSONNALITES LOCALES.....	63
MILSOM	64
PRESENTATION	64
LIEUX REMARQUABLES.....	65
AUTRES LIEUX.....	66
PERSONNALITES LOCALES.....	66
FISTRAL	67
PRESENTATION	67
LIEUX REMARQUABLES.....	67
AUTRES LIEUX.....	68
PERSONNALITES LOCALES.....	68
AGELTARN	69
PRESENTATION	69
LIEUX REMARQUABLES.....	69
AUTRES LIEUX.....	70
PERSONNALITES LOCALES.....	71
MILLOWGAN	73
PRESENTATION	73
LIEUX REMARQUABLES.....	73
AUTRES LIEUX.....	76
PERSONNALITES LOCALES.....	76
LA VILLE HAUTE	77
PRESENTATION	77
LIEUX REMARQUABLES.....	77
PERSONNALITES LOCALES.....	79
L'EXERCICE DU POUVOIR.....	81
UNE ORGANISATION PAR QUARTIER.....	81
LE CONSEIL D'HALDORF	82
LES FORCES ARMEES D'HALDORF	86
LE COMMERCE HALDORFIAN	86
AUTRES ORGANISATIONS DE LA CITE D'ALBATRE	87
L'AMPE.....	87
LES HALGERS.....	88
LA TROUPE DES SAGES	89
LES CONFRERES DE L'AUBE.....	89
D'AUTRES ELEMENTS REMARQUABLES	90
LES TOURS EXTERIEURES	90
LE PHARE DE PIREN.....	90
LES EQUIPES DE SHEFELD	90



AUTRES LIEUX DE FALL	92
HERDWICH	93
PRESENTATION.....	93
RESSOURCES ET COMMERCE.....	93
L'EXERCICE DU POUVOIR A HERDWICH	93
LE SHEFELD A HERDWICH	94
QUARTIER DES FLOTS	94
QUARTIER DE LA PERLE.....	95
QUARTIER DU TONNEAU.....	97
QUARTIER DE SELGER	99
ALVASTER	102
PRESENTATION.....	102
L'EXERCICE DU POUVOIR	103
ODDINGTON	103
DOLPORT	105
HARLING.....	108
DOUCE-VIE.....	109
VIE LOCALE	111
LES AUTRES VILLES DE FALL	111
SHENSTONE.....	111
DALGENHAM.....	112
PERN.....	112
DEMFORD	112
LES PONTS MAGIQUES	113
LE PONT DE FARLAM.....	113
LE PONT DE WORTENS	114
LE TROISIEME PONT	115
TERRES REMARQUABLES	115
L'ARCHIPEL DES ILES MAUDITES.....	115
PARTIE MENEUR DE JEU	116
ELEMENTS DE BACKGROUND	117
LEXIQUE DES TERMES	117
NOTES DE CAMPAGNE.....	118
CLASSE DE PRESTIGE	119
MAJARCHITECTE	119
BERGER DES AMES PERDUES	120
NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES	120
INDEX DE PNJ	120
TABLES DE RENCONTRE	121
HARDASTLE	121
COLDORE.....	121
LAINIS	121
MILBURN	121
ALDERRY	122
EVALDIAN.....	122
DAGLINN	122
QUERLANE / FALDAROK	122



Préface et Crédits

Préface à l'édition 0.80 du Manuel de Fall

Nous voici déjà en 2009, et alors que le Manuel des Terres du Nord et le Manuel d'Etangard sont disponibles en versions quasi-définitives, il était grand temps de faire un petit dépoussiérage du Manuel de Fall afin de le mettre à jour.

Il s'agit ici d'un manuel encore en travaux, où de nombreux éléments sont encore à ajouter. Par rapport à l'édition 0.60, vous retrouverez principalement des ajouts dans la partie Meneur de Jeu, les notes de campagne, quelques nouvelles personnalités de Fall, l'Archipel des Iles Maudites, les villes d'Alvaster et d'Herdwich, des cartes révisées et détaillées, etc.

Vous pourrez découvrir dans ce pays les Halgers ou les Majarchitectes, les Ponts Magiques ou encore le fameux Shefeld. Tous ces mots vous intriguent ? Venez donc (re)découvrir le Manuel de Fall, un autre supplément pour le Monde d'Extrêmia !

Quelques scénarios pour Fall sont également disponibles, mais la campagne est encore loin d'être achevée. Cinq scénarios sont d'ores et déjà disponibles sur le site www.extremia.org. D'autres scénarios sont en cours de correction, mais si d'aventure vous ne pouvez attendre, écrivez-nous, et nous nous feront une joie de vous envoyer les scénarios non corrigés !

En attendant, je vous souhaite une bonne lecture du Manuel !

Uron, Septembre 2009

Crédits

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

Responsable du Projet : Uron

Promotion : Uron, Keyoke

Site : Keyoke

Ont collaboré à ce Manuel : Froggy, Koko, Boulbab, Yoshi.

Cartes : Dadou, Chat, Keyoke.

Illustrations : Nuwanda

Testeurs Fall : Amithiel (alias Yoshi), Taraine/Sarfad (alias Koko) Asparfêl/Bellatrix (alias Dams), Marvin/Ibou (alias Boulbab), Karral/Vardal (alias Kad), Katina (alias Chat), Ada (alias JP) Durak (alias Vince), Bannay/Traubon (alias JB), Max (alias Nain), Auréa/Kaïam (alias Froggy), Roden (alias Gogo), Estebanillo (alias Keyoke), Ethelvia (alias Isa), Econas (alias Gilles), Tailleroc (alias Christine), Jostuta (alias Manu du 06), Manu (de Montgeron), Kelem/Lysander (alias Waga), Satiss (Lilou), James (alias Dillon), Emiao (alias Jocelyn), Wunderbar (alias Damian), Kensäi (alias Adam).

Autres testeurs : Justine (alias Moostik), Safrinin (alias Aurel), Algar (alias Nuwanda), Carrotette (alias Xav), Gorghor (alias Pine), Sombrebois (alias Seb'), la Garde du Nord, mais aussi Aude, Xav, Doubi, Mig', Bibu, Ced, les habitués de la Petite Maison, Herekose et l'association Gamebusters, Destin et les amis d'Atalae, Requiem et ses Compagnons... et tout ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...



Remerciements

Soutiens : Lilou, Nono, Flav, 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 ses capes), Waga (et sa petite Héloïse), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-end à la campagne), Lilou (et ses crêpes), Isa (et ses gâteaux), 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 aidèrent plus ou moins involontairement...

Nous remercions également : les Magazines de Jeux de Rôles et particulièrement Casus Belli, Jeu de Rôle Mag et Dragon Magazine. D'une manière générale, un grand merci à tout ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général et de D&D en particulier.

Spécial dédicace : à Emilien et Robin, les premiers bébés de la Communauté d'Extremia, nés les 5 et 6 Avril 2006.

Visitez notre site : www.extremia.org

La prochaine édition

L'édition 0.80 du Manuel de Fall, bien complétée par rapport à la version précédente, n'est pas exhaustive. La prochaine édition devrait comporter un article sur la Prison d'Haldorf, ainsi qu'un index de PNJ de Fall, semblable à celui existant dans le *Manuel des Terres du Nord*.

Brèves de Comptoir

Vous trouverez parfois des encarts intitulés « Brèves de Comptoir ». Il s'agit de rumeurs entendues ça et là, pouvant être utilisés comme des débuts d'intrigues pour les PJ ou tout simplement comme des petites informations permettant de rendre le pays de Fall plus vivant, moins statiques. Les dates données sont indicatives et peuvent tout à fait être modifiées en réalisant quelques ajustements mineurs.

D'autres brèves de comptoir verront le jour dans les prochaines éditions du Manuel de Fall.

Notes de Campagne

Vous trouverez par endroit indication « cf. Note de campagne n°X » dans le manuel. 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.



CHAPITRE I

Première Approche

Ce premier chapitre vous permettra d'appréhender quelques éléments de base présentant le pays de Fall, comme son histoire, sa géographie, son système politique ou encore son calendrier et sa monnaie.



Bienvenue à Fall

Pays insulaire situé au cœur de la mer des Exploits, Fall est un pays de marchands et d'explorateurs, un pays qui a bâti sa réputation de commerçant redoutable autour de sa maîtrise de la mer.

Fall est un pays dans lequel on ne plaisante pas avec la loi, et où la politique et les intrigues sont des sports nationaux, au même titre que bon nombre de jeux locaux célèbres comme le Walton ou le Shefeld. Le système politique de Fall, très particulier, vaut autant le détour que ses fameuses Halgers, sorte d'agences privées d'aventuriers.

Mais Fall vaut aussi par la magnificence d'Haldorf, sa capitale, certainement l'une des villes les plus fascinantes de tout le Vyrmonus. Une ville qui regorge de surprises et de mystères pour l'étranger qui vient à y séjourner...

XXX Drapeau de Fall XXX

Calendrier

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

L'année commence le 1^{er} d'Uronor. Voici donc, pour mémoire, la succession des mois (ou xurs) 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.

Consultez le *Guide du Monde* pour plus d'informations sur les calendriers, les saisons et l'astrologie.

Localisation et frontières

Fall est situé dans la Mer des Exploits, coincé entre Etangard à l'ouest, les Terres du Nord à l'est et ConSudre au sud. Au Nord, c'est la mer qui s'étend face au regard des habitants de Fall, et, bien plus loin, les côtes Tizunéennes.

Composé de quatre îles majeures, Fall s'est depuis longtemps tourné vers la mer, maîtrisant peu à peu ses contraintes et utilisant ses atouts.

Au fil des années, Fall a su tirer profit de sa situation géographique et du caractère aventureux de ses habitants pour devenir un riche territoire, alliant technologie avancée et puissance commerciale, comme nous le verrons plus loin.

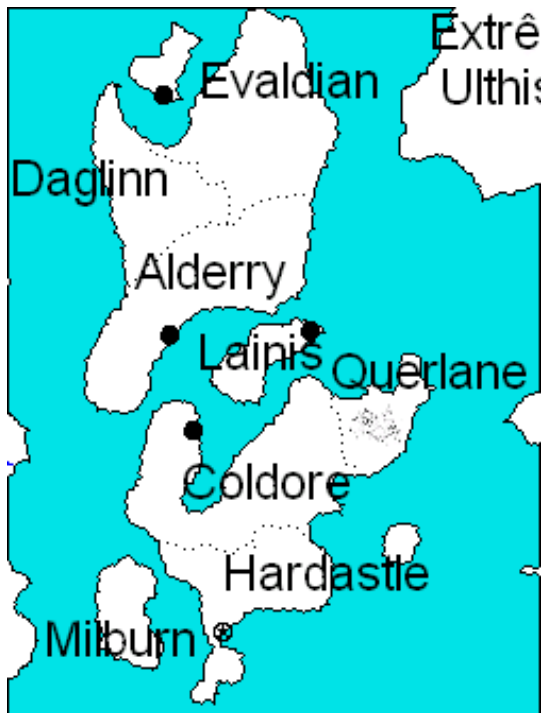
Organisation géographique

le pays de Fall se sous-divise en sept régions bien distinctes : Lainis, Evaldian, Harldarstle, Daglinn, Milburn, Alderry et Corldore, auxquels on peut ajouter, par extension, les Montagnes de Querlane. Ces dernières sont plutôt un territoire dangereux et hostile, qui abrite cependant l'Oligarchie Naine de Faldarok, totalement indépendante de Fall.



Les régions de Fall

Ci-après sont présentées les sept régions composant Fall. Pour chaque région, les thèmes suivants sont abordés : position géographique, relief et climat de la région, ressources de la province et principaux produits exportés et importés. Enfin, un paragraphe reprend la faune et la flore propre à la région.



Harldastle

Situation

Harldastle est la région la plus méridionale du pays. C'est certainement la région la plus riche de Fall en raison de l'influence d'Haldorf et de ses ressources côtières.

Relief et climat

Harldastle est en grande partie une région côtière. Les côtes sud ouest et ouest sont assez calmes, et sont avant tout des zones de pêches. L'altitude y est basse, mais en poursuivant vers le nord ouest d'Haldorf, les côtes sont plus ciselées et plus rocailleuses, rendant le terrain impraticable et le mouillage de navires presque impossible. En son centre, Harldastle est un peu vallonné, mais fait la part belle à quelques champs céréaliers, parmi les plus productifs du pays. Il faut dire que la région d'Harldastle bénéficie de généreuses précipitations quelques soit la période de l'année. Les automnes sont très pluvieux, les printemps souvent nuageux, même si le temps change rapidement. Pendant l'hiver, des pluies glacées s'abattent sur la région, parfois pendant quelques jours, mais ces précipitations abondantes empêchent d'atteindre des températures trop basses. L'été, même si le ciel est parfois un peu couvert, la pluie tombe assez rarement. En revanche, les températures estivales ne dépassent jamais les 27 degrés, et oscillent le plus souvent entre 20 et 24 degrés.

Ressources et commerce

Harldastle bénéficie d'importantes ressources maritimes, notamment sur sa côte ouest et sa côte sud. On trouve de très nombreux villages de pêcheurs. Les soles et les crabes sont très certainement les deux produits les plus courants dans la région.

La province d'Harldastle produit aussi des céréales (seigle, orge, froment et un peu de blé) via ses champs. Quelques bêtes peuvent aussi paître dans les champs et permettent ainsi à la région de produire de la viande et du cuir.

La région bénéficie beaucoup du dynamisme d'Haldorf, la capitale. Haldorf est sans conteste l'une des plus grandes places commerciales du continent, et de nombreux marchands s'y pressent pour s'y approvisionner ou vendre leurs marchandises, venant de tous les pays alentours.



et même de plus loin. La qualité des armes qu'on peut trouver à Haldorf, notamment les lames, permet également aux forgerons locaux d'être plutôt aisés et de constituer une confédération puissante. On vient parfois de très loin pour acheter des armes Falliennes.

Harldastle importe principalement du bois et des pierres.

Faune et flore

L'Harldastle bénéficie de plusieurs cours d'eau irriguant ses terres et permettant de rejoindre la Mer des Exploits en les empruntant. Les étendues herbeuses et les champs composent le plus clair de la partie centrale d'Harldastle. En revanche, la région est peu boisée. Le sous-sol ne renferme pas de minerais, mais possède d'importantes nappes phréatiques constamment renouvelées par les pluies automnales.

La région est globalement sûre, notamment le long de la route commerciale reliant Haldorf à Dalgenham. Parfois, seuls quelques petits groupes d'Ogres viennent semer la pagaille dans les villages isolés, mais l'Armée Fallienne intervient en général bien vite.

La côte est souffre parfois de quelques attaques furtives de Kuo-toa, mais encore une fois, l'Armée veille ou emploie des Halgers pour régler le problème et surveiller les côtes pendant quelques temps.

Corldore

Situation

Situé au nord d'Harldastle, la région de Corldore est une plaque tournante entre les régions du nord de Fall, mais aussi une voie commerciale importante pour ce qui est de traiter avec les nains des montagnes.

Relief et climat

Coldore est une région remplie de dualité : autant la zone orientale est montagneuse et accidentée, autant la petite partie ouest est plate et dégagée. Les températures sont un peu meilleures qu'à Haldorf à pour ce qui est de la partie occidentale du Corldore, à savoir la zone de Dalgenham. La partie orientale, bien qu'un peu moins arrosée, subit en revanche des hivers un peu plus rudes qu'à Haldorf ou à Dalgenham. Ceci est dû à l'altitude, bien que ce ne soit seulement que le début de la chaîne montagneuse.

Ressources et commerce

La partie de l'est abrite des camps de montagnards et autres éleveurs de chèvres. Quelques villages perchés produisent aussi un peu de bois et des pierres. Les gens de cette zone se considèrent un peu à part du reste de la population Fallienne. Du fait de la proximité des nains et de la vie en moyenne montagne, les habitants du coin ont pris un peu du caractère bourru de leurs voisins, et subissent moins l'influence maritime. Ils bénéficient cependant pleinement des cours d'eaux, cascades et rivières menant à la vallée, pour aller vers Haldorf ou vers Dalgenham. Cette partie du pays est pratiquement la seule à produire des pierres et du bois, et une bonne partie de l'économie de la région est basé sur ce commerce. Les gens des montagnes sont également les mieux placés pour acheter et acheminer l'Aspen, le fameux acier gris que produisent les Nains de Faldarok.

De l'autre côté, Dalgenham offre des services et des ressources plus proches de celles disponibles à Haldorf ; on trouve pas mal de poissons (notamment du bard), et l'arrière pays au sud de Dalgenham produit des fruits, notamment des pommes, mais aussi des légumes (poireaux et carottes) et des melons.



Faune et flore

La partie ouest de Corldore est bien plus boisée que le reste du pays, mais le relief escarpé ne permet pas d'en profiter autant que possible. Pour le reste, la végétation est peu touffue, tout comme dans la partie orientale, très dégagée en dehors des vergers et des potagers. Des bocages ont été organisés dans cette partie plus plate afin d'améliorer le rendement de la terre.

Au niveau des animaux, la partie orientale est réputée pour être infestée de loups, mais aussi de créatures bien plus dangereuses comme des Hobgobelins et parfois même des Trolls venus de la montagne.

Les terres occidentales du Corldore est relativement calme à l'intérieur des terres, en dehors de quelques gobelins s'agitant de temps à autres mais dont les agissements sont rapidement contrecarrés. La côte voit parfois des Locatah rôder et parfois lancer quelques raids, mais ils sont là aussi rapidement maîtrisés.

Le Coldore abrite aussi l'une des extrémités du Pont de Farlam (voir plus bas). Aux alentours de ce pont, des Harpies viennent parfois chasser, et leur zone de chasse s'étend un peu sur la côte, malgré l'action de l'Armée.

Lainis

Situation

Ile située dans le Golfe de l'Hippocampe, Lainis se trouve au large de l'Alderry et au nord des montagnes de Querlane.

Relief et climat

Balayée par des vents d'Est, Lainis est une province venteuse où la bise est le quotidien des habitants. Le temps est souvent orageux et la température n'est jamais caniculaire, même au

plus fort de l'été. L'hiver, les précipitations sont telles que des inondations ne sont pas à exclure... La province n'est pas vraiment plate, mais l'altitude maximum reste peu élevée.

Ressources et commerce

Les pêcheurs de Lainis se sont spécialisés dans la pêche aux moules, ce mollusque étant très courant dans les eaux peu profondes entourant la province insulaire. Lainis produit aussi un peu de métaux, principalement de l'obsidienne, dans quelques carrières situées à l'est de la province. Les habitants élèvent de nombreux cochons et chassent aussi le sanglier, qu'on trouve en nombre dans la région. Lainis importe surtout du bois et des bovins.

Lainis coupe le golfe de l'hippocampe en deux parties inégales. La voie commerciale la plus empruntée est celle passant au nord de Lainis, qui permet de rallier Herdwich via Pern. La voie du sud, plus dangereuse car moins bien surveillée et présentant quelques zones de récifs, est cependant un chemin intéressant et plus court, notamment s'il on vient de Fang, dans les Terres du Nord.

Faune et Flore

Lainis n'a que peu de problème avec les bêtes sauvages. Parfois, des loups descendent dans les vallées pour s'attaquer aux êtres humains, mais uniquement lors des hivers les plus froids. Des battues sont alors organisées par les locaux pour réduire le nombre de loups. On raconte cependant, dans les villages les plus reculés de Lainis, que des loups-garous vivaient parmi les bêtes et commandant ces dernières. Dans d'autres villages, plutôt à l'ouest de la province, on raconte en revanche que des créatures mi-homme, mi-sangliers, parcourraient la campagne à la recherche de nourriture...



Milburn

Situation

Milburn est un territoire insulaire au large de Harldastle, à l'est. Réputé pour ses poteries et son calme, Milburn est un endroit agréable où il faut bon vivre.

Relief et climat

Milburn est une grande île aux côtes escarpée et au relief vallonné. Seule la côte ouest (« la côte intérieure » comme disent les locaux) est propice au débarquement de navires et aux bateaux de pêche, en raison de ses plages de sables de fin. Bénéficiant d'un micro-climat, Milburn a la réputation d'être un endroit où le temps est plutôt clément comparé au reste du pays. Il y pleut en effet un peu moins qu'ailleurs et l'ensoleillement est important en été.

Ressources et commerce

La vie dans la province de Milburn est réputée tranquille. Ses habitants semblent moins pressés mais aussi moins travailleurs qu'ailleurs dans le pays, et apprécient les bons repas et la bonne bière. De nombreux petits ports sur la côte intérieure permettent à Milburn d'échanger avec le reste du pays, principalement des marchandises venues d'Haldorf. L'activité principale de Milburn est la pêche à la crevette, et il existe notamment de nombreux plats locaux à base de crevette, notamment la célèbre tarte Milburnienne. Enfin, les artisans de la région sont aussi connus pour la finesse et la robustesse de leurs meubles en bois.

Faune et Flore

Bien que vallonnée, la province de Milburn, de par son temps plus clément, parvient à faire pousser de nombreux fruits et bénéficie de

petites forêts éclairées dont elle tire quelques ressources forestières. Milburn possède certains des plus beaux paysages de Fall et de belles forêts, et des rumeurs circulent comme quoi certains bois seraient peuplés de créatures surnaturelles, comme des Korreds ou des Satyres.

Alderry

Situation

L'Alderry est se situe au sud de Daglinn et d'Evaldian. C'est la province entourant la ville de Pern.

Relief et climat

Le paysage de l'Alderry se compose de nombreuses collines parsemant la campagne et de côtes accidentées pas toujours abordables pour s'adonner à la pêche. Malgré la fraîcheur de l'hiver, il neige rarement en Alderry, le vent concourant à éloigner les nuages. L'hiver est bien souvent ensoleillé, bien que la température ne dépasse que rarement les vingt-cinq degrés. Au printemps et en automne, il pleut beaucoup et les nuits sont traditionnellement fraîches et humides.

Ressources et commerce

L'Alderry possède une économie florissante, en grande partie grâce à la ville de Herdwich. La grande cité draine une grande activité et attire de nombreux navires marchands se rendant à (ou venant de) Avalster. Les principales ressources de l'Alderry sont ses légumes et ses céréales. De plus, dans la baie des hippocampes et aux alentours, on peu pêcher de nombreuses variétés de poissons, notamment des raies Manta.



Faune et Flore

L'intérieur des terres de l'Alderry est relativement tranquille ; en dehors de quelques animaux sauvages et de quelques tribus nomades de Gnolls, les habitants sont en sécurité. Les côtes sont en revanche le théâtre d'activités plus louches ; en effet, à l'abri des regards indiscrets, le long des falaises ou sur des plages n'étant pas accessibles aisément depuis la terre, des contrebandiers venus des Terres du Nord ou de ConSudre viennent discrètement livrer des produits interdits ou fortement taxés à d'importants commanditaires locaux. La marine Fallienne a beau patrouiller, les coups de filets sont rares, et il ne serait pas étonnant que les contrebandiers possèdent de sérieux appuis au sein même de la marine, les informant des mouvements des patrouilles.

Evaldian

Situation

Située à l'est de Daglinn et au nord de l'Alderry, l'Evaldian est une région aisée bénéficiant de l'activité de la grande cité d'Alvaster et de sa position commerciale enviable.

Relief et climat

En dehors de ses longues côtes, le paysage d'Evaldian alterne collines, petits plateaux et plaines verdoyantes. La région offre donc un panorama varié à l'intérieur des terres, mais également sur ses côtes, où plages de sables de fin ou de galets côtoient des falaises tombant à pic ou de petites criques dans lesquels des navires peuvent stationner (notamment sur la cote nord de la région).

Un vent frais souffle presque continuellement sur la région, qui bénéficie cependant d'un bon

ensoleillement. Le climat est plutôt océanique, les hivers pluvieux et boueux, et les étés rayonnants (mais les soirées fraîches).

Ressources et commerce

La région d'Evaldian est connue pour son vin de bonne qualité, pour ses petites exploitations de bois mais aussi pour ses ressources maritimes. Contrairement à l'Hardastle, les pêcheurs d'Evaldian s'aventurent souvent en haute mer pour aller chercher du poisson et offrent donc une grande variété de poissons de haute mer, ainsi que des huîtres.

L'artisanat Evaldianien propose notamment de nombreuses décorations fragiles, réalisées à partir de coraux ramenés par les pêcheurs ou exportés par la ville d'Alvaster. De nombreux joailliers sont également spécialisés dans bijoux à base de perles. L'île se laquelle se trouve Alvaster regorge également d'argile. Les poteries d'Alvaster sont également extrêmement réputées pour leur qualité et les potiers sont les plus reconnus du pays.

Faune et Flore

La région d'Evaldian, surtout au sud, comporte quelques forêts de pins et de chênes. Ces forêts abritent parfois des animaux sauvages ainsi que quelques créatures sylvestres, et notamment, dit-on, quelques elfes des bois. Les plaines de l'ouest et du nord de la région sont propices à la culture du raisin et les vignes fleurissent comme des champignons.

Les principales zones à risque de la province sont ses côtes.

De nombreux pirates sillonnent la région et vont se cacher dans les calanques difficiles d'accès pour échapper aux navires de l'Armée. La piraterie a toujours prospéré dans cette région relativement commerçante, ou de nombreux navires en direction ou en provenance des Terres du Nord ou du Tizunnus circulent.



Périodiquement, des Sahuaguins lancent des raids contre les villages côtiers, souvent afin de faire des prisonniers et se nourrir, ou encore offrir des sacrifices humains à leur sombre divinité. Nul ne sait d'où les Sahuaguins viennent exactement, mais l'Armée Fallienne est persuadée que les eaux sombres et profondes au large de l'Evaldian cachent au moins une ou deux cités aquatiques.

Enfin, bien au large de l'Evaldian, à plusieurs centaines de kilomètres au nord est, on trouve une sorte de tourbillon permanent d'une centaine de kilomètres de long. Nul ne sait ce qui a créé le tourbillon et nul ne sait ce qui y vit vraiment. On ne compte plus les navires s'étant aventuré dans les environs du tourbillon et ayant disparu dans les brumes l'entourant...

Certains racontent notamment que ce tourbillon mènerait dans d'autres dimensions... et d'autres racontent que des démons auraient été vu survolant la zone du tourbillon. Entre légendes et réalités, personne ne sait exactement ce qui se passe là-bas.

Daglinn

Situation

Cette région très montagneuse est située à l'est d'Evaldian et au nord d'Alderry. Peu peuplée, cette région n'en produit pas moins d'importantes ressources minières.

Relief et climat

Tout l'est est composé de petites montagnes. On n'y trouve pas de villages : ces derniers sont plutôt situés aux pieds des monts ou en vallée. Par contre, on y trouve des exploitations minières extrayant de l'or et de l'argent. En allant vers l'ouest de Daglinn, le relief devient de moins en moins accidenté et le paysage se

compose plutôt de vastes collines, agrémentées de rivières tantôt souterraines, tantôt apparentes.

Le climat de la région est peut-être un peu plus continental qu'ailleurs dans Fall, l'air marin venant de l'est étant en partie stoppé par les montagnes. Les hivers sont assez froids au cœur de Daglinn, la neige tombant presque tous les ans. Les conditions de travail des mineurs ne sont alors pas très bonnes et ces derniers préfèrent largement travailler en été : la température n'est jamais trop élevée et ils peuvent voir quelques heures la lumière du soleil en ressortant des mines.

Ressources et commerce

Daglinn profite à la fois de ses ports de pêche sur la côte pour bénéficier de ressources maritimes intéressantes (huîtres, poissons) et de sa zone montagneuse d'où sont extraites pierres et métaux précieux. La plupart des routes et chemin de montagnes mènent à d'autres voies permettant soit d'accéder à de petits ports permettant de réexpédier des marchandises vers Dalgenham ou Haldorf, soit de rejoindre la route longeant la côte du nord et menant à Herdwich.

De nombreux mercenaires et Halgers sont engagés par des marchands ou des exploitants miniers pour surveiller ou défendre les mines ou pour escorter les convois.

Faune et Flore

Les montagnes abriteraient des Géants, selon les légendes. Mais il faut bien avouer que même les locaux n'en n'ont jamais vu. Pourtant, on peut imaginer qu'avec leur taille, des géants des montagnes passeraient difficilement inaperçus...

En revanche, la présence de Trolls est manifeste, mais il faut s'aventurer bien loin dans les montagnes pour en rencontrer. Plus proche des habitations ou exploitations, des Troglodytes traînent parfois en petites bandes ou tribus.



La côte permet de pêcher un peu de saumon ainsi qu'un peu d'huîtres. On trouve également de nombreuses étoiles de mer, qui ont fait la renommée de la région et qui sont utilisées pour la confection de bijoux, d'objet de décoration, etc.

Querlane

Ces hautes montagnes ne font pas réellement partie de Fall : il s'agit principalement d'un territoire hostile, abritant les Nains de Faldarok, mais aussi des Drows résidant des des vastes complexes souterrains.

Les montagnes fournissent Fall en métaux, via les nains de Faldarok. Ceux-ci fabriquent l'Aspen, un acier gris particulièrement résistant.

Faldarok est une oligarchie regroupant six citadelles naines réparties dans les montagnes, dirigées par les prêtres. Plus de trente mille nains vivaient dans les montagnes. L'oligarchie de Faldarok ne fait pas partie du pays de Fall et le Laidge n'y exerce aucune souveraineté. Toutefois, les nains entretiennent de très bonnes relations commerciales et diplomatiques avec leurs voisins Falliens depuis plusieurs siècles. Les nains de cette région sont particulièrement religieux et suivent les préceptes de leurs dieux avec entrain.

Les six citadelles naines formant l'Oligarchie de Faldarok sont les suivantes :

- Gorkardok : Il s'agit de la plus grande citadelle de l'Oligarchie. Dirigée par les prêtres d'Abbo, elle abrite près de dix mille nains, pour la plupart mineurs extrayant et produisant avant tout de l'Aspen. En temps que plus grande citadelle et en vertu de sa position centrale, Gorkardok fait office de capitale politique à l'Oligarchie.

- Amarcharok : une petite citadelle de seulement deux mille nains, dirigée par les prêtres d'Abbo et spécialisée dans l'extraction de pierres précieuses.

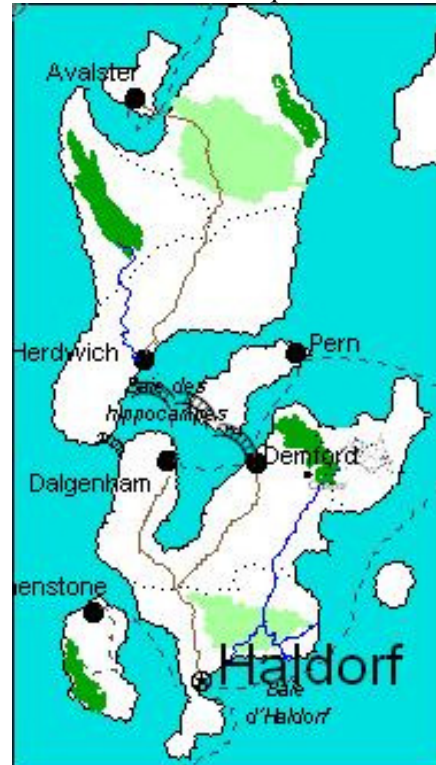
- Gardenak : cette citadelle est la plus proche de la ville de Demford. Son activité se concentre

sur les carrières de pierre et le commerce avec les Falliens. Six mille nains y résident, sous la direction du clergé d'Abbo.

- Kerdaranek : une citadelle de quatre mille nains, dirigé par le clergé de Gornar. Il s'agit du bras armé de l'Oligarchie, puisque la plupart des forces militaires y sont concentrées. Citadelle est à même de se défendre, mais les soldats de Kerdaranek sont en charge des expéditions et campagnes militaires d'envergure. Kerdaranek est doté d'une fonction plus offensive alors que les autres cités ont un rôle avant tout défensif.

- Bergalok : cette citadelle est considérée comme le centre culturel de l'Oligarchie. On y conserve ici l'histoire de toutes les citadelles, les arbres généalogiques, la correspondance officielle, etc. D'autres érudits travaillent sur les différentes sciences et consignent leurs recherches dans des grimoires qui rejoindront ensuite les rayons des immenses bibliothèques de la citadelle. Forte de cinq mille nains, Bergalok fait office de capitale administrative pour l'Oligarchie. Elle est administrée par le clergé de Bohpo.

- Tordimalek : Trois mille nains vivent dans cette citadelle excentrée, ayant peu de contact avec les autres et vivant en quasi-autarcie.





Histoire

Cette partie s'attachera à décrire succinctement l'histoire de Fall, de ses origines à son essor avant d'aborder l'histoire contemporaine du pays.

L'origine et la fondation de Fall

Fall faisait autrefois partie de l'Ancienne Ulthisie, ou Grande Ulthisie, comme on la désigne aujourd'hui ; il s'agissait d'un grand royaume englobant la partie septentrionale des Terres du Nord, l'actuelle Fall et une partie aujourd'hui disparue qui fut détruite dans un tremblement de terre (voir également le « Manuel Des Terres du Nord » pour plus d'informations sur la Grande Ulthisie). A la suite de ce tremblement de terre, Fall dut détachée à jamais du reste de l'Ulthisie, elle-même sur le déclin.

Très vite, l'anarchie prévalut sur Fall ; on se battait pour le pouvoir, sans que personne ne parvienne à s'en emparer. On appelle cette époque la « Période Sombre », comme dans les Terres du Nord (cette période correspond là-bas à la chute de la Grande Ulthisie et aux temps troubles dans les Terres Hostiles).

En proie à la guerre civile, aux luttes d'influence, les habitants de ce qui allait devenir Fall ne virent pas les menaces qui planaient sur eux et un jour, des hordes de Sahuaguins venus de la Mer des Exploits, attaquèrent les côtes et commencèrent à ravager les villages du rivage.

Désespérés, les habitants de Fall luttèrent tant bien que mal mais ne parvenaient pas à se défendre des Sahuaguins. Mais un jour, un guerrier du nom de Jale Elwood parvint à réunir une imposante troupe d'hommes vaillants et courageux, qui boutèrent les Sahuaguins loin des côtes. L'héroïsme de Jale Elwood eut un coût

pour ce dernier puisqu'il y laissa la vie, alors que sa femme attendait un enfant.

L'alerte ne servit pas de leçon et les luttes d'influence et les querelles intestines reprirent de plus belles après cet épisode. Une fois de plus, les habitants, préoccupés par la lutte pour le pouvoir, ne virent pas se préparer les attaques de Drows. A peine vingt-cinq ans après les Sahuaguins sur les côtes, voici que les terribles Drows déferlaient sur les habitants de Fall.

Encore une fois, Fall fut sauvé par le courage d'un seul homme : Brad Elwood, le fils posthume de Jale. A la force du poignet et aidé dans son entreprise par des hommes et des femmes qui souhaitaient vivre enfin en paix, Brad Elwood repoussa les assauts des Drows. Y voyant un signe, la plupart des habitants se manifestèrent pour que Brad prenne le pouvoir, considérant sa lignée comme celle de héros mythiques. Brad prit le titre de Laidge, et depuis, tout les Laidges subséquents sont issus de sa descendance. Les hommes qui avaient été aux côtés de Brad devinrent ses administrateurs et l'aidèrent à organiser le pays.

L'Essor de Fall

Les successeurs de Brad Elwood poursuivirent son œuvre d'unification et renforcèrent le pouvoir du Laidge. Le titre, les terres et les pouvoirs du Laidge se transmettaient de génération en génération, sans pour autant rencontrer le moindre souci.

Un jour pourtant, un Laidge nommé Jaster tenta de contrôler Fall au maximum par la force. Il leva des impôts exorbitants, développa l'esclavage, généralisa les assassinats et les disparitions de ses opposants. Lorsqu'un de ses gardes échouait à une mission, il était aussitôt envoyé aux galères pour bien des années, et il y mourrait le plus souvent. Jaster fut surnommé « Jaster le Cruel » et fut le Laidge le plus terrible qui n'avait jamais dirigé Fall... jusqu'à son fils, Lidver.



Lidver le Parricide succéda à son père après la mort de ce dernier. Selon la légende, on raconte que Lidver « aida » son père à passer de vie à trépas. Toujours selon le mythe, il ordonna également l'empoisonnement de ses deux frères cadets, de peur qu'ils ne complotent contre lui. Lidver devint, au fil de sa vie, de plus en plus paranoïaque. Les arrestations arbitraires et les exécutions sommaires se multiplièrent, jusqu'au jour où une révolte menée par Davis le Valereux, un lointain cousin du Laidge, parvint à renverser Lidver avec l'appui de la population, et même de la Garde Personnelle de Lidver, qui le trahit. Lidver fut exécuté peu de temps après.

Afin d'éviter les abus, un parlement, la Seald, fut créé. Le parlement devait limiter les pouvoirs et les actions du Laidge en servant de garde-fou. Mais Davis, le nouveau Laidge, insista également pour que le Laidge ait en sa possession des moyens d'action pour lutter contre la puissance de la Seald, afin de ne pas la rendre toute-puissante. Ce fut ainsi la création du système Fallien actuel.

Les successeurs de Davis, tous issus de la Maison Elwood, participèrent à l'essor commercial de Fall. A cette époque, la flotte commerciale du pays se développa considérablement et les explorateurs s'enhardirent, s'éloignant de plus en plus longtemps du pays et de plus en plus loin. La réputation d'aventuriers des marins Falliens commença à se répandre à mesure également que ses marchands bravaient vents et marées afin de commercer avec les pays voisins et même les terres les plus lointaines.

Par la suite, Fall souffrit de nombreuses attaques de pirates, ses navires furent rançonnés, pillés ou coulés. Fall venait de comprendre le revers de la médaille de sa puissance commerciale naissante.

Vers l'an 426 Ep. IV, le Laidge de l'époque, un certain Quinton, décida, avec l'appui de la Seald, de renforcer considérablement les forces navales de l'Armée de Fall. D'innombrables

constructions de navires de guerre furent entreprises. C'est à cette époque notamment que furent inaugurés les chantiers navals d'Haldorf afin de satisfaire les commandes de l'Armée.

Le temps de construire les navires et de former plus de soldats, la Seald décida que des mercenaires seraient engagés pour escorter les navires. A l'époque, cependant, un mercenaire sur deux était un pirate ou un coquin, et pour éviter les ennuis, les mercenaires engagés étaient grassement payés... une fois la mission menée à bien. De plus, pour escorter un navire marchand, il fallait posséder une licence officielle signée par le Laidge comme gage de loyauté et de sécurité. Cette pratique donna lieu un peu plus tard à la formation de regroupements de mercenaires possédant ce décret, soit les bases des Halgers que nous connaissons aujourd'hui.

L'Époque contemporaine

A partir de 440 Ep. IV, Fall a fait d'importants efforts d'ouverture vers les autres pays, comprenant que pour asseoir sa suprématie commerciale, il était important de faire quelques concessions et de développer les importations et les implantations d'intérêts étrangers à Fall.

Sur le plan politique également, les Laidges et la Seald ont veillé à se rapprocher de leurs voisins et à honorer leurs alliances, même sur un plan militaire. C'est ainsi que les Armées de Fall ont combattu aux côtés de celles de leur voisins dans les Chroniques du Chaos (849-850 Ep. IV) et ainsi que durant le début Seconde Guerre de l'Empire (871-875 Ep IV), avant de se désengager. En effet, à partir de 872 Ep IV, suite aux conséquences de la Guerre sur le devenir de l'Empire Fédéral, le commerce Fallien commence à souffrir, et le pays, qui soutient l'effort de guerre impérial, remet en question la vieille allégeance à feu Telak. Continuant à commercer avec quelques royaumes Tizunéens alors que certains d'entre eux en profitent pour attaquer les Terres du Nord est assez mal perçu. Le vieux Dahne II est alors contraint par la Seald



de retirer ses forces armées du conflit mais de poursuivre l'approvisionnement en matériel, ce qui contente à la fois la population qui voit les hommes revenir du front, les commerçants dont l'activité repart et la Seald, qui sauve la face d'un point de vue de la politique extérieure, n'ayant plus à choisir entre le commerce avec les Tizunéens et celui avec ses alliés Vyrmons.

De 875 à 885 Ep. IV, c'est le renouveau de Fall, que seule la mort de Dahne II et les troubles qui suivront parviennent à freiner.



Le Laidge Dahne

Chronologie : 150 ans d'histoire

Si jouer dans le pays de Fall vous intéresse, voici une Chronologie indicative des événements majeurs survenus dans le pays entre 750 Ep. IV et 890 Ep. IV, vous permettant ainsi de choisir la meilleure période de jeu et d'avoir les événements historiques les plus marquants.

- 750 Ep. IV : Avènement de Steval Elwood, nouveau Laidge de Fall. Ce dernier est un Laidge cultivé et esthète, amateur d'arts et de culture. Il développa beaucoup le côté

esthétique de la capitale et contribua à l'agrandissement des ports. Ecrivain à ses heures, il rédigea notamment *Les affres du pouvoir*, une pièce de théâtre comique sur l'art de gouverner, dans laquelle il se moque de manière à peine voilée des Rawlders trop obséquieux.

- 760 Ep. IV : Tarvel le Sélénite arrive de Marblus. 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 temps que régent
- 761 Ep. IV : Naissance de Kyle Elwood, 2^{ème} neveu du Laidge régnant, Steval Elwood.
- 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 : Le mystérieux Tarvel prend la tête des opposants à Dero Sinistro. La « Guerre de l'Affranchissement », également appelée par la suite la Première Guerre de l'Empire, commence.
- 767 Ep. IV : Steval Elwood décède sans avoir de descendance. Il ne s'est jamais marié, et on lui prêta une préférence pour les hommes. Son neveu Bridahne, le premier fils du frère cadet de Steval, lui succède.
- 776 Ep. IV : devant son incapacité à intervenir tant au niveau diplomatique que militaire dans la Guerre de l'Affranchissement qui ravage la partie orientale du Vyrmonus, Bridahne est destitué par la Seald au profit de son jeune frère Kyle, qui, à 15 ans, devient le plus jeune Laidge ayant jamais accédé à cette charge. Kyle entreprend alors de renforcer les alliances politiques du pays.
- 778 Ep. IV : la Guerre de l'Affranchissement se termine avec la victoire du camp de Tarvel. Kyle a fait intervenir la flotte de Fall dans le conflit pour aider Tarvel, qui devient empereur sous le nom de Telak IV. Kyle et Fall acceptent le principe d'Empire dans le Vyrmonus et entre dans la fédération des royaumes.



- 786 : Kyle est parvenu à développer à nouveau le commerce avec les Deux-Royaumes. Son charisme et son sens des affaires lui permettent de tisser des liens avec quelques royaumes Tizunéens.
- 793 Ep. IV : Naissance de Erron, fils unique de Kyle. Choyé par son père, Erron montre peu d'enthousiasme aux leçons de politique ou d'économie et s'intéresse plutôt à la chasse, la danse et aux femmes.
- 810 Ep. IV : A la demande de son père, Erron épouse Shirley, la fille d'un Rawlder influent. Cette femme de caractère ne passe pas pour être une des plus belles femmes de Fall, mais elle s'intéresse de près à l'avenir du pays, ce qui contraste beaucoup avec Erron.
- 819 Ep. IV : Après deux fausses couches, Erron a enfin une descendance : un fils, nommé Dahne. Par la suite, Dahne aura deux sœurs.
- 822 Ep. IV : Kyle décède et Erron le remplace.
- 828 Ep. IV : Malgré sa mauvaise gestion et son manque d'assurance, Erron se maintient à la tête du pays, mais échappe de peu à la destitution. Seule une intervention salvatrice de sa femme, qui s'engage devant la Seald à prendre en main une partie des prérogatives de son mari, permet à Erron de conserver la couronne de Laidge.
- 831 Ep. IV : En voyage en ConSudre, Erron contracte la Véroïe Bleue et décède à la fin de l'année. Shirley devient Laidge.
- 841 Ep. IV : Shirley s'efface au profit de son fils Dahne. Il devient Laidge de Fall à l'âge de 22 ans, et règnera sous le nom de Dahne II. Ce dernier s'attachera, dans les premières années de son règne, à consolider les relations commerciales avec les royaumes du Vyrmonus.
- 843 Ep. IV : Dahne épouse Lina de la Maison Rochester, l'une de ses amies d'enfance.
- 844 Ep. IV : Naissance de John, premier enfant de Dahne et Lina.
- 846 Ep. IV : Le deuxième enfant du couple est mort-né.
- 847 Ep. IV : les Hobgobelins s'agitent quelque peu, signe avant-coureur d'un mal plus grand...
- 849 Ep. IV : les troubles avec les Hobgobelins s'amplifient. Des Sahuagins lancent des raids contre des navires Falliens. Des Drows sont aperçus au grand jour. On parle d'un retour du fléau des temps anciens. Ouverture des portes des Enfers et naissance des enfants de l'Apocalypse.
- 850 Ep. IV : La ville de Pern tombent sous la coupe des troupes du Dieu Mort. Haldorf et le reste de Fall résistent vaillamment malgré de lourdes pertes, avant que la Bataille du Val Dragon ne scelle définitivement le sort des Armées Démoniaques
- 852 Ep. IV : naissance de la fille de Dahne, nommée Khate.
- 855 Ep. IV : les relations commerciales avec plusieurs royaumes Tizunéens s'intensifient
- 860 Ep. IV : 100 ans après l'arrivée de Telak sur Extrémia, Dahne II renouvelle le pacte d'allégeance de Fall à l'Empire Fédéral.
- 863 Ep. IV : Des soulèvements de la minorité Gaidlasienne en Etangard entraînent des troubles dans ce pays. Les commerçants Falliens se tournent alors de plus en plus vers ConSudre, les Terres du Nord et les royaumes Tizunéens pour développer leurs activités.
- 870 Ep. IV : Le 14^{ème} de Chiaror, Telak meurt à l'âge de 146 ans et après avoir régné 92 ans !
- 871 Ep. IV : Grand conseil de la Noblesse Vyrmonne. On s'achemine vers un conflit entre les Alliés (Terres du Nord, Empire Vyrmon, ConSudre, Fall) et les Rebelles (Kérium, Katler, l'Oligarchie d'Esbarl, le Petit Comté), qui refusent la poursuite d'un système impérial sur le continent.
- 872 Ep. IV : Victoires alliées au Mont Desloc et à la Bataille des Deux Vallées, Victoires des Rebelles à Fort Manan. Victoire des Partisans de l'Empire au Goulet des Vautours.
- 873 Ep. IV : La guerre de l'Empire s'intensifie.



- 874 Ep. IV : Combats dans la guerre autour d'Havrebusard. Robert de Barrass devient le nouvel empereur du Vyrmonus. Victoire des Rebelles à la Bataille du Fleuve.
- 875 Ep. IV : 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'Esborn est renversée par les forces alliées. La Principauté Kallanienne naît à sa place. Puis, échaudé par la lenteur des mouvements et les frais engagés, Fall se retire du conflit.
- 883 Ep. IV : Mort de Dahne II.
- 885 Ep IV : Trêve entre Katler et le Vyrman
- 887 Ep. IV : Le Vyrman, secoué par les vagues d'indépendance soutenues par Katler, vole en éclat. Le dernier vestige de l'unification voulue par Telak vient de s'écrouler, entraînant avec lui son rêve d'Empire Fédéral.

Monnaie

La monnaie Fallienne est le Ewlis (prononcez « ioulisse »). Un Ewlis se décompose en dix Quelis (prononcez « Kwelisse »). Un Quelis vaut 10 lis. Sur toutes les pièces, on trouve l'emblème de Fall, le Lion des Mers, sur la partie pile. Sur la partie face, on trouve la représentation du Laidge en place au moment où la pièce en question est frappée. On trouve des pièces de 1, 2 et 5 Ewlis. Concernant les Quelis et les Lis, on trouve des pièces de 1 à 5, par incréments de 1. Les Ewlis sont abrégées « El » ; les Quelis « Ql » ; les Lis « ls » Un Ewlis vaut 5 pièces d'argent. Convertissez donc les prix du *Manuel des Joueurs* eur en multipliant les prix en pièces d'or par deux pour obtenir le prix en Ewlis.

Depuis plusieurs années, les Falliens les plus aisés ont également recours à des lettres de crédits (voir le paragraphe sur les banques).

Le Système politique de Fall

Cette partie décrit les spécificités du système politique Fallien et l'organisation de ce dernier.

Généralités

Si on devait rapprocher Fall d'un système politique existant sur la Terre, cela serait la Monarchie Constitutionnelle. En effet, comme énoncé plus haut, le titre de Laidge (pouvoir exécutif) est théoriquement héréditaire, mais le parlement Fallien, appelé la Seald (pouvoir législatif), a le pouvoir de destituer le Laidge pour le remplacer par un parent, homme ou femme.

Le Laidge

Comme expliqué plus haut, le Laidge est obligatoirement issu de la famille mythique des Elwood, car la tradition et la coutume sont tenaces. On attribue en effet à cette famille des capacités innées pour diriger un pays. Malheureusement, tous les membres d'une même famille ne sont pas dotés du même héroïsme et malgré leur attachement à la famille des Laidge, les Falliens l'ont bien compris ; c'est pour cela que leur système politique leur permet de remplacer un Elwood par un autre si le premier ne leur convient pas ! Théoriquement, même les personnes entrées par mariage dans la famille peuvent être nommées Laidge à un moment ou à un autre de leur vie.

Le Laidge est le chef suprême du pays et tient le pouvoir exécutif entre ses mains. Il est aidé dans sa tâche de plusieurs conseillers, dont le plus important est le Grand Chambellan, comme dans les Terres du Nord et ConSudre.



La Seald et les Rawlders

Présentation

La Seald est composée des personnages influents du pays et des administrateurs des provinces (pouvoir judiciaire), ainsi que d'élus du « peuple ». Les sénateurs ont le pouvoir, par un vote, de nommer ou de révoquer l'un des leurs, qu'on appelle communément un « Rawlder ». Il en existe trois types :

- les Mightrawlders : ils sont nommés par les autres Rawlders déjà en place. Ils sont normalement nommés à vie mais peuvent être révoqués. La nomination d'un nouveau Mightrawlder est soumise à l'approbation du Laidge
- Les Tidrawlders : ils sont élus par le « peuple ». Globalement, en effet, Fall est un territoire assez démocratique pour l'époque. Pour preuve, les Citzers (tous ceux qui sont propriétaires terriens) ont le droit de vote pour élire un, voire deux, Tidrawlders par zone géographique définie. Ils sont élus pour cinq ans et ne peuvent être révoqués au mieux qu'un an après leur élection
- Les Lanrawlders sont les administrateurs provinciaux délégués et nommés par le Laidge pour cinq ou dix ans. Par leur statut, ils accèdent automatiquement à la Seald, mais leur nomination est soumise à l'acceptation par vote des Rawlders déjà en place.

Devoirs et pouvoirs d'un Rawlder

Quelque soit leur origine, tous les Rawlders sont susceptibles d'être révoqués, soit par vote spontané des autres Rawlders, soit à la demande du Laidge, ce qui provoque, là encore, un vote de la Seald. Si la Seald vote « oui », le Rawlder est révoqué. Il ne peut plus être à nouveau nommé ou élu pour une période de 15 ans. Si la Seald vote « non », le Rawlder reste en place. Si

la demande de révocation émanait du Laidge, celui-ci ne peut pas faire d'autres requêtes envers ce Rawlder pendant 3 ans, sauf cas de force majeure.

Une fois à la Seald, Lanrawlders, Tidrawlders et Mightrawlders ont les mêmes pouvoirs et théoriquement le même poids : un Rawlder est une voix. L'égalité de pouvoir des Rawlders au sein du pouvoir législatif ne les rend pas égaux en dehors pour autant : en effet, les Lanrawlders exercent aussi le pouvoir judiciaire en rendant la justice dans les provinces qu'ils administrent. Leur pouvoir est contrebalancé par le fait qu'ils sont le plus souvent éloignés d'Haldorf par rapport aux autres Rawlders ; les Tidrawlders, élus par les Citzers, ont la légitimité pour eux et sont les représentants des Citzers (même s'il leur est également possible d'acheter leurs voix en toute légalité) ; les Mightrawlders sont généralement des personnages influents ayant des amis et des contacts haut placés et/ou riches.

Ainsi, à la Seald, on peut trouver un tissu d'intrigues, de rivalités et de complots assez impressionnants. La complexité de l'appareil politique Fallien déroute bien souvent les étrangers, qui se perdent dans les titres de sénateurs ou dans les divers postes administratifs.

Les courants de pensée de la Seald

Les membres de la Seald peuvent plus ou moins se retrouver dans trois courants de pensée :

- les plus conservateurs, appelés « Centristes ». Ils sont les plus nombreux, et comme leur nom l'indique, ils sont plutôt au centre de l'échiquier politique Fallien. Leur volonté principale est de conserver la dualité du système Fallien avec un Parlement et un Laidge. Ils ne rechignent cependant jamais à voter une nouvelle loi si celle-ci semble cohérente et faire avancer le pays, du moment qu'elle ne va pas contre leur



intérêt et ne réduit pas les pouvoirs de la Seald ou du Laidge

- Les plus rétrogrades, surnommés les « Couronnistes ». Ils sont plus ou moins en faveur d'un pouvoir plus fort du Laidge, sans pour autant souhaiter la disparition de la Seald. Ils pensent simplement qu'un Laidge fort doit être capable d'imposer sa volonté à la Seald en cas de force majeure, sans virer à la dictature. Les Rawlders de ce courant ont, comme par hasard, tendance à être proches des Laidges... on retrouve la majorité des Lanrawlder dans ce courant de pensée. les Couronnistes ont plutôt tendance à peser longuement le pour et le contre avant d'entériner une réforme. Ils sont plutôt méfiants envers les magiciens et, sans être réfractaires au changement, ils seraient plutôt adeptes d'une société plus classique, comme par exemple celle des Terres du Nord, avec des modifications, bien entendu.
- Les plus réformateurs, surnommés les « Avantistes ». résolument tournés vers l'avenir, ils se préoccupent beaucoup du futur de Fall et ont tendance à anticiper et à vouloir préparer au mieux les années à venir. Sans être complètement hostile à l'idée du Laidge, il pense que son rôle doit plus être celui d'un guide que d'un chef. Les Avantistes sont plutôt ouvert au changement et son pour une société bien organisée et cohérente, ce qui les rend sûrement un peu trop procéduriers et administratifs, parfois. Les magiciens ont plutôt tendance à se reconnaître dans ce courant
- il existe d'autres courants de pensée au sein de la Seald, plus extrémistes ou plus farfelus, mais ceux présentés sont sans conteste les trois plus grands.

Armée et maintien de l'ordre

Cette partie décrit comment le Système Fallien parvient à faire régner l'ordre dans le pays, décrit les instruments de la justice Fallienne et aborde le sujet de la puissance armée Fallienne.

Le bras de la justice à Fall

Comme nous l'avons évoqué dans la partie traitant du système politique de Fall, le rôle du Lanrawlder est capital dans l'organisation de la société Fallienne, puisque c'est lui qui a la lourde tâche de faire régner l'ordre dans une province. La position du Lanrawlder est enviée et donne lieu à de nombreuses convoitises ; en effet, ce poste, plus que tout autre poste de Rawlder, est synonyme de pouvoir, mais surtout d'un pouvoir très palpable car il est bien plus aisé d'évaluer sa force en nombre d'hommes qu'on dirige qu'en appuis politique qu'on compte (Mighrawlder) ou qu'en influence qu'on exerce (Tidrawlder). Par exemple, des Lanrawlder trop belliqueux et trop puissants seraient certainement à même de déposer le Laidge... cependant, comme nous l'avons déjà expliqué plus haut, le système politique fallien est doté de nombreux gardes fous permettant notamment de révoquer un Rawlder en le soumettant au vote de ses pairs. De plus, si la position de Lanrawlder est en apparence la plus prestigieuse en termes de pouvoir exercé, elle est sans aucun doute la position de Rawlder la plus exposée, car de mauvais résultats et des actions hasardeuses pourraient entraîner le Laidge ou bien un groupe de Rawlders jaloux à demander un vote pour révoquer le Lanrawlder fautif.

Les Prévôts représentent le Lanrawlder et son autorité localement. Comme expliqué dans le Manuel du Monde dans le chapitre « La société Vyrnone », le Prévôt est un fonctionnaire qui administre, juge localement, collecte les impôts et reçoit les amendes. Dans certains villages ou



groupes de villages, il est parfois difficile pour le Lanrawlder de contrôler efficacement les Prévôts, aussi les Tidrawlder locaux et les Bourgmestres (le représentant des habitants d'un village ou d'une communauté) surveillent-ils souvent les Prévôts et sont les premiers à venir voir le Lanrawlder ou son Chambellan lorsqu'ils estiment que des abus ont été commis par le Prévôt et ses hommes, ou lorsqu'ils sont particulièrement insatisfaits d'un jugement.

La Majorité et le service militaire

A Fall, la majorité intervient à l'âge de 16 ans. Entre 16 et 18 ans, les jeunes hommes quittent leur famille pour effectuer un service militaire de deux ans. A l'issue de cette entraînement militaire long et difficile, au cours duquel toute recrue passe au moins une demi-année en mer à servir dans la marine Fallienne, les meilleurs éléments sont conservés au sein de l'Armée de métier de Fall afin d'y faire carrière.

Pour les jeunes Falliens, la majorité est surtout signe de devoir, puisqu'ils sont directement invités à servir leurs pays dans les différentes unités militaires. Sans vraiment s'en rendre compte, la plupart des Falliens intègrent les normes et les valeurs de Fall durant cette instruction militaire fastidieuse. Les Falliens sont en quelque sorte « conditionnés », puisqu'on leur apprend notamment que le pays est tout, que leur peuple jouit d'une technologie avancée, qu'il faut bannir les voleurs et les organisations crapuleuses, etc...

L'Armée

Il existe une armée pour chaque province du pays. Chacune de ces armées est dotée d'un nom et fonctionne indépendamment des autres. Elle est placée sous le commandement du Lanrawlder de la région. Les armées, dont l'une des missions principales en temps de paix consiste à assurer la sécurité dans les villes et les campagnes, se divise en corps d'armées

différents : Infanterie, Marine, Cavalerie, Artillerie...

Le rapport fort existant entre les habitants de Fall et la mer, fait de la Marine le corps d'armée le plus prisé. On y trouve sans conteste les meilleurs généraux et soldats du pays.

La flotte de Fall est tout bonnement démesurée par rapport à la taille du pays ; cependant, comme les Falliens sont de grands explorateurs et des commerçants dans l'âme, établissant des comptoirs dans les pays voisins (voir plus loin), les navires de négoce sont souvent escortés par un ou plusieurs vaisseaux militaires.

Les Falliens sont également réputés pour être d'excellents arbalétriers et utilisent la longue portée des armes en croix avec brio lorsqu'il s'agit de faire feu sur les troupes ou navires ennemis alors que ceux-ci sont encore à distance respectable.

En revanche, si tant est que l'Armée Fallienne ait un point faible, il s'agit très certainement de sa cavalerie, assez réduite ; de surcroît, l'insularité du pays et le relief ne poussent pas les Falliens à véritablement améliorer et développer cette section.

Les soldats Falliens sont des hommes d'action qui supportent mal l'inactivité et leurs généraux prennent souvent l'initiative d'attaquer les premiers, dès lors qu'ils ont relevé une faille ne serait-ce que minime dans le dispositif adverse.

Malgré sa puissance sur les mers et son infanterie très bien entraînée, Fall fait souvent appel à des mercenaires pour de nombreuses missions, notamment l'escorte de marchandises peu cruciales. Les mercenaires ont l'avantage d'être moins coûteux à entretenir que l'Armée et sont en général bien plus discrets que cette dernière ; les mercenaires peuvent se révéler très utiles pour des Rawlders qui les utilisent comme des pions efficaces et silencieux dans les intrigues qui jalonnent sans cesse l'échiquier politique de Fall.



Lors des conflits armés, les mercenaires sont là aussi recrutés massivement par Fall, afin d'être placés en première ligne et ainsi d'économiser au maximum l'armée de métier.

Les crimes et les peines

Les chatiments pour les criminels de Fall comprennent bien souvent des peines aux galères ou, pour les exécutions, le supplice de la planche, ou la pendaison pour dans certains cas.

Les prisonniers importants ou ayant des informations sont cependant maintenus en détention dans la prison de haute sécurité d'Haldorf.

Le code pénal de Fall est très complet (pour ne pas dire complexe) et couvre la majorité des crimes et délits traditionnels. Les procédures légales sont cependant très administratives (donc très longues), et les criminels ont toujours le droit à un procès, ou siègent généralement trois juges (cinq pour le tribunal maritime), comprenant bien souvent un prêtre de Marblus.

Il est à noter toutefois que les actes de piraterie sont sévèrement punis, allant de plusieurs années de service dans les galères de l'Armée pour les membres d'équipage, à la pendaison pure et simple pour les chefs (une mort en rapport avec la mer (par noyade ou dévoré par les requins) serait trop honorable pour eux).

La contrebande est également passible de lourdes peines, mais généralement pas de la peine de mort s'il n'y a pas eu morts d'hommes.

Les membres de guildes de voleurs, de bande de brigands ou de groupe de contrebandiers sont souvent condamnés à de très longues peines de prison. On n'envoie aux galères, en dehors des anciens pirates, que des gens ne faisant pas parties de bandes organisées, afin de limiter les risques de mutineries.

La Magie profane à Fall

Présentation générale de la Magie profane dans Fall

Il n'existe pas d'écoles ou d'universités de Magie à Fall. Pour autant, il semble que vu le nombre de Magiciens à Fall, nombreux sont ceux qui ont des prédispositions pour la magie ; même si beaucoup d'entre eux ne deviendront pas forcément de grands magiciens, il n'est pas rare que les Rawlders, les gens aisés ou les aventuriers aient un petit talent de magicien, même minime.

Ce don est le plus souvent développé auprès d'un professeur particulier que seuls les plus riches sont capables de payer, que ce soit pour eux ou pour leur progéniture. Malgré tout, les véritables magiciens étant souvent assez seuls, ils prennent parfois un ou deux apprentis moins aisés afin de leur apprendre leur savoir et d'effectuer les corvées, mais aussi afin d'avoir quelqu'un pour tenir compagnie. La profession et les sorts de magiciens sont tout de même réservés à une élite, qui a les moyens d'avoir accès aux meilleurs professeurs, mais aussi aux coûteux grimoires permettant d'accroître puissance et savoir. Si certains notables sont trop paresseux pour devenir magiciens, il est toutefois fort possible qu'il ait eu un précepteur dans leur jeunesse et qu'ils en ai gardé quelques tours de magie assez simple mais pouvant toujours se révéler utile.

Il existe chez les pauvres tant de potentiels inexploités que des Magiciens cupides ou ambitieux parcourent parfois les bas-fonds des cités Falliennes pour y trouver un ou deux jeunes prometteurs qu'ils formeront aux arcanes secrets de la Magie Noire ou bien pour les servir. D'autres, qui ont réellement un don et qui parviennent à échapper aux recruteurs mal intentionnés réussissent parfois à développer eux-mêmes leurs talents, devenant alors des



Ensorcelleurs agissant plus spontanément plutôt que des Magiciens agissant selon une procédure complexe et bien établie. Ces enchanteurs deviennent assez souvent des aventuriers, mettant leurs talents au service d'une cause ou d'une Halger, ou bien travaillent à leur compte, le plus souvent dans ce cas en se servant de leurs pouvoirs pour escroquer d'autres gens.

Enfin, les Bardes, par leur charisme naturel, développent bien souvent eux-aussi une certaine aptitude à utiliser la magie profane, bien qu'ils utilisent plutôt leurs chants et leurs instruments pour produire de la magie plutôt que leur esprit. Plus proches des Ensorceleurs que des Magiciens, les Bardes sont nombreux et si tous ne savent pas utiliser de puissants sortilèges, tous savent en revanche déclencher quelques petits tours agrémentant leurs spectacles.

L'Assemblée d'Abellius à Fall

L'Assemblée d'Abellius (également connu parfois sous le simple nom de l'Assemblée), ce regroupement de puissants magiciens présents dans tout le Vyrmonus, s'intéresse bien évidemment à Fall. Des émissaires locaux sont chargés de rechercher des futurs membres potentiels et d'identifier également les jeteurs de sorts pouvant représenter une menace pour l'avenir ou au contraire, de futurs membres de leur association. Reportez-vous au *Manuel du Vyrmonus* pour obtenir plus d'informations sur les buts et les motivations de l'Assemblée. En résumé, celle-ci s'intéresse aux grandes questions et aux grandes menaces menaçant l'avenir d'Extrêmia ou du Vyrmonus (le rapprochement des Soleils, etc.) et essaye de prévenir tout risque de dictature psioniste dans les pays du Vyrmonus (où elle est active).

L'Assemblée d'Abellius possède un local à Haldorf, mais même si son existence est connue et reconnue, ses membres essayent toujours d'être discrets et ne font pas de publicité autour de leur activité et de leur association. En revanche, il est assez facile de détecter un

magicien de l'Assemblée d'Abellius, car ces derniers portent toujours une grande robe de grande qualité et d'une couleur rouge sombre, ornementée de dorures.

Les autres institutions présentes à Fall

Les Halgers

Dans la vie de tous les jours, les aventuriers et les mercenaires ne sont pas très bien considérés par la population, car selon les Falliens, les mercenaires ne font que louer leurs services au plus offrant et n'ont peut-être pas la même moralité que des soldats de l'Armées Fallienne.

Cependant, il existe des exceptions : des Compagnies de mercenaires officielles, appelées « Halgers ». Ces dernières sont déclarées et accréditées par les forces de l'ordre, organisées comme des commerces et de ce fait, sont redevables des impôts à l'administration fallienne. Contrairement aux mercenaires indépendants, ces compagnies de mercenaires sont bien vues par la population car elles contribuent à l'économie du pays en payant des impôts.

Les aventuriers sont libres d'appartenir ou non à l'une de ces Halgers. Leur adhésion à une Halger leur confère un statut social plus important, car la plupart des héros extérieurs à l'Armée en sont issus, mais le fait de rester indépendant leur permet plus de latitude dans leurs actions et plus de discrétion. Parfois, en revanche, les indépendants seront systématiquement écartés de certaines affaires alors que les membres des Halgers jouiront de leur accréditation, qui leur permettra de mener des enquêtes au même titre que l'Armée, voire d'obtenir certaines informations de la part de cette dernière.



La Secte de Léviathan

Comme nous l'avons vu en décrivant les fêtes, les habitants croient beaucoup à l'existence de Léviathan et à sa puissance en temps qu'entité divine. Il y a des siècles, la secte de Léviathan s'est donc formée et elle a pu perdurer jusqu'à aujourd'hui à Fall. Les membres de la Secte de Léviathan sont traditionnellement des gens comme les autres de jour. De nuit, cependant, ils se réunissent secrètement dans des grosses sous-marine ou dans des calanques. Leur but est de pouvoir appeler Léviathan. Pour cela, ils considèrent que les maigres offrandes déversées pour lui lors de la Fête de Léviathan sont insignifiantes. Dissidents de Dakrel', les Sectaires estiment que Léviathan doit recevoir des sacrifices quotidiens, et plus importants encore lors de sa fête. Ces sacrifices doivent être des sacrifices d'êtres vivants et non simplement des offrandes de fruits et d'or. Les Sectaires estiment que si les sacrifices d'animaux peuvent satisfaire Léviathan, rien n'égale les sacrifices humains. Plus l'individu sacrifié est puissant et pur, plus Léviathan sera satisfait, estiment ses adorateurs. Les Sectaires sont donc constamment à la recherche de nouvelles victimes à offrir à celui qu'ils vénèrent tel un dieu. Les rituels de sacrifices s'effectuent toujours de la même manière : après des prières à Léviathan de la part de ses adorateurs, la victime est poignardée à l'estomac, puis plongée dans l'eau de mer, jusqu'à ce qu'elle meure ; ensuite, sa dépouille sera rejetée à la mer, afin que les serviteurs marins de Léviathan la dévorent, transmettant ainsi sa force à leur maître, selon les sectaires. S'il y a des requins ou des piranhas dans les environs, les adorateurs de Léviathan préféreront systématiquement célébrer leurs rituels en présence de ces créatures et remettront les victimes vivantes à ces prédateurs.

Les associations et regroupements commerciaux

La Confrérie des Armateurs

La Confrérie des Armateurs a pour but de représenter et de défendre les intérêts des fabricants de navires Falliens. Cette association est un puissant lobby qui possède de nombreux Rawlders dévoués à sa cause. En effet, en raison de sa puissance financière et de son poids politique, la Confrérie des Armateurs a souvent poussé pour la nomination ou l'élection de plusieurs Rawlders. Ces derniers lui en sont donc très reconnaissants. Fort de plusieurs hommes politiques dans sa manche, cette Confrérie tente ainsi d'accroître sa puissance ainsi que le prestige de ses membres. Elle utilise ses contacts et fait son possible pour que les armateurs indépendants rejoignent ses rangs ou bien, s'ils refusent, qu'ils soient forcés de mettre la clé sous la porte.

La Confrérie est toujours écoutée par l'administration Fallienne, car cette dernière est consciente de la dépendance de la marine du pays vis-à-vis des armateurs et de leurs cales sèches.

Le siège de la Confrérie est basé à Haldorf, au sein même de l'Arsenal. Son influence est très grande sur la capitale et sa région, un peu moins imposante ailleurs, même si elle est reconnue partout dans le pays.

L'un des chevaux de bataille de la Confrérie des Armateurs est le fameux pont Wortens (voir par ailleurs). En effet, les Armateurs voient dans ce pont magique une forme de concurrence, qui contrecarre leur mainmise sur les déplacements dans la région du pont. Ainsi, ils essayent depuis de longues années de faire interdire l'utilisation du pont Wortens, sous prétexte qu'il est dangereux et que ses piliers servent de base à



des Pirates rançonnant les navires voyageant dans les eaux locales. Pour le moment, la puissante Guilde des Majarchitectes a toujours réussi à empêcher une telle résolution, d'où une certaine opposition entre les deux groupes.

La Guilde des Majarchitectes

Les Majarchitectes sont des sorciers spécialisés dans la réalisation, la construction et l'entretien de nombreux bâtiments, monuments et autres structures. Ajouter quelques fonctions magiques à une demeure (tel un diablotin dans la porte d'entrée, s'enquérant de l'identité de visiteurs) ou bien doter des bâtiments de protection magique, telles sont les autres spécialités des membres de la Guilde. Bien que des Magiciens indépendants puissent également faire de telles choses, les Majarchitectes sont devenus de véritables experts en la matière, et la réputation des membres de la Guilde n'est plus à prouver. Ils sont également très souvent appelés par l'administration Fallienne lorsqu'elle a besoin d'un nouveau bâtiment remarquable ou bien pour ajouter des fonctionnalités à un bâtiment existant. Les Majarchitectes représentent une corporation prestigieuse et puissante, sauf en termes de nombre. En effet, les membres sont triés sur le volet, et seuls les meilleurs sont acceptés et ont le suprême honneur de mettre « membre de la Guilde des Majarchitectes » sur leur devanture. Les Majarchitectes membres de la guilde protègent jalousement leurs secrets et sont toujours à la recherche de nouvelles innovations.

Les tarifs pratiqués par les membres de la Guilde sont très élevés, mais la qualité a son prix (et la magie aussi). La Guilde a également la charge de l'entretien du fameux Pont Wortens, mais n'est en rien responsable de sa protection, et encore moins de la sécurité des voyageurs décidant de l'emprunter.

Le Cercle de l'Esprit

Le Cercle de l'Esprit est une organisation clandestine qui regrouperait des psionistes. Sorte de société secrète, elle s'est installée très tôt à Fall. En effet, les Psi ne sont pas les bienvenus dans la plupart des pays du Vyrmonus ; cependant, l'Assemblée d'Abellius ayant moins de pouvoir à Fall que chez ses voisins, de nombreux psi sont venus s'y installer dans l'espoir de ne pas être persécuter ou regardé d'un œil soupçonneux par ses voisins.

Mais le Cercle de l'Esprit, bien qu'il aide les Psi et est toujours à la recherche de futurs membres, est avant tout une société dont le but est de créer à terme un monde idéal. A cette fin, tous les moyens sont bons pour y parvenir. Si on trouve des membres profondément bons et idéalistes, prônant une solution pacifique, d'autres branches sont plus véhémentes, des plus réfractaires au régime Fallien en passant par les nostalgiques de la dictature psioniste qui affecta le Vyrmonus pendant la deuxième époque.

En plus des différences idéologiques, les membres du Cercle de l'Esprit se distinguent par le fait qu'ils sont tous issus de classes sociales et de professions différentes : Rawlders y côtoient mendiants, mercenaires, banquiers, artisans, truands ou marchands.

Cependant, toutes les différences sont gommées lors des réunions du Cercle, étant donné que les membres s'y rendent masqués. Il est donc très difficile à un membre du Cercle de l'Esprit de connaître d'autres membres en dehors des réunions, ou les membres n'utilisent que des noms de code. Chaque membre du Cercle a pour mission de faire avancer la cause de la société, mais avec les moyens étant à sa disposition. Seuls les membres les plus éminents du Cercle de l'Esprit connaissent la véritable identité des membres dont ils ont la charge. Ils peuvent leur affecter des objectifs à atteindre, et même demander à plusieurs d'entre eux de travailler ensemble, même s'ils doivent pour cela se révéler leur véritable identité.



Avec les années, le Cercle s'est agrandi, et on trouve désormais des antennes dans tout le pays. Mais la philosophie particulière du Cercle de l'Esprit a fait que cette expansion a plus nuit à la société secrète qu'elle ne lui a été bénéfique. En effet, l'idée de départ est cette volonté de société idéale n'est devenu une idée des plus abstraites, et pour beaucoup, y compris ses propres membres, les motivations profondes du Cercle de l'Esprit ne sont au mieux que très vagues.

L'extension du Cercle à travers tout Fall ne s'est pas non plus accompagnée d'une organisation stricte ni d'une hiérarchisation. La plupart du temps, les antennes locales du Cercle de l'Esprit sont laissées à leur sort et peuvent donc agir à leur guise. Les actions des différents groupuscules du Cercle de l'Esprit ne sont donc pas très coordonnées, et couplées à l'anonymat de ses membres, rendent les initiatives du Cercle souvent inefficaces.

La Rüll

Dans les montagnes de Querlane, on trouve bien évidemment les Nains de Faldarok. Mais d'autres Nains renégats y sont également installés : La Rüll, la mafia Naine. Les deux groupes de Nains, bien qu'en mauvais termes, s'ignorent superbement. On dit que les montagnes de Querlane abriteraient le quartier général de la Rüll, et que de là-bas, elle parvient à étendre son influence sur les Terres du Nord, sur Fall et à un degré moindre, sur ConSudre. On raconte que la Rüll, qui regroupe des Nains de toutes origines, aurait réussi à passer une alliance locale avec une tribu de Duergars et que ceux-ci seraient le premier obstacle à passer pour quiconque souhaite découvrir le nid de la Rüll.

On sait bien peu de choses sur la Rüll, mis à part qu'elle dispose d'un impressionnant réseau d'espions dans les Communauté Naines autour répartis dans les pays de la Mer des Exploits, ainsi que dans les communauté indépendantes.



CHAPITRE II

La société Fallienne

Découvrez les mœurs et coutumes de la société Fallienne, les habitudes de la population et le mode de vie des Falliens !



Ce chapitre aborde plusieurs éléments moteurs de la société Fallienne, comme la description de des habitants et de leurs habitudes, la religion et les divinités vénérés, et enfin les fêtes de la société Fallienne.

Habitants de Fall, coutumes et mode de vie

Apparence

Physiquement, les Falliens sont proches des caucasiens : Les habitants de Fall ont souvent la peau mâte, car ils passent de long moments en mer, notamment pendant leur service militaire, la peau fouettée par le vent, ou bien s'exposent au soleil dans les îles. Les Falliens mesurent environ 1m70 pour les hommes et 1m60 pour les femmes. Généralement de constitution assez robuste à force de gravir les nombreuses collines qui peuplent la terre de Fall, les habitants sont assez agiles en raison des nombreux déplacements qu'ils effectuent dans les cordages.

La plupart des gens ont les cheveux clairs, tirant sur le blond. Le plus souvent, leurs cheveux sont raides ou légèrement ondulés, mais très rarement frisés. Leurs yeux sont bleus ou gris pour la plupart. Les femmes Falliennes se coiffent de nattes ou de tresses, mais elles remontent parfois les pointes en les accrochant sur l'arrière du crâne à l'aide de jolies barrettes représentant des dauphins, des étoiles de mer ou encore des hippocampes. Les Falliennes apprécient également les châles de soie ou de toile fine lorsqu'elles sont de sortie, car elles considèrent cet accessoire comme sensuel, délicat et raffiné. En société, les Falliennes raffolent également des broches et diadèmes de toutes sortes pour décorer leur chevelure.

Les hommes portent la frange ou les cheveux mi-longs. Nombreux sont ceux qui mettent un

bandeau sur leur front pour faire ressortir leur yeux et relever leurs cheveux. Ils ont généralement le visage glabre.

Les Falliennes sont de grandes amatrices de bijoux, notamment colliers et bracelets qu'elles aiment arborer en public ou lorsqu'elles sortent. Elles ont tendance à choisir des vêtements de couleurs claires (blanc, bleu clair, rose pale, vert olive...) mettant à la fois leur formes en valeur mais comportant des éléments de voiles et de dentelles afin d'amplifier les mouvements.

Les hommes choisissent des vêtements plus sombres et d'aspect plus pratiques, bien que les tenues d'apparats soient courantes chez les personnages influents.

Mentalité

Au niveau de la mentalité des gens, les Falliens sont naturellement confiants et travailleurs. Ils apprécient l'ordre et la discipline et respectent leurs gouvernants. Les Falliens sont cependant persuadés de posséder des normes de vie novatrices et le meilleur des systèmes politiques, aussi passent-ils pour être arrogants aux yeux des étrangers. Leur passion naturelle pour leur pays les rend parfois arrogants et imbus d'eux-mêmes. S'ils sont trop fiers pour accepter de reconnaître ouvertement leurs erreurs, ils sont cependant ouverts aux technologies et aux idées étrangères si celles-ci leurs paraissent bonnes ou exploitables pour leur pays.

Les Falliens sont par tradition de grands voyageurs et de bons explorateurs. Il est courant que les marins, les marchands ou les gens un peu aisés aient déjà visité un ou plusieurs pays étrangers, voire parlent une langue étrangère. Durant leur service militaire, les Falliens sont formés à la discipline mais aussi au goût des voyages et des déplacements. Même dans les villages les plus reculés du pays, il est toujours vu comme un plaisir d'aller voir un cousin éloigné vivant à l'autre bout du royaume, par exemple pour assister à son mariage.



Les Falliens accordent de l'importance à leur bien-être et à leurs biens matériels, peut-être plus encore que les habitants des autres pays. Les biens sont symbole de réussite sociale, tout comme un commerce florissant. Cette attitude peut parfois surprendre les étrangers, qui considèrent souvent les Falliens comme cupides en raison de cet attachement aux choses matérielles. Il est vrai cependant que les Falliens raisonnent souvent en termes d'intérêt ; par exemple, ils apporteront leur aide à un étranger en détresse plus facilement s'ils s'aperçoivent qu'ils peuvent en tirer un quelconque bénéfice, qui peut être matériel (récompense éventuelle) ou immatériel (prestige, alliés potentiels). Il est cependant un peu dur de comparer leur attitude à la cupidité des Nains ; disons simplement que les Falliens peuvent être charitables, sans pour autant perdre de vue leur intérêt.

Globalement, les Falliens sont assez loyaux, notamment envers leurs amis. Ils ont la réputation d'être impitoyables en affaires, mais ils respectent toujours leurs interlocuteurs, clients ou fournisseurs ; même en étant parfois intraitables, cela ne les empêche pas d'avoir de l'estime pour leurs concurrents ou leurs partenaires commerciaux. Bien sûr, chez certains, l'intérêt personnel prend parfois le dessus sur la loyauté, et il arrive parfois que des trahisons ou des coups de Jarnac se produisent... la société Fallienne est parfois fort compliquée à comprendre, et parfois de telles sommes ou avantages sont en jeu, que certains n'hésitent pas à renier leurs principes (Haldorf est en cela un vrai nid de crabes, il faut toujours faire attention à ce qu'on dit et à ce qu'on signe).

Pour éviter les ambiguïtés (mais peut-être aussi pour se protéger, justement !), les Falliens sont devenus par la force des choses assez procéduriers. Ils n'hésitent pas à coucher par écrit tous leurs accords, leurs contrats, etc. La société Fallienne est basée sur une administration forte (même si la corruption reste possible), qui reconnaît principalement le droit écrit. Aussi, en cas de litige, mieux vaut être couvert au préalable par un contrat ou un édit,

sinon prouver sa bonne foi sera bien plus difficile...

Le bon côté de la chose, c'est que les habitants de Fall sont assez confiants dans leur système judiciaire et leur système administratif, qu'ils trouvent excellents ; ainsi, ils sont très respectueux de la loi et des décisions de justice. Ils apprécient l'ordre et les situations claires.

Dernière chose, et non des moindres : les Falliens ont la réputation d'être parfois rancuniers, mais surtout très revanchards. Malheur à celui qui humilie un Fallien, celui-ci pourrait bien venir demander réparation dans un duel ! Attention aussi à ceux qui trahissent les Falliens : leur vengeance peut être terrible ! Ce trait de la population est encore plus marqué dans les grandes villes, où les trahisons sont monnaie courante. Fiers, les Falliens détestent par-dessus tout se faire rouler, et feront payer très cher ceux qui ont osé les tromper.

L'élite Fallienne et les Maisons

Il n'existe pas de noblesse à Fall. L'élite du pays est plutôt constituée de familles de patriciens, (politiciens, juges ou responsables administratifs) ou bien de banquiers ou de riches marchands. Certains, toutefois, sont regroupés dans des « Maisons », qui correspondent plus ou moins à des Familles très élargies. Faire partie d'une Maison est une reconnaissance importante. Les enfants des membres d'une Maison en deviennent automatiquement membre à leur naissance, à moins que ce droit ne leur soit retiré par leurs parents ou le Conseil de Maison. Le Laidge peut également demander la radiation d'une maison. Lors d'un mariage, l'entrée dans la Maison d'un conjoint est soumise à l'approbation du Laidge et du Conseil de Maison.

Faire parti d'une maison est plus un titre honorifique, un élément de prestige plutôt qu'un véritable pouvoir en soi. Bien des membres de l'élite Fallienne ne sont pas membre d'une



maison. Toutefois, les Maisons constituent des lobbyings très importants au sein de la classe dirigeante de Fall. De plus, les membres des Maisons sont les seuls à porter un patronyme en plus de leur prénom, par exemple « Ostale de la Maison des Elwood ». Les Falliens ne portent donc pas de nom de famille, mais des surnoms qualificatifs (Jarel le Potier, Richie le Poltron, Jocke-Blaffard ou encore Arman la Brute).

Il existe une maison dirigeante, la Maison des Elwood, d'où est forcément issu le Laidge. Il y a quatre autres Maisons : la Maison des Rochester, la Maison des Olzing, la Maison des Coverdale et la Maison des Arward.

La principale différence avec une noblesse traditionnelle dans un autre pays médiéval est le fait que l'élite Fallienne considère le travail comme valorisant, et il est de bon ton d'exercer une activité : soit s'occuper d'un commerce florissant, soit occuper un poste, même honorifique, dans l'administration ou le système politique Fallien. L'inactivité et l'oisiveté sont réservés aux jeunes héritiers, qui, passée leur vingtième année, se doivent de reprendre les affaires familiales ou d'engager une carrière politique afin de représenter dignement leur famille. Malgré cette valorisation du travail, l'élite Fallienne n'est certainement pas composée de bourreaux de travail : le but est surtout d'obtenir prospérité et respectabilité afin d'être socialement bien intégré et d'être respecté de tous. L'élite Fallienne sait donc s'amuser et se montrer, et donc organiser des fêtes où les gens influents sont conviés. Il est toujours de bon ton d'organiser un banquet, une réception ou un bal pour fêter la conclusion heureuse d'une affaire importante ou une promotion comme par exemple une nomination à un poste de Rawlder.

La Place de la mer à Fall

La mer occupe une place importante chez les Falliens. Fall étant un pays insulaire, la mer est tout naturellement la seule voie de communication adaptée pour le commerce. Les Falliens étant de redoutables négociateurs, comme nous le verrons juste après, eurent très tôt besoin de fiers vaisseaux pouvant traverser les océans jusqu'aux contrées les plus lointaines afin d'y échanger de nombreux biens. Férés d'exploration, les Falliens se sont fait de la mer un allié inexpugnable, mais difficile à maîtriser.

Leur mode de vie s'est donc tout naturellement tourné vers la Mer des Exploits. Celle-ci, riche en poissons, sel et fruits de mer est la principale source de nourriture à Fall. Les Falliens sont sans conteste les plus grands consommateurs de poissons de toute cette partie du Vyrmonus. Soles, bars, maquereaux, limandes comptent parmi les favoris de la population. A cela s'ajoute le reelim, un étrange poisson d'argent très long et mince, qu'on ne trouve que dans la Mer des Exploits. Les Falliens se nourrissent également de nombreux fruits de mer : crabes, langoustes, moules, mais ils raffolent tout particulièrement des huîtres. L'alimentation des Falliens est donc très tournée vers la mer.

La profession de pêcheur est une activité des plus répandues et la pêche amateur est un passe-temps très apprécié.

En dehors des produits de la mer, les Falliens se nourrissent de fromage, de viande de mouton et de légumes tels poireaux, choux-fleurs et carottes. Ils mangent de manière très riche le matin et le midi, un peu plus légèrement le soir, privilégiant des soupes de poissons. Les Falliens sont réputés pour avoir un solide appétit et pour aimer manger. Ils sont également de bons amateurs de bières et de vins blancs. Ils n'apprécient cependant que rarement les boissons étrangères, dont l'importation est d'ailleurs souvent réglementée (voir le paragraphe « Contrebande »), et trouvent



qu'aucune bière n'égale la Verder, la boisson nationale (Une bière forte savoureuse faite à base... de crabe !). La liqueur favorite est quant à elle le Dirlest, une sorte de mystérieux « jus de coquillage » dont la recette et la méthode de fabrication sont jalousement gardés par les producteurs d'Herdwich. Les gens riches, cependant, aiment avoir de nombreux alcools étrangers afin d'impressionner leurs invités, ou bien pour eux-mêmes.

Commerce, alimentation, exploration, la mer est également le théâtre de nombreux loisirs Falliens. Nous avons cité la pêche, mais il convient également de citer les nombreux jeux nautiques auxquels s'adonnent les Falliens : Garny, Régate, Chalk, etc. De surcroît, les Falliens sont traditionnellement de bons nageurs. En été, ils apprécient d'aller faire quelques brasses lorsque le temps le permet.

Les balades le long des plages de sable ou de ballots et les longs instants silencieux à contempler l'Océan complètent la véritable histoire entre les Falliens et la mer. Profitant des bons offices des nombreux prêtres de Xamidi ou de Dakrel' de leur pays, les Falliens parviennent souvent à calmer (un peu) les fureurs de l'élément aquatique. Cependant, les Falliens respectent beaucoup la mer et évitent toujours de prendre le large lorsque le temps est à l'orage.

Enfin, il est amusant de noter que les Falliens aiment s'approprier la Mer des Exploits, qu'ils considèrent un peu comme « leur mer » ; Les Falliens considèrent d'ailleurs qu'ils laissent gracieusement la permission aux autres peuples de l'emprunter !

Le commerce

Les Falliens, par la situation géographique de leur pays et son agencement, ont toujours été de très bons commerçants et d'habiles négociateurs. Ils n'ont pas leur pareil pour marchander et restent souvent inflexibles tant qu'ils n'ont pas obtenu satisfaction. Malgré tout, même en étant

durs en affaires, les Falliens sont loyaux et ont le respect de la parole donnée et des termes d'un contrat ainsi qu'un profond sens de l'honneur, surtout pour tout ce qui touche à leur renommée commerciale. Les marchands Falliens attachent beaucoup d'importance au paraître de leurs échoppes, à leur propre tenue vestimentaire, à leur sens de l'hospitalité, en résumé à tout ce qui peut jouer sur l'image de leur établissement.

Les Falliens, notamment dans le commerce, ont un très fort esprit de compétition, non seulement entre eux, mais encore plus avec leurs concurrents étrangers. Malgré leur respect des lois et leur fair-play (ils détestent perdre mais savent accepter et reconnaître leur défaite), cela n'empêche pas certains falliens cupides d'aller mettre des bâtons dans les roues de leurs adversaires, quitte à y mettre le prix en engageant des mercenaires pour ce faire.

Les Falliens apprécient de pouvoir satisfaire les moindres demandes de leurs clients, surtout ceux qui ont les moyens de payer pour. La notion de service et de facilité pour le client est étonnamment développée à Fall.

Le pays est réputé pour ses navires, sans doute les meilleurs du continent. Les Falliens sont des armateurs compétents et reconnus de tous. Ils travaillent vite et bien, et leurs navires sont à la fois robustes et rapides, mais le coût de la réalisation est horriblement élevé. En effet, à Fall, tout ce qui est de bonne qualité se paye très cher, surtout en ce qui concerne les navires. Il est d'ailleurs très difficile pour un étranger d'acheter un navire Fallien ; normalement, seul un décret officiel du Laidge permet à un étranger de s'en procurer.

Fall exporte des matières premières comme les pierres, divers minerais ou encore de l'Aspen (ou Acier Gris, préalablement acheté aux Nains). Les pierres prennent la direction de ConSudre, du fer est exporté vers Etangard et les Terres du Nord. Fall est également un grand producteur et un grand consommateur de poissons et de fruits de mer et certains de ses voisins lui en achètent.



Au niveau des biens manufacturés, Fall exporte des bijoux, produits par les fameux orfèvres d'Herdwich, mais aussi des tapisseries et autres produits de maroquinerie. Les Armures produites à Fall ont également une bonne réputation, parfois au-delà de la mer des exploits.

Fall se fournit en bois chez ses voisins, en chevaux dans les Terres du Nord, en parchemin dans ConSudre. Les Falliens raffolent de fruits et n'hésitent pas à mettre le prix pour acheter à leurs voisins ce qui n'existe peu ou pas chez eux.

Les banques

Fall est l'unique pays de la Mer des Exploits à avoir développé un système de banques. Là où les autres pays ont recours à des usuriers, les Falliens peuvent se prévaloir d'utiliser des banques privées. Ces établissements, certes de petites tailles, mettent en sécurité les économies (et parfois les objets de valeur) qu'on leur confie. Il n'existe cependant aucun lien entre les différentes banques : de l'argent déposé dans une certaine banque ne peut être retirée dans une autre. Le système bancaire fonctionne donc sur la fidélité des clients et la confiance qu'on leur accorde en leur banquiers. Ces derniers prennent une toute petite commission pour veiller sur l'argent de leurs clients ; en effet, ce n'est pas avec la commission sur les dépôts que les banquiers vivent, mais plutôt grâce aux commissions très importantes qu'ils touchent en prêtant de l'argent. Ils utilisent l'argent déposé par des clients pour prêter à d'autres à des taux assez importants. Les banquiers sont donc des gens influents et hautement respectés. Leur métier étant en grande partie basé sur la confiance que leurs clients ont en eux, ils se doivent d'être irréprochables et d'offrir des conditions tout de même avantageuses afin de ne pas abandonner leur clientèle à la concurrence.

Tous les Falliens n'utilisent certes pas les banques, mais tous ceux qui brassent de l'argent ou qui ont un besoin immédiat de fonds utilisent les services des banquiers. Les mercenaires sont également des bons clients, surtout lorsqu'ils n'ont aucun lieu pour entreposer leurs richesses.

Les banquiers sont tous indépendants, mais depuis quelques années, le projet d'une association afin de représenter leurs intérêts auprès de la Seald a fait son chemin, et les banquiers pensent très sérieusement à s'organiser en corporation à l'instar de bien d'autres professions à Fall.

Le système de banques a également amené les Falliens aisés à payer parfois sous forme de lettre de crédit qui peuvent être remises à un banquier. Cette forme de payment a tendance à se développer, mais les faussaires ont tôt fait de s'intéresser à ce marché lucratif. Les banquiers ont donc souvent recours à des magiciens ou à des experts en héraldique afin de détecter les faux.

Les connaissances

Le Fallien de base, pêcheur ou fermier, sait compter jusqu'à cent mille, sait additionner et soustraire. Il ne sait pas lire, mais sait la plupart du temps écrire son nom. Ses connaissances sont limitées à sa profession. Généralement, tout Fallien sait cependant diriger une barque et connaît les rudiments de la navigation, notamment les hommes, qui les apprennent durant leur service militaire.

Les petits artisans sont compétents dans leur domaine, mais ils savent quant à eux compter jusqu'à un million. Ils savent parfois lire, bien que difficilement.

Les marchands sont souvent de bons gestionnaires, sachant manier les chiffres et les opérations. Ils parlent parfois une langue étrangère, savent lire et écrire leur langue natale, bien qu'ils fassent fréquemment des fautes.



Prêtres et notables tels Rawlders et grandes familles savent parfaitement manier la langue et l'écriture, et souvent une ou deux autres langues. En plus de leurs connaissances intellectuelles, ils savent monter à cheval. Les notables sont souvent formés au commandement de navires, bien qu'ils ne se révèlent pas forcément tous doués dans ce domaine. Prêtres et notables savent souvent nager et ont fréquemment des compétences dans des domaines tels que l'héraldique ou pratiquent un art tel la peinture, la poésie, la danse, la poterie...

La place des femmes

Sur Fall, les femmes sont les égales des hommes. Une femme peut devenir Rawlder, Laidge, guerrière ou tavernier sans que cela ne gêne le moins du monde ses concitoyens. Les femmes Falliennes peuvent prétendre aux mêmes métiers que les hommes. Bien qu'elles ne choisissent que très rarement des métiers très physiques (mineur, forgeron, docker), il n'est pas curieux de voir une femme cocher, orfèvre, marchand ambulant ou majordome. La proportion de femmes toutefois tendance à plus élevée dans les corps de métiers artistiques ou de précision.

Les femmes peuvent hériter de la même manière qu'un homme, gérer un patrimoine, diriger une famille ou une association ou encore monter un commerce.

Les femmes peuvent bien sûr participer aux jeux et aux sports locaux, mais il faut noter qu'il n'existe pas de catégorie féminine et les femmes devront donc jouer la plupart du temps avec et contre des hommes.

Pour un Fallien, une femme belle célèbre et douée, voire les trois à la fois, reste toujours synonyme de prestige et de fierté.

Les femmes aventurières sont moins nombreuses que les hommes mais sont plus fréquemment rencontrées que dans de nombreux autres pays,

tels Etangard ou les Iles Froides. On retrouve de nombreuses femmes dans les clergés, mais aussi chez les Bardes et les Ensorceleurs. Par rapport à beaucoup d'autres pays, on trouve à Fall de nombreuses femmes guerrières, qu'elles soient mercenaires ou engagées dans des Halgers.

Il n'est pas non plus rare de trouver des femmes exerçant la profession de Roublard ni de parler de Rôdeuse ou de Druide féminin.

Mariage, concubinage et descendance

Bien que le mariage d'amour existe à Fall, la majeure partie du temps, c'est l'intérêt économique qui prévaut largement ; pour les sentiments, les amants et les maîtresses sont faits pour ça ! En effet, Les Falliens ne n'ont que peu de considérations pour la notion de fidélité. Bien qu'il arrive que certains maris soient jaloux, les amants ou les maîtresses sont de notoriété publique, et ne gênent bien souvent pas grand monde. On se marie pour grossir un capital, bâtir une alliance commerciale ou bénéficier d'un plus grand soutien politique. Il est donc de bon ton de se marier entre personnes de la même classe sociale. Il est assez rare, même chez les gens amoureux, de laisser passer une opportunité intéressante de mariage pour une question d'amour. Comme tout le monde a un ou plusieurs amants, et que le plus souvent le conjoint fait de même et connaît l'amant en question, il n'y a aucun problème.

A Fall, le mariage est un mariage de raison, basé sur la puissance et la renommée que peut apporter une telle alliance à la famille ou au groupe du marié. Il est important d'être marié, car cela montre que l'on possède des appuis et renforce tant sa position sociale que commerciale.



En ce qui concerne les amants, ils peuvent être de deux types :

- ceux que l'on présente en public, pour « épater la galerie »
- ceux que l'on aime vraiment

Dans ce dernier cas, il est possible de signer un concubinage. Le concubinage à Fall est presque aussi important que le mariage, mais cette fois-ci d'un point de vue sentimental, et non économique. Avoir un concubin ou une concubine, et non plus simplement un amant ou une maîtresse, c'est le gage de la réussite sociale et amoureuse, symbole de l'épanouissement dans la société Fallienne. Si on sort aux réceptions officielles, aux dîners d'affaires ou aux évènements religieux avec son mari ou sa femme, en revanche, on participe aux loisirs (arts, sport, jeux et spectacles) avec son concubin ou sa concubine. Et oui, on ne mélange pas affaires et plaisir à Fall !

Il y a plusieurs avantages à signer un contrat de concubinage ; malgré son terme un peu barbare, ce contrat est avant tout une preuve d'amour. Les concubins s'engagent ainsi à ne pas avoir d'autres amants, et normalement à finir leurs vies en s'aimant l'un l'autre. Il n'est pas possible de casser un contrat de concubinage, mais ses conséquences ne sont pas non plus dramatiques, mais peuvent avoir leur importance. Toutefois, comme presque toujours à Fall, même un contrat de concubinage inclut des clauses économiques. Ainsi, un concubin peut prétendre à 1% du patrimoine de son conjoint si celui-ci vient à mourir. La plupart du temps, cependant le concubin restant utilise cet élément pour garder des objets ou des affaires de son compagnon décédé en souvenir de lui.

L'autre élément très important du concubinage à Fall concerne les enfants. En effet, les enfants bâtards ne sont jamais pris en compte dans les héritages ; seuls les enfants nés d'un mariage ou d'un concubinage peuvent prétendre à leur part d'héritage. Les enfants nés du mariage ont toujours priorité sur les autres, mais ceux issus du concubinage ont droit à leur part,

généralement moins élevée, sauf disposition différente stipulée dans le testament.

Comme toujours, les lois de Fall concernant mariages et concubinages sont extrêmement complexes. Part exemple, on ne peut conclure un concubinage que si on est déjà marié ; en revanche, on ne peut se « concubiner » qu'une seule fois dans sa vie, alors qu'on peut très bien se marier plusieurs fois (à condition de divorcer).

Un enfant bâtard devient automatiquement héritier si ses parents se marient ou se concubinent par la suite ; il existe aussi un moyen de reconnaître un bâtard, dans le cas où l'un des deux parents biologique décède : dans le cas où aucun des deux n'était « concubiné », il est possible de signer un contrat de concubinage après la mort de l'un des deux : auquel cas, c'est la famille du défunt qui signe pour lui (son plus proche parent en général). Cela est en revanche impossible pour un mariage.

Dans les contrats de mariage, un mari ou une femme peut explicitement demander à ce qu'un héritier naisse dans les cinq ans, faute de quoi le demandeur pourra demander légalement le divorce. A l'inverse, il est également possible de stipuler dans un contrat de mariage que les mariés ne sont pas tenus d'avoir des rapports sexuels !

En ce qui concerne les divorces, la plupart du temps, le cas est évoqué dans le contrat de mariage. L'usage veut que les futurs divorcés ou leur famille s'arrangent à l'amiable.

L'hygiène

Comparés aux pays voisins, les Falliens passent pour être très propres. Les plus riches ont coutumes de prendre environ trois bains par xur. Le peuple se baigne en moyenne une fois par xur, mais uniquement au printemps et à l'été. Bien sûr, les riches vont aux thermes, qui sont



fort coûteux, quand les pauvres se contentent de la mer, des lacs ou des rivières. Les thermes sont appréciés des gens aisés, particulièrement en hiver, car ils permettent de se prélasser dans l'eau chaude tout en conversant avec ses amis ou sa famille, même si hommes et femmes sont séparés dans les thermes. Certains viennent même y parler affaire, tout en profitant des massages des belles jeunes filles les enduisant d'huile. Les thermes publics ne se trouvent que dans les grandes cités du pays, mais quelques notables fortunés de province s'en font construire.

Il existe également des latrines publiques, généralement de vastes salles pouvant accueillir une vingtaine de personnes à la fois. Là encore, il est possible de converser avec ses voisins, même si l'odeur n'incite pas à s'éterniser aux latrines. Les eaux usées sont évacuées par un astucieux système de canalisations en ardoise se faufilant dans les rues et jusqu'à la mer pour y déverser les eaux de la cité.

A Fall, il n'est pas particulièrement mal vu d'être sale, sauf lorsque l'on se rend à un événement important (cérémonie religieuse, fête) ou chez des gens d'un plus haut statut social. Ainsi, la propreté est surtout vue comme une marque de respect, mais est généralement encouragée par les différents clergés.

Un pays sectaire

Les membres de la Société Fallienne adhère très souvent à une groupe ou une structure telle quelle soit, le plus souvent liées à leur corps de métier. A l'inverse des Gaidlasiens d'Etangard, qui placent la famille au-dessus de tout, les Falliens sont principalement loyaux envers leur groupe d'appartenance. Les Rawlders appartiennent à la Seald, les Voleurs à des Guildes, les Aventuriers aux Halgers et les Marchands à des regroupements d'intérêt.

Les Falliens aiment la sensation d'appartenir à un groupe, à une entité regroupant des gens leurs

ressemblant. En plus de défendre leurs intérêts, ces groupes leurs permettent de rencontrer de leurs semblables, mais aussi (les Falliens ne le perdent jamais de vue) de très bons contacts potentiels, tout en leur permettant de garder un œil sur la concurrence.

Pour renforcer les liens entre personnes du même groupe, des équipes sportives sont parfois montées pour représenter la profession (par exemple une équipe de Forgerons pour le Shefeld).

Certains types de groupes, comme l'Assemblée d'Abellius ou les Halgers, sont détaillés plus loin.

Le port des armes

Les Falliens sont autorisés à porter des armes en toutes occasions afin de toujours avoir la possibilité de se défendre en cas d'attaque ; cependant, dans quelques cas, il est formellement interdit de conserver des armes aux thermes, car les clients n'ont aucune armure ni aucune protection. Dissimuler une arme aux thermes est une violation grave des lois Falliennes.

Certains endroits, comme quelques somptueux clubs privés, prohibent également le port des armes dans leur établissement, et un vestiaire est généralement réservé aux armes des membres.

La contrebande

L'un des fléaux contre lequel l'administration Fallienne lutte constamment est la contrebande.

A Fall, les biens importés dont le pays n'a pas un besoin vital et qu'il produit localement sont fortement taxés. Cette mesure intervient afin de justement pouvoir protéger la production locale. Il en va ainsi de l'alcool, de certaines étoffes ou des armes de fabrications étrangères. Ces biens



sont taxés à hauteur de la moitié de leur valeur, ce qui dissuade bien des marchands d'en faire le commerce avec Fall. Le cas le plus marquant est celui de l'alcool. Liqueur d'Abishaï, Bière Pourpre, ou Hydromel de Séléana, comme toutes les boissons des Terres du Nord, sont fortement taxés et rigoureusement contrôlés. Les rares importateurs doivent de surcroît respecter des quotas. Ainsi, le marché Fallien est prohibitif et la demande faible... en apparence.

En effet, afin de contourner le problème, certains notables Falliens se sont parfois acoquinés avec des contrebandiers afin de faire rentrer nuitamment des alcools étrangers en fraude.

Malgré sa puissance navale, l'armée Fallienne ne peut pas contrôler toutes les côtes et fait parfois appel à des Halgers pour résoudre discrètement certaines affaires ou bien juste mener l'enquête avant que l'armée n'intervienne.

A l'inverse, certains bourgeois Falliens n'hésitent pas à employer eux aussi des Halgers afin de sous-traiter les bases besognes et éviter d'éveiller les soupçons sur leur propre personne.

La Religion à Fall

Généralités

Fall est un pays fondamentalement polythéiste. Si on n'y trouve pas une aussi grande variété de divinités que dans les Terres du Nord (un pays qui s'est construit par amalgame de plusieurs groupes d'immigrés aux traditions et croyances divergentes), Fall subit cependant l'influence directe d'une dizaine de dieux. Peu de clergés sont réellement interdits et leurs membres pourchassés, mais la population fallienne ne vénèrent pas plus d'une dizaine de dieux sur la vingtaine que comporte le panthéon d'Extremia.

On rencontre en général trois types de personnes à Fall : les prêtres, qui vénèrent une divinité, la servent et en retour, reçoivent de de grands pouvoirs afin de servir les buts de la divinité ; les suivants, qui on décider de ne dédier leurs prières qu'à une seule divinité. Ceux-ci viennent parfois en aide aux prêtres, font des donations aux temples et prient avec ferveur une unique divinité dans l'espoir qu'elle leur accorde sa protection. Et enfin, la plupart des gens, qui ne vénèrent pas une divinité en particularité, mais toutes à la fois. Ils prient une divinité en fonction de son champ d'influence lorsqu'ils ont besoin d'elle, la remercient par des offrandes, mais n'en renient pas moins les autres dieux.

Dakrel'



Sans conteste l'un des dieux les plus vénérés de tout le pays, Dakrel' est associé au domaine de la mer, des océans et de l'eau. A Fall, ses temples sont nombreux et aisés, tout en bénéficiant de nombreux suivants et d'importantes donations. Les marins, mais aussi certains marchands dépendant hautement du commerce maritime, sont parmi ses suivants les plus courants. Le clergé de Dakrel', étant donnée la situation géographique de Fall, jouit d'une grande puissance dans le pays : l'ensemble de la population respecte et craint Dakrel', et il est considéré par beaucoup comme un protecteur du pays, même si, lorsque le dieu des mers n'est pas content, il peut déchaîner la mer contre les valeureux marins ou envoyer ses serviteurs punir ceux qui encourent sont courroux. Malgré cela, Dakrel' n'est pas haï, mais la population Fallienne a une relation particulière vis-à-vis de ce dieu, entre crainte et adoration. Il faut



rappeler que malgré les risques et le caractère dépeint de Dakrel', les Falliens ont un besoin vital des voies maritimes et ne sont par conséquent pas disposés à renier un dieu capable de leur apporter son aide comme de les isoler s'il n'est pas content d'eux.

Le clergé local bénéficie d'importants appuis politiques et profite de son influence sur la population pour être un élément à prendre en compte dans la politique Fallienne.

Xamidi



La déesse du climat, des vents, des tempêtes et des éclairs est également très représentée à Fall. Le clergé de Xamidi est lui aussi très puissant, très influent et parfois, peut lui aussi inspirer la crainte auprès de la population, Xamidi étant elle aussi connue pour entrer dans des colères aussi noires qu'instantanées.

Traditionnellement, Xamidi et Dakrel' sont plutôt décrits comme ayant de bonnes relations dans les autres pays du Vyrmonus ; A Fall, cependant, il existe des croyances propres aux pays et une situation un peu différente étant donnée la position du pays.

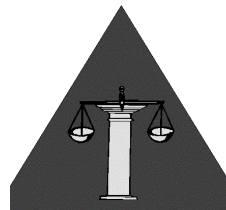
Pour les Falliens, Xamidi et Dakrel' sont en réalité deux amants partagés entre amour violent et scènes de ménage : on dit qu'autrefois, Xamidi régnait sur les terres et Dakrel' sur les mers. Lorsqu'ils se rencontrèrent, on dit que les deux dieux furent attirés inexorablement l'un vers l'autre : ainsi, Xamidi pu souffler sur les mers et donner à la mer autrefois calme un aspect bien plus agité ; dans le même temps, Dakrel' pouvait étendre ses bras sur les terres et

ainsi étreindre Xamidi. Leur histoire d'amour ne serait faite que de séparations et de réconciliations, pouvant expliquer parfois les tempêtes et autres raz-de-marée pouvant parfois se produire.

Le clergé de Xamidi bénéficie du soutien de nombreux marins, mais aussi d'une influence plus terrestre avec l'appui de nombreux paysans priant pour avoir un temps clément au moment des récoltes et pluvieux lors du printemps.

Le clergé de Xamidi et de Dakrel' ont des prérogatives et des influences se mélangeant sans cesse, aussi des conflits sont parfois à prévoir. Cependant, les membres des deux clergés ne s'affrontent jamais de front, mais il n'est pas rare de les voir convoiter les mêmes choses. Il y a souvent des tensions entre les membres des deux ordres, mais en façade, les deux clergés locaux entretiennent des relations cordiales.

Marblus



Le dieu des lois, de la justice, de l'ordre et de l'équilibre est lui aussi assez présent à Fall. Il possède des fidèles parmi les fonctionnaires, les soldats, les magiciens. Le clergé de Marblus est assez influent et est régulièrement consulté pour l'élaboration de nouvelles lois et pour l'application des édits. Certains prêtres « du Juste » sont d'ailleurs engagés dans des administrations ou des commerces afin d'assurer le bon déroulement des opérations de commerce, le respect des lois et l'application des contrats. Le clergé de Marblus est apprécié par la population pour son impartialité collant tout à fait avec l'idéal Fallien... mais moins avec les aspirations d'élévation social et



d'enrichissement qui concernent la plupart des membres de la classe moyenne Fallienne. Le clergé de Marblus dégage une efficacité à toute épreuve en même temps qu'une austérité parfois handicapante. L'ordre aspire cependant à rester un berger pour la population et se veut le garant des institutions et de la stabilité de la société Fallienne. Son respect des lois et des procédures gêne cependant certaines de ses initiatives. Les prêtres de Marblus se heurtent parfois aux prêtres de Xamidi et de Dakrel', mais surtout aux prêtres de Gornar et de Lucrine, pour des raisons différentes.

Uron



Divinité suprême, Dieu du soleil et du feu, Uron rassemble lui aussi de nombreux partisans. Il est très apprécié dans la population, car à l'inverse du rigide et austère Marblus, de la colérique Xamidi ou du lunatique Dakrel', Uron est un dieu profondément bon, apportant toujours l'espoir. Son clergé se veut fort et décidé, souhaitant toujours aider ceux qui ont bon cœur et qui travaillent dur. L'attitude ouverte et réformatrice du clergé d'Uron fait parfois un peu peur aux ordres religieux plus conservateurs (comme Xamidi et Dakrel'), mais il est toutefois difficile de s'élever contre le clergé d'Uron tant sa réputation est bonne auprès de la population.

Néanmoins, malgré le statut de dieu suprême de leur saint patron, les prêtres d'Uron savent qu'ils n'ont pas une influence aussi grande que dans les pays voisins et qu'ils doivent par conséquent composer avec les autres clergés, s'efforçant de garder de bonnes relations avec tout le monde.

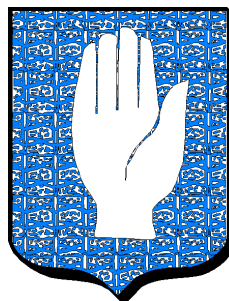
Gornar



Gornar, l'un des dieu-jumeau de la guerre et des batailles, est un dieu qui perd un peu de son influence récemment. Il faut dire que le pays, malgré ses origines guerrières et son glorieux passé de conquérant, vit aujourd'hui une période de paix et de prospérité.

Le tempérament belliqueux et impulsif de Gornar rejaillit sur le clergé local, qui fait preuve d'une remarquable énergie pour acquérir une place plus importante sur l'échiquier religieux de Fall. Son influence est assez faible au sein de la population, mais un peu plus forte auprès des classes aisées, celles-ci cherchant à éviter un désaccord avec le clergé de Gornar ; celui-ci bénéficie en effet d'un très fort écho dans l'armée et la marine, chez les nains ainsi qu'auprès des mercenaires. Fall étant resté assez militarisé malgré la période de prospérité, les Rawlders ne souhaitent pas se mettre à dos ni leurs soldats, ni leurs alliés nains.

Iniva



Iniva, la de la guérison, de protection et de la défense, bénéficie d'un clergé bien structuré, mais dont le nombre de serviteurs est assez limité. Iniva est loin d'être la divinité la plus populaire à Fall, mais elle est appréciée

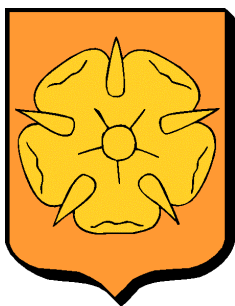


notamment des plus pauvres et des plus faibles, qui peuvent bénéficier de sa miséricorde et de sa protection. Mais même les plus riches apprécient d'avoir des alliés proches du clergé d'Iniva, dont les pouvoirs sont toujours hautement appréciés, même par les plus puissants.

Le clergé local d'Iniva est la plupart du temps attentiste mais prudent et prévoyant ; ses prêtres ont tendance à être peu loquaces et plutôt en retrait, évitant si possible de s'immiscer dans la politique du pays si elle ne concerne pas leur domaine de prédilection. Le clergé d'Iniva a déjà eu plusieurs fois maille à partir avec le clergé de Gornar et parfois avec celui de Xamidi ; en revanche, il entretient des relations cordiales avec le clergé local d'Uron et de très bonnes relations avec le clergé de Marblus.

La plupart des temples d'Iniva à Fall sont dédiés à l'Ordre des Pieux Guérisseurs, mais quelques-uns sont en revanche des temples de l'Ordre des Saint Protectors. Enfin, il n'y a à ce jour aucun temple de Lurmina de l'Ordre de vesparil à Fall. (Voir *le Guide des Dieux* pour plus d'informations au sujet des ordres religieux du clergé d'Iniva).

Lucrine

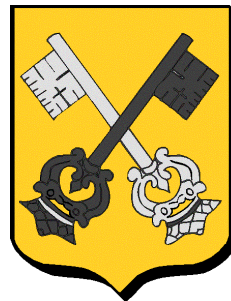


Lucrine est très influente à Fall et selon certains, cela n'est pas près de s'arrêter. Le clergé de Lucrine, déesse des échanges et du commerce, est particulièrement influente auprès des artisans, de la classe moyenne et des marchands. Le clergé tente d'aider ceux qui souhaitent s'enrichir et s'attire parfois les foudres de clergés comme celui d'Uron, de Marblus ou de Bohpo à propos des moyens utilisés pour venir en aide à ses ouailles.

Le clergé de Lucrine est surtout très riche et bénéficie d'importants dons. Son influence est ô combien importante auprès des classes dirigeantes et des riches marchands, et il est inconcevable de ne pas consulter le clergé de Lucrine dans le cadre d'une décision importante.

Les prêtres de Lucrine, dans leur style très ostensible, sont parfois mal vus par les autres clergés pour leur attitude sans-gêne et directe.

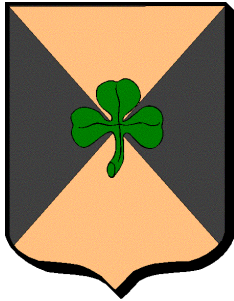
Bohpo



Bohpo, dieu de la culture et de l'intellect, possède un petit clergé et quelques suivants d'importance. Le clergé local comporte peu de temple et peu de prêtres, mais peu compter sur l'appui de magiciens et de bardes. Le clergé de « Celui-Qui-Sait », malgré ses glorieux contacts, peine à exister sur le plan politique, coincé entre les guildes de bardes, les confréries de magiciens et les regroupements de professions. Le clergé se contente donc d'un rôle d'éducateur pour la population, aide à la création de bibliothèque et de mécène pour les artistes. Les suivants de Bohpo à Fall sont principalement de la branche Semers (voir le Guide des Dieux pour plus d'information concernant le schisme du culte de Bohpo).



Shala



Déesse des voyages, de la bonne fortune, de la chance et du hasard, Shala occupe une petite influence au sein de Fall. Très appréciée chez les voyageurs, dont certains marins, des marchands, des ensorceleurs, des mercenaires et autres aventuriers, Shala est tel un guide qui apporte sa protection et permet de ne pas dévier de son chemin. Les prêtres de Shala, tous itinérants, sont assez appréciés dans la population, colportant nouvelles, rumeurs et apportant parfois avec eux chance et péripéties ! Le principal souci des prêtres de Shala à Fall est leur absence totale d'influence sur les classes dirigeantes. Il faut dire que les prêtres de Shala sont épris de liberté et ne disposent pas à Fall d'un quelconque clergé. Ils vivent leur foi un peu de la manière dont ils le souhaitent, ne se réunissant entre eux que tous les deux ou trois ans, en faisant tourner la nouvelle de leur rassemblement dans les mois précédant leur assemblée.

Les autres dieux

Lurmina

Lurmina bénéficie de quelques adeptes à Fall, pour la plupart, il s'agit de prêtresses isolées organisant une micro-communauté de fidèles, gérant une maison close ou travaillant comme prostituées de luxe. Il n'y a donc pas de clergé officiel de Lurmina, chaque prêtresse gérant sa petite cour de la manière dont elle le souhaite. Le culte de Lurmina est actuellement en progression, mais reste peu représenté. Il est pour le moment toléré par le gouvernement,

certain y voyant un catalyseur positif pour le peuple. Cependant, les prêtresses de Lurmina, bien que libres de leurs actions, sont étroitement surveillées.

Rébion

Le culte de Rébion, le dieu de la malice et de la fourberie, est lui aussi présent à toute petite échelle sur Fall. Le culte s'est répandu aux alentours de 860 Ep. IV, avec l'arrivée de quelques prêtres émigrés. Ceux-ci ont très vite vu le potentiel que pouvait offrir un pays comme Fall. Ils se sont dispersés et tentent d'étendre leur pouvoir en montant des plans d'escroqueries ingénieux et en essayant de prendre des contacts et de passer des alliances avec les guildes de voleurs locales. Les prêtres de Rébion manquent d'un vrai clergé et d'une réelle organisation permettant de coordonner leurs actions et d'étendre leur influence. Ils ont plusieurs fois tenté de fédérer leurs réseaux, mais l'Armée de Fall et de Halgers, par des coups de filets impressionnants, ont capturé et fait exécuter plusieurs meneurs. Aujourd'hui, les prêtres survivant préfèrent rester dans l'ombre et ne dispensent leur savoir qu'à de rares apprentis, et évitent autant que faire ce peu d'entrer en contact avec leurs confrères lorsque cela n'est pas strictement nécessaire. Les prêtres de Rébion s'évertuent donc à monter des arnaques dans lesquelles ils peuvent tirer discrètement les ficelles en toute sécurité, car ils ont de redoutables ennemis à Fall : les prêtres de Marblus, qui ont tout fait pour que le culte de Rébion soit mis hors-la-loi à Fall en 867 Ep. IV, car selon eux, le culte du « Dieu-Renaud » menaçait la sécurité du pays.

Chiar

Enfin, il existe quelques rares sectes de Chiar, la plupart du temps organisées autour d'un meneur charismatique et mégalomane. La plupart de ces petites sectes cherchent un moyen de faire un maximum de dégâts en un laps de temps très



court, et tentent pour cela d'invoquer des créatures d'outreplan. Les membres des sectes de Chiar se méfiant les uns des autres et ne comprenant que la loi du plus fort, leurs plans sont cependant souvent contrariés par des luttes internes pour le pouvoir. Les prêtres de Chiar sont de plus inlassablement traqués par le clergé d'Uron, qui possède même depuis quelques années une police spéciale chargée d'exterminer tout adorateur de Chiar.

Fêtes Falliennes

Le 1^{er} d'Uronor : La Fête de l'An Nouveau. C'est ce jour que l'on fête la nouvelle année, en même temps que la gloire d'Uron. On remercie Uron pour avoir chassé le mal de Chiaror et on le remercie en avance pour l'année à venir en faisant des offrandes aux temples, de grands banquets sont organisés, on oublie ce jour-là toutes les rancœurs passées envers ses voisins ou amis ; de nombreuses pénitences prennent fin en ce jour. Les pénitents implorant le pardon d'Uron et passent la journée en prière. Personne ne travaille ce jour-là, et l'ambiance est à la franche camaraderie ; la journée est intégralement dédiée à la fête. Les Falliens passent la matinée et déjeunent avec les membres de leur Guilde, de leur organisation ou de leurs associations, puis passent l'après-midi en famille à préparer des victuailles pour les grands banquets organisées chez des gens du village ou du quartier. Le soir, de grands bals ont lieu sur les places de marché, et les festivités se prolongent jusque tard dans la nuit.

1^{er} de Rebior : La Fête 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 aa 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 dégèrent, et il survient parfois quelques accidents facheux.

Le 1^{er} de Lurminor : la Fête du Masque. Ce jour-là, également appelé « le jour des fols amours » consiste en une sorte de grande fête où les villageois sont costumés (mais, à l'inverse des Terres du Nord, pas forcément masqués). Lurmina est célébrée par les habitants, et les femmes sortent leurs plus belles toilettes pour parader lors des bals qui sont organisés dans le village et dans chaque quartier des grandes villes. Les villes et villages organisent des concours de beauté pour les filles encore à marier. Le dicton Fallien dit d'ailleurs « Dame de Beauté, Mariée dans l'année ! ». Toutes les jeunes filles rêvent donc d'être élues. Toutes les femmes Falliennes profitent en général de ce jour pour adresser leurs prières à Lurmina pour recevoir amour et fertilité au cours de leur vie.

17^{ème} de Lurminor : la Fondation d'Haldorf. Cette fête locale ne concerne que la ville d'Haldorf et sa région. Elle marque la célébration du début de la construction de la ville sous sa forme actuelle. Les habitants de la capitale sont très attachés à leur ville, la Cité d'Albâtre se retrouve alors parée de ses plus beaux atours, décorée de fleurs, de banderoles et autres couleurs chatoyantes. Les gens descendent dans les rues, revêtent eux aussi des vêtements bariolés et font la fête. L'Après-midi, mes véritables festivités commencent avec la Régate d'Haldorf, une course faisant faire le tour de la Baie d'Haldorf et des îles environnantes. Le soir, une grande partie de la population tente tant bien que mal de venir se tasser dans les arènes de la ville afin d'assister au tournoi de Chalk d'Haldorf, à différents jeux nautiques ainsi qu'à quelques combats de gladiateurs. Ces derniers combattent sur une plate-forme de vois circulaire de taille réduite et étant entourée d'eau. En fin de soirée, les magiciens de la ville organisent un feu d'artifice avant que les premières lueurs du jour ne provoquent la rentrée des habitants, titubant pour la plupart.

1^{er} de Bohpor : la Fête 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. 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 énoncent des énigmes tordues auxquelles seuls les personnages les plus intelligents peuvent répondre. Parfois, des duels « amicaux » de magie sont organisés dans les grandes villes (notamment à Haldorf, qui organise un tournoi de Balle Spectrale), 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 : La Fête 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 de captiver la majorité des Falliens. 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

1^{er} de Shalor : La Fête du Jeu. 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 Falliens prennent part aux jeux nationaux : le Soling, l'Elthire et le Walton. On organise également assez fréquemment des petites courses de natation afin de distraire le peuple. Le soir, les personnes âgées 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 : la Fête 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, mais est dirigé par des haut-prêtres de la religion. 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 mauvaises, et il faut alors faire des offrandes pendant tout le xur pour apaiser Xamidi. La soirée est agrémentée par des débats d'astrologues, occupés à contempler les étoiles, des devins, qui voient des le climat des présages plus ou moins bons, où des paysans qui espèrent un temps clément pour leurs récoltes à venir.

1^{er} de Daganor : La Fête des Récoltes. En ce jour joyeux, les habitants célèbrent la fin des vendanges, en organisant de grand repas et buvant plus que de d'habitude. 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 souvent par des jeux d'eau ou des concours de plongeon.

1^{er} de Gornor : La Fête des Armes. 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 en passant par les démonstrations d'armes et bien sûr le tournoi de joute, épreuve reine de la journée. Nombre de combattants viennent monter 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 dérouleront nombres d'événements tragiques dans l'histoire d'Extremia. Les habitants en profitent pour rester en famille, à prier le dieu qu'ils vénèrent le plus et à être épargné par la colère maléfique de 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 dues au 1^{er} de Chiaror.

1^{er} de Knl'kor : La Fête des Morts. Pendant cette fête aux accents plutôt tristes, on entretient le souvenir des défunts 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 puits, 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 : La Fête 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, etc. De petits spectacles de force et d'adresse sont effectués par les hommes forts des villages,

qui montent des petits numéros de lever de poids à l'arraché.

16^{ème} d'Abbor : la Fête des Héros. Cette fête marque la victoire du peuple de Fall sur les Drows. Lors de la dernière bataille du conflit, les Elfes noirs furent définitivement repoussés dans les montagnes et en sont rarement redescendus depuis. Aujourd'hui, cette fête permet de se remémorer les heures de gloire des anciens, qui avaient su s'unir pour vaincre les Drows. Bien que le déroulement de la bataille, le lieu et les noms de certains Héros aient été complètement oubliés, perdus à travers les siècles, les bardes locaux rivalisent désormais d'imagination lorsqu'il s'agit de conter aux plus jeunes cette période de l'histoire du pays, n'hésitant pas à inventer les éléments manquants. Ainsi, ceci explique que selon les régions et le folklore local, on peut apprendre des versions très différentes. On ne parvient jamais à s'accorder sur ce qui se passa réellement. La fête elle-même est très importante pour les Falliens ; Personne ne travaille en ce jour, excepté l'Armée qui maintient des garnisons sur le qui-vive. L'ensemble de la journée est marqué par un défilé militaire en fin de matinée, puis des jeux ont lieu l'après-midi. La population participe aux réjouissances avec bonheur, se costumant et se grimant en Elfes Noirs, alors que de nombreux musiciens jouent des airs endiablés sur leurs instruments, prélude aux bals de la soirée. Lorsque la nuit tombe, de grands braseros sont allumés sur les plus hauts bâtiments des villes et des villages.

1^{er} de Dakrel'mor : la Fête de l'Océan. Cette fête est très importante à Fall. On organise généralement des concours de plongeurs, ou, pour les plus doués, des concours de natation. Les villes côtières organisent souvent des régates et des parties de Chalk, et les récompenses sont données par les temples de Dakrel'. Généralement, les habitants profitent de la fête pour aller prendre un bain dans la Mer des Exploits, et ils ne doivent pas se rincer jusqu'au lendemain, le sel étant sensé apporter la



bénédictio de Dakrel' pour tout voyage effectué sur un cours d'eau ou sur l'Océan.

Fin Dakrel'mor : La Fête du Léviathan. L'origine de cette fête semble remonter à la nuit des temps. Cette fête était déjà célébrée du temps de la Grande Ulthisie. Presque oubliée dans les Terres du Nord (seuls quelques villages côtiers de la région d'Extrême Ulthisie la fête encore), la fête du Léviathan est restée très présente à Fall ; On y célèbre bien sûr Léviathan, Seigneur des Océans. Léviathan est vu à Fall comme une créature mythique terrorisant les Mers. Si la plupart des clergés condamne aujourd'hui cette fête, les traditions ont la peau dure, et le clergé local de Dakrel' a très vite saisi l'intérêt d'encourager cette célébration, qui profite directement à Dakrel'. La fête tombe d'ailleurs pendant la dernière semaine de Dakrel'mor, la date exacte dépendant des marées. C'est bien sûr à marée haute que la fête est célébrée. De larges processions s'organisent, avec des sortes de vastes déguisements à l'effigie de Léviathan, un peu sur le principe des dragons chinois. Après avoir traversé la ville, le long cortège se rend sur la plage, ou en haut d'une falaise, et des offrandes (souvent des fruits et un peu d'or) sont jetées à la mer afin d'apaiser Léviathan et de le contenter. De grands brasiers sont ensuite allumés sur les côtes, afin de distraire Léviathan. Puis les prêtres de Dakrel' l'honorent par des danses rituelles. L'ensemble de ses rites à pour but de satisfaire Léviathan et ainsi d'éviter, selon la légende, qu'il ne s'attaque aux bateaux Falliens. A Fall, on ne dit pas « le Léviathan », mais « Léviathan », en essayant cependant de prononcer ce nom le moins souvent possible.

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 quinze 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.

8^{ème} de Freshor : la Fête de l'Alliance. Chaque année, d'importantes délégations de nains de l'Oligarchie de Faldarok descendent de leurs montagnes pour se rendre dans les grandes villes Falliennes. Les Nains viennent symboliquement renouveler l'Alliance unissant leur peuple à celui de Fall. En gage de leur bonne foi, les nains apportent avec eux des tonneaux de la bière de la nouvelle année, qui commence pour eux le 1^{er} de Freshor. Les Falliens se massent dans les rues et acclament les nains à leur passage. A Haldorf, un représentant du gouvernement des nains rencontre le Laidge régnant, et un échange de cadeau a lieu en même temps que le renouvellement de l'Alliance. Diverses festivités sont organisées tout au long de la journée, bien que nombreux soient ceux qui continuent de travailler. Dans les villages dans lesquels les délégations naines ne passent pas, on fête tout de même l'occasion en buvant de la bière naine et en organisant le plus souvent des petits bals locaux en soirée.

1^{er} d'Hamor : La Fête de la Nuit. En ce jour particulier, les habitants dorment le jour et vivent normalement la nuit. Les commerces sont ouverts, les gens vivent normalement, mais sans la lumière du soleil. Cette fête vient d'une ancienne tradition lointaine qui serait héritée des racines des Falliens, avant même leur installation sur les îles composant Fall. Une autre tradition en cette Fête de la Nuit est de manger froid, sans cuire les aliments (viande, poisson...).

1^{er} de Lucrinor : la Fête de l'Echange. Dédié à la Déesse de la prospérité et du Commerce, cette fête est très populaire à Fall. Elle consiste en une



sorte de grand vide-grenier ou brocante, où pour une fois tous les Falliens peuvent vendre ce qu'ils souhaitent, même sans autorisation de vente (ils doivent toutefois s'enregistrer auprès du syndicat local en charge de l'organisation de la fête, souvent un temple de Lucrine, d'ailleurs). Les habitants aiment à venir discuter, négocier tout en rencontrant ses voisins. Il s'agit de la seule opportunité qu'on les simples villageois de se débarrasser de vieilles choses, mais aussi pour faire quelques affaires. Fleurs, céréales, bêtes ou ustensiles peuvent se vendre ou s'échanger très facilement durant cette journée. Les marchands Falliens profitent souvent de cette journée pour entreprendre des opérations commerciales spéciales, voire pour faire quelques bons rabais (un peu l'équivalent des soldes, en quelques sortes). Il est souvent de bon augure pour les commerçants de finaliser un contrat important en ce jour. La journée se termine par des feux d'artifice (lancés par des magiciens à l'aide d'un sort de *Pyrotechnie*).

1^{er} d'Inivor : La Fête 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, un peu à la manière des miracles attribués au Christ. C'est ainsi que des aveugles auraient retrouvé la vue suite à des prières répétées à Iniva, ou un boiteux retrouver ses jambes de jeune homme après avoir trempé ses pieds dans l'eau bénite. Mais le clergé d'Iniva et les autorités veillent afin de démasquer les charlatants...

1^{er} d'Appocor : La Fête 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 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.

Brève de Comptoir : des empoisonneurs en ville ! – Knl'kor 877 Ep. IV

Lors de la Fête des Morts, plusieurs membres du clergé local sont retrouvés mystérieusement empoisonnés en ville... comment et pourquoi ? Déjà, les rumeurs d'une guerre de religion semblent poindre, alors que d'autres annoncent qu'il ne s'agit peut-être que d'une banale histoire de cœur qui aurait mal tournée, déguisée promptement en meutes en série...

Les Jeux

Fall est un pays où les gens aiment à se détendre devant une bonne chopine. Cependant, afin d'égayer leurs soirées et leurs jours de fêtes, les Falliens ont inventé de nombreux jeux et sports faisant la joie de la population. Ces derniers sont décrits ci-après et permettent de mieux comprendre la société Fallienne rien qu'à leurs règles alambiquées !

Le Walton

Le Walton est un jeu ancien mais encore fort pratiqué par la population. En été, notamment, il n'est pas rare de voir les places des villes et des villages envahies par des joueurs de Walton et prises d'assaut par des badauds venus apprécier des parties endiablées pleines de tension et de suspense. Le Walton se joue traditionnellement à six joueurs, répartis en deux équipes de trois s'opposant, bien qu'il soit également possible de jouer à un contre un ou à deux contre deux.

Le terrain de jeu consiste en un petit piquet d'une trentaine de centimètres de haut, planté fermement dans le sol. Ce piquet est entouré de trois cercles concentriques, appelée premier



cercle, deuxième cercle et troisième cercle, du plus proche du piquet au plus éloigné.

Chaque joueur bénéficie de trois boules en bois, peintes l'une en bleue, l'autre en jaune et la dernière en rouge. Les joueurs sont placés à vingt mètres du piquet. Ils doivent lancer, en se succédant et à tour de rôle, une boule, toujours dans l'ordre suivant : d'abord la boule bleue, ensuite la boule jaune et enfin la boule rouge.

Le premier joueur de l'équipe A lance sa boule bleue, en prenant s'il le souhaite deux pas d'élan, suivi par le premier joueur de l'équipe B, puis le deuxième joueur de l'équipe A lance sa boule bleue, puis le deuxième joueur de l'équipe B fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que le troisième joueur de l'équipe B ait lancé sa boule rouge.

Le but du jeu est de lancer ses boules le plus près du piquet, sans jamais le toucher. Toute boule touchant le piquet inflige des points de pénalité (voir plus loin). Pour marquer des points, les boules doivent atterrir dans l'un des cercles concentriques. Une boule atterrissant en dehors des cercles ne rapporte aucun point.

Ce qui fait la spécificité de ce jeu, c'est que les boules rapportent un nombre de points différents selon leur couleur, comme résumé dans le tableau 1.

Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs trois boules, la manche est terminée et on calcule les points de chaque équipe. L'important est le point de chute de la boule, pas l'endroit où elle termine sa course. Par exemple, une boule rebondissant dans le deuxième cercle et roulant jusque dans le premier cercle compte comme étant du deuxième cercle. Cependant, si cette même boule poursuivait sa route jusque sur le piquet, elle ne rapporte aucun point et les pénalités de points s'appliquent normalement.

Une partie se joue traditionnellement en trois manches. L'équipe vainqueur est bien entendu celle qui totalise le plus grand nombre de points

à la fin de la partie. On mise généralement une tournée à l'équipe adverse, mais il arrive que certains jouent de l'argent où règlent un différent par une partie de Walton.

<i>Boule</i>	<i>1er cercle</i>	<i>2e cercle</i>	<i>3e cercle</i>	<i>touche le piquet</i>
Bleue	3 points	2 points	1 point	-1 point
Jaune	6 points	4 points	2 points	-2 points
Rouge	9 points	6 points	4 points	-4 points

Tableau 1 : récapitulatif des points au Walton

Les notables de la haute société Fallienne jouent également au Walton, mais avec une légère variante : lors de la troisième manche, tous les points et les pénalités sont doublés. On appelle cette variante « le Walton Diabolique ».

Le Soling

Le Soling est un jeu de cartes local ressemblant un peu à la bataille, mais avec une partie importante de bluff. Le Soling se joue avec un jeu de 60 cartes, réparties en 5 couleurs, soit douze cartes de chaque type, numérotées de 1 à 10, plus deux atouts appelés « le Corps » et « l'Ame » (l'Ame est plus forte que le Corps dans le jeu). Le but du jeu est de marquer le plus de points.

Une partie se joue généralement à cinq. Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur donnée. La partie se déroule en cinq tours. A chaque tour, chaque joueur choisi deux ou trois cartes de son jeu, qu'il pose face cachée devant lui. Toutes les cartes doivent être jouées dans une partie. Les joueurs dévoilent alors les deux ou trois cartes qu'ils ont sélectionnées. Celui dont les cartes totalisent le plus haut total de point empoche les cartes de ses adversaires. A la fin des cinq tours celui qui a remporté le plus de points est déclaré vainqueur. Si au cours d'un tour de jeu, deux joueurs ou plus totalise le même nombre de points avec les cartes jouées,



ils sont déclarés ex aequo et le nombre de points en jeu dans le tour sont répartis équitablement entre les ex-aequo. Une carte vaut autant de points que sa valeur l'indique (une carte « 1 » vaut un point, une « 5 » vaut cinq etc.), « le Corps » vaut douze et « l'Ame » quinze points.

L'Elthire

L'Elthire est un jeu ressemblant beaucoup au « pierre-feuille-ciseau ». Il se joue à deux joueurs et en trois manches gagnantes. Avec leurs mains les joueurs doivent simultanément faire un signe représentant soit l'eau, soit le feu, soit le bois.

Comme au ciformi, chacune de ces trois forces prédomine sur une autre et est vaincue par une autre : L'eau éteint le feu, le feu brûle le bois, le bois flotte sur l'eau. La différence avec le ciformi traditionnel se situe ailleurs : d'autres joueurs, externes au jeu, peuvent lancer des paris sur les éléments que vont apporter les deux joueurs. Plus les joueurs prennent de risques, c'est-à-dire en jouant contre les paris, plus leurs gains sont élevés. Entre chaque manche, il y a donc bien sûr une phase de discussion entre les joueurs et les parieurs. Ce jeu y gagne en bluff et est très pratiqué dans les campagnes et les classes sociales les plus humbles, et il permet de gagner quelques pièces facilement.

Les Sports

La plupart des sports ne sont pas praticables par le commun des habitants, mais sont hautement appréciés et les joueurs sont souvent considérés comme des héros, bien qu'aucun ne vivent réellement de cette activité. Tous pratiquent un autre travail, mais qu'il soit passe-temps lucratif pour certains ou véritable passion pour d'autres, le sport rameute toujours spectateurs, jolies femmes et parfois ennuis à ses pratiquants.

Il est possible de parier sur les sports Falliens, mais de manière clandestine, car les paris sur les sports sont interdits par la Seald ; en effet, les Rawlder craignent que les paris viennent à pousser certains à fausser voire truquer les compétitions.

La Ganry

La Ganry est une sorte de joute nautique. Elle oppose deux jouteurs, appelés « Barkers », qui prennent place sur une barque, équipés d'une armure de cuir, d'un bouclier et d'une lance de bois. Se faisant face, ils vont être tirés l'un vers l'autre par deux équipes de solides gaillards courant sur la berge en tirant la barque à l'aide d'une corde. Le but du jeu consiste bien sûr à faire tomber l'autre participant à l'eau tout en restant soi-même debout. La Ganry se joue en deux manches gagnantes. Si les deux adversaires tombent tous les deux à l'eau lors de la même manche, ou si au contraire ils restent tous deux au sec, la manche est déclarée nulle.

La Ganry est généralement peu dangereuse, les participants s'en sortant généralement avec quelques contusions et des rhumes. Mais des accidents sont déjà survenus, même s'ils restent fort rares.

Le Shefeld

Présentation

Le Shefeld est un jeu violent aux règles compliquée, dont les joueurs, qui ne sont pas professionnels, sont le plus souvent de brutes épaisses, de petites frappes locales, voire d'anciens criminels. Mais toutes ces raisons réunies font que le jeu est parmi les plus populaires à Fall.



En général, seules les grandes villes accueillent des parties. Plutôt que des équipes de quartier, on retrouve plutôt des équipes (ou « troupes ») par profession ou corps de métier, comme souvent à Fall.

Equipes

Le Sheffield oppose deux équipes de dix joueurs, mais seuls six joueurs de chaque troupe jouent sur le terrain en même temps. Le joueur de Sheffield parfait est à la fois adroit, rapide et costaud. Il est cependant rare que les joueurs conjuguent de manière égale toutes ces caractéristiques, et on retrouve bien souvent dans une même équipe des joueurs aux attributs très différents.

L'entraîneur peut faire autant de remplacement qu'il le souhaite. Un même joueur a la possibilité d'entrer et de sortir plusieurs fois du terrain, mais on ne peut effectuer des remplacements que lorsque des points sont marqués par l'une ou l'autre des Troupes.

Déroulement

Un match de Sheffield se joue au meilleur des cinq manches. Chaque manche dure quinze minutes, et un match peut donc durer entre quarante-cinq minutes et une heure et quart (le match est automatiquement arrêté dès qu'une équipe remporte trois manches). Pour remporter une manche, il faut marquer plus de points que son adversaire. A chaque fin de manche, les points sont remis à zéro pour la manche suivante. En cas d'égalité à la fin d'une manche, la manche est déclarée nulle. En cas d'égalité sur les cinq manches (si par exemple une ou plusieurs parties ont été déclarées nulles), c'est l'équipe qui aura marqué le plus de points durant toute la partie qui remporte la victoire. S'il y a égalité parfaite en ce domaine, une manche décisive de dix minutes à trois joueurs contre trois sera organisée. Aucun remplacement ne sera possible lors de cette manche. En cas

d'égalité à la fin de la manche décisive, c'est l'équipe qui aura marqué en premier pendant cette manche qui l'emporte.

Terrain

Un terrain ovale accueille les rencontres. Il se compose au centre d'un rectangle de vingt mètres sur six, comportant deux trous remplis d'eau de trois mètres de diamètre. Ces derniers comportent en leur centre une petite plaque de pierre sur laquelle prendra place un joueur.

De part et d'autre du rectangle, on trouve un demi-cercle rempli d'eau, duquel émerge un piquet surmonté de trois anneaux de fer, du plus large au plus étroit (cf ; dessin).

Règles

Le but du jeu est de remporter trois manches. Pour cela, il faut marquer plus de points que les adversaires.

Afin de marquer des points, il faut parvenir à envoyer la « balle » (un crâne de Sahuaguin décoré, finement poli et peint) dans les anneaux adverses. Un crâne passant dans l'anneau du bas, le plus large, rapporte un point, dans le deuxième anneau, deux points, et enfin dans le plus haut et le plus étroit, trois points.

Afin de progresser jusqu'aux abords des anneaux adverses, il est autorisé de faire des passes, mais les joueurs de l'équipe n'ayant pas le crâne peuvent tenter n'importe quelle action non-magique pour tenter de s'emparer du crâne. Les contacts sont fréquents et tous les coups sont permis. Et bien sûr, les joueurs assaillis ont le droit de se défendre...

Un crâne lancé en direction des anneaux mais manquant sa cible retombe dans le bassin, et les joueurs peuvent alors plonger pour aller le récupérer. Là encore, tous les coups sont permis, même dans l'eau. En revanche, les trois arbitres officiant autour du terrain se réservent le droit de



pouvoir intervenir et de demander à stopper temporairement la rencontre, surtout s'il est manifeste qu'un joueur risque d'y laisser la vie.

Lorsqu'une équipe a encaissé des points, elle engage via le joueur se trouvant au centre d'un des bassins circulaire. Ce joueur est appelé le Holter. Le Holter, en plus d'engager, est limité à la circonférence du bassin dans lequel il se trouve et ne peut pas en sortir de toute la durée de la manche. Depuis sa dalle de pierre, il est cependant idéalement placé pour recevoir les passes de ses coéquipiers et orienter du mieux possible le jeu de son équipe. Les joueurs, qui exercent diverses professions tels Dockers, Forgerons, Tailleurs de Pierre, Marins, etc en dehors de la saison sont de véritables vedettes une fois sur les terrains de Shefeld. Le Shefeld ne leur apporte pas la fortune, mais en revanche, c'est l'assurance d'être une célébrité locale et un modèle dans son corps de métier. Les spectateurs adorent donner des surnoms et autres sobriquets aux joueurs. Les Supporters peuvent être extrêmes dans leurs sentiments vis-à-vis des joueurs, encourageant leurs favoris à gorge déployée et huant de toutes leurs forces ceux qu'ils détestent.

Le Shefeld est bien sûr une activité rémunératrice pour ce qui est des paris clandestins, et bien des guildes s'intéressent à cette lucrative activité. De même, la plupart des corps de métiers ont vu l'intérêt de monter une équipe pour le prestige et la renommée qu'elle peut apporter à la profession en cas de bonnes performances.

Brève de Comptoir : L'implaccable a disparu ! - Bohpor 881 Ep. IV

Le meilleur joueur de Shefeld d'Haldorf, le redoutable « L'implaccable », a disparu à la veille d'un grand match !!! Coup bas de l'équipe adverse ? Action des parieurs clandestins ? Trac avant un grand match ? Sinistre secret et maître chanteur impliqué ? Qui saura démêler le vrai du faux et retrouver l'Implaccable à temps pour le match ?

Les Régates

Les Falliens sont également très friands de courses de navires. Certaines, qui ont lieu chaque année drainent des milliers de spectateurs s'accumulant sur les ports pour voir les navires se poursuivre et se dépasser. La course la plus célèbre est sans doute celle de la Baie d'Haldorf (voir « fêtes » pour plus de détails). Les équipages sélectionnés pour ce genre de course en tirent fierté et honneur.

Parfois, un riche marchand excentrique lance l'idée d'une grande course autour du Pays ou à travers une zone pleine de récifs, attirant ainsi les aventuriers les plus intrépides de Fall et d'ailleurs, tous ô combien motivés par la perspective de récompenses alléchantes.

La participation aux régates est cependant réservée à une élite possédant un navire et aux meilleurs marins du pays.

Le Chalk

Le Chalk est le plus souvent pratiqué dans un canal ou une calme rivière. Il oppose en général trois équipes.

Ce sport ressemble un peu à de l'aviron ; Six rameurs doivent mouvoir une barque et battre les autres équipages en finissant la course en premier. Chaque équipage est renforcé par un septième homme, qui se tient debout sur la barque. Ce dernier a deux missions : encourager son équipage et tenter de déstabiliser les équipes adverses à l'aide de la grande perche dont il est muni. Il est le seul à pouvoir agir de la sorte.

Dans certaines villes, on autorise des bardes à tenir le rôle du septième homme, appelé le Qweller ; Les bardes peuvent alors utiliser leurs pouvoirs magiques sur les autres équipes, à l'exception de tout pouvoir offensif. Le Chalk n'en devient alors que plus spectaculaire.



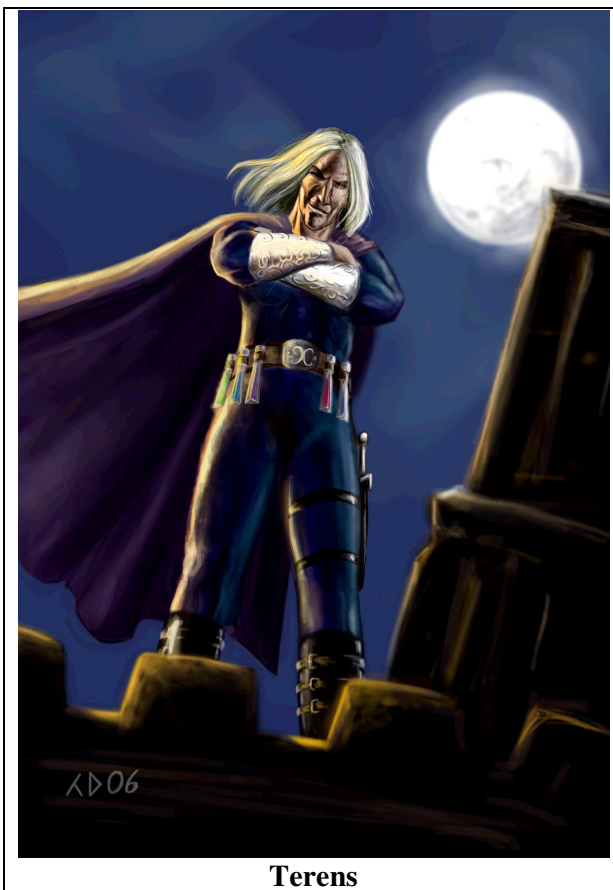
La Balle Spectrale

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.

Brève de Comptoir : Meurtre suspect! -
Bohpor 876 Ep. IV

Alors qu'un grand tournoi de Balle Spectrale doit se dérouler à Haldorf, l'un des organisateurs du tournoi est retrouvé mort. L'autopsie révèle qu'il est mort d'une crise cardiaque. Pourtant, une expression de terreur est restée figée sur son visage. Est-ce l'œuvre de la nature ou bien celle de la magie ? Quelqu'un a-t-il lancé un puissant sort d'illusion sur le vieux magicien organisateur ? S'agit-il d'un complot pour saboter le tournoi ? D'une vengeance d'un ancien joueur ? Ou encore l'acte d'un participant ayant eu peur qu'un lourd secret ne soit révélé ?



Terens



CHAPITRE V

Haldorf, capitale fallienne

Découvrez tous les recoins de la plus grande ville de l'Est du Vyrmonus, la saisissante capitale de Fall : Haldorf, la fameuse cité d'Albâtre...



Présentation

« *Puissance jamais ne s'éteint* »

Devise de la ville d'Haldorf

Ville majestueuse et rayonnante, Haldorf est à l'origine construite sur un rocher qui surplombe la mer. Très vite, la ville se développa et se fortifia en profitant au maximum des protections naturelles. Pendant de nombreuses années, personne ne parvint à s'emparer de la ville, ni les Sahuagins, ni les Drows. Forte de sa solidité, la ville s'étendit et bientôt un grand port fut construit au pied du rocher. De plus, la place venant à manquer sur le rocher proprement dit, seules les familles les plus riches y restèrent alors que les plus modestes s'installèrent près du port, dans la partie basse.

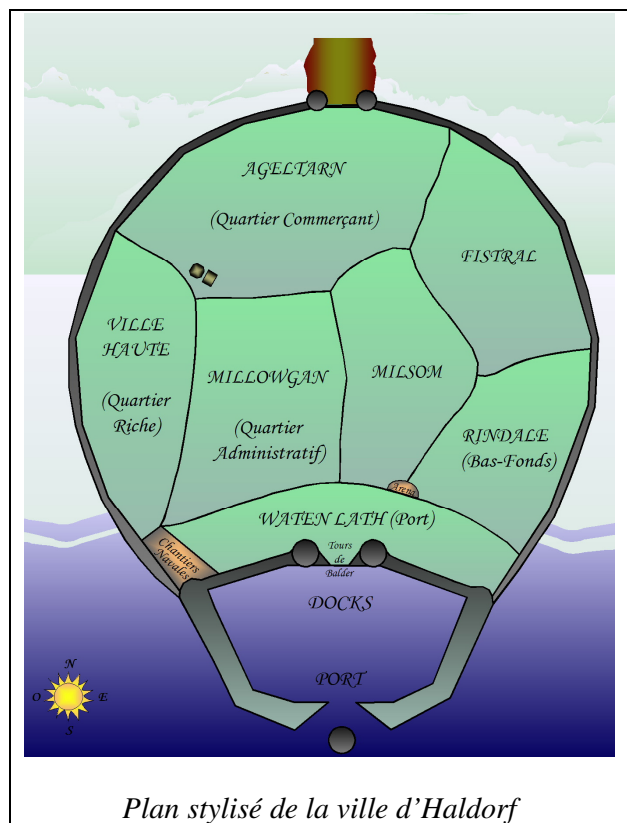
Souhaitant à tout prix conserver sa désormais légendaire sécurité, Haldorf se dota d'une forteresse à proximité du port, puis d'un large mur d'enceinte entourant la ville basse. Cette véritable muraille n'a encore jamais été franchie par un ennemi jusqu'à ce jour, ce qui renforce encore la légende et la puissance d'Haldorf, ainsi que le moral de ses habitants, certainement les plus confiants (mais aussi les plus arrogants) de tout Fall.

Haldorf est en tout point une ville magnifique qui retiendra l'attention de toute personne de passage dans la capitale : les maisons sont en pierre blanche rehaussées de marbre blanc ou crème, portiques et colonnades de style romain sont monnaie courante. Cette apparence de pureté et d'ordre vaut à Haldorf le surnom de « Cité d'Albâtre ». Globalement, le style architectural est plutôt harmonieux et arches et fontaines peuplent le paysage de la cité ; Ville sûre et riche, Haldorf est pour beaucoup dans le rayonnement de Fall à travers le continent.

Forte de plus de 130 000 habitants permanents, l'immense capitale de Fall accueille en réalité bien plus que cela, si on compte en moyenne

vingt à vingt-cinq mille voyageurs et marchands ambulants présent en ville un jour donné. Ce sont d'ailleurs ces voyageurs qui donnent une plus grande mixité à la ville, car la plupart des habitants d'Haldorf, qu'on nomme les Haldorfians, sont humains. La population se concentre surtout à l'est et au nord de la ville. En cas d'incident ou de guerre, la capitale Fallienne pourrait accueillir temporairement plus de deux cent mille résidents pendant plusieurs semaines, par exemple si la ville était menacée voire assiégée.

Partout, sur les remparts, flottent des drapeaux aux couleurs de la ville : un dragon-tortue sur fond bleu foncé.



Plan stylisé de la ville d'Haldorf



La Ville Basse

Dans la Ville Basse, la partie la plus récente de la ville, les rues sont pavées, droites et larges, et fort heureusement, car cette zone est très densément peuplée et les nombreux passants comme les calèches rendent les déplacements assez longs, surtout les jours de marché. La plupart des maisons ont au moins deux étages et ont souvent un toit plat. En journée, lorsque le vent souffle vers l'intérieur des terres, la Ville Basse est parcourue par une odeur de poisson venue du port. Le soir, en revanche, c'est l'air du grand large qui vient rafraîchir les quartiers grouillants et animés de cette partie de la ville.

La Ville Basse est organisée en différents quartiers ; le Quartier de Watenlath est situé au sud de la ville. Les quartiers Est d'Haldorf sont les quartiers les populaires de la ville ; la majorité des habitants, des domestiques aux petits artisans en passant par les ouvriers y résident. On comptabilise trois quartiers d'importance : le Quartier de Rindale, le Quartier de Fistral et le Quartier de Milsom. On trouve le Quartier d'Ageltarn au nord de la Ville Basse et enfin, le quartier du centre ville, qui se nomme Millowgan, fait office de zone administrative à toute la cité.

Les quartiers composant la ville basse sont décrits séparément ci-après.

Watenlath

Présentation

Le Quartier de Watenlath, du nom du Grand Port de la capitale, est sans conteste celui qui draine le plus d'activité de toute la cité : on y trouve bien sûr nombre de navires de passage, originaires des Terres du Nord, de ConSudre et

parfois d'Etangard ou des royaumes Tizunéens. De vastes entrepôts jalonnent le quartier du port afin d'accueillir les nombreuses marchandises venues de tout le continent. Dockers d'un côté et marins et pêcheurs de l'autre constituent la faune locale du quartier, et les affrontements entre les deux corps de professions seraient nombreux si l'Armée ne surveillait pas étroitement le port en raison de l'activité économique importante qui s'y déroule. De nombreuses tavernes abritent les dockers à la fin de leur journée et alors que d'autres établissements, plutôt situés près des quais, reçoivent les marins de passage. On trouve également sur les quais un vaste bâtiment haut d'une quinzaine de mètres, qui n'est autre que la Capitainerie. Jour et nuit, l'Armée Fallienne patrouille dans le secteur du port, en raison des nombreuses marchandises qui s'y trouvent, mais aussi en raison des chantiers navals qui font la fierté de Fall en général et d'Haldorf en particulier. Ceux-ci sont particulièrement bien gardés et entourés du plus grand secret, surtout vis-à-vis des étrangers qui viendraient à y rôder. Bordant le quartier de Watenlath, on trouve également quelques échoppes de marchands commercialisant toute sorte de produits en rapport avec les navires (ancres, tonneaux, cordages...) ou bien souhaitant être le plus proche possible de la clientèle étrangère débarquant à Haldorf.

Lieux remarquables

Les Tours de Balder

Dans le port, les tours de Balder se font face, et un canal permettant de faire stationner un bateau les séparent. Les tours de Balder sont munies d'arches et de nombreuses passerelles mobiles permettant de décharger des deux côtés et rapidement tout navire situé entre les deux tours. Celles-ci sont également équipées de balistes en leur sommet afin de défendre la baie du port. Ces deux tours représentent le commerce maritime à Haldorf, et par extension, dans tout



Fall. La plupart des navires marchands aiment mettre leur représentation sur leurs pavillons, car les tours de Balder font la fierté de tout un peuple. Leur agencement moderne et leurs fonctionnalités permettent un déchargement rapide et efficace des marchandises les plus précieuses ; de surcroît, la défense des tours est elle aussi très réputée, et les voleurs évitent en général de traîner dans le coin, car on raconte même que des magiciens surveillent secrètement la zone en scrutant les intentions des passants...

L'Arsenal

Enfin, la description du quartier ne serait pas complète si on omettait de mentionner le fameux Arsenal d'Haldorf. Située à l'extrémité du port, l'arsenal est composé de nombreuses cales sèches, chantiers et autres installations où sont regroupés les meilleurs armateurs du pays. On y fabrique de nombreux navires marchands chaque année, mais aussi et surtout les fiers vaisseaux militaires de la flotte de Fall.

Si tous les armateurs sont des hommes très riches, qu'ils s'agissent d'armateurs indépendants ou de la puissante Confrérie des Armateurs (regroupant armateurs commerciaux et militaires), leur activité est scrupuleusement contrôlée par l'administration Fallienne ; les individus auxquels les armateurs vendent leurs navires sont étudiés et ont s'assurent qu'ils sont dignes de confiance avant que le contrat de vente ne soit homologuée par l'administration Fallienne et par la capitainerie d'Haldorf ; en ce qui concerne les navires militaires, il est interdit de vendre de nouveaux vaisseaux à des étrangers ; seuls des navires anciens ayant été réparés et étant remplacés dans la marine Fallienne par des navires plus récents peuvent être vendus à des non-Falliens.

Les chantiers navals d'Haldorf sont des lieux de haute sécurité dans lesquels il faut montrer patte blanche pour pouvoir déambuler librement. L'Armée y effectue de nombreuses patrouilles en plus des mercenaires embauchés par les

armateurs eux-mêmes, qui aiment se doter d'un service de sécurité privé afin de protéger leurs secrets de fabrication. Les armateurs gardent jalousement leurs techniques secrètes et se méfient tout autant d'une puissance étrangère qui souhaiterait fabriquer des navires aussi puissants que les navires Falliens que des concurrents qui pourraient leur voler leurs innovations ou tenter de saboter leurs travaux pour remporter le prochain contrat. La concurrence est sévère entre les armateurs, pour qui la réputation de leur établissement et la qualité de leurs navires sont plus importantes que tout.

L'Arène Suprême

L'Arène Suprême est la grande arène d'Haldorf. Construite en demi-cercle faisant face à la mer, elle abrite les joutes, les jeux d'Haldorf et elle permet aussi d'assister aux spectacles nautiques ou aux regates se tenant dans la Baie d'Haldorf. Bien sur, elle accueille aussi les manifestations sportives comme la saison de Shefeld à Haldorf ou les rencontre de Garny. Le demi-cercle peut contenir plus de dix mille personnes (mais seulement huit mille assises). Le Laidge et la famille Elwood y ont la loge principale, alors que certaines familles influentes occupent quelques loges annexes. Le reste de la populace se lasse sur les marches de pierres blanches et grises composant l'essentiel de la structure du bâtiment. Lorsque les gradins sont pleins, il n'est pas rare de voir de petites embarcations se masser en face de l'arène, surtout pendant les matches de Shefeld. Une vue aérienne permettrait de retrouver immédiatement l'Arène Suprême qui se détache immanquablement du reste du quartier de Watenlath, pourtant rempli de bâtiments d'importance.

L'Etoile de Mer

L'Etoile de Mer est une taverne représentative du quartier de Watenlath. Située dans une petite ruelle un peu sordide, une petite volée de marche



permet d'accéder à la taverne, qui s'enfonce dans le sol ; les fenêtres sont au niveau de la rue, ce qui a parfois pour conséquences quelques inondations lors des fortes pluies s'abattant parfois sur Fall ! Faiblement éclairée, voûtée telle une cave à vin, *l'Etoile de Mer* est l'un des repaires des Dockers. Ceux-ci apprécient l'atmosphère enfumée de la petite taverne, et chantent souvent tous ensemble jusqu'aux premières heures du matin, avant que certains réparent travailler directement, encore tout embrumés par l'alcool. *L'Etoile de Mer* propose notamment de nombreux fruits de mer, ainsi qu'un choix important de bières de la région, notamment une bière à base de... crevettes ! Les rixes ne sont pas courantes, à moins que des marins de passage ne viennent semer le trouble.

Le Navigateur Solitaire

A l'inverse, situé sur les quais, *Le Navigateur Solitaire* est une auberge abritant principalement les marins dont les navires transitent par Haldorf pour quelques jours. L'auberge est grande, mais vétuste. Il n'y a aucune chambre, mais trois dortoirs abritent les clients dans un confort rustique. La vieille bâtisse aux escaliers craquant au moindre pas s'étend sur deux étages. Le premier est réservé aux clients alors que le second abrite des dortoirs plus petits pour les employés de l'auberge ainsi que les appartements des patrons. L'ambiance varie beaucoup d'un soir à l'autre, selon les équipages y ayant pris leurs quartiers. Globalement, la taverne est un peu bruyante en raison du nombre important de client qu'elle peut accueillir. La salle principale et les cuisines, au rez-de-chaussée, regorgent toujours d'activité, sous l'impulsion des habitués, la plupart du temps des pêcheurs travaillant dans les eaux environnantes.

L'Ecrin de l'Océan

Le Temple de Dakrel' est un vaste complexe religieux, possédant une sorte de port souterrain permettant d'abriter des embarcations de petite

taille. Au-dessus de la grotte, qui permet également d'organiser des célébrations et autres évènements religieux liés à la mer, se trouve un imposant temple construit sur deux étages et dont la forme ressemble à l'écrin d'une huitre. Le rez-de-chaussée permet d'accueillir les fidèles, d'entendre des sermons et de purifier son corps dans des bassins d'eau de mer (l'eau est alimentée grâce à l'un des systèmes mis au point par les Majarchitectes). Le premier étage est réservés aux suivants et novices du temple, et regroupe les dortoirs, les salles communes et de prière, alors que le dernier étage est réservé aux prêtres de Dakrel'. Ce dernier étage est pourvu d'une grande baie vitrée permettant aux prêtres d'admirer les couchers de soleil sur la Mer des Exploits de de contempler l'immensité de l'étendue d'eau. De nombreuses fontaines sont également disponibles dans tout le temple. Les rumeurs racontent qu'en cas de besoin, les prêtres peuvent faire ainsi appel à des éléments d'eau pour les défendre...

Autres lieux

- *Le Singe farceur*, situé face à l'arène, avec sa petite cave voûtée. On y discute beaucoup de Shefeld, le sport local.
- *La vieille coque*, un repaire de marins, bruyant et enfumé. On peut y trouver des alcools forts et de nombreuses variétés de poisson.
- *L'Autre Barragosta* est une auberge tenue par un couple venue des Terres du Nord. Elle abrite principalement des étrangers de passage, souvent en transit à Haldorf et ne restant que quelques jours, le temps d'appareiller sur un autre navire.
- *Le Raz-de-marée* est une auberge relativement ancienne et qui aurait besoin d'un bon coup de peinture. Là encore, on trouve surtout des clients venus à Haldorf par la Mer et souhaitant séjourner près du port.



Vue d'Haldorf depuis le port

Personnalités locales

- Ygen est un des habitués du *Singe Farceur*. Tous s'accordent à dire qu'il est le spécialiste incontesté du Shefeld. Mémoire vivante de ce sport à Haldorf, il est incollable sur les résultats, les équipes et les qualités des joueurs des générations successives. On le trouve toujours au Singe Farceur les lendemains de matches, abreuvant les clients de ses analyses pointues sur les matches de la veille. Ygen écrit parfois des articles dans quelques journaux d'Haldorf.
- la Murène, Surnommé ainsi en raison de son physique peu facile. Ce dernier s'était autrefois joint comme mousse à un groupe de contrebandier, qui faisait le commerce de divers produits par voie maritime avec les royaumes voisins. Désormais officiellement « à la retraite »,

il sert surtout d'informateur et vend ses services au plus offrant.

- Harry la planche, ancien pirate. Harry fit autrefois partie d'un équipage de pirates, avec lesquels il écuma la Mer des Exploits. Désormais affublé d'une jambe de bois suite à un mauvais coup reçu lors de son dernier voyage, Harry a décidé d'utiliser ses connaissances maritimes et ses contacts dans tous les type de marine pour devenir une sorte d'informateur, bien qu'il se définisse plutôt comme « un guide amical » ne rechignant pas à « récupérer quelques piécettes pour sa peine ».
- « Le P'tit Capitaine » est un halfelin dont tout le monde, lui y compris, a oublié le véritable nom. Vêtu à la manière d'un véritable capitaine de navire de guerre, le P'tit Capitaine sillonne les alentours du port, haranguant les dockers, donnant des ordres aux marins chargeant les navires et pestant contre les intempéries « qui l'empêchent de prendre la mer ». Bref, le P'tit Capitaine à toute l'allure du marin aguerri sauf qu'il... a le mal de mer ! par conséquent il n'a jamais navigué, mais crois dur comme fer qu'il est un grand marin. Ses connaissances théoriques sont d'ailleurs irréprochables et certains se risquent à dire qu'il ferait un bon meneur d'homme...
- Ordam Gros Bras est un des meneurs des Dockers. Véritable légende dans sa profession, ancien célèbre joueur de Shefeld, Ordam a également fait plusieurs séjours à la prison d'Haldorf pour comportement violent et diverses bagarres. Il exerce une véritable aura sur les autres dockers, et sa légende raconte qu'il n'a jamais été vaincu en combat singulier. On lui attribue d'ailleurs un passé de bourlingueur, mais personne ne sait vraiment ce que fut sa vie avant qu'il échoue comme docker à Haldorf. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il voue une haine farouche aux marins, mais là encore, personne n'en connaît la raison.



- Capitaine Piercey, Capitaine du Port. Légaliste et tatillon au possible, le Capitaine Piercey est un vieux loup de mer qui a été promu Capitaine du Port lorsqu'il fut amputé d'une jambe lors de son dernier voyage sur mer, suite à une dangereuse chasse aux pirates. Par conséquent, il hait les pirates et fait tout son possible pour siéger dans les tribunaux maritimes lorsqu'il le peut. En dehors de ça, Piercey est un homme bourru mais loyal, qui maintient d'une poigne de fer son port comme il tenait autrefois son navire. Bien que sévère, il est apprécié de ses hommes, une garnison spéciale réverbée à la surveillance du port, tous d'anciens marins. Ils doivent veiller également à ce que tous les navires s'arrimant à Watenlath s'enregistrent auprès de la Capitainerie, et respectent les lois du Port. Piercey aime quant à lui se balader sur les docks, avec sa démarche claudiquante, et enquêter sur le terrain si nécessaire, se plaignant alors de sa jambe de bois.

Brève de comptoir : Affrontement sur les quais - Gornor 779 Ep. IV

Au cours d'une balade sur les quais, il est possible d'assister à un affrontement entre dockers du port et marins étrangers fraîchement débarqués en ville. L'affrontement prend une tournure tragique... quelles sont les raisons de ses affrontements ? Qui osera s'interposer et démêler les différends opposant ces groupes ?

Rindale

Présentation

Le Quartier de Rindale est le terrain privilégié des prostituées, des jeux et des intrigues de bas fonds en tout genre ; Mendiants et familles les

plus pauvres y côtoient mères maquereelles, bordels, individus louches et petites frappes sans envergure. S'il y a bien un quartier dont le reste d'Haldorf se passerait bien, c'est bien de celui-ci. Ici, les murs des maisons et les colonnes des bâtiments officiels ne sont plus blancs, mais au mieux beiges, voire même carrément gris. La plupart des habitants du quartier sont des humains relativement pauvres, mais on peut y trouver également quelques halfelins sans le sou et quelques rares nains d'égout. On trouve quelques pauvres artisans exerçant des activités de rémouleur, tréfileur, cloutier, aiguiller ou savetier. Sans être vraiment sale, le quartier n'est pas réputé pour son hygiène. Rindale a la réputation d'être l'endroit le plus dangereux de la ville, mais qui a connu les collines d'Etangard ou les sombres forêts infestées d'Orques s'y trouverait parfaitement en sécurité. A vrai dire, les crimes de sang y sont rares, car ils attireraient à coup sûr l'Armée à patrouiller un peu plus dans les ruelles du quartier, ce qui ne seraient bons ni pour les Frings, ni pour les Mendiants, qui s'affrontent parfois, avec comme enjeu la main mise sur Rindale. Les Frings sont une guilde d'individus peu recommandables dont les affaires tournent autour du proxénétisme, des combats clandestins, des paris et autres jeux illégaux. On ignore combien ils sont exactement, mais les Frings semblent résister à tous les coups de filets organisés périodiquement par l'Armée. Les Mendiants, bien moins structurés, sont en revanche dotés d'un important système d'information qui dépasse largement le cadre du Quartier, mais ce dernier est en quelque sorte leur repaire. Tavernes miteuses et suspectes complètent le tableau du Quartier de Rindale.

Lieux remarquables

Au petit Maquereau

Au Petit Maquereau est l'exemple même du lieu de débauche des environs. Mi-auberge, mi-maison de passe, on peut y louer des chambres



pour l'heure. La salle principale, au rez-de-chaussée, est toujours remplie d'individus un peu louches et de nombreuses filles de joies à la recherche d'un client fortuné venu s'encanailler dans les bas-fonds d'Haldorf. Une vaste cheminée et une petite estrade sur laquelle viennent parfois se produire des musiciens sans talents ou des spectacles de danse de filles rendent cependant l'auberge un peu plus chaleureuse. En revanche, la qualité des chambres de l'étage, très spartiates, laisse à désirer, tout comme on reste parfois songeur devant la propreté toute somme relative de l'établissement. Les chandeliers rouillés et les lustres chancelants achèvent la décoration de l'auberge. Parfois, en raison de l'abus d'alcool et des jalousies se créant parfois, des bagarres éclatent entre les clients et les tenanciers s'empressent alors de prendre les paris. On dit même que des petites frappes du coin seraient payées par les patrons pour provoquer des affrontements et ainsi permettre aux aubergistes d'encaisser des sommes rondelettes via les paris sur les combats. Les Frings ont cependant la main mise sur l'établissement, prennent une part des gains sur les combats ainsi qu'une « cotisation » en échange de leur protection.

Les orgies d'Haldorf

Citons aussi *Les orgies d'Haldorf*, une taverne située dans le centre du quartier. Le bâtiment, de plein pied, accueillent des clients de toute sorte et possèdent des petits salons intimes un peu miteux où l'on peut passer un moment avec une des filles travaillant également comme serveuse dans l'établissement. La salle centrale est elle destinée à abriter les repas pantagruéliques et les beuveries les plus impressionnantes qu'il est donné de voir dans la ville. La majorité des clients sont rapidement saouls et ressortent sans le sou, et si ce n'est pas le cas, il y a toujours quelqu'un d'un peu plus clair pour leur faire les poches à un moment ou à un autre. Le sous-sol abrite une salle de jeu clandestine et des combats de chiens, et pour pouvoir accéder à cette partie de l'auberge, il faut avoir d'« excellentes »

relations ou beaucoup d'argent (ou les deux). Là encore, les Frings sont présents, ramassant une partie des bénéfices de l'établissement. Les membres des Frings aiment bien traîner aux *Orgies d'Haldorf*, et il y a toujours moyens d'en trouver un certain nombre d'entre eux là-bas, pour qui à l'œil suffisamment aguerris pour reconnaître les membres de la bande de brigands.

Brève de comptoir : Le tueur de prostituées – Chiaror 878 Ep. IV

Un mystérieux tueur de prostituées sévit actuellement dans le quartier, terrorisant les filles de joie et irritant les proxénètes, qui voient là un important manque à gagner et une détestable publicité. Qui saura résoudre cette sordide affaire dans les bas-fonds d'Haldorf ?

L'Arbre aux pendus

Ce vieil arbre mort a autrefois été le théâtre des pendaisons sommaires. Ce genre de lynchage est aujourd'hui interdit par la loi on y pend plus des gens comme à l'époque ou ces pendaisons était un peu comme des spectacles populaires. Il arrive cependant qu'on y retrouve pendu quelques pauvres bougres, qui sont la plupart du temps des membres d'une guilde de brigands de la ville. En général, ce sont les traîtres de leur organisation qui sont retrouvés ici. On les découvre souvent au petit matin, nus comme des vers et se balançant au bout d'une corde, parfois avec la signature de la guilde (mais ce n'est pas systématique).

La Demeure du Grand Trèfle

Une chapelle dédiée à Shala qui se dresse ici est un important lieu de voyage pour les voyageurs, dont Shala est la patronne. Il y a toujours de la place dans cette large bâtisse en forme de croissant de lune pour abriter les voyageurs de passage n'avant pas les moyens de s'offrir une nuit à l'auberge la plus modeste. Le temple lui-



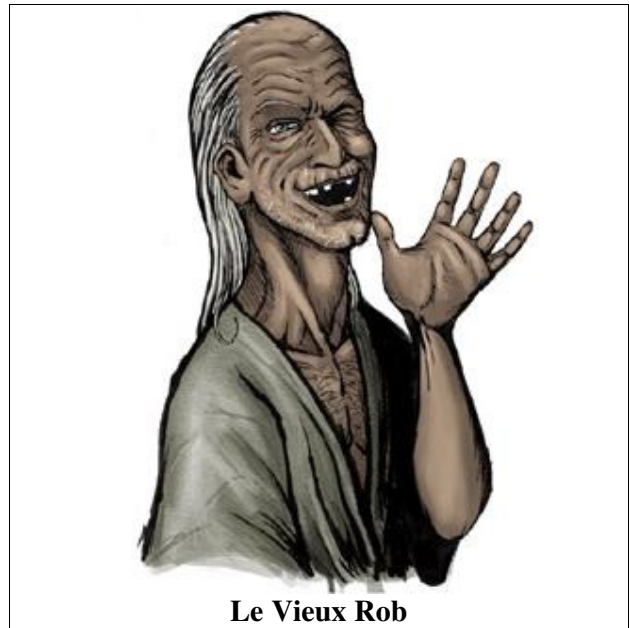
même, en dehors de sa forme particulière, est décoré très simplement. L'intérieur est des plus spartiates, car il n'est pas prévu pour abriter qui que se soit à long terme. Il n'y a ailleurs pas de prêtre vivant en permanence ici. Les fidèles de passage se relayent pour entretenir un temps soit peu la chapelle et accueillir les fidèles. La plupart du temps, si un seul prêtre est présent, il attend l'arrivée d'un confrère avant de repartir sur la route. Haldorf étant une grande métropole, il y a cependant souvent plusieurs prêtres et fidèles présents en même temps à la Demeure du Grand Trèfle.

Autres lieux

- La Chapelle de la Protection, temple d'Heriosis. Ce petit temple du dieu de la défense et de la protection s'est implanté au bon endroit : en effet, Rindale est le quartier où il y a le plus de pauvres et de miséreux ayant besoin d'aide et de protection. Les prêtres d'Heriosis sont ici très appréciés : s'ils interviennent peu dans les affaires du quartier, les prêtres distribuent de la nourriture aux pauvres, et offre l'asile aux personnes menacées. Le temple abrite entre quinze et vingt-cinq prêtres selon les périodes.
- *La queue du cochon*, une taverne simple mais sympathique réputée pour ses deux grands foyers et les rôtis tournant en permanence dessus.
- *Bon vieux Jack*, un troquet minable du nom de l'ancien propriétaire. Peu d'intérêt et peu de valeur dans ce lieu pauvre et calme
- *Le Point de Chute* une auberge miteuse où l'on rencontre beaucoup d'individus louches et sans le sous. C'est un peu le repaire des mendiants qui viennent parfois y louer un paillasse pour un prix modique lorsque les nuits d'hiver sont trop froides. Pour d'autres, c'est au contraire la dernière étape avant la rue...

Personnalités locales

- le Vieux Rob, un informateur de la guilde des mendiants. Il est très connu dans le quartier pour ses renseignements, bien que rarement gratuits. Il ne rechigne pas non plus à discuter autour d'une bonne chopine ! il est en revanche difficile à trouver, étant itinérant, il peut être rencontré n'importe où dans le quartier



Le Vieux Rob

- la Murène, informateur halfélin. Surnommé ainsi en raison de son physique peu facile. Il s'était joint comme mousse à un groupe de contrebandier, qui faisait le commerce de divers produits par voie maritime avec les pays voisins. Lassé par cette existence, il s'est retiré à Rindale et monnaie ses bons contacts dans la pègre.
- Enira, prostituée au *Petit Maquereau*. Enira est le fantasme de tous les clients du *Petit Maquereau* : grande, blonde, élégante, aux formes très avantageuses, parfaitement proportionnée et dotée d'un sourire enjôleur qui ferait craquer le plus endurci des célibataires. Ses grands yeux



gris semblent vous mettre à nus et sa peau mate fait encore plus ressortir son regard envoûtant. Des lèvres pulpeuses et un parfum envoûtant achèvent une description idéale. Enira est bien évidemment la fille de joie aux tarifs les plus élevés de la ville et on dit que seuls les personnes les plus riches venus s'encanailler à Rindale peuvent s'offrir ses services. Enira est de surcroît d'un naturel calme et facile, ce qui rend sa valeur encore plus importante aux yeux des propriétaires de l'établissement pour lequel elle travaille. Gare à celui qui aurait pour mauvaise idée de la violenter !

- Terens, le mythe : Terens est une sorte de légende. Il s'agirait d'un puissant demi-elfe, maître voleur, assassin de talent, un peu magicien... Il tremperait dans des histoires mystérieuses et nébuleuses. Certains brigands du quartier disent avoir travaillé pour lui, mais la croyance générale est que Terens est un mythe, qu'il n'existe pas. On le décrit souvent comme un homme rapide comme l'éclair, capable de tuer une dizaine d'hommes en quelques secondes à peine. Tel un félin, il est capable de traquer inlassablement une proie jusqu'à la tuer, le plus souvent avec style. Les brigands et autres voleurs de la ville voient en lui un idéal mais personne ne parle ouvertement de lui, de peur qu'il existe réellement...
- Beth, mère maquerelle aux *Orgies d'Haldorf*. Longtemps prostituée aux Orgies d'Haldorf, elle est devenue responsable des prostituées l'âge venant. Elle a cependant conservé sa gouaille et sa voie de stentor, ainsi que quelques habitués. Certains disent que son tempérament de garde-chiourme et son autorité sur les filles fait d'elle la véritable maîtresse *des Orgies*.



Beth

Milsom

Présentation

Le Quartier de Milsom est un lieu bien plus calme et légèrement plus aisé que le Quartier de Rindale. Le Quartier est parfois surnommé les Causeries : il doit ce surnom aux nombreuses petites vieilles bavassant autour de la fontaine tout en lavant leur linge ou aux conversations oisives des petits vieux sirotant une bonne bière à l'abri de la pluie. Le quartier recèle peu de richesses, mais ses habitants sont paisibles et bons vivants. Plus propre et plus tranquille que Rindale, Milsom est peu inquiété par les trafics en tout genre. On y trouve que la Sakel (voir note de campagne n°5), une micro organisation regroupant une trentaine de personnes, qui profite du calme du quartier pour faire un peu de recel d'objets volés ailleurs en ville. Parmi les artisans présents dans le quartier, notons boulanger, chauffournier, tisserand, porteur, potier, sculpteur, couvreur, savonnier ou cordonnier. Milsom est aussi un quartier où on retrouve quelques d'artistes sans talent et sans le sou.



Lieux remarquables

La Fontaine du Bouffon

Cette fontaine est la plus importante et la plus populaire du quartier. On se retrouve beaucoup autour de son vaste bassin rectangulaire, surtout le soir. C'est le lieu de rendez-vous le plus commun du quartier de Milsom. La statue du centre, dont l'eau jaillit par la bouche, représente un bouffon jonglant et crachant du feu (astucieusement représenté par l'eau dans le cas présent). Les superstitieux racontent que les gens ayant un rêve irréalisable viennent faire leur vœu devant la fontaine, et que ce dernier se réalisera si une étoile filante passe au dessus de la fontaine au même moment. On raconte aussi que pour ne pas attirer la malchance, il ne faut pas tomber dans l'eau de la fontaine la tête la première. Au contre, pour pouvoir bénéficier de la chance du bouffon, on raconte qu'il faut réussir à tremper une torche enflammée dans l'eau et la ressortir alors qu'elle se consume toujours... autant dire que nombreux sont ceux qui ont essayé et échoué !

Chez Invern

Chez Invern est une auberge simple mais agréable, situé dans un passage peu fréquenté. L'auberge vit surtout grâce aux habitués venant se remplir la panse et boire quelques bières, car les voyageurs de passage ne connaissent généralement pas cette petite auberge familiale. Situé dans une zone assez résidentielle, l'auberge propose cependant plusieurs petits spectacles, notamment des pièces de théâtre ou des numéros d'animaux pour égayer un peu les soirées. Il n'y a que très rarement des accrochages entre les clients, qui se connaissent tous et forment un peu une famille. Assez calmes, ces derniers préfèrent discuter tranquillement près de la grande cheminée, une

chope à la main et une pipe au bec plutôt que de chercher les ennuis. A la différence de bien des auberges de Fall, il est possible de trouver à se loger ici, même en arrivant au dernier moment. Les chambres sont propres, mais il existe aussi un petit dortoir pour les moins fortunés.

L'Orque Ménestrel

Un autre établissement remarquable dans le quartier de Milsom est la taverne de *l'Orque Ménestrel*. Tenue depuis de nombreuses d'années par une famille de demi-orques mélomanes, on y retrouve toutes sortes d'individus, la faune locale mais aussi des voyageurs peu fortunés, attirés par la quantité reconnues des victuailles servies aux repas. Les Patrons, eux-mêmes dotés d'un féroce appétit, on la réputation de servir les repas les plus copieux de la capitale (ce qui ne veut cependant pas dire les meilleurs de la ville, loin de là). Les tenanciers apprécient également les musiciens de toute race et de toute origine, et leur permettent d'égayer les soirées de la taverne. Mais le brassage ethnique et l'alcool aidant, des rixes se produisent parfois à *l'Orque Ménestrel*, et le mobilier de la salle principale s'en ressent parfois. Vers 4h du matin, les derniers clients complètement saouls sont mis dehors sans ménagement, à moins d'être des habitués, auquel cas ils sont placés dans la petite écurie attenante pour leur permettre de décuver.

Le Manoir des Vents d'Ouest

Le Manoir des Vents d'Ouest un un temple dédiée à la déesse Xamidi. De l'extérieur, on dirait une large mesure grise surmonté de deux pointe de fer à deux têtes, l'une finissant par une pointe et l'autre par une girouette. On raconte que lors des orages les plus puissants, les prêtres du temple se réunissent et adressent des prières à Xamidi afin de capter la foudre sur le temple et ainsi bénéficier de la puissance de Xamidi dans les murs mêmes du temple.



Le Manoir des Vents d'Ouest est d'architecture curieuse, les formes des toitures et des murs semblent avoir été profilés pour être en harmonie avec les vents, et de nombreuses flutes éoliennes résonnent toujours dans la cour du temple, rendant l'atmosphère parfois lugubre, surtout associé aux couleurs ternes du temple. Passé la cour, on trouve trois bâtiments : le bâtiment principal est une sorte de donjon, réservé aux prêtres ; le bâtiment central est une salle de cérémonie en forme de dome (c'est sur ce dome qu'on retrouve la girouette et le paratonnerre), et enfin un petit bâtiment de bois abritant les serviteurs du temple et leur famille.

Autres lieux

- *La Sirène Bleue*, une petite taverne bondée mais sympathique du quartier de Milsom, appréciée pour sa salle en L et ses deux grandes cheminées (cf. Note de campagne n°1).
- *Le Corbeau Blanc*, un établissement de grande taille qui s'étend sur 2 étages et à la particularité d'avoir une sorte de mezzanine. Depuis 881 Ep. IV, l'auberge a été rachetée et transformée en maison close de luxe (cf. Note de campagne n°2).
- *Le Lavoir*, un petit troquet local qui tient son nom du lavoir près duquel il est bâti.
- *A la langouste qui danse*, est une sorte de salle de bal pour les gens du quartier. Des gens des environs aiment venir y danser sur des airs traditionnels joués par des groupes du cru.
- *Le Nid de Milsom* est une petite auberge familiale du quartier, qui pratique des tarifs modestes.

Personnalités locales

- Hibou Chantant, musicien gnome. De son vrai nom Seebo Ningel, Hibou Chantant est un barde local qui fut

longtemps sans le sou, à courir le cachet dans des tavernes minables. Il a cependant persévéré et a fini par se tailler une belle réputation dans Haldorf. Malgré la reconnaissance, il a toujours refusé de quitter Milsom, car c'est le quartier dans lequel il a toujours habité. Hibou Chantant est un personnage joyeux dont les mélodies à la flûte font toujours mouche. Il est très apprécié dans le quartier et est un modèle pour les musiciens locaux comme pour la communauté gnome d'Haldorf.

- Rador, cordonnier. Rador est un vieux nain qui a échoué à Milsom on se sait comment. Toujours est-il qu'il vit depuis des années ici en tant que cordonnier. Il est surtout connu pour son franc-parler et prend parfois la défense de quelques habitants du quartier en cas de litige avec les autorités, ce qu'il lui a déjà valu quelques courts séjours en prison. Rador est surtout un grand braillard et contestataire né, toujours prêt à ronchonner contre les institutions.
- Harvey, cordonnier. Le petit vitrier est connu dans le quartier pour être un « héros ». il y a quelques années il a sauvé une petite fille d'un incendie qui s'était déclaré dans le quartier. Récemment il a aussi été courageusement dans une maison qui s'écroulait pour aller sortir un brave menuisier prisonnier sous les décombres. Harvey est très modeste sur ces sauvetages, mais la plupart des habitants du quartier sont très gentils avec lui et lui donne souvent des fruits et autres petits cadeaux.



Fistral

Présentation

Le Quartier de Fistral est le quartier des petits artisans peu fortunés, des contremaîtres et des ouvriers qualifiés, un peu plus riches que dans les autres Le quartier de Fistral est idéal pour trouver un artisan peu aisé mais travailleur, capable de réaliser un objet de qualité pour un prix modique. Copiste, barbier, vitrier, tanneur, charpentier, forgeron, épicier, maréchal-ferrant ou fourreur, tels sont quelques exemples des professions qu'on peut retrouver dans le quartier. Les habitants, qui sont donc souvent constitués d'artisans, n'hésitent pas à s'échanger des services plutôt que des espèces sonnantes et trébuchantes, d'autant que deux guildes opèrent dans le quartier : les Sekers et La Griffé Brune. Toutes deux sont spécialisées dans le racket et l'extorsion de fond. Les Sekers versent aussi dans les cambriolages alors que la Griffé Brune s'est depuis longtemps tournée vers les tirelaines pour diversifier ses activités. Depuis maintenant des années, les Sekers et la Griffé Brune se livrent une guerre sans merci dans le quartier, mais de manière silencieuse afin d'éviter l'implication de l'Armée, quitte à verser quelques pot-de-vin s'il le faut. Les Sekers forment l'organisation criminelle la plus puissante de la ville. Constituée de voleurs expérimentés, la guilde, qui compte une bonne cinquantaine d'individus, lorgne sur le Quartier de Milsom pour étendre son pouvoir. De son côté, La Griffé Brune est la guilde qui compte le plus de membres, plus de cent, affirment certains. La Griffé Brune aimerait quant à elle développer ses activités dans le centre ville ou dans le Quartier d'Ageltarn. En dehors des scélérats arpétant le quartier, le reste de cette zone est assez agréable car vivant, assez joli et bien décoré à l'aide de plusieurs fontaines et de porches. Le quartier de Fistral est aussi celui des artistes, et en été, il n'est pas rare d'y voir des peintres en train de travailler ou des acteurs

répéter une pièce de théâtre. On peut parfois y rencontrer quelques nains, ainsi qu'une petite communauté de demi-elfes travaillant dans divers corps de métiers.

Brève de comptoir : un incendie à Fistral ! – Uronor 881 Ep. IV

Un incendie visiblement accidentel s'est déclenché il y a quelques jours dans le quartier de Fistral, apprends-on de source d'une source proche de l'enquête.

« Un entrepôt du quartier a été touché et on dénombre des victimes, apparemment des employés de nuit à l'entrepôt » déclare un Sergent de la milice locale. Le propriétaire de l'entrepôt s'est refusé à tout commentaire sur l'éventuelle disparition de marchandises dans le sinistre. Des rumeurs racontent que cet entrepôt servait en réalité de « planque » à une guilde locale de voleurs...

Lieux remarquables

L'Ecume des Jours

L'Ecume des Jours est par exemple une auberge des environs accueillant à bras ouverts les artistes du quartier. Il est fréquent qu'on y retrouve des poètes y lisant leurs dernières œuvres devant un parterre d'habités sirotant une bière locale. Autour d'un large comptoir central où sont installés de nombreux clients, on peut apprécier la préparation du plat local, les fameuses paupiettes de veau. Un vieil escalier de bois permet de mener à l'étage, où de petites chambres et un dortoir médiocres accueillent les clients de passage. Il n'est pas rare cependant de voir parfois passer une blatte ou deux, mais l'accueil et la chaleur des lieux compensent largement ces petits désagréments. Les Sekers rackettent bien évidemment l'auberge, ce qui empêche les patrons de mettre un peu d'argent de côté pour rénover l'établissement.



L'Auberge de la Chope

L'Auberge de la Chope est une bonne taverne où les nains aiment à se retrouver après une dure journée de travail. Autrefois tenue par des nains, l'auberge est aujourd'hui la propriété d'humains, mais les nains n'ont pas perdu l'habitude de venir ici descendre quelques chopines et converser avec leurs congénères. Depuis quelques années, cependant, la faune de l'auberge est devenue un peu plus hétéroclite et il est désormais courant de voir des humains à *L'Auberge de la Chope*. Possédant certainement une des meilleures caves de la ville, l'établissement s'est taillé une solide réputation d'auberge à la nourriture de qualité et aux succulentes boissons. Le choix de bières et la carte des vins sont tout bonnement impressionnants. Ils y a parfois quelques bagarres à l'auberge, mais elles se terminent bien souvent dans la bonne humeur, et les protagonistes oublient très vite la broutille étant la cause de leur différent, surtout lorsqu'un client fortuné paye une tournée générale pour réconcilier tout le monde. *L'auberge de la Chope* est très bien située, sur une place passante décorée de fontaines et de colonnades. Ainsi, l'auberge est bien souvent bondée. Il est impossible d'y séjourner sans avoir réserver au moins une semaine à l'avance et le soir, il faut parfois prendre son mal en patience avant d'atteindre l'un des deux bar de l'établissement tant les clients sont nombreux... Un petit service d'ordre permet également d'éviter les problèmes à l'entrée.

Le Fort du Combattant

Le temple dédié à Gornar ressemble à un barraquement militaire, avec ses créneaux et ses remparts. Des gardes puissamment armés gardent constamment l'entrée alors qu'à l'intérieur, les prêtres parquent fièrement en armure d'apparat. Mais les prêtres de la Guerre sont toutefois très sérieux et leur temple

accueille une académie militaire dont sont issus les meilleurs soldats de la ville. Le Fort du Combattant est un véritable complexe religieux et militaire, et plus de soixante-dix soldats, serviteurs et instructeurs y travaillent en plus des nombreux prêtres. Ceux-ci participent souvent à des actions militaires à l'extérieur de la ville et accompagnent les soldats d'Haldorf lors de patrouilles ou d'opérations sur la terre ferme. Les prêtres de Gornar sont les meilleurs partenaires de l'Infanterie Haldorfienne, mais laisse le soin de soutenir la Marine aux prêtres de Dakrel'.

Autres lieux

- *La Mouette* est une toute petite taverne relativement tranquille.
- *La fine lame*, une petite taverne principalement fréquentée par les soldats du quartier. La plupart d'entre eux aiment venir se délasser après le service et boire une bonne bière tout en comptant fleurette aux serveuses de l'établissement.
- *Le coquillage* est une petite taverne chaleureuse dont la clientèle est exclusivement composée d'habitues vivant dans le quartier. On y sert notamment une fameuse soupe de coquillages

Personnalités locales

- Aranil, propriétaire de *l'Ecume des jours*. Barde de talent modeste, Aranil est un demi-elfe qui n'a jamais vraiment percé dans les arts. Il a donc décidé de racheter un établissement il y a plusieurs années, et de permettre à certains jeunes artistes de se produire. Mais il est de notoriété publique dans le milieu que Aranil n'a pu acheter son établissement qu'avec l'aide financière des Sekers, et il leur ait bien sur redevable...



- Barak, un forgeron nain indépendant, qui sous son caractère de nain cache en fait un grand cœur, et il n'hésite pas à apporter ses services aux plus démunis s'il peut dépanner.
- Varnok, un autre nain, tonnelier de son état. Varnek est un artisan reconnu, mais son penchant pour l'alcool est connu de tous ! en effet, il se fait obligation de « baptiser » tous ses tonneaux en les vidant lui-même de bière pour la première fois !

Ageltarn

Présentation

Le quartier nord porte le nom d'Ageltarn ; on y retrouve les grandes portes de la ville qui s'ouvrent sur la route commerciale. De nombreux marchands et membres de la classe moyenne ont élu domicile dans ce quartier. Tailleurs, drapiers, enlumineurs, chapeliers, brasseurs, luthiers, armuriers, apothicaires, herboristes ou bonnetiers sont de bons exemples de marchands qu'on peut trouver dans ce quartier. On peut y dénicher également de nombreuses auberges confortables pouvant accueillir voyageurs de passage et marchands itinérants. Le quartier est des plus animés et des plus sûrs, car on y retrouve ça et là quelques casernes. Il se passe toujours quelque chose d'intéressant dans le Quartier d'Ageltarn : une vente aux enchères, un spectacle de jongleurs et de bateleurs, un défi de marchands... La population est ici plus hétéroclite qu'ailleurs, et il n'est pas rare de trouver quelques armuriers ou brasseurs nains, ou encore quelques couturiers d'origine elfe.

Brève ce comptoir : éboulement dans Ageltarn ! – Freshor 881 Ep. IV

Recemment, une partie d'une rue d'Ageltarn s'est mystérieusement effondrée, mettant à nu un ancien complexe souterrain. Malheureusement, le complexe, vieux de quelques centaines d'années, n'a pas résisté à l'effondrement et a partiellement été engloutie. La Milice surveille de pres les lieux du sinistre et les Majarchitectes vont maintenant évaluer si les risques d'éboulements, voire consolider le sous-sol à cet endroit. On raconte déjà qu'une ancienne nécropole se tenait dans le sous-sol même de la ville...

Lieux remarquables

La Nixe

La Nixe est une taverne des plus originales. Située sur l'une des plus grandes place du quartier, la taverne est de forme rectangulaire et possède un étage. Le rez-de-chaussée se compose d'une salle assez vaste dotée d'une estrade de bonne taille où viennent se produire des groupes locaux à la mode. De nombreuses tables rondes composent le mobilier de l'auberge, ainsi qu'un grand comptoir situé au centre de la pièce. Mais le plus remarquable est le bassin doté d'une fontaine, qui s'étend de derrière le comptoir jusque sur une douzaine de mètres. Ce bassin est entouré d'un petit rebord d'un bon mètre de haut, et des tabourets son disposé autour du bassin afin que les clients puisse converser tout en buvant leur boisson. Les breuvages sont d'ailleurs apportés par une nixe qui réside dans le bassin et qui fait office de serveuse. Les autres serveuses de l'établissement sont plus classiques, mais sont toutes plutôt jolies. L'étage est sous forme de mezzanine, et les clients peuvent donc avoir vue sur le bassin ou sur l'estrade pour profiter des concerts. L'étage accueille aussi des petites salles plus discrètes où des marchands du quartier viennent conclure des affaires devant un bon repas, avec



comme spécialité locale du Saumon Fumé et un choix de vins fins et sucrés. L'endroit est souvent bien rempli car l'établissement est apprécié pour sa bonne ambiance et la qualité des plats servis. Un service d'ordre efficace permet d'éviter les accrochages entre des clients passablement éméchés.

Le Sorcier endormi

Le Sorcier Endormi est une grande auberge toujours bondée accueillant principalement des marchands de passage venus pour affaires, des magiciens venus faire des recherches ou des aventuriers fortunés attirés par l'opportunité de signer un bon contrat dans la Cité d'Albâtre. *Le Sorcier Endormi* embauche d'ailleurs fréquemment des mercenaires pour renforcer son service d'ordre, car les tires-laines, attirés par les riches clients de l'auberge, aiment venir y fouiner, déguisés en respectables individus. Deux grands escaliers permettent d'accéder aux deux étages du bâtiment, où on trouve les chambres. Celles-ci sont fonctionnelles mais néanmoins confortables, sans être luxueuses. La plupart sont des chambres individuelles, mais il est parfois possible d'avoir l'une des chambres double de l'établissement. Une petite salle privée au rez-de-chaussée permet également de parler affaires à l'abri des oreilles indiscrètes. L'ambiance, le soir, dépend fortement de la clientèle du moment, mais les rixes sont inexistantes ou presque, car les videurs sont généralement vigilants et suffisamment costauds pour dissuader quiconque de faire le malin au *Sorcier Endormi*. Les tarifs sont assez élevés mais restent tout de même abordables en comparaison des établissements de Millowgan ou de la Ville Haute.

Le Palais des Affaires

Situé en plein cœur du quartier, le temple de Lucrine est une fourmilière grouillante d'activité, surtout en journée. Le temple est en effet envahis par les marchands venus faire bénir

leurs affaires futures (contre offrande), les commerçants venus prendre conseil sur leur activité de négoce (contre pourcentage sur le bénéfice) ou de diverses personnalités venues emprunter de l'argent (contre intérêt). Inutile de dire que dans une ville commerçante comme Haldorf, qui plus est dans un pays de négociants comme Fall, le clergé local de Lucrine est très puissant, car à la fois très riche et très influent. Le système bancaire du pays fut en effet lancé à l'initiative de ce temple. De même, le temple de Lucrine a forcé nombre de prêteurs sur gage et autres financiers douteux à mettre la clé sous la porte en reprenant la majorité des activités de prêts en ville.

Le temple ressemble un peu à un palais indien, avec toutefois une grande place, semblable à une place de marché, où les fidèles peuvent disserter avec les prêtres. Le temple est bien évidemment décoré des matériaux les plus précieux, les tourelles recouvertes de dorure, et les prêtres du temple arborrent de nombreux bijoux et vêtements coûteux. Le temple emploie également des membres de la Halger de Trustel, ainsi que quelques magiciens, pour assurer la protection du temple.

Autres lieux

- *La renardière*, une auberge du quartier avec ses renards empaillés, appréciée pour son calme et son ambiance feutrée.
- *La bonne pipe*, une échoppe d'herbes rares et autres épices. On y trouve également de nombreuses variétés de tabac importées du continent et des pipes en bois, en os et en ivoire.
- *Le Tonneau et la Pinte*, une taverne réputée pour ses vins de toutes les régions du pays, et mêmes des importations étrangères, toutes autorisées bien sûr.
- *Au Sang pur sang*, l'écurie la plus renommée de la ville. C'est ici qu'on peut trouver les meilleures montures de la ville. Les meilleurs chevaux et autres



animaux de bat ou de selle y sont vendus tous les jours. De larges écuries permettent de voir les bêtes. Pour des commandes spéciales, il est possible d'obtenir des fameux chevaux des terres du Nord, tels des Yahnors

- *Torkaine & Fils*, forge. La forge la plus célèbre de la Cité d'Albâtre. On y trouve des armures de qualité supérieure et des armes de maître. Torkaine & Fils est le fournisseur officiel des officiers de l'Armée.
- *La Maison du Tonnelet*. Célèbre commerce de négociants en vins, alimentant de nombreuses tavernes de la ville et important quelques productions étrangères.
- *Les Lames d'Acier*. Une autre forge très reconnue dans la profession et qui jouit notamment de contrats avec de nombreuses associations de mercenaires, l'AMPE et des Halgers. Elle est tenue depuis des générations par un clan nain et possède bien évidemment de solides relations commerciales avec les cousins des montagnes de l'Oligarchie de Faldarok.
- *Au guerrier chic*, une armurerie de premier ordre tenue par Iniviel l'elfe (voir plus bas). Cet établissement réalise les meilleures armures de la ville, et soigne toujours la finition et la décoration des armures.
- *L'Haldorfienn élégant* et *l'Haldorfienn élégante*, deux magasins de vêtements de luxe, propriété de Maître Sarfad (voir plus bas).

Personnalités locales

- Maître Orbane, Magicien et commerçant. Maître Orbane est un magicien doué qui a ouvert son commerce de composantes de sorts il y a plusieurs années. Si les premiers temps furent difficiles, il est aujourd'hui à la tête d'une entreprise florissante et les plus grands magiciens

viennent se fournir chez lui. Il emploie souvent des aventuriers en mal de finances afin qu'ils aillent lui procurer des ingrédients rares ou dangereux à obtenir : queue de manticores, langue de méduse, os de Gnoll, pédoncule de tyranoeil... Maître Orbane est également très bien introduit auprès de toutes les guildes de magiciens, de la Troupe des Sages aux Majarchitectes en passant par les Confrères de l'Aube, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.

- Torkaine (810-887). Voir sa description dans le Conseil d'Haldorf.
- Commandant Daring, chef de la Milice à Agerltarn. Un homme efficace et reconnu pour sa grande connaissance de la loi. Il déteste les pickpockets et autres voleurs, et leur fait une chasse sans merci. Il accuse souvent ses collègues de Rindale et de Fistral de laxisme devant l'ampleur du crime organisé dans ses quartiers
- Beras, Rawlder. Voir sa description dans le Conseil d'Haldorf
- Branedould, commerçant. Ce vieux halfelin malicieux est le propriétaire actuel de *la Bonne Pipe*. Il tient l'affaire et espère la redonner ensuite à son fils, qui semble cependant se désintéresser complètement du commerce, au plus grand désarroi de Branedould.
- Baldarlane, éleveuse. Baldarlane est originaire des Terres du Nord. Après plusieurs années en temps qu'éclairceuse puis comme archer monté dans l'Armée des Terres du Nord, elle a pris sa retraite en venant renforcer l'équipe de rôdeurs et d'éleveurs travaillant au *Sang pur Sang*. Elle n'a pas son pareil pour repérer les meilleurs chevaux et remarque presque immédiatement toute blessure sur les équidés. Malgré son caractère bourru, Badarlane peut être tout à fait amicale si on sait l'aborder de manière appropriée.
- Garbor Geldur, armurier. Garbor Geldur est le patriarche du clan Geldur qui



possède la forge des *Lames d'Acier* ainsi que quelques autres commerces de moindre importance en ville. Bien que lui-même ne forge plus, Garbor est une autorité en matière de forge d'armes et d'armurerie, transmettant sans cesse au plus jeune du clan le savoir-faire ancestral des nains de son clan.

- Le commandant Daring, responsable de la Milice du quartier. Un homme loyal et fidèle aux Rawlders en place (voir « Conseil d'Haldorf »).
- Iniviel, armurier. Iniviel est le propriétaire du guerrier élégant. Son credo est toujours de réaliser des armures efficaces mais ne mettant pas en péril « la grâce du combattant ou le panache du chevalier ». Iniviel est un véritable artiste, « sentant » également les « modes » dans les armures et autres protections. Efféminé et bavard, Iniviel est très apprécié de la Guilde des Artisans Unifiés, il y joue un rôle peu actif mais son travail admirable est très reconnu.
- Le Maître-Marchand Prater, membre éminent de l'Entente des Marchands Haldorfians. Le Maître-Marchand Prater est l'un des marchands les plus influents de la ville. Il s'est d'abord taillé une belle réputation en tant que négociant en fourrure puis à lentement élargit ses activités aux soieries, la maroquinerie, la draperie et les ornements. Homme à l'embonpoint légendaire et aujourd'hui presque chauve, Le Maître-Marchand est un négociateur hors pair, très influent dans le monde politique et doté d'une volonté de fer qui le rend quasiment impossible à influencer. Riche à foison, il s'est depuis quelques années fait mécène d'autres commerçants, leur permettant de lancer ou relancer leur activité en échange d'un soutien inconditionnel à sa cause. Il en va de même avec certains Rawlders, qui n'auraient jamais pu faire campagne sans la manne financière et les appuis de

Prater. Prater fut longtemps membre du Conseil d'Haldorf avant de laisser la place à Garrel

- Le Maître-Marchand Aulrion et le Maître-Marchand Garrel : voir le Conseil d'Haldorf.
- Le Maître-Marchand Tirak Hachor. Grand négociant en fer, acier, bronze et autres métaux de même accabit, Tirak est un nain parmi les plus influents de sa race à Haldorf. Il est cependant plus intéressé par ses propres bénéfices et les intérêts des marchands plutôt que ceux des Nains. Il n'a d'ailleurs pas très bonne réputation auprès des nains de la ville, mais a en revanche tissés de sérieux liens commerciaux avec ceux de l'Oligarchie et les Confédérations Minières du Coldore. Tirak Hachor est célèbre pour son grand appât du gain, mais également pour son flair à repérer les arnaques.
- La Maître-Marchande Liddy. Cette femme d'une quarantaine d'année a presque réussi à obtenir le monopole du sel dans la région, en rachetant pratiquement tous ses concurrents ! elle possède une importante flotte de petits navires afin d'acheminer les productions des îles et des régions côtières jusqu'à Haldorf. Depuis quelques années, elle commerce aussi dans le bois. Encore une fois, il s'agit d'une femme peu commode et aux repliques acerbes pour ceux qui tenteraient de se mettre en travers de son chemin.
- Maître Sarfad. Sarfad est un Halfelin qui a su s'élever dans la société. Elevé dans un orphelinat de Rindale, il a su prospérer et ouvrit d'abord un magasin à Ageltarn, du nom du *Fleflin Joyeux*. Puis il se développa et établit la Corporation du Fleflin Joyeux, dans lesquels il regroupe le Fleflin Joyeux, *l'Haldorfien élégant*, *l'Haldorfienne élégante*, ainsi que le *Fleflin repu*, un restaurant de Milsom, et la Sirène Bleue, une taverne dans le même quartier. Fort de ses cinq commerces, Maître Sarfad est devenu un



personnage reconnu à Ageltarn, ainsi que l'une des personnalités les plus importantes de la communauté Halfeline de la ville.

Millowgan

Présentation

Le Quartier du centre, appelé Millowgan, est également le quartier officiel de la ville, car on y trouve les bâtiments administratifs et militaires, plusieurs temples et les sièges des grandes Halgers d'Haldorf. Plusieurs auberges coûteuses accueillent les visiteurs de marque qui souhaitent résider non loin du centre névralgique de la ville pendant leur séjour. On y retrouve également les Thermes Publics ou Thermes de Weal) et de nombreux bâtiments merveilleusement décorés à l'aide de colonnes de marbre et de mosaïques plus époustouflantes les unes que les autres. Millowgan, malgré ses merveilles architecturales et son cachet, n'est pas un quartier résidentiel ni un lieu de sorties privilégiées. Le soir, le quartier est des plus tranquilles et devient peu passager, ce qui contraste beaucoup avec l'encombrement qu'on y rencontre de jour. L'Armée veille et de nombreuses patrouilles circulent afin d'empêcher cambriolages et espionnages.

Brève de comptoir : Elixir de jouvence –
Appocor 880 Ep. IV

A Millowgan, Darryl, un homme qui vend des elixirs de jouvences, accusé d'être un charlatan, a vu son procès annulé. On raconte que Darryl est sous la protection de certains gros clients influents dans la ville...

Lieux remarquables

La Statue de Brad Elwood

On trouve aussi dans la capitale une grande statue en bronze de Brad Elwood équipé d'un bouclier, symbolisant ainsi que le premier Laidge est le protecteur de la cité. Cette statue est située non loin de l'auberge de l'Espadon.

Les Thermes de Weal

Les Thermes de Weal, plus connus sous le simple nom de Thermes Publics représentent à eux seuls une merveille architecturale de la ville. Dotés de colonnes de marbres bruns et d'un impressionnant parvis, les Thermes Publics se dressent fièrement au centre du quartier. De nombreuses mosaïques décorent tant les murs intérieurs qu'extérieurs et de nombreuses statues ornent les différents couloirs du somptueux bâtiment. En fait, les thermes publics portent assez mal leur nom : s'il est vrai que les Falliens apprécient le luxe de se prélasser dans un bon bain d'eau bouillonnant, tout en conversant avec ses amis, le prix d'entrée réservent tout de même les thermes publics à une certaine élite, du moins très fréquemment. D'autres petits thermes privés, à des prix plus raisonnables, existent dans d'autres quartiers, mais aucun n'a le luxe, le prestige et la renommée des Thermes Publics d'Haldorf.

Il existe près d'une douzaine de petits bassins pouvant accueillir chacun entre six et douze personnes, que l'on réserve le plus souvent à l'avance afin de pouvoir y tenir une réunion ou simplement s'y prélasser après avoir conclu une affaire. Ces petits bassins sont bien sûr encore plus chers que les Grands Bassins. Ceux-ci sont au nombre de trois : un bassin pour les hommes, un autre pour les femmes, alors que le dernier est traditionnellement réservé aux Nains. Les autres races n'apprécient que modérément d'aller se baigner dans les mêmes eaux que des Nains suant la transpiration ! Mais cette excuse n'est



en réalité que très rarement valable : le Grand Bassin des Nains a la particularité d'être mixte. On y trouve une très forte majorité de Nains, mais également quelques individus d'autres races. Le Grand Bassin des Nains est également le moins onéreux. Les Thermes de Weal proposent aussi des salles de massage, ou des soins sont prodigués par de jolies hôtesse de toutes races.

Les vases utilisés dans les thermes sont en porcelaine, les bouches crachant l'eau sont finement sculptés et les gargouilles se trouvant en haut des colonnes sont d'un réalisme saisissant. On raconte, selon les vieilles légendes, qu'elles auraient le pouvoir de s'animer afin d'aider le service d'ordre à mettre dehors les fauteurs de troubles ! L'eau qui circule dans les thermes publics est constamment chaude grâce à un ingénieux système de réchauffement mis au point par la Guilde des Majarchitectes. Comme à propos de toutes leurs réalisations, les Majarchitectes sont au mieux évasifs sur le mystérieux procédé permettant ce miracle.

La Grande Bibliothèque

La Grande Bibliothèque Davis I^{er} est également un bâtiment remarquable, aisément reconnaissable à sa forme de dôme. Comme le reste de la ville, les murs sont un judicieux mélange de pierre blanche et de colonnes en marbre, mais la coupole de la bibliothèque est elle recouverte de carrelage bleu qui la font ressortir dans le paysage de Millowgan. L'intérieur de la bibliothèque est aménagé avec goût, escaliers de marbres aux rambardes de chêne poli côtoyant statues, tableau de qualité et colonnes ouvragées. Le rez-de-chaussée est en fait constitué d'un vaste hall dans lequel arrive quatre escaliers menant aux quatre sections principales de la bibliothèque. Ces quatre sections s'étendent chacune sur les cinq étages que compte la Grande Bibliothèque Davis I^{er}, mais il est impossible de communiquer entre les différentes sections sans repasser par le grand

hall du rez-de-chaussée. Les quatre sections sont :

- Magie et Alchimie (au nord)
- Arts et Histoire (à l'ouest)
- Botanique et Zoologie (au sud)
- Langues et Ouvrages Etrangers (à l'est)

Les sous-sols abritent quant à eux un scriptorium et des salles de copie et de traduction. La Grande Bibliothèque emploie une petite armée de copistes, magiciens, traducteurs ou philosophes afin de traduire, commenter, recopier ou restaurer des traités, livres et autres grimoires. Travailler dans la bibliothèque est une marque de confiance et une source de prestige très estimable et donc, très appréciée de ceux qui ont cet honneur.

L'accès à la bibliothèque est restreint : pour pouvoir y accéder, il faut soit appartenir à une Guilde adhérente à la bibliothèque (les Rawlders, la Troupe des Sages, les Majarchitectes...), soit être parrainé par une personne pouvant fréquenter la bibliothèque depuis plus de dix ans. Il n'est par rare cependant que certaines personnes délivrent des laissez-passer unique ou limité dans le temps, par exemple dans le cadre d'une mission ou d'une recherche spécifique. Le plus souvent, ces recherches sont d'un quelconque intérêt à la personne ayant rédigé la lettre de recommandation. Il arrive cependant que des personnes influentes récompensent un service en remettant une autorisation d'accès limité à la Grande Bibliothèque.

Le bâtiment est bien sûr l'œuvre des Majarchitectes, qui ont mis au point d'astucieux moyens magiques pour défendre la Bibliothèque ainsi que ses ouvrages les plus précieux contre les voleurs.

L'Espadon

L'Espadon est une agréable auberge accueillant souvent des diplomates de passage et leur suite. Située au cœur du quartier, proche de tous les



bâtiments administratifs et des temples, l'auberge permet à ses clients de se rendre rapidement à la Seald ou dans une ambassade. Le soir, ils profitent du calme et de la sécurité de l'auberge (dotée de nombreux gardes) pour se détendre et prendre un repos bien méritée. L'auberge est connue pour apporter un service discret et cependant de qualité à ses habitués. La célèbre soupe de méduse a fait beaucoup pour la réputation de l'auberge, tout comme l'immense espadon empaillé qui se trouve être accroché au mur, juste derrière le comptoir, et qui a donné son nom à l'auberge. Les tarifs sont cependant assez élevés, mais le calme et le confort sont à ce prix ; l'auberge bénéficie par exemple d'un petit salon aux fauteuils moelleux, d'une grande cheminée ainsi que d'une petite bibliothèque, permettant aux plus studieux d'éviter la (relative) animation de la grande salle.

Au Rawlder Assoiffé

Voici une taverne calme et confortable, située juste en face des thermes publics. *Au Rawlder assoiffé* est le repaire de la plupart des Rawlders de tous poils qui viennent s'y détendre entre deux réunions ou avant une séance de travail. Les tables et le comptoir sont en orme solide et verni, et les sièges rembourrés permettent aux clients de s'installer confortablement en dégustant un verre de vin fin. Lorsqu'on pénètre au *Rawlder assoiffé*, ce qu'on sent surtout, c'est une douce odeur de tabac flottant dans la salle et allant de pair avec l'atmosphère enfumée de la pièce. Les discussions portent surtout sur des sujets communs plutôt que sur des sujets politiques, car les Rawlders viennent ici pour se relaxer, pas pour débattre comme ils le font ailleurs. Quiconque viendrait importuner ces derniers aurait d'ailleurs très vite maille à partir avec le service d'ordre musclé de l'établissement. La spécialité culinaire, « le Rawlder farci » (sorte de dinde farcie aux olives et aux courgettes) vaut également le détour.

La Prison d' Haldorf

Quartier de haute sécurité, protégée et piégée magiquement par les talents des Majarchitectes, la prison est une grande et imposante bâtisse dans laquelle on n'envoie les pires criminels qui soient, bien souvent en attendant leur exécution. La Prison d'Haldorf fera l'objet d'un développement ultérieur dans la prochaine édition du *Manuel de Fall*.

Le Grand Palais de la Justice

Le temple de Marblus sert également de tribunal à la ville d'Haldorf. C'est un bâtiment de taille imposante, avec de nombreuses colonnades et des marches en marbre. De nombreux fonctionnaires Permanents y côtoient les prêtres et les apprentis de Marblus, afin de garantir une totale intégrité de la justice. Le rez-de-chaussée du temple est uniquement utilisé pour rendre la justice et sert de tribunal. On y trouve aussi un service des archives des différentes affaires de Fall.

Le premier étage regroupe les salles de cérémonies et de prières et toutes les idoles et documents du culte. Seuls les prêtres et les fidèles sont admis.

Le dernier étage est réservé aux prêtres de Marblus, qui sont environ une trentaine, ainsi qu'à leurs novices et serviteurs. On y trouve la bibliothèque du temple, une salle de lecture, les chambres des prêtres et les cellules des novices.

La Tour des Flammes

Le Temple d'Uron de la ville est une haute tour bariolée aux couleurs chaudes rappelant un feu brulant. Les prêtres et leurs serviteurs y restent le plus souvent cloîtrés à prier, aidant toutefois les faibles et les opprimés de la ville. Toutefois, de par la situation de la ville, les deux grandes religions sont surtout les cultes de Lucrine et de Dakrel', suivi par celui de Xamidi. Bien qu'ayant bien moins de suivants, le temple d'Uron peut s'enorgueillir d'avoir toujours été le



culte principal de la Maison Elwood, lui conférant ainsi un prestige important et renforçant la nature divine des Elwood.

Autres lieux

- Le Quartier Général de l'Armée, un imposant bâtiment de pierre aux murs épais et aux tours crénelées, qui jure un peu dans ce quartier à l'architecture remarquable. Des balistes sont posées en haut des tours. Et de nombreux soldats gardent la herse permettant l'entrée dans le bâtiment.
- Le Domaine de la Pensée Libre, temple de Bohpo. Un petit groupe de Bohpiens Semers tient ce temple. Ils sont une petite vingtaine et comptent de nombreux magiciens, écrivains et fonctionnaires parmi leurs fidèles. Les prêtres ont également leurs entrées à la Grande Bibliothèque.
- *Aux deux aigles*, une auberge coûteuse mais confortable. De nombreux oiseaux de proie sont empaillés et accrochés sur les murs par les propriétaires, chasseurs dans l'âme dans cette région ou tout le monde pêche !
- *Le Mage tremblant*, taverne. Comme son nom ne l'indique pas, peu de magiciens fréquentent en réalité cette auberge. Son nom lui vient d'un ancien client qui était atteint d'une tremblote et avait l'allure d'un magicien sans en être un.

Personnalités locales

- Le commandant Lubble, responsable de la Milice du quartier depuis l'an 875 Ep. IV, est un homme intègre et loyal. Intelligent et travailleur, il est très apprécié de ses hommes et possède de réelles capacités de meneur. On lui promet un bel avenir dans l'Armée.
- Lodden, Barde. Surnommé « le Prince d'Haldorf » et connu pour ses poèmes

plus beaux les uns que les autres. Avant de se poser dans la Millowgan et de devenir le préféré de la bonne société d'Haldorf, il a beaucoup voyagé, cherchant son inspiration aux quatre coins du royaume. On dit également qu'il est un redoutable bretteur, mais personne ne l'a jamais provoqué en duel. En effet, il est de notoriété publique que Lodden possède de sérieux appuis parmi les personnes riches et influentes de la ville. Cela n'empêche cependant pas Lodden de garder la tête froide et de rester abordable et courtois, surtout avec ses confrères bardes. Lodden peut être rencontré dans les meilleurs établissements de la ville, et principalement dans Millowgan et la Ville Haute.

- Arald Landil, ambassadeur des Terres du Nord à Haldorf. Ce demi-elfe sans âge est l'Ambassadeur des Terres du Nord détaché à Fall. Il réside bien sûr à Millowgan. Il est réputé pour sa bienveillance et ses efforts pour développer le commerce entre les deux pays. Il a cependant beaucoup de mal à faire baisser les lourdes taxes d'importations frappant de nombreux produits des Terres du Nord (notamment l'alcool).
- Maître Elroy le dirigeant de la guilde artisanale unifiée. Cet ancien Maître Tisserand est parvenu à la tête de la Guild Artisanale Unifiée d'Haldorf tant grâce à sa maîtrise de sa discipline qu'à sa force de manœuvres politiques. Il possède une vaste demeure dans la Ville Haute mais passe le plus clair de son temps à Millowgan, défendant les intérêts des artisans de la ville. C'est un homme rusé et un habile politicien, bien qu'il puisse entrer dans des colères noires lorsqu'il est contrarié. Il essaye cependant toujours de se maîtriser si des ennemis politiques se trouvent à proximité, mais ses proches le décrivent comme tyrannique !



La Ville Haute

Présentation

Dans l'ouest de la ville, on trouve le rocher sur lequel est bâti la Ville Haute. Bien que les rues soient plus étroites et plus chaotiques que dans la Ville Basse, c'est dans cette partie de la cité que l'on trouve des maisons plus belles et plus somptueuses les unes que les autres ; les propriétés les plus luxueuses sont dotées d'un parc dont les allées sont décorées par des arbustes bien taillés ou par des statues de pierre. On trouve également les demeures de riches commerçants comme des joailliers, des orfèvres, ou des armateurs, ou encore de d'autres personnages importants tels avocats, prêtres et hommes politiques. On peut également rencontrer quelques clubs sélects et privés qui réunissent des intellectuels du quartier. Toute personne ne semblant pas à sa place dans cet univers luxueux et voluptueux attire inmanquablement l'attention gardes, encore plus nombreux ici que dans Millowgan ou le Quartier d'Ageltarn. Si l'ensemble de la ville est globalement assez fleurie, aucun autre quartier n'égale la Ville Haute en matière de verdure : nombreuses fleurs, lierres grimpants, petits parcs publics et grands jardins complètent le tableau idyllique de ces lieux. Mais il ne faut pas se fier à la quiétude de la Ville Haute et croire que rien ne s'y passe jamais ; au contraire, il s'y passe beaucoup de choses, mais discrètement et en privé. C'est tranquillement à l'abri des oreilles indiscretes que les membres de la classe supérieure, et les Rawlders notamment, passent des accords politiques ou commerciaux, font et défont les alliances, quand ils n'ourdissent pas quelques complots contre un rival ou un concurrent. Les négociations qui s'entament dans les alcôves du Quartier de Millowgan peuvent souvent être menées à bien sous les

tonnelles des riches propriétés de quelques Rawlders ou de cupides marchands.

Lieux remarquables

Le château de Folworg

Le Château de Folworg est le château du Laidge et de sa famille, et par conséquent, un haut lieu du pouvoir, à égalité avec la Seald. Il s'agit d'un palais de grande taille, situé bien évidemment dans la Ville Haute, sur la plus haute colline de la ville. Surplombant Haldorf, le château resplendit de beauté et d'harmonie. Construit en marbre blanc et ornementé de pierres précieuses et de mosaïques bleues, la magnificence du château n'est malheureusement pas visible de tous, car une épaisse muraille entoure la demeure du Laidge.

L'intérieur est tout aussi bluffant que l'extérieur, ou hall, salons et salles de réception se succèdent dans un déferlement de richesse et de bon goût. La Salle de Bal et ses lustres de cristaux, le Grand Hall ouu sont exposés les armures des précédents Laidge, le couloir menant à la Salle du Trône ouu l'on retrouve les portraits de ces même Laidge, les chambres à coucher d'un luxe et d'un confort exquis, tout à Folworg marque la puissance et la richesse de la Maison Elwood et du Laidge

Le Rocher

Le Rocher est un établissement haut de gamme qui n'accueille en son sein que la crème de la société Haldorfiane. Plus qu'une taverne, il s'agit plutôt d'une sorte club privé très sélect. Pour pouvoir y entrer, une personne doit être parrainée par deux membres actifs et sa candidature doit être acceptée par une majorité des membres.



Un grand porche de marbre, recouvert de quelques dorures, accueille les membres qui doivent tous être convenablement vêtus et montrer patte blanche afin de passer le service de sécurité, composé uniquement de professionnels compétents et loyaux qu'il serait dangereux de sous-estimer. On traverse alors un petit jardin orné de deux fontaines de part et d'autre de l'allée de dalles qui mène jusqu'au bâtiment lui-même, une construction de plein pied en pierre blanche et beige rehaussé de marbre noir. Quelques fleurs rares et colorées sont disposées sur les rebords des fenêtres.

Une fois passée la lourde porte de chêne, on pénètre dans une vaste salle dotée de tables rondes, sur laquelle donne plusieurs petits salons où il est possible de se retrouver tranquillement en compagnie de quelques amis. La salle principale, spacieuse, est illuminée par plusieurs lustres ornements de cristaux, alors que de grandes cheminées permettent de réchauffer efficacement la salle, même en plein cœur de l'hiver. Autour des guéridons, on retrouve des fauteuils et des canapés étant tous des plus confortables. En été, chaque table comporte en son centre un bouquet de fleurs fraîchement coupées. Une serveuse est affectée à chaque table, veillant à ce que les convives ne manquent de rien durant leur soirée et se pliant à leur moindre désir, ce qui justifie ainsi la renommée et le prestige mérité de l'établissement.

Les meilleurs orchestres de la région viennent se produire au Rocher, faisant baigner le club dans une douce atmosphère.

Les salons sont équipés de la même manière, mais éclairés de façon plus intime. Un grand rideau de velours permet aux occupants d'être plus tranquilles s'ils le désirent.

Au fond de la salle principale, une grande baie vitrée donne sur les jardins principaux du Rocher. Quelques allées se perdent parmi la végétation et les haies de peupliers taillés avec attention. Les jardins comprennent également un grand bassin ovale dans lequel s'ébattent quatre

lions des mers, qui font l'admiration de tous et la fierté du propriétaire. Enfin, à deux minutes de marche depuis le bâtiment, on arrive à un point de vue impressionnant, duquel on peut observer la quasi-totalité de la capitale et même guetter les navires arrivant dans le port.

Il n'est nul besoin de préciser que la qualité de l'établissement est indéniable, et que les plats et les boissons qu'on y sert sont parmi les meilleurs et les plus fins du pays. La spécialité de l'établissement est l'aileron de requin aux groseilles, mais le gigot aux poires est également un véritable délice pour le palais. Il est dès lors inutile de dire qu'un tel lieu est hors de prix, et que seuls les plus fortunés peuvent de permettre d'y passer leurs soirées.

« Le Dragon Tortue »

Le Dragon Tortue n'est certes pas la plus grande auberge d'Haldorf, mais c'est de loin la plus luxueuse. Une armée de domestiques et de valets de chambre est constamment aux petits soins pour tous les clients. La grande entrée. Donne sur une sorte de réception au sol marbré. Derrière un comptoir en chêne poli, deux employés s'affairent à prendre le nom des clients et à vérifier leur réservation. Et oui ! *Le Dragon Tortue* est un établissement horriblement cher, mais presque toujours complet. Mieux vaut réserver à l'avance pour réserver les mauvaises surprises.

Une fois la réception passée, on tombe sur un grand hall dont les murs sont décorés de tableaux et de tapisseries. Un vaste escalier de pierre monte jusqu'au chambres, alors que trois couloirs mènent respectivement au grand salon, au restaurant ou au petit salon. Le grand salon est le lieu de vie de l'établissement. Les clients aiment s'y retrouver pour converser devant un bon verre de vin et y fumer la pipe, notamment après le dîner. Des canapés moelleux, une décoration exquise et de nombreux petits fours attendent les clients.



Le restaurant est relativement grand. Il est composé par de petites tables rondes dont chacune possède un serveur attiré. La carte des vins est des plus complètes, on y retrouve même les meilleurs vins étrangers, très chers car fortement taxés.

Les plats les plus fameux du *Dragon Tortue* sont la Raie Manta et le Homard aux asperges, tous deux exceptionnellement cuisinés.

Le petit salon est un endroit où l'on vient pour être au calme. La bibliothèque attenante propose un grand choix de livres. Il est également possible de louer les services du scribe pour qu'il prenne en note des discours ou des ouvrages.

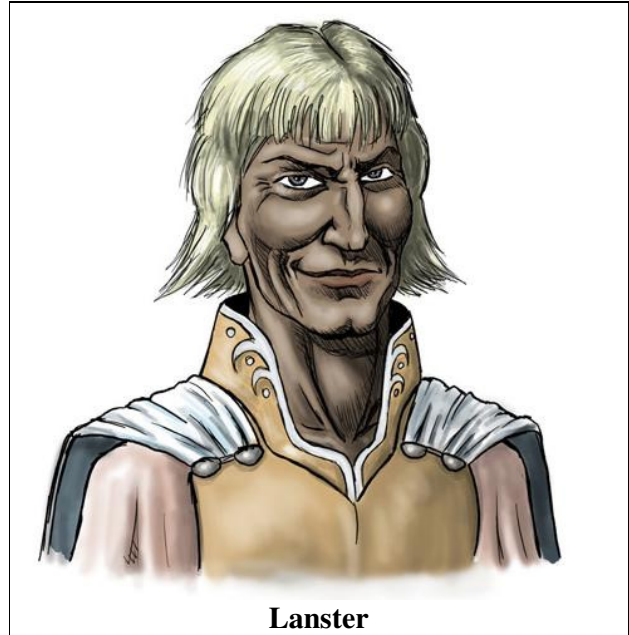
L'étage abrite les chambres, toutes plus luxueuses les unes que les autres, ainsi qu'une salle d'eau où il est possible de prendre des bains bouillonnants mais aussi de se faire masser par de ravissantes jeunes filles.

Le *Dragon Tortue* est entouré d'un petit parc agréable et boisée, qui contient également l'écurie de l'auberge. Si les clients n'ont pas de chevaux, ils pourront en louer un pour aller se balader en ville.

Enfin un service d'ordre de première importance veille à la sécurité et à la quiétude des clients.

Personnalités locales

- Engrad, chambellan du Laidge. Malgré son grand âge, Engrad est considéré à raison comme l'éminence grise du Laidge. Il a d'abord servi sous le Laidge Erron, puis sous Shirley puis sous Dahne. Sa sagesse et sa finesse d'esprit sont connues dans tout le pays. Il semble être doté d'un sixième sens et semble avoir déjoué plus d'un complot.



Lanster

- Lanster de la Maison Elwood, Mightrawlder. Personnage dont la famille est très riche, Lanster est un homme très influent et ayant de nombreux contacts dans le pays et à l'étranger. D'un naturel très hautain, il semble très sûr de lui. On le dit également versé dans les arts, l'écriture... malgré son arrogance, Lanster est un être très intelligent est un redoutable négociateur, ce qui en fait un personnage coriace et doué pour le pouvoir. Le sang des Elwood coule dans ses veines, ce qui fait qu'il est encore plus respecté. Certains pensent même qu'il ferait un très bon Laidge si la branche directe n'était pas digne de ce rôle.
- Arrol de la Maison Elwood, Mightrawlder, cousin de Lanster. Un homme obséquieux à l'extrême et réputé comme étant assez couard. Il doit sa nomination au poste de Mightrawlder grâce aux relations de son cousin, le seul apparemment à essayer d'aider la brebis galeuse de la famille.
- Crawford de la Maison Elwood, Mightrawlder. Crawford influent, Crawford est également très riche et

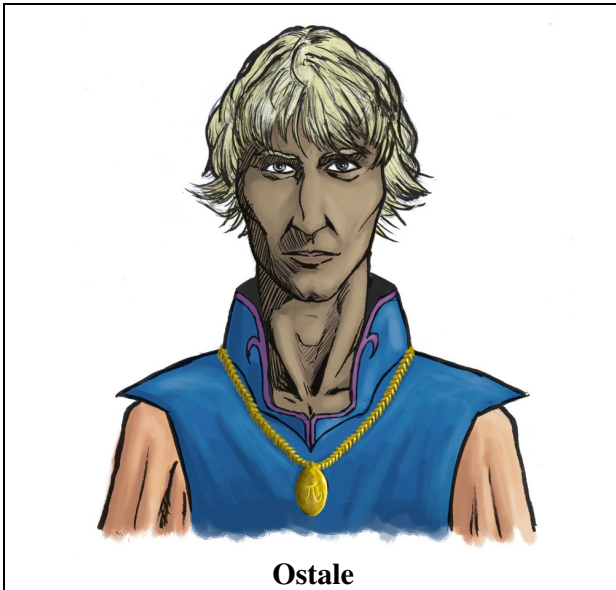


possède notamment deux propriétés dans la Ville Haute. C'est un proche du Laidge qui apprécie sa franchise et son ouverture d'esprit.

- Corwall de la Maison Elwood, Mightrawlder. Un personnage énergique et fier, lui aussi membre de la Maison du Laidge. Corwall est également reconnu pour être un combattant expérimenté.
- Alec de la Maison Rochester, beau-frère de Dahne II. Un personnage riche et important, mais malheureusement pas doté du courage animant sa sœur Lina, l'épouse du Laidge Dahne II. Alec est cependant un personnage bon vivant et également un passionné de peinture, et il est également mélomane à ses heures. Il lui arrive d'agir en tant que mécène lorsqu'il rencontre un artiste dont le talent lui plait.
- Yarsh, Magicien de la Cour. Yarsh est un homme sans âge doté d'une grande sagesse et d'une énorme expérience. Longtemps à la tête de la Troupe des Sages, il quitta son poste il y a des années lorsque Dahne II, le Laidge, lui demanda devenir le mage du château de Folworg et le jeteur privilégié de la Cour. Malgré son âge avancé, Yarsh est un des personnages les plus puissants du pays.
- Lenny, Barde. Lenny fut autrefois le favori de la haute société. Précieux et réputé pour sa plume au vitriole, il n'a pas son pareil pour cracher sur le peuple et les besogneux. Il est d'ailleurs honni par la majorité de la population de la ville. Son humour noir et son cynisme ont cependant plu un temps dans la Ville Haute, où il a encore quelques puissants mécènes. Mais sa popularité y a quand même baissé, surtout en raison de l'ascension de Lodden, que Lenny hait de tout son cœur. On trouve souvent Lenny au *Rocher*.
- Le capitaine Fletcher. C'est le chef de la Milice du Quartier de la Ville Haute. Arrogant au possible et prompt à engager des duels, il n'a encore jamais perdu.

Proche de nombreux Rawlder, Fletcher est un notable important de la ville. En tant que responsable de la Milice du Quartier riche, il vit lui aussi comme un courtisan, étant sans aucun doute le plus riche des Officiers de la ville. C'est également un habitué du *Rocher*.

- Feuille de Chêne, bouffon. Feuille de Chêne est le bouffon gnome de la Cour. Facétieux comme tout ses pairs mais loin d'être timide, Feuille de Chêne est un personnage jovial et abordable qu'on peut bien sûr rencontrer au Château de Folworg mais aussi en ville, jouant son rôle d'amuseur public près d'une fontaine sous le regard émerveillé des enfants.
- Maître Edmon, propriétaire du Dragon-Tortue. Maître Edmon a tout du cuisinier qui a réussi : l'embonpoint, la fortune, la propriété d'un des lieux les plus célèbres de la ville et la tenue impeccable de son établissement. Maître Edmon a abandonné la cuisine il y a longtemps pour se consacrer à la tenue du Dragon-Tortue lorsqu'il l'a racheté, avec pour but de maintenir la place de l'établissement dans le cœur des riches d'Haldorf. Réputé pour son bon goût (qui charme toujours les invités), Maître Edmon est un exemple de réussite pour toutes les tavernes et auberges de la ville.
- Le Général Grant : il s'agit ni plus ni moins que du Général des forces armées de la ville. Il est tout à la fois rompu aux affrontements militaires qu'aux manigances politiques sou aux soirées mondaines. Grant est un homme sévère et peu commode, appréciant toutefois le faste des fêtes avec les notables. Cela ne l'empêche toutefois pas d'être redoutable sur un champ de bataille, ni d'être un des meilleurs stratèges militaire du pays.



Ostale

- Ostale de la Maison Elwood, Mightrawlder. Ostale est un jeune et fougueux Rawlder, idéaliste et profondément bon. Il fait lui aussi partie de la grande famille Elwood en tant que cousin germain du Laidge. Ostale essaye d'utiliser au mieux son poste de Rawlder afin d'améliorer les conditions de vie des Falliens, lutter contre la corruption éventuelle et contre les abus de pouvoir. Il semble proche d'Engrad le chambellan, qui le considère comme le fils qu'il n'a jamais eu. Et avec les conseils d'Engrad, Ostale pourrait aller loin !

Brève de comptoir : chasse aux trafiquants !

- Lurminor 880 Ep. IV

Les alcoves de Millowgan bruissent que le General Grant est particulièrement remonté contre le trafic d'alcools étrangers. Malgré quelques bonnes prises, notamment celles du contrebandier Menas et de ses Cogneurs, Grant souhaite passer à la vitesse supérieure et intensifier les contrôles près des côtes de la capitale.

Bohpor 880 Ep. IV

Quand Grant dit quelque chose, il joint l'acte à la parole : une arrestation dans le cadre des trafics d'alcools étrangers vient d'être effectuée : un négociant en vin, du nom de Dempsey, a été appréhendé par la Milice. Impliqué, selon la rumeur, dans plusieurs affaires louches, il aurait notamment été identifié en rapport avec la capture des Cogneurs. En marge du procès ajourné de Ménas, leur capitaine, l'enquête se poursuit et Dempsey a été envoyé à la prison d'Haldorf, sa marchandise et son commerce saisis.

L'exercice du pouvoir

Une organisation par quartier

De part sa taille, Haldorf jouit d'un statut spécial en terme d'administration. A la tête de chaque quartier, on trouve un Lanrawlder en charge de faire régner l'ordre et la justice, ainsi qu'un Tidrawlder, élu par les Citizers du Quartier. Le Lanrawlder dispose d'une force armée qu'il exploite à sa guise pour faire régner la loi dans son quartier, sa principale mission. Le Tidrawlder est plus proche des préoccupations des résidents et est en charge du développement du quartier, tant au niveau social que commercial. Lorsque les deux Rawlders d'un même quartier ont des visions opposées, il leur devient très difficile d'administrer correctement leur territoire en raison de leurs divergences. Mais ils sont parfois obligés de composer avec ces données, car les autres Rawlders sont à l'affût de la moindre faute pour demander une mesure de destitution à la Seald.

Le Quartier de Millowgan regroupant les administrations centrales, les Rawlders de Quartier sont souvent amenés à s'y rendre. Là-bas, les fonctionnaires permanents et les prêtres de certains clergés traitent les problèmes



quotidiens de la cité et les dossiers programmés sur le long terme.

Le Conseil d'Haldorf

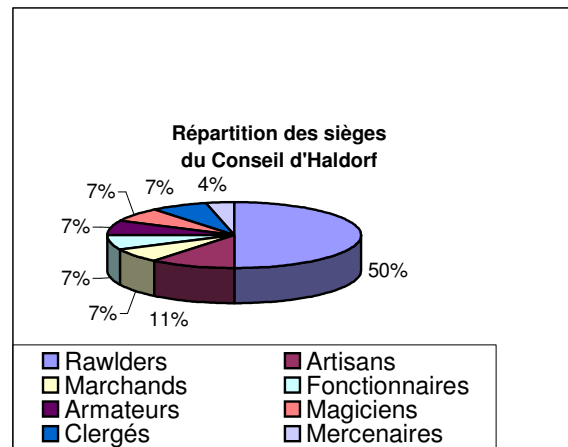
Fonctionnement

Chaque semaine, le Conseil d'Haldorf se réunit, chaque fois dans un quartier différent. Il regroupe :

- les quatorze Rawlders de la ville
- deux membres de l'Entente des Marchands Haldorfians, représentant marchands et commerçants
- Trois membres de la Guilde Artisanale Unifiée, représentant les artisans, dont l'un des membres est obligatoirement un porte-parole des forgerons
- Deux représentants des Fonctionnaires Permanents (employés administratifs de la ville, employés des ambassades, employés de la Grande Bibliothèque...)
- Deux représentants religieux (qui peuvent être amenés à changer à chaque session).
- Deux représentants des Magiciens (un de la Troupe des Sages et un des Majarchitectes)
- Deux représentants de la Confrérie des Armateurs
- Un représentant de l'AMPE

Ceci fait au total vingt-huit membres ; en cas de litige, c'est la voix du Rawlder en place depuis le plus longtemps qui est prépondérante, quelque soit son quartier d'appartenance. On y discute des problèmes de la ville, de son développement, des affaires courantes, des fêtes à venir, etc., parfois sous l'égide du Laidge qui se déplace de temps à autre pour assister au Conseil d'Haldorf, bien qu'il n'ait qu'un rôle consultatif dans l'administration de la ville. Le conseil de la Cité d'Albâtre subit parfois des pressions des marchands et des armateurs, qui insistent pour que le Conseil d'Haldorf leur octroient des

davantage de libertés et de prérogatives. La répartition des sièges peut sembler disproportionné en faveur des Rawlders, mais il faut savoir que ceux-ci sont rarement tous d'accord entre eux la majorité doit donc passer des alliances avec un voire deux autres groupes.



Membres du Conseil

Vous trouverez ci-après certains membres du conseil pour la période de jeu la plus commune dans Fall (865-895 Ep. IV). Les dates entre parenthèses représentent les dates de présence au conseil.

- Foster, Lanrawlder de la Ville Haute (875-881), un homme hautain mais efficace malgré son peu d'attrait pour les choses militaires. forcé de quitter son poste en rapport avec une vieille histoire se rapportant a son passé et dont il payera les conséquences
- Correy de la Maison Arward, Tidrawlder de la Ville Haute. Un personnage hautain et distant, qui semble avoir du mal à vraiment s'intéresser à autre chose que ses affaires personnelles. Beaucoup disent que sa nomination est due à ses excellents contacts avec les autres Rawlders. Correy peut être froid et peu commode, et sous ses airs ennuyeux, il sait se montrer curieux au possible



- lorsque le sujet l'intéresse. C'est un également grand fan de pêche au gros.
- Bestan, Lanrawlder de Millowgan. Cet homme calme et organisé, dans la force de l'âge, est un ancien militaire. Il a gardé de l'armée sa droite stature et un sens exacerbé de l'ordre et de la discipline. C'est un homme profondément loyal, sévère mais juste, relativement inflexible sur ses positions.
 - Ashley, Tidrawlder de Millowgan. Femme cultivée et posée, Ashley, malgré la quarantaine passée à garder de sa prestance et de sa classe d'antan, lorsqu'elle travaillait comme tenancière d'auberge. Elle a cependant amassé un bon pécule, a fait un bon mariage et s'est par la suite lancée dans la politique.
 - Ambison, Tidrawlder de Fistral. Personnage fantasque et paternaliste, cet homme riche et aux excellents contacts est connu pour être obsédé par la justice. Accusant un embonpoint et un physique disgracieux, il est cependant toujours accompagné de jolies jeunes femmes. On le dit terrorisé par la peur de vieillir, et on prétend qu'il achèterait des élixirs de jouvence à prix d'or.
 - Lidania, Lanrawlder de Fistral. Une femme de caractère réputée querelleuse et froide. Elle tient son rôle avec conviction et rigueur, et ne se laisse pas marcher sur les pieds. Elle entretient d'excellents rapports avec les Miliciens de son quartier et tient à faire respecter l'ordre autant que faire ce peut.
 - Medlen, Tidrawlder d'Agerltarn. Cet ancien négociant en métaux précieux s'est lancé dans la politique aux alentours de la quarantaine. Il défend ardemment les intérêts de son quartier et est réputé très dur en affaires. Il est très apprécié dans le quartier par les habitants comme par les marchands et possède ainsi de très solides liens avec l'Entente des Marchands Haldorfians
 - Geldas, Lanrawlder d'Ageltarn. Il exerce sa fonction avec le plus de sérieux possible. Avec l'aide du Commandant Daring, il a renforcé les contrôles des marchands (gare aux fausses patentes !), poursuivi les vendeurs à la sauvette et rendu le quartier bien plus sûr. Ageltarn étant le quartier où il s'échange le plus de richesse, Geldas a tenu à améliorer la sécurité et la poursuite des tire-laines et autres agresseurs.
 - Ruth de la Maison Coverdale, Tirawlder de Milsom. Ruth est une vieille dame malicieuse qui semble toujours avoir fait partie de la vie politique de la Cité d'Albâtre. C'est d'ailleurs son deuxième poste de Rawlder (elle occupa un poste à Fistral pendant de longues années, et prodigue des conseils intempestifs sur la façon de gérer le quartier). Bien qu'agée, Iniris à toute sa tête et sait se montrer d'une redoutable efficacité.
 - Aldarys, Landrawlder de Milsom. Ce demi-elfe rusé et expérimenté est réputé pour sa capacité à obtenir des compromis et à nager dans l'environnement politique d'Haldorf. Ancien fonctionnaire, il a ensuite obtenu des charges assez importantes au Château de Folworg puis à la Seald. Il a suffisamment manœuvré pour se constituer un bon pécule ainsi et s'est forgé de solides contacts, suffisamment en tout cas pour bénéficier de l'influence de ses amis pour obtenir ce poste.
 - Borron, Lanrawlder de Rindale. Un Rawlder réputé laxiste mais qui a tellement fort à faire dans son quartier qu'il est difficile de lui reprocher de ne pas faire le maximum. Borron a lui aussi de solides appuis à la Seald, sans lesquels il aurait peut-être dû quitter son confortable fauteuil plus tôt.
 - Jedder, Tidrawlder de Rindale. Un filou de la pire espèce, dont les mauvaises langues disent qu'il doit son poste à ses contacts dans la pègre locale. Jedder est connu pour apparaître toujours conciliant et obséquieux, mais ceux qui le connaissent savent que ce n'est qu'une



façade et que sous ses sourires, Jedder ne se laisse pas facilement convaincre, et encore moins intimider.

- Sullivan, Lanrawlder de Watenlath. Ancien capitaine de la Marine Militaire, Sullivan est un homme âgé et bourru mais réputé pour sa droiture. Il est cependant d'un caractère exécrationnel et bien qu'efficace à son poste, il est peu apprécié des autres Rawlders ainsi que des fonctionnaires. Sullivan est réputé pour ses colères, surtout lorsque l'inefficacité de l'Armée est avérée. Il a un rôle important car il coordonne la défense du port.
- Walhin de la Maison des Orzing, Tidrawlder de Watenlath. Wahlin est un riche armateur indépendant qui en plus de son immense fortune, possède un don certain pour diriger. Ayant toute sa vie été un passionné de la mer, il a bien évidemment accepté la charge de Tirawlder du quartier du Port. Il se montre très respectueux des lois et fait tout ce qui est possible pour dynamiser l'activité du grand port. Il apprécie les longues balades en mer, lorsque son emploi du temps le permet. Il s'entend bien évidemment très bien avec les Armateurs.
- Torkaine, représentant de la Guilde Artisanale Unifiée (864-887). Ancien forgeron très émérite, certainement le plus renommé d'Haldorf, il s'est lancé dans la représentation politique des Artisans lorsqu'il a laissé le soin à ses fils de s'occuper de sa grande forge. Ancien joueur de Shefeld, il fut également entraîneur de l'équipe des Marteaux de Fer. Malgré son âge, Torkaine est encore un personnage imposant et puissant, à qui il vaut mieux éviter de chercher querelle. Fort heureusement, l'homme est honnête et intelligent, et il évite soigneusement les discussions oisives ou les joutes verbales dans lesquelles beaucoup d'autres membres du conseil n'hésitent pas à se

lancer. De par son passé aventureux (avant d'ouvrir sa forge en 840 Ep. IV), il est très apprécié de l'AMPE, où sa réussite et sa reconversion sont souvent citées en exemple.



- Kilbane, Majarchitecte. Kilbane est le représentant des Majarchitectes auprès du Conseil d'Haldorf. C'est un homme encore jeune et parmi les plus doués de sa guilde sur Haldorf. Considéré comme un petit génie de la construction, il peut parfois être un peu impétueux, voire hautain, mais il est très intelligent et la plupart du temps opte pour de sages solutions pour la ville. Il s'oppose cependant souvent aux Armateurs.
- Taldorn de la Maison des Orzing, représentant de la Troupe des Sages. Ce vieil homme est cependant encore en excellente santé. Il est le dirigeant principal de la Troupe des Sages, et à la réputation d'être un homme des plus intelligents, mais également des plus implacables, à tel point qu'on dit qu'il dirige la guilde d'une main de fer dans un gant de velours. Peu de gens ont eu l'occasion de voir Taldorn à l'œuvre



- avec sa magie, mais il paraît qu'il est redoutable.
- Le Maitre-Marchand Garrel, Membre de l'Entente des Marchands Haldorfians. Garrel est un homme pour qui le mot « affaires » est le mot le plus sérieux au monde. Réputé intraitable en affaire, il possède pas moins de huit échoppes dans Ageltarn, certaines dans le textile, d'autres dans le cuir et d'autre dans le commerce de céréales. Autant dire qu'il est autant connu pour sa réussite que pour sa capacité à s'adapter à tout type de secteur. Probablement l'un des marchands les plus en vue et les plus riches d'Haldorf, il est prompt à changer ses alliances au Conseil d'Haldorf, pourvu que le partisan qu'il soutienne défendent les intérêts des marchands, ou alors promeuve les conditions du commerce à Haldorf. Garrel à également deux filles à marier, mais soucieux d'écartier d'elles les vautours attirés par la fortune, il ne leur permet pas facilement de sortir...
 - Le Maitre-Marchand Aulrion, Membre de l'Entente des Marchands Haldorfians. Aulrion est homme déjà âgé mais encore très virulent au Conseil. A l'Entente des Marchands Haldorfians, il est le spécialiste du commercer extérieur, et tout ce qui touche avec les relations commerciales avec les pays étrangers l'intéressent. Il est cependant obsédé par la peur que les productions étrangères sont bons marchés de moins bonne qualité que les produits Falliens, aussi milite-t-il toujours pour des augmentations des droits de douanes sur les importations, et le soutien aux marchands parvenant à développer des courants d'affaires avec l'étranger.
 - Ilgon, membre de la Confrérie des Armateurs. Encore un négociateur expérimenté. Il n'aime évidemment pas les Majarchitectes mais évite d'être trop virulents afin de ne pas compromettre ses appuis. Dans la force de l'âge, il utilise son expérience pour tisser des liens solides avec les gens ayant des vues communes avec lui.
 - Werner, membre de la Confrérie des Armateurs. Il n'a pas la diplomatie et la ruse d'Ilgon. Amateur de beuverie, parlant fort et mettant en avant sa virilité, Werner est tout simplement « contre toutes ces couilles moles de jeteur de magie et autres transformeurs de grenouilles ». inutile de dire que son tempérament et sa grossièreté, surtout envers les magiciens, lui ont déjà joué bien des tours. Il a même fallut être remplacé au conseil. Mais il possède d'excellents rapports avec l'Armée à qui il fournit des navires pour les traversées.
 - Jarin, représentant des fonctionnaires permanents. Jarin est un des scribes travaillant à la Grande Bibliothèque. Il est réputé calme et sage, n'ayant jamais un mot plus haut que l'autre.
 - Kaldane, représentant des fonctionnaires permanents. Kaldane est employée à la section administrative de la Prison d'Haldorf. Femme dans un milieu d'homme, elle s'en tire relativement bien et ne se laisse pas marcher sur les pieds.
 - Dicowl, représentant de la Guilde Artisanale Unifiée. Dicowl est reconnu comme un menuisier de talent sur la ville. Il possède une scierie, une menuiserie, de nombreux employé et d'importants contacts avec les groupes de bûcherons à l'extérieur de la ville. Dicowl tient plus du prospère marchand que du modeste artisan, mais il fait autorité en matière de menuiserie et représente donc la Guilde Artisanale Unifiée
 - Nelly, représentante de la Guilde Artisanale Unifiée. Nelly possède un atelier de poterie et n'est pas vraiment riche, mais son travail est reconnu dans le milieu. Plus que la richesse ou la gloire, elle cherche à ce que le travail des artisans de la ville soit mieux reconnu et les conditions de travail facilitées.



- Jok, représentant de l'AMPE. Jok représente et soutient les mercenaires de tous poils et défend aussi les intérêts des Halgers. Il ne soutient personne en particulier au Conseil, son rôle lui permettant de changer d'alliés selon les sujets débattus. Son unique problème est le fait qu'il remette toujours le rôle important des Mercenaires sur le tapis et de leurs services pour la ville.
- Deux membres religieux, les clergés s'entendant pour envoyer deux des grands prêtres de la ville à chaque session du Conseil.

Les forces armées d'Haldorf

Les forces armées de Fall comptent plus de vingt mille soldats inégalement répartis entre les différents quartiers. Les quartiers les mieux lotis sont La Ville Haute, Millowgan, Watenlath, Ageltarn puis Fistral. Viennent en queue de peloton Milsom puis Rindale.

En cas de besoin, la ville peut faire appel aux nombreux mercenaires de passage dans la Cité d'Albâtre. La principale mission de l'Armée étant de faire régner l'ordre, cette dernière n'hésite pas à faire appel aux Halgers de la ville lorsque elle n'a que peu de temps à accorder aux enquêtes.

Le Commerce Haldorfian

Capitale et plus grand port du pays, Haldorf profite pleinement de sa situation commerciale exceptionnelle. A toute époque de l'année, les magasins, boutiques et autres échoppes ne manquent de rien ; Haldorf a d'ailleurs la réputation d'être une ville où l'on trouve de tout et à toute heure. Les magasins restent en effet ouverts jusqu'au milieu de la soirée, et il n'est pas rare non plus que certains marchands

parviennent à fournir certains produits interdits, comme le poison ou les arbalètes de poing.

La ville est une grande productrice de poissons, via ses nombreux pêcheurs ; On trouve également des vêtements, des soieries, du cuir et des armes d'excellentes qualités.

La Cité d'Albâtre importe principalement de l'Aspen, des pierres, du bois et des céréales ; d'ailleurs, si la ville était assiégée longtemps par la voie terrestre, Haldorf pourrait tenir des jours et des jours grâce à ses réserves et à ses pêcheurs. Mais si l'accès à la mer lui était complètement condamné, nul doute que la Cité d'Albâtre aurait bien plus de mal à soutenir un siège persistant.

Les principales voies commerciales du pays, qu'elles soient terrestres ou maritimes, mènent à Haldorf, ce qui fait que la ville est des plus riches et les marchands, prospères, en tirent des conséquences : positives, car leur niveau de vie est élevé ; négatives, car ils sont des cibles de choix pour les voleurs et les cambrioleurs et subissent parfois des rackets. Pour contrer ces effets nocifs, les commerçants se sont dotés d'organisations ayant pour but la défense de leurs intérêts :

- l'Entente des Marchands Haldorfians : cette association regroupe les principaux marchands et commerçants de la ville. Elle défend les intérêts de ses membres auprès du Conseil d'Haldorf, auquel elle bénéficie de deux sièges. L'Entente des Marchands Haldorfians est dirigée par un groupe de cinq représentants, qu'on nomme Maître-Marchands. Ils sont normalement élus à vie, à moins que quatre Maître-Marchands ne décident de la révocation du cinquième.
- la Guilde Artisanale Unifiée, qui regroupe les doléances des différentes guildes de métiers de la ville (comme la puissante Guilde des Forgerons, le Regroupement des Joailliers, etc.)



Autres organisations de la Cité d'Albâtre

En dehors des Guildes de Roublard et de Marchands, dont nous avons parlé plus haut, d'autres organisations sont présentes à Haldorf : les Clergés, l'Association pour des Mercenaires Puissants et Equipés, les Halgers et la Troupe des Sages.

L'AMPE

Anciennement appelé AMF (Association des Mercenaires Falliens), l'AMPE a changé son nom pour opter pour quelque chose de plus dynamique et de moderne : l'Association pour des Mercenaires Puissants et Equipés (AMPE). Sorte de syndicat des mercenaires et aventuriers d'Haldorf, elle a plusieurs missions :

- Représenter les Halgers de la ville auprès du Conseil d'Haldorf
- Jouer les médiateurs dans les querelles entre les différentes Halgers de la ville
- Proposer des emplois aux mercenaires indépendants
- Proposer matériel et équipement aux mercenaires et aux Halgers, avec parfois des prix de gros.

Après avoir été longtemps dans le quartier d'Ageltarn, les locaux de l'AMPE se trouvent depuis 851 Ep. IV dans le quartier de Millowgan, ou plutôt à la périphérie du quartier. C'est un grand bâtiment de pierre au toit plat, assez récent. Au rez-de-chaussée, un grand hall accueille les mercenaires de passage ou les membres de la Halger. Le hall est circulaire et rempli de colonnes en bois. Il y a toujours énormément d'aventuriers de passage en train de discuter les uns avec les autres ou de regarder sur les colonnes de bois. En effet, de nombreux petits morceaux de parchemins sont attachés sur les colonnes : la plupart d'entre eux sont en réalité des offres d'emplois à destination des

mercenaires. Les employeurs sont soit des personnes n'ayant pas les moyens d'utiliser une Halger, soit des personnes souhaitant une très grande discrétion et préférant utiliser des mercenaires peu regardant et peu curieux à une Halger plus administrative et conservant des traces.

Le premier étage est également accessible aux mercenaires. On y trouve un dépôt-vente et un entrepôt d'armes et de matériel d'aventuriers. On peut bien sûr y acheter de l'équipement, et avec un peu de chance, on peut parfois tomber sur des objets magiques mineurs, notamment quelques potions. Il y a toujours pas mal de vacarme dans les salles et nombre d'aventuriers inspectent et testent des armes, boucliers, armures ou autre pièce d'équipement allant de la lanterne au sac à dos.

Autant il est possible de rencontrer un grand nombre de mercenaires de tous poils dans les couloirs du premier étage ou dans le grand hall du rez-de-chaussée, autant le second étage est étroitement surveillé et les aventuriers interdits de séjour. Ce second étage abrite en effet le service administratif de l'AMPE. C'est ici que sont discrètement les gens d'importance souhaitant traiter une affaire avec l'AMPE ou encore les Halgers elles-mêmes souhaitant procéder à un échange d'informations ou à une réunion secrète pour parler des agissements douteux d'un concurrent.

L'AMPE est principalement financée par les redevances obligatoires que lui versent les Halgers. Cette redevance est annuelle, mais peut être payée en deux fois si besoin.

Afin de pouvoir bénéficier des avantages et du soutien de l'AMPE en cas de problème, les mercenaires de la ville payent eux aussi une petite adhésion, renouvelable chaque année.



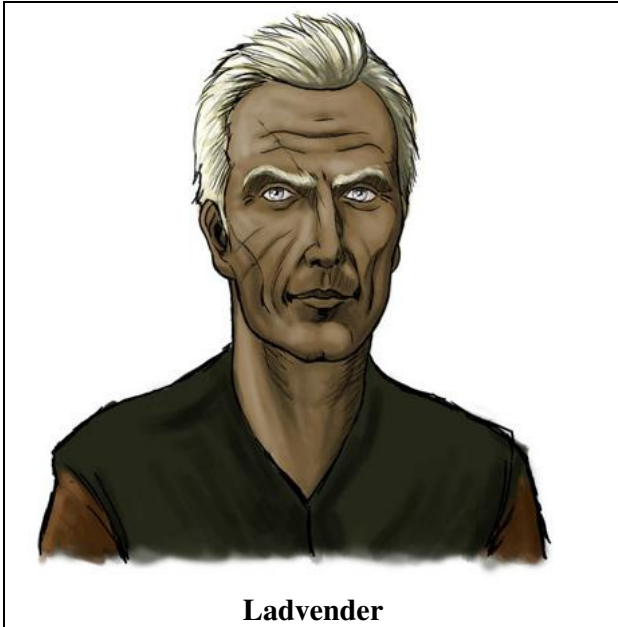
Les Halgers

On trouve une demi-douzaine d'agences d'aventuriers assermentées à Fall, mais seules quelques-unes ont suffisamment d'importance de par leur vécu et leur renommée pour être présentée ici :

- Valden : Cette Halger est la plus vieille et sans doute la plus prestigieuse Halger de la Cité d'Albâtre. On reconnaît aisément ses membres aux longs manteaux de cuir qu'ils portent lorsqu'ils sont en mission. Bien qu'ayant son quartier général dans Millowgan, la Halger de Valden effectue des missions dans tout Haldorf et même au dehors. Les membres sont triés sur le volet et représentent une élite en matière d'aventuriers. Mais il ne faut pas croire pour autant que la Halger ne s'intéresse qu'aux missions les plus périlleuses ; les missions les plus simples sont également considérées car elles permettent à Valden de tester et d'évaluer ses nouvelles recrues et tous les membres potentiels, qu'elle fait cependant encadrer par un membre plus aguerris.
- Trustel : cette Halger de taille moyenne existe cependant depuis bien des années. Elle accepte bien sûr tout type de mission mais s'est spécialisée dans les missions d'escorte de marchands. Ses membres sont peu nombreux mais relativement habiles. Nombre d'entre eux sont d'excellents marins, car de nombreuses missions amène la Halger de Trustel à réaliser des escortes pour des navires marchands. Cette Halger possède également quelques bateaux, petits mais rapides, pour quelques missions. L'Administration Haldorfienne a déjà fait appel à cette Halger pour démanteler des réseaux côtiers de contrebande. Le Quartier général de la Halger de Trustel est situé sur le port, non loin de la capitainerie.
- Asvear : la Halger de Asvear est le concurrent le plus sérieux de la Halger de Valden. Ses membres portent tous des capes d'un gris très clair lorsqu'ils sont en missions, ce qui leur a valu le surnom de « Capes Grises ». La Halger d'Asvear ne travaille exclusivement que sur Haldorf, mais possède des accords avec des Halgers d'autres villes lorsqu'on lui confie une mission loin de la capitale. Les membres de la Halger d'Asvear sont réputés pour leur polyvalence mais aussi pour leur grande discrétion. Cette Halger-ci possède elle aussi son siège à Millowgan.
- Ortains : cette Halger autrefois fort reconnue est aujourd'hui un peu en difficulté. Ses meilleurs membres sont fréquemment débauchés par d'autres Halger, et les résultats d'Ortains ne sont plus ce qu'ils étaient autrefois. Toutefois, cette Halger est désormais connue pour laisser sa chance à des aventuriers moins expérimentés et pour pratiquer des tarifs plus abordables. La Halger en est parfois réduite à travailler pour des groupements de marins ou de paysans et même à la surveillance d'entrepôts lorsque les temps sont durs. Autrefois dans Ageltarn, le siège de la compagnie est désormais situé dans le quartier de Milsom.
- Archster : une Halger dynamique en progression constante, dont les dirigeants sont assez ambitieux. Actuellement actifs uniquement sur Haldorf, la Halger d'Archster envisage de s'implanter dans tout le sud du pays pour y renforcer sa renommée et son rayon d'action. Le quartier général de la Halger est situé à Ageltarn.
- Ladvender : Cette petite Halger récente, du nom de son fondateur, commence à faire un peu parler d'elle. Son dirigeant semble avoir le nez creux pour dégoter quelques aventuriers prometteurs. La renommée de la Halger de Ladvender est en train de s'accroître à mesure que les missions couronnées de succès



d'accumulent. La Halger, dont le siège est situé à Fistral, a la réputation d'avoir une ambiance familiale et ses membres jouissent de relations conviviales entre eux.



Ladvender

La Troupe des Sages

Cette Guilde de Magiciens Haldorfians recrute et forme de futurs magiciens, mais est surtout un excellent réseau pour les magiciens de la ville qui peuvent communiquer et échanger bon nombre de recherches et discuter sur la science, la philosophie ou la magie. Chaque membre forme lui-même un ou deux apprentis à la fois au maximum ; il est libre dans le choix de ses apprentis, mais beaucoup des jeunes mages sont issus des familles de patriciens de la cité. Initialement, la Troupe des Sages était un groupement actif de jeunes mages souhaitant être impliqués dans la vie publique de la ville et apporter leur contribution à l'édifice de la ville d'Haldorf. Avec les années, la Troupe des Sages ressemble aujourd'hui plus à un club pour magiciens plutôt aisés qu'à un véritable groupe consultatif. La Troupe conserve cependant un siège au Conseil d'Haldorf, aussi, parfois, selon

la personnalité de son représentant, la guilde de Magicien soumet quelques projets au Conseil d'Haldorf. Auprès de ce dernier, le crédit de la Troupe des Sages reste important, car il s'agit tout de même de l'association indépendante regroupant les plus puissants magiciens de la ville.

Les Confrères de l'Aube

Cette petite association de magiciens s'est formée en 874 Ep. IV, un peu par rejet de la politique attentiste menée par la Troupe des Sages. Ce petit groupe se compose de jeunes magiciens contestataires, et la Troupe des Sages comme le pouvoir en place les trouve virulents et les surveillent étroitement. Les Confrères de l'Aube (par référence aux premières réunions du noyau dur, qui avaient lieu à l'aube) souhaitent que les magiciens prennent leur responsabilité et aient plus d'influence dans la Cité de d'Albâtre. Ils reprochent souvent les attitudes hypocrites des Rawlders et sont pour l'utilisation massive de magie pour ce qui est du bien de la cité, dans les procès, les administrations, etc. Les Confrères de l'Aube sont cependant peu nombreux et manquent cruellement de moyens et de crédit auprès des personnes influentes de la ville.





D'autres éléments remarquables

Cette partie reprend principalement quelques bâtiments importants et autres lieux remarquables

Les Tours Extérieures

Haldorf inclut également deux petites collines juste à l'extérieur de la cité sur lesquels on trouve quelques autres bâtiments et une tour carrée de bonne taille sur chaque colline. L'une de ces collines est au nord de la ville, l'autre à l'ouest

Le Phare de Piren

Au large du port, à l'entrée de la Baie d'Haldorf, se tient un fier bâtiment de pierre blanche aux reflets bleutée, en raison de la superbe mosaïque l'ornementant : il s'agit du Phare de Piren, également connu sous le nom de Grand Phare d'Haldorf. Il s'agit la aussi d'une œuvre des Majarchitectes. Un feu permanent et magique y brûle continuellement, mais on le voit bien sûr surtout de nuit. Cette source de lumière impressionnante guide en toute sécurité les navires arrivant nuitamment vers le port d'Haldorf. En effet, il existe des récifs dans cette zone et de nuit, sans éclairage, les navires risqueraient de s'échouer sur les rochers ; A deux reprises, lors d'attaques maritimes, le phare fut exceptionnellement éteints, et les navires qui tentaient de pénétrer à Haldorf par la mer s'échouèrent puis coulèrent avant même d'avoir atteint la côte. Le Phare de Piren est également une merveille architecturale, comportant un gigantesque escalier interne et un autre escalier externe, mais aussi un astucieux système de nacelles et de poulie qui, un peu à la manière d'un ascenseur, permet de monter sans effort en haut du phare. Une importante garnison de soldats de l'Armée a la charge de la protection

du Phare. Ceux-ci sont solidement armés et disposent de balistes installées sur le toit du bâtiment.

Les équipes de Shefeld

La coupe d'Haldorf

Il existe dix équipes participant à la coupe d'Haldorf. La saison du Shefeld dure tout le printemps et l'été. Les équipes sont placées dans deux poules de cinq, et s'opposent entre elles une seule fois. Chaque équipe joue donc quatre matches. Les deux premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour les demi-finales, les autres jouent des matches de classement. Chaque équipe joue en général 10 matches par saison, à raison d'un match par semaine.

L'équipe remportant la finale est sacrée championne d'Haldorf. En cas d'égalité, la troupe ayant marqué le plus de points dans toute la saison est déclarée vainqueur.

Il existe aussi des équipes mineures, qui ne participent pas au à la coupe d'Haldorf, mais qui organisent parfois une ou deux parties entre elles.

Présentation des Troupes du championnat d'Haldorf

- Les Marteaux de Fer : c'est l'équipe des forgerons et des armuriers. Ses joueurs sont réputés pour leur puissance athlétique, mais aussi pour leur lenteur. L'équipe peut compter sur le soutien de la Guilde des Forgerons.
- Les Grands Bâtitseurs : c'est l'équipe des maçons, manouvriers et autres contremaîtres. Les joueurs sont eux aussi plutôt physique, mais réputé maladroits dans la finition.
- Les Lances d'Haldorf : l'équipe des soldats. Ses joueurs, tous membres de l'Armée, bénéficient souvent de conditions spéciales et d'équipement de



qualité afin de pouvoir d'entraîner entre les matches. L'équipe est souvent très forte, sans véritable point faible, si ce n'est que le public la boude un peu. Sans être hostile aux soldats, la population ne s'enflamme pas vraiment pour eux et ne s'identifie pas à ses joueurs.

- Les Requins Blancs: voici l'équipe des pêcheurs d'Haldorf. Ses joueurs sont réputés habiles mais peu endurants. L'équipe peut cependant compter sur un fort soutien de la population
- Les Loups de Mer : l'équipe des marins. Ses membres sont d'excellents nageurs mais souffrent traditionnellement d'une faible défense.
- Les Officiels : l'équipe des fonctionnaires est traditionnellement la plus faible de toutes les équipes de la ville, malgré son matériel de qualité.
- Les Castagneurs : l'équipe des dockers possède une très bonne organisation mais est aussi réputé pour ses coups de Jarnac
- Rindale : la dernière équipe à avoir vu le jour est celle du quartier de Rindale. Des habitants, lassés de ne pas avoir d'équipe dans laquelle se reconnaître, ont monté leur propre équipe. Les joueurs sont réputés courageux et ne lâchant jamais rien, mais sont aussi un peu tricheurs et particulièrement revanchards.
- Dalkers : l'équipe des ouvriers des chantiers navals ont une bonne défense, mais sont parfois défaillant au niveau du mental
- Les Manieurs intrépides : l'équipe des artisans est une équipe équilibrée manquant cependant d'un peu de puissance physique. Elle est bien sûr soutenue par la Guilde Artisanale Unifiée (voir note de campagne n°6)



Brève de Comptoir : l'ouverture de la saison de Shefeld ! - Uronor 881 Ep. IV

La saison de Shefeld va bientôt s'ouvrir et toutes les équipes sont en phase finale d'entraînement.

L'évènement de ce début de saison est sans conteste la situation de l'Implaccable. Le célèbre joueur, après avoir failli prendre sa retraite, prendra bien part à la compétition cette année. Mais il change d'équipes et quitte les Dalkers (ouvriers du chantier navals), l'équipe Championne en titre. Il rejoint l'équipe de Rindale. Ses anciens coéquipiers sont furieux et s'estiment trahis par leur ancien capitaine.

Mais Igen, le célèbre expert du Shefeld, commente depuis son repaire, la taverne du Singe Joueur : « *La compétition cette année n'en aura que plus d'interet ! Même sans l'Implaccable, les Dalkers restent la meilleure équipe ! Nous allons voir aussi comment Rindale intègre l'Implaccable. Et d'autres équipes seront aussi à suivre !* »



CHAPITRE VI

Autres Lieux

Venez découvrir les autres villes d' Fall, notamment Herdwich ou Alvaster, ainsi que d'autres lieux remarquables de Fall, comme les Iles Maudites ou encore les Ponts Magiques, surprenantes et impressionnantes créations des Majarchitectes...



Herdwich

« *Prospérité à ceux qui font labour* »

Devise de la ville d'Herdwich

Présentation

Herdwich est la capitale de la région de l'Alderry. Il s'agit d'une ville dynamique et florissante, poussée par des productions locales de qualité. La ville est une étape commerciale de plus en plus populaire en provenance et à destination d'Alvaster. Mais depuis peu, le commerce avec les pays étrangers se développe rapidement, notamment avec des Terres du Nord, Holmar et même Etangard.

Forte de cinquante mille âmes, plus environ 5% à 10% de saisonniers pendant les périodes de récoltes de céréales, la ville doit faire face de plus en plus à un problème de place. Elle commence à s'étendre en dehors de ses murailles. Appelés les Wichois, les habitants d'Herdwich sont principalement humains, mais on trouve toutefois une forte communauté naine et une petite communauté elfe. Les Nains sont surtout présents dans la brasserie et l'orfèvrerie, les elfes seulement dans l'orfèvrerie.

Ressources et Commerce

Herdwich vit principalement de la production et de la vente d'alcool, de bijoux, de poissons, de légumes et de céréales.

L'orfèvrerie est sans conteste le fleuron des ressources d'Herdwich. Les fabricants locaux sont reconnus depuis longtemps comme des maîtres-artisans hors-pairs, qui se sont faits les spécialistes des bijoux en coquillage, à base de perle, de coraux ou d'étoiles de mer et rehaussés de pierres précieuses.

Comme les humains d'Herdwich se sont fait une spécialité des différents types de bijoux, ils ont attiré, au fil des années, une concurrence des races humanoïdes. Des Nains et des Elfes se sont installés à Herdwich et proposent leurs également les bijoux de leur races. Ils ont même adapté certaines des techniques des Humains d'Herdwich et proposent désormais des produits nains ou elfes à base de coquillage ou de perles.

Les alcools (et notamment la bière) représentent la deuxième spécialité d'Herdwich et de sa région. La boisson la plus populaire est la Dirlest, une bière à base de jus de coquillages. Ces coquillages sont très particuliers et aisément reconnaissables à leur couleur orange. Ceux-ci sont pêchés sur les côtes de l'Alderry et approvisionnés à Herdwich, où les brasseurs les achètent à bon prix pour produire la Dirlest. Comme pour l'orfèvrerie, certains Nains se sont installés à Herdwich initialement pour proposer leurs talents de brasseurs. Mais désormais, ils proposent des célèbres bières naines, et depuis quelques années, concurrencent la Dirlest avec des bières de leur cru à base de crustacés (Bière du Crabe). Ils importent également de la Bière Brune des Terres du Nord, produits par leurs cousins nains de ce pays.

La pêche représente aussi une activité importante d'Herdwich, notamment la pêche de la Raie Manta. D'autres poissons comme les raies (normales) et les merlans sont assez populaires sur Herdwich. Enfin, les alentours de la ville sont propices à la culture de céréales et de légumes variés.

L'exercice du pouvoir à Herdwich

Le dirigeant officiel de la ville est le Lanrawlder d'Herdwich. Toutefois, dans les faits, c'est le Conseil des Rawlders d'Herdwich, qui dirige. Il s'appuie toutefois sur un autre conseil, le Conseil de Cité, pour de nombreux sujets.

Les Rawlders sont au nombre de sept : le Lanrawlder, les quatre Tidrawlders de quartier et



de deux Mightrawlders. Le Lanrawlder possède deux voix dans le Conseil des Rawlders et chacun des autres Rawlders pèse pour une voix.

Le Conseil de Cité se compose de sept membres : un représentant des marchands de la ville, un représentant des clergés, un représentant des Majarchitectes, un représentant des orfèvres, un représentant des brasseurs, un représentant des producteurs de céréales et un représentant des pêcheurs. Le Conseil de Cité peut envoyer des avis et des recommandations au Conseil des Rawlders. C'est également le Conseil de Cité qui envoie la plupart des doléances sur lesquelles les Rawlders devront statuer (sauf tout ce qui touche à la politique nationale).

Le Lanrawlder s'appuie sur une force armée d'environ deux mille hommes pour faire régner l'ordre dans la ville. L'Armée est renforcée par quelques unités d'élite :

- Deux cents Arbalétriers lourds d'Elite
- Trente Sapeurs spécialisés dans la destruction de navire ennemis, renforcés par une douzaine de magiciens.

Le Shefeld à Herdwich

La ville compte quatre équipes officielles pour ce sport : Les Brasseurs, les Coquilles, Les Précieux et l'équipe de la Canne. Vous trouverez plus de renseignements sur ces équipes dans le *Guide du Shefeld*.

Quartier des Flots

Présentation

Ce quartier est celui du port de la ville. Il s'agit du quartier le plus modeste de la ville, où vivent entassés les pêcheurs, les paysans travaillant à l'extérieur de la ville, les ouvriers et les artisans peu fortunés. Il s'agit sans conteste du quartier le

plus malfamé de la ville, et quelques guildes s'activent pour faire croître leur influence dans le quartier.

Le port draine bien sûr l'activité la plus importante du quartier, avec son lot de dockers, d'ouvriers, de marins ou de pêcheurs.

Le Quartier des Flots est de loin le plus grand quartier en termes de population. La criminalité, comme expliquée plus haut, est plus visible que dans le reste de la ville, ne serait-ce que par la présence des prostituées qui travaillent sur trois axes principaux du quartier : les Quais, La Rue de Kelwich (elle-même perpendiculaire aux Quais) et la Rue des Ecailleurs.

On trouve aussi un bon nombre de vendeurs à la sauvette cherchant à écouler des marchandises volées ou interdites, ou encore quelques gros bras avinés cherchant la bagarre.

Organisations et lieux remarquables

- La Rue de Kelwich : cette guilde de roubards tire son nom de la rue considérée comme son quartier général, qui relie notamment les docks du port aux zones les plus pauvres et les plus mal fréquentées du quartier. Elle compte une quarantaine de membres dont deux ou trois ensorceleurs. Ses activités principales sont le racket et le proxénétisme. (voir la note de campagne n° 4)
- La Lame de Fond, Temple de Dakrel' : un important lieu de culte de Dakrel' est implanté dans la cité depuis les origines. Le vénérable bâtiment se tient au bout du port, face à la mer, sur une petite avancée rocheuse. Le temple a été rénové et modernisé par les Majarchitectes en 862 Ep. IV. Ces derniers ont ajouté certaines fonctionnalités déjà présentes dans le temple de Dakrel' à Haldorf. A la demande des prêtres, ils ont également conçu un phare dans l'une des tours du



temple. Le phare est désormais régi et entretenu par les prêtres de Dakrel’.

- Le Poisson-Scie est une des seules auberges du quartier (si ce n’est la seule) à être vaguement fréquentable. Les rumeurs locales racontent que le propriétaire verse chaque mois un important pourcentage de son chiffre d’affaires à la Rue de Kelwich pour avoir un semblant de protection et de paix. Les couches ici sont tout juste acceptables, mais au moins ici la propreté est de mise et l’équipe travaillant ici fait son possible pour satisfaire les clients qui peuvent payer. Les autres sont en revanche jetés dehors sans ménagement...
- Le Gobelin Dansant, la Tête de Cerf, l’Auberge des Quais et Le Petit Ecailleur sont toutes des auberges miteuses et sales, mais qui proposent des dortoirs à des prix très modiques. Nombreux sont les marins de passage qui trainent dans ces auberges, à la recherche d’alcool, de femmes et de rixes.
- Capitaine Russel : Ce vieux capitaine sans âge n’a pas plus pris la mer depuis de nombreuses années, mais il reste une mine se savoir sur les navires, les pirates ou les forces maritimes du pays.

Personnalités locales

- Stanley, chef de la Rue de Kelwich : Dirigeant ouvertement la guilde, les rumeurs racontent qu’il verserait quelques pots-de-vin à la Milice locale pour ne pas être trop inquiété... Réputé brutal mais malin, il dirige sa guilde d’une poigne de fer. (voir note de campagne n° 4)
- Le Tidrawlder Irold : Tidrawlder du quartier des Flots, ce politicien verveux est un as de la combine et de l’arrangement. On raconte qu’il aurait certains appuis dans la pègre.

Quartier de la Perle

Présentation

Le Quartier de la Perle est à la base le quartier des Orfèvres et autres tailleurs de pierres précieuses. Avec le temps, il est aussi devenu le quartier riche par excellence. C’est sans conteste la zone la plus aisée et la plus défendue à des lieues à la ronde. Le quartier ressemble à un château-fort, tant ses entrées sont fortifiées et tant les artisans et leurs précieuses productions sont protégés. Les rues sont pavées et la plupart du temps dotées de voûtes donnant un aspect « souterrain » au quartier. On a en permanence l’impression d’être à l’intérieur d’une construction alors qu’on marche simplement dans une rue. La plupart des constructions sont en pierre blanche, parfois réhaussées de marbre, un peu à la manière de la ville d’Haldorf, dont la construction du quartier a tiré une partie de son inspiration. Les rues sont larges et droites, et des escaliers donnant directement sur la rue permettent d’accéder aux différents étages des maisons ou des commerces. La plupart des bâtiments sont dotés de cheminées efficaces afin de rejeter la chaleur et les émanations issues du travail des orfèvres. De jour comme de nuit, le quartier est en permanence éclairé par des lanternes encastrées dans les murs. La Milice qui effectue des patrouilles régulières, veille à les rallumer si elles s’éteignent.

En plus des miliciens de la ville, les plus grands orfèvres du quartier possèdent leur propre service d’ordre pour éviter les vols. Certaines échoppes emploient également des magiciens de moindre importance, qu’ils soient là pour améliorer la sécurité ou bien pour participer à la création de bijoux en utilisant leurs talents magiques pour améliorer ou enjoliver un objet.

Les personnalités les plus riches de la ville ont élu domicile dans le Quartier de la Perle, attiré par la sécurité offerte. De plus, les bâtiments ici



sont les plus beaux et les plus confortables de la ville.

On retrouve parmi les orfèvres une petite communauté elfe. Tous ou presque résident à même le quartier. Ils sont réputés pour la qualité de leurs bijoux et certains font mêmes de l'ombre aux humains ! Quelques nains sont également impliqués dans l'orfèvrerie locale, mais presque tous préfèrent résider dans le quartier du Tonneau avec leurs congénères.

Organisations et lieux remarquables

- Le Cercle des Orfèvres d'Herwich : C'est le regroupement qui défend les intérêts des Orfèvres de la ville. Chaque membre verse une contribution annuelle importante, ce qui fait que le Cercle a de puissants moyens. Ceux-ci sont utilisés à améliorer les infrastructures dans le quartier de la Perle, à améliorer la sécurité des chargements, à défendre les intérêts des Orfèvres de la ville. Le Cercle tient une réunion mensuelle où ses membres se réunissent pour discuter des problèmes les touchant et des solutions à apporter. Tous les membres sont égaux et les décisions sont prises à la majorité.
- l'Eclat du Souffle Divin : ce temple d'Uron regroupe des prêtres très entraînés et bien qu'ils ne soient pas aussi nombreux en ville que les prêtres de Dakrel', ils représentent une force non-négligeable dans le quartier. Le temple est un curieux bâtiment ovale possédant en son centre des petits jardins verdoyants et bien entretenus, dans lesquels les prêtres et les fidèles aiment se promener lorsque le soleil les illumine. Ce temple a été bâti par les Majarchitectes, qui ont travaillé de concert avec les prêtres d'Uron et l'ont doté de protections et de fonctionnalités très intéressantes.

- Le Dôme du Jugement : ce temple de Marblus : ce temple austère en forme de dôme est dédié à Marblus. Ses prêtres travaillent de concert avec l'Armée d'Herwich et le temple fait office de tribunal. Les prêtres de Marblus sont craints et respectés, et la population de la Perle fait bien attention à ne pas s'attirer les foudres du culte.
- La Guilde des Majarchitectes : cette antenne locale de la célèbre la modernisation du temple de Dakrel'. Les Majarchitectes Wichois sont moins influents et moins actifs dans la vie de la cité que leurs homologues d'Haldorf, et ils se concentrent principalement sur leur activité première, la construction magique.
- Le Dragon de Cristal : l'une des seules auberges du quartier, et sans doute la meilleure de la ville. Six chambres seulement permettent de recevoir des hôtes de marque dans un luxueux confort. La cuisine du Dragon de Cristal est également réputée dans toute la ville.

Personnalités locales

- Maître Flaherty et Maître Verner : ces Maîtres-Orfèvres sont d'influents membres du Cercles des Orfèvres d'Herwich. Ils s'occupent notamment de tout nouvel adhérent et veillent au bon fonctionnement de la guilde.
- Maître Gurok : un autre Maître-Orfèvre, Nain de son état. Il est un digne représentant nain mais il sait ne pas mettre uniquement sa race en avant, et se préoccupe avant tout du développement de l'activité commerciale. Il est très apprécié pour son sens artistique et son ouverture d'esprit, peu commune pour un nain.
- Maître Lerniël : ce Maître-Orfèvre Elfe et raffiné est avant tout un innovateur. Ses idées originales sont parfois considérées comme farfelues par les



autres membres du Cercle des Orfèvres, mais son enthousiasme et son dynamisme sont communicatifs.

- Leto, prêtre de Marblus. Nommé à ce poste en 889 Ep. IV, Leto est l'ancien protégé de Ghings, du temple d'Haldorf. Sa détermination et sa droiture en ont fait le candidat parfait pour diriger le Dôme du Jugement, et il traque sans relâche ceux qui enfreignent la loi.
- Le Lanrawlder Varnen : Le Lanrawlder Varnen est en poste depuis 866 Ep. IV. Il est le représentant officiel du Laidge de Fall dans la ville et il est très fier de sa fonction. Il veille à être un bon administrateur pour la cité et n'hésite pas à déléguer certaines des décisions aux autres Rawlders et au Conseil de Cité. Il essaie de concentrer son action sur la sécurité de la ville afin d'accompagner le développement du commerce.
- Le Tidrawlder Hurison : Tidrawlder du quartier de la Perle, il doit son élection à l'influence du Cercle des Orfèvres d'Herdwich et il est redevable aux bijoutiers. Il fait donc tout son possible pour les contenter, dans l'espoir d'être réélu.

Quartier du Tonneau

Présentation

Ce quartier aux rues larges n'est pas moins assez sombre car les couleurs en vogue dans le quartier sont plutôt le brun, le vert mousse, le noir ou le marron, et la plupart des constructions sont en bois. Cette atmosphère contraste avec la luminosité et les constructions en pierre blanches ou en marbre qu'on trouve dans le quartier de la perle.

Le Quartier du Tonneau est une véritable ruche d'où sortent de nombreux ouvriers, occupés à rouler des tonneaux de bières, à faire circuler des

charrettes qui doivent tenter de slalomer entre les nains bougons, les artisans ambulants (rémouleurs, cercleurs de tonneaux) et les équipes de brasseurs qui partent se délasser dans une des nombreuses tavernes du quartier après une dure journée de labeur.

Toute l'activité du quartier tourne autour de l'alcool et de ce qui tourne autour, comme les tonneaux, les choppes, etc. les maisons du quartier, serrées les unes contre les autres et où s'entassent de nombreux ouvriers de la profession, sont coincées entre les tavernes, les brasseries et les fabriques de tonneaux et autres récipients. Une forte odeur de bière emplit en permanence les ruelles du quartier, et il n'est pas non plus rare de croiser un groupe d'hommes passablement éméchés. Toutefois, le secteur d'activité étant actuellement très florissant, les commerçants ont les moyens de dégager des fonds pour entretenir les rues, toujours dans un esprit de fonctionnalité et d'efficacité. Les travaux les plus importants concernent l'élargissement des chaussées, surtout dans les parties les plus anciennes du quartier.

Le Tonneau abrite également un important Ghetto Nain. Ceux-ci vivent entre eux et les passants, bien que tolérés, y sont regardés avec suspicion. De toute façon, la plupart des autres habitants évitent le Ghetto Nain, à l'exception de ceux qui se sont perdus dans les méandres de ses ruelles où de ceux venus y faire des affaires. Les rues du Ghetto sont aussi proportionnées à la taille de ses habitants : si la chaussée est assez large, en revanche, les autres éléments, type enseignes d'auberges ou de commerces, éclairage public ou fenêtres sont relativement bas pour des humains (attention à la tête !). Une partie du Ghetto Nain serait également sous l'emprise de la Rüll, bien que les représentants de la communauté naine assurent « faire le ménage chez eux ».



Organisations et lieux remarquables

- La Confrérie des Brasseurs Wichois : ayant établi leur siège dans ce quartier historique, les Brasseurs sont regroupés dans une puissante Guilde qui gère l'intégralité du marché de la bière de la ville et même de la région. Tous les Brasseurs se doivent d'y adhérer sous peine de subir un terrible boycott de tous les négociants et de toutes les tavernes de la région. Forte et bien organisée, la Confrérie des Brasseurs fixe les prix, définit les quotas pour éviter la surproduction et maintenir des prix élevés. La Confrérie veille à ce que chaque brasserie, quelque soit sa taille, fasse des marges acceptables. Les brasseurs payent une cotisation importante à la Confrérie, mais cette cotisation permet notamment de constituer un fond spécial en cas de coup dur d'une brasserie, d'avoir une certaine manne financière pour soutenir des alliés politiques, etc. la Confrérie négocie aussi globalement les besoins en tonneaux, amphores etc. pour tous les brasseurs. Malgré leur puissance et leur organisation, les brasseurs ont parfois des dissensions, notamment devant le poids de plus en plus important des Nains dans la profession. Bien que leur savoir-faire soit indéniable, certains humains craignent que bien des brasseurs nains ne soient influencés par la terrible Rüll.
- La Rüll : A Herdwich se trouve l'une des rares implantations de la Rüll dans le Nord de Fall (on la retrouve plutôt dans l'est du pays). La Mafia Naine s'est logiquement développée dans une ville où ses congénères sont nombreux. Bien que l'influence de la Rüll se limite au quartier du Tonneau, l'organisation tente de racketter les nains du quartier. Le but de la Rüll est d'avoir la main mise sur le Tonneau et à terme, sur le commerce d'alcool. Elle s'oppose donc dans l'ombre à la Confrérie des Brasseurs Wichois. On se sait que peu de chose d'autre sur la Rüll à Herdwich, ses membres ayant tendance à se suicider ou à être abattus lorsqu'ils sont pris. Aucune information sur leur nombre n'est disponible.
- La Halger de Dolgarak : cette Halger tenue par des Nains emploie uniquement des nains, principalement pour des missions d'escorte de marchandises, de protection des entrepôts, de surveillance de la Rüll, etc. Comme de bien entendu, la plupart des clients de la Halger sont également des Nains, mais il arrive parfois que des clients d'autres races face appel à eux pour rencontrer des organisations naines ou pour des missions demandant des connaissances de Nains, de la traduction de runes naines à l'exploration de filons miniers dans la région.
- La Chapelle du Tonnelet, chapelle de Dagan : curiosité, un petit temple de Dagan, sale et mal entretenu, s'est implanté dans le quartier il y a longtemps, logiquement attiré par la réputation du quartier du Tonneau. Très peu de gens vénèrent Dagan à Fall, et même les nains du quartier boudent la chapelle. La plupart des ouailles sont des humains avinés.
- Le Fer et l'Acier, taverne naine. Tenue depuis longtemps par une famille naine au tempérament de feu, cet endroit est le repaire de bien des nains. Les tenanciers sont réputés intègres et soudés, et sont réputés pour haïr les membres de la Rüll, qui le leur rendent bien.
- Le Casque à Pointe : une autre taverne naine, toutefois moins bien fréquentée que *le Fer et l'Acier*. Les nains qui fréquentent cette taverne sont souvent des filous d'un naturel bagarreur. La milice surveille toutefois cet établissement car elle pense que des membres de la Rüll s'y rendent, mais



personne n'est pour l'instant parvenu à le prouver.

- La Choppe Vide : cette taverne possède également un petit dortoir un peu crasseux mais pouvant facilement dépanner des voyageurs surpris dans le quartier sans lieu de résidence. Mais cet établissement est surtout reconnu pour ses concours de bières, qui ont lieu au moins une fois par semaine. Il faut bien évidemment boire le plus de bières possibles pour remporter le concours. Comme quelques paris clandestins se font sur les concours, la Milice veille, mais les tenanciers de la Choppe Vide sont assez malins et n'annoncent jamais un concours à l'avance.
- Le Nectar : cette auberge assez luxueuse est réputée pour ses soirées « dégustation », où il est possible de goûter à toutes sortes d'alcool locaux et bien évidemment de bières brassées dans le quartier. Ces dégustations ont lieu deux fois par mois. Il faut en général réserver à l'avance. On paie une forte somme d'argent à l'entrée mais on peut ensuite boire à loisir pendant toute la soirée.

Personnalités locales

- Gordak Poigne d'Acier, chef de famille naine : Gordak est le chef de famille des tenanciers du Fer et l'Acier, une taverne naine renommée du quartier. Bien qu'il vieillisse, il reste un redoutable adversaire pour qui voudrait l'affronter au bras de fer. Avec ses frères, ses fils et ses petits-fils, la perrenité de la taverne est assurée ! Or, ceci constitue bien le principal souci de Gordak, qui fait tout son possible pour que la Rüll ne prenne jamais possession du commerce de famille.
- Lamford, Maître Brasseur : l'un des principaux représentants de la Confrérie des Brasseurs. Le fait qu'il ne soit pas

Nain lui permet de très bien passer auprès des autres races, tout en maintenant d'excellentes relations avec les Nains.

- Kerrek : Ce commerçant nain reconnu est toutefois soupçonné d'être de mèche avec la Rüll. Certains disent même qu'il ne serait ni plus ni moins que le parrain local de la mafia naine...

Quartier de Selger

Présentation

Selger est le quartier commerçant d'Herdwich. On y retrouve la plupart des commerces à l'exception des activités liés à la mer (plutôt liées au quartier du port), de l'orfèvrerie (Quartier de la Perle) et de l'alcool (Quartier du Tonneau). Ici, on retrouve les négociants, les tisserands, les carreleurs, les vendeurs de légumes, les alchimistes, les parfumeurs, les enlumineurs, les scribes, les armuriers, les forgerons, les vendeurs de bétail... Selger est par conséquent un quartier animé et dont les rues sont souvent encombrées, surtout les jours de marché. On trouve également dans le quartier certains temples ainsi que la plupart des tavernes de la ville. La nuit, c'est sans conteste le quartier le plus animé de la cité. De nombreuses casernes parsèment le quartier afin d'assurer la tranquillité des citadins, des artisans et des commerçants. Il n'est pas rare de voir patrouiller des miliciens, de jour comme de nuit, dans les rues principales de Selger. Les soldats sont réputés curieux et suspicieux, au grand dam de la population locale.

Le quartier de Selger regroupe également de nombreuses administrations. C'est le centre névralgique de la cité et à ce titre, on y trouve la plupart des bâtiments officiels, un forum, des Halgers, le siège de quelques associations et le temple local de Lucrine.



De part son activité grouillante, le quartier souffre de dégradations et de détérioration dues à l'usage. Le problème d'écoulement des eaux est également un problème, ce qui fait que certaines zones du quartier commencent à véhiculer de mauvaises odeurs. Les rues sont parfois en mauvais état. Les commerçants sont préoccupés par ces problèmes, qui n'affectent pas la Perle ou le Tonneau. Il faut dire que ces activités drainent moins de traine-savates et surtout les guildes locales ont les moyens d'entretenir le quartier, ce qui est moins le cas des commerçants et des habitants de Selger, moins bien organisés et plus divisés, et répartis sur une zone bien plus vastes. Des intempéries importantes ont même provoqués d'importants dégâts en 870 Ep. IV.

Les doléances des habitants de Selger ont finalement été entendues par le Lanrawlder et le Conseil de Cité, qui envisagent de faire intervenir les Majarchitectes à moyen terme pour solutionner le problème des mauvaises odeurs et de l'écoulement des eaux usées en rénovant les sous-sols et en mettant en place un système d'égouts digne de ce nom.

Brève de comptoir : inondations à Selger ! – Abbor 870 Ep. IV

Suite aux plus diluviennes qui se sont abattues sur le pays ces dernières semaines, le quartier de Selger, au cœur de la ville d'Herdwich, a été sévèrement touché. Un glissement de terrain provoqué par les trombes d'eau a endommagé les égouts vétustes de la ville et entraîné la mort et la disparition de plusieurs habitants. Les autorités de la ville et les Halgers sont débordées par les missions. Le Conseil de Cité fait donc appel à tous les aventuriers et prêtres itinérants se trouvant dans les environs afin qu'ils puissent porter secours aux blessés et descendre dans les égouts pour retrouver les disparus. Fortes récompenses promises.

Organisations et lieux remarquables

- **Guilde des Négociants de l'Alderry** : Cette Guilde de marchands regroupent les négociants de la région en corporation et cherche bien sûr à protéger les intérêts de ses membres. Ceux-ci paient une forte contribution, et il est très difficile pour les marchands de l'Alderry de faire des affaires s'ils ne sont pas membre de la Guilde.
- **Les Fargaines** : cette guilde de roublards est très organisée. Peu nombreux mais relativement puissants, ses membres sont passés maîtres dans l'art de la discrétion et font rarement parler d'eux. Ils sont spécialisés dans le cambriolage, le recel et la contrebande.
- **L'Autel d'Argent, temple de Lucrine** : un temple important de Lucrine se tient au cœur du quartier de Selger. Son architecture en arc de cercle lui permet d'accueillir, deux fois par semaine, le marché d'Herdwich entre ces murs, moyennant une petite commission sur les ventes. La ville manquant de place, les commerçants itinérants et certains des orfèvres venant exposer sur le marché sont satisfaits de la prestation du temple de Lucrine. Ses prêtres travaillent d'ailleurs à l'expansion du commerce d'Herdwich et facilitent les échanges de certains artisans.
- **La Halger de Roldon** : une petite Halger familiale, tenu par un père, ses deux filles et son neveu. Roldon, le fondateur, s'est taillé une belle réputation de professionnalisme sur la ville.
- **L'Amphore Ailée** : une auberge luxueuse réputée dans toute la ville et même au-delà. Les prix sont en conséquence. Certains marchands fortunés aiment y traiter des affaires importantes en raison du confort et de la quiétude qu'elle offre. Un important service d'ordre bien entraînés s'occupe également d'éloigner les indésirables. L'été, un petit jardin permet aux résidents de s'installer à



l'ombre de la tonnelle pour siroter une bonne Dirlest.

- La Queue de Poisson : une taverne spécialisée dans le poisson et les fruits de mer. Il est à la mode d'aller conclure une affaire autour d'un homard ou d'un plat de poisson de la région.
- La Cave de Riggle, Aux Délices d'Herdwich, chez Alson : des tavernes plus classiques qui accueillent principalement des marchands ou des voyageurs.

Personnalités locales

- Le Tidrawlder Morney : un Rawlder proche des gens du quartier et globalement apprécié pour le travail qu'il abat. Mais attention, il est aussi capable d'être un peu « grande gueule » et de s'accrocher avec des personnalités du quartier.
- Le Mightrawlder Parnaty : Un homme obèse et paresseux qui ne pense qu'à manger, boire et faire la fête. Il ne s'occupe pas vraiment des affaires politiques de la ville et les habitants du quartier de Selger, où il réside, l'ont surnommé « le Gras-Saoulé ».
- Le Mightrawlder Galligher : ce Mightrawlder âgé se considère comme en semi-retraite et il ne participe que rarement à la vie politique de la ville. Il considère que le titre de Mightrawlder est une aberration car elle n'a pas de légitimité (à l'inverse du Lanrwald, nommé par le Laidge, et des Tidrawlders, élus par le peuple). Galligher sort parfois de son silence si le sujet lui tient à cœur. Ses avis sont écoutés tant des autres Rawlders que des organisations influentes de la ville.
- Radley : un magicien reconnu en ville pour sa sagesse et ses recherches sur l'air. Il travaille depuis des années sur une magie renforcée sur le vent et l'élément aérien, ainsi que le contrôle des

élémentaire d'air. Toutefois, Radley protège si jalousement ses travaux qu'il est impossible de savoir si ceux-ci l'ont mené à des résultats tangibles.

- Le Majarchitecte Vilker : seul représentant des Majarchitectes en ville depuis de nombreuses années, Vilker tient un petit comptoir dans le quartier pour accueillir les membres de sa guilde lorsque ceux-ci sont de passage. Il s'est fondu dans le décor et entretient de nombreux contacts dans l'administration et parmi les commerçants, lui permettant d'initier des projets d'envergure pour la Guilde si le besoin s'en faisait sentir (notamment un projet de nouveaux égouts). Toutefois, Vilker commence à se faire vieux et la lassitude dans son métier le pèse. Il aimerait bien former un mage talentueux et doté d'un bon sens politique pour prendre la relève et aller s'installer sur la côte du Coldore avec sa femme, pour passer ses journées à pêcher et à flâner.

Brève de comptoir : Série de meutres dans le Tonneau ! - Bohpor 886 Ep. IV

Plusieurs nains ont été retrouvés morts dans le Quartier du Tonneau. S'agit-il d'un tueur en série ou bien d'un règlement de compte entre les Nains et la Rüll ? Ou bien s'agit-il d'un différent commercial qui a mal tourné ? Nul ne le sait pour l'instant...



Alvaster

Toujours face à l'ennemi

Devise de la ville d'Alvaster

Présentation

Alvaster est une ville portuaire importante figurant en bonne place dans l'activité du pays de Fall. Profitant de son statut de capitale de la région d'Elvadian, la ville vit essentiellement du commerce avec les pays voisins, et agit comme une plate-forme d'échanges entre les produits manufacturés de Fall, les matières premières venant d'Etangard ou les chevaux et céréales des Terres du Nord. Bien moins exubérante qu'Haldorf ou Dalgenham, Alvaster est une ville organisée où les gens travaillent dur afin de faire prospérer la ville et de s'enrichir.

Mais de par sa position la plus septentrionale, Alvaster a aussi une fonction de défense importante en ce qui concerne les attaques de flottes de pirates, les invasions de pays étrangers, etc. Malgré la prospérité et l'ouverture au commerce, la ville maintient une importante garnison ainsi qu'une marine puissante.

La ville est organisée, comme Haldorf, en différents quartiers. Il existe quatre quartiers à Alvaster : Dolport, Oddington, Douce-vie et Harling. Dolport correspond au quartier du port, Oddington au quartier marchand, Douce-vie au quartier aisé et Harling au quartier le plus populaire de la ville. Les quartiers sont décrits ci-après.

La ville abrite environ cinquante mille âmes de manière permanente, mais si on y ajoute les nombreux marchands et voyageurs de passage, la ville contient en réalité presque soixante mille

personnes, et près de soixante-dix mille les jours de fêtes et lors de la Foire de Saint-Ilker. La majorité de la population est bien évidemment composée de Falliens, mais on trouve également quelques Nordois des Terres du Nord, ainsi que quelques Gaidlasiens ayant fuit le rude climat d'Etangard pour s'établir en temps que commerçants à Alvaster. La ville ne refuse pas les autres races non plus, tant qu'elles ne se font pas remarquer. La ville abrite même un Ghetto Halfelin dans Harling (voir plus loin), ce qui fait que ces derniers doivent représenter environ 5 à 10% de la population de la ville. Ils sont surtout présents dans la restauration et les métiers liés au cuir (tanneurs, maroquiniers, selliers...). Une tribu naine habite aussi les sous-sols d'Alvaster depuis la fondation de la ville, car le sous-sol regorge d'argile et de coraux précieux, souvent fossilisés, qui laissent à penser que cette partie de Fall fut autrefois immergée. La communauté naine a pour charge l'extraction, mais quelques-uns habitent la surface, et sont taverniers, joailliers où exercent des métiers comme maréchal-ferrant ou forgeron. L'ensemble de la population est calme et affairée, et les importuns ne rencontrent aucun soutien. Même si les querelles et intrigues des commerçants vont bon train, leurs résolutions sont subtiles et discrètes, la loi étant stricte sur ce plan.

L'ensemble de la ville vit du commerce, mais Alvaster tire grand profit de quelques productions locales. La ville profite bien évidemment des produits de la mer et les pêcheurs sont nombreux dans la région. Alvaster produit aussi toutes sortes d'embarcations fluviales, construites dans les grandes cales sèches du quartier du port. Les autres productions de nourriture répondent aux besoins de la population et sont rarement exportées. Enfin, Alvaster vend aussi le produit de ses extractions de coraux (extraits de la mer) ou fossilisés (extraits de la terre). Enfin, grâce à l'argile, Alvaster dégage chaque année un petit excédent commercial supplémentaire. Alvaster profite également de deux effets : le passage de navires étrangers et celui des caravanes



souhaitant s'approvisionner ou vendre leurs produits.

Comme ville de transit, Alvaster abrite des lieux de cultes de plusieurs divinités. Des temples importants de Lucrine et Dakrel' sont présents et débordants d'activité.

Une fois par an, la ville célèbre une foire commerciale importante, appelée la Foire de Saint-Ilker. Toute la ville se transforme alors en un vaste marché quasi-permanent. Les habitants de la ville et les voyageurs de passage peuvent vendre ce qu'ils souhaitent et tenir une petite échoppe en l'échange de seulement quelques Ewlis. La Foire est placée sous la protection de Saint-Ilker, qu'on dit être le fondateur de la ville et son protecteur. On sait toutefois très peu de choses sur ce personnage, et certains sages mettent d'ailleurs son existence en doute.

L'exercice du pouvoir

La ville est dirigée le Rawlder Belissan de la Maison Coverdale, qui suit les avis du Conseil d'Alvaster, formé de notables de la ville. Les places au Conseil sont « allouées » aux représentants des différentes classes sociales (Rawlders, Armée, Commerce, Diplomatie, différentes races, magiciens, cultes divers), ce qui lui donne une allure de conseil des ministres, chacun défendant le domaine lui échéant. Les membres sont élus au sein des différents groupes, puis présentés à Bellissan, qui accepte ou révoque les siégeants. Le Conseil se tient couramment dans la Salle des Débats, au Palais du Conseil.

Dans chaque quartier, un Rawlder est élu et ce dernier s'occupe de l'administration du quartier. L'un des quatre Rawlders de quartier est choisi pour représenter le menu peuple au Conseil de la ville.

Oddington

Présentation

C'est le quartier marchand de la ville, où se trouve la plupart des commerces et des artisans, à l'exception toutefois des métiers de la mer, des métaux et du cuir. On y retrouve en revanche tous les négociants, des alcools aux céréales en passant par les poteries, tissus, soieries, vêtements, bijoux, tapisseries, meubles, animaux, charrettes, instruments de musique, métiers de l'écriture, services, etc. C'est ici que s'échangent les devises, que se négocient les contrats, que se nouent les alliances commerciales, et que se règlent les différends commerciaux. L'activité de la ville étant dominée par le commerce, les administrations et certains temples sont également présents dans ce quartier.

On trouve relativement peu d'auberges dans ce quartier en comparaison de sa taille, mais toutes celles que l'on trouve sont grandes, de bonne qualité et très chères. Toutes ces auberges emploient un service d'ordre privé en raison de la richesse (et parfois de l'importance) de leurs clients. Rares sont les auberges de cette zone marchande accueillent volontiers des gens armés à l'air dangereux s'ils ne portent pas d'insignes de gardes de caravanes. Les aventuriers indépendants sont simplement une gêne qui doit aller voir ailleurs le plus vite possible.

On trouve également de nombreuses distractions comme les spectacles de rues, les maisons closes, les parties de Walton ou de Soling, les thermes ou la bibliothèque.

Véritable poumon commercial de la ville, le quartier d'Oddington est sans cesse animé, de jour comme de nuit, et la Garde y circule toujours de manière assez vigilante. On trouve aussi quelques Halgers, et la plupart du temps, ces sociétés d'aventuriers sont très occupées, notamment par les demandes de protection des



caravanes ou des navires. Certaines Halgers ont également des contrats avec les meilleures auberges de la ville. Bien sûr, d'autres sont employées pour des missions plus ponctuelles (et généralement plus dangereuses).

A Oddington se tiennent aussi les Marchés. Leur réputation a fait celle d'Alvaster, et on vient de très loin pour y participer. Les avantages principaux de ces marchés sont la taille, la quantité de marchands et de vendeurs, la qualité des marchandises, mais surtout le faible montant des taxes.

Lieux remarquables

- Le Marché-Sud : Les deux marchés de la ville se partagent les échanges : Le Marché-Sud est constitué de petits marchands souvent locaux, qui vendent des biens pas forcément courants, au détail, principalement à l'usage de la population locale.
 - Le Marché-Est, plus petit, n'en est pas moins important : c'est là que se vendent et s'achètent tous les biens venus de l'extérieur, et repartant vers l'extérieur, et que se traitent toutes les ventes en grandes quantités entre marchands et aussi avec les producteurs. L'accès aux marchés est totalement gratuit, financé par les droits de péage à l'entrée de la ville, la vente aussi, mais tout marchand ne peut s'installer sur une des deux grandes places ou se tiennent les Marchés que s'il a réservé et obtenu une lettre de licence l'y autorisant, obtenue facilement en faisant la démarche à la Mairie des Marchés.
 - La Mairie des Marchés : Un solide bâtiment carré domine le Marché-Sud et se trouve en son cœur. Les ventes dans les Marchés sont totalement libres, aucun commerce n'est ou service n'est prohibé et rares sont les produits interdits. Mais les transactions doivent se faire sous la surveillance du Maire des Marchés ou d'un de ses représentants. Ne pouvant pas tout contrôler, ceux-ci opèrent des contrôles impromptus en se faisant passer dans la foule. Ceux sont aussi
- eux qui opèrent le modeste prélèvement de 2% sur le montant des échanges, et qui surveillent les ventes aux enchères publiques.
 - La Pyramide des Tractations, temple dédié à Lucrine. Ce curieux bâtiment triangulaire dénote dans la ville, car l'architecture particulière du bâtiment est très éloignée du style Fallien. De plus, il y a quelques années, le temple a été entièrement repeint en orange et jaune, à la gloire de Lucrine. Situé à deux pas du Marché-Est, le temple de Lucrine est définitivement le bâtiment le plus tapageur et le plus outrancier du quartier. Il abrite une forte communauté de prêtres. Ces derniers profitent du parvis se trouvant devant le temple pour rendre leurs avis aux fidèles ou bien négocier quelques avantages, avant de se faire prier pour aller bénir un nouveau commerce... le parvis, orné d'arbres, est lui aussi de forme triangulaire.
 - La Tour de l'Équité, temple de Marblus. Cette large tour ronde abrite le temple du dieu de la Justice. Un contingent de prêtres fait fonctionner le temple, assistés de plusieurs serviteurs et novices. La ville fait parfois appel à eux dans certaines affaires du tribunal ou lorsque une question ardue de loi se pose.
 - Les Thermes de Jarden : ces termes privés sont reconnus comme étant les plus chics de la ville. De ravissantes jeunes filles proposent de masser les clients après qu'ils aient pu profiter des délices des bains chauds de l'établissement thermal. Les Thermes de Jarden sont assez spacieux et on retrouve plusieurs bassins. Il y a une séparation homme / femme, et comme dans les autres termes du pays, il est formellement interdit d'y pénétrer armé. Ces thermes se distinguent des autres par les mosaïques et les fresques ornant les murs des salles de bain, qui ont été réalisés par de grands artistes.
 - la Bibliothèque d'Alvaster : ce bâtiment ancien a su garder toute sa splendeur. Ses colonnes de marbre et ses escaliers en granit donnent toute la noblesse et la clareté dont le



lieu a besoin. C'est ici que sont entreposés tous les décrets de la ville, les différents plans, les traités, et bien sûr des livres abondant des sujets des plus variés. La Bibliothèque fait cependant face à un problème d'encombrement. Il est envisagé de construire dans son petit jardin attenant une extension au bâtiment, mais les architectes en charge du projet n'ont toujours pas pu trancher sur le style à adopter.

- Le Palais du Conseil : bien que peu impressionnant, ce petit palais est décoré avec goût et bien entretenu. C'est ici que se réunit le conseil d'Alvaster. C'est également la résidence permanente du Rawlder dirigeant la ville. Lorsqu'il est en visite en province, c'est également ici que le Laidge réside. La Palais du Conseil est situé au cœur de la ville, et les dirigeants successifs d'Alavaster ont toujours été fiers de dire qu'ils vivent parmi leurs administrés.
- La Rose et l'épée, Auberge : un lieu sympathique et toujours bien rempli. De nombreux guerriers de passage en ville aiment l'ambiance martiale qui règne ici. Les habitués cotoient les voyageurs, et tous aiment se lancer des défis amicaux dans une atmosphère de franche camaraderie.
- La Corne de Taureau, Le Troubadour, La P'tite Chopine sont des auberges du quartier. Souvent bondés, elles accueillent les marchands et voyageurs de passage.

Personnalités locales

- Rent, mercenaire. Cet habitué de l'auberge *La Rose et l'Épée* est un mercenaire sympathique et travailleur. Bien qu'étant un honorable combattant, il n'a pas bâti sa réputation sur ses talents guerriers mais sur sa personnalité. Il est apprécié pour son humour et sa bienveillance. Il travaille occasionnellement pour des Halgers de la ville mais apprécie aussi de parfois faire quelques missions pour des indépendants.
- Wilder la Bosse, le Maire des Marchés : cet humain de petite taille respire la roublardise

et la malice : normal, il agit en temps que Maire des Marchés, et il a la réputation de ne jamais se laisser entourloupier. Il traque les fraudeurs et les combinards des marchés. Les commerçants le craignent comme la peste, car il peut se montrer très procédurier et infliger des amendes importantes. Son surnom de « la Bosse » vient tout simplement du fait qu'il est bossu.

- Kenmore : Rawlder d'Oddington. Ce politicien de carrière est issu d'une famille où l'ont est Rawlder de père en fils ou presque. Justement, son fils aîné Lysander lui a causé bien des soucis... mais Kenmore se concentre sur sa mission et représente avec efficacité le quartier d'Oddington. Sa situation lui permet également de vivre confortablement, bien loin des préoccupations du petit peuple. Kenmore est réputé pour être un fin gourmet, et il organise fréquemment des dîners mondains chez lui où il reçoit à sa table les influents marchands de la ville. Pour Kenmore, il est possible de mélanger travail et plaisir !
- Maître Arfiler, avoué : ce célèbre avoué croule sous la tâche. Il est apprécié des marchands pour son extrême rigueur, et nombreux sont ceux qui lui confie la rédaction ou la surveillance de leurs contrats importants.

Dolport

Présentation

Le quartier du port est tout naturellement tourné vers la mer et les activités en rapport. On distingue trois zones assez distinctes dans Dolport : Dolport-Nouveau, Les Quais, et le Vieux Dolport.

Dolport-Nouveau est la véritable zone d'activité du quartier. On y trouve certains des plus gros employeurs de la ville, la Cale Sèche et le Marché aux Bateaux. Quelques canaux



traversent cette première zone, permettant notamment de relier entre eux la Cale Sèche et le Marché aux Bateaux, mais aussi le port. Un étroit canal, appelé le canal de Biren, permet aussi de se rendre jusque dans Oddington et d'y apporter directement quelques marchandises, qui arrivent au cœur du quartier marchand et sont déchargées à un petit débarcadère propre à Oddington. Seules des barges de la Capitainerie peuvent circuler sur le canal de Biren, dans un sens comme dans l'autre. Quelques marchands fortunés paient pour ce service, mais économisent du temps et de l'argent en passant par le canal plutôt que par les rues encombrées de la ville. Cette zone de Dolport n'est pas à l'abri des inondations en hiver, les canaux étant parfois amenés à déborder. Les Majarchitectes ont été conviés à trouver une solution à ce problème récurrent, mais à ce jour, ils sont toujours à la recherche d'une solution durable évitant de devoir revoir complètement l'architecture de la zone. Dolport-Nouveau n'est actif qu'en journée, quand la Cale Sèche et le Marché aux Bateaux sont ouverts. On y croise alors principalement des ouvriers et des marchands pressés, courants dans tous les sens avec des planches sous le bras, des cordages, des outils, etc. Dolport-Nouveau a alors l'apparence d'une véritable ruche où chacun s'affaire sans avoir le temps de s'arrêter pour deviser du temps qu'il fait. Le soir, le quartier est traditionnellement désert, mais un important contingent de soldats veille sur la Cale Sèche et le Marché.

Les Quais correspondent au port proprement dit. C'est ici qu'arrivent les navires chargés de marchandises venant de tout Fall ou même d'ailleurs. Les Quais comprennent donc le port, des entrepôts, la Capitainerie et quelques auberges miteuses accueillant marins et voyageurs de passage. La journée, les Quais grouillent de monde, dockers occupés à charger ou à décharger des denrées, voyageurs négociant le prix d'une traversée, marchands s'assurant du bon déroulement d'un chargement, officiers de marine en train d'inspecter un bâtiment militaire, marins se reposant à l'ombre des caisses laissées

sur un quai, etc. La nuit, cette zone de Dolport est tout aussi animée, mais les marins ivres et les pêcheurs venus s'encanailler ou bien chercher un peu de bon temps dans les bras de filles faciles ou de prostituées constituent les images classiques des Quais la nuit. Les bagarres sont assez courantes et malgré les patrouilles de miliciens, quelques crimes de sang ont malheureusement lieu de manière assez fréquente. Il est assez aisé de se loger dans les Quais malgré le nombre de marins et de voyageurs, car les auberges de médiocre qualité ont fleuri comme des champignons, accompagnant le développement de la cité.

Le Vieux Dolport correspond à la zone de l'ancien port. Ici ce tenait les vieux quais avant l'extension de la ville vers l'Est et la construction de Dolport-Nouveau et des Quais. Aujourd'hui, le Vieux Dolport est le lieu de résidence de la plupart des ouvriers de la Cale Sèche, de la Capitainerie ou des docks. On trouve également pratiquement tous les pêcheurs de la ville, qui forment une communauté soudée et respectueuse des traditions. Les anciens quais sont toujours utilisés pour amarrer des embarcations de petit tonnage, principalement les petits bateaux des locaux. En journée, le Vieux Dolport est un endroit vivant et agréable, enfin surtout s'il on aime l'odeur du poisson qui envahit littéralement l'air de la zone. Quelques marchands ambulants hauts en couleurs aiment se rendre dans le Vieux Dolport plutôt que d'aller s'enfermer dans le Marché du quartier d'Oddington. On vit ici au gré des marées, mais bien qu'on puisse rencontrer du monde à n'importe quelle heure de la journée (pour peu que la mer soit propice à la pêche !), la nuit est généralement plutôt calme par ici. Les habitants de la zone font en général peu parler d'eux.



Brève de comptoir : Accident à la Cale Sèche

– Shalor 877 Ep. IV

Un navire en réparation s'est effondré alors que plusieurs ouvriers s'affairaient à réparer la coque. Il y a de nombreux blessés et peut-être même des morts sous les décombres. Toute personne traînant près de la Cale Sèche est demandée d'urgence afin d'apporter son aide aux ouvriers.

Lieux remarquables

- La Cale Sèche : plus petite que l'Arsenal d'Haldorf, la Cale Sèche d'Alvaster n'en reste pas moins impressionnante par sa taille. Ici sont réparés ou retapés de nombreux navires marchands ou militaires. Alvaster tire d'ailleurs un grand profit de cette activité. Mais la cale Sèche ne se limite pas à la réparation de navire : quelques bâtiments de petite taille sont également fabriqués ici. La plupart des navires en construction sont des commandes à destination de l'Armée Fallienne. Les embarcations plus petites (chaloupes, péniches fluviales, barges) qui ne sont pas des navires militaires sont dirigées de la Cale Sèche vers le Marché aux Bateaux, grâce aux canaux reliant les deux lieux.
- Le Marché aux Bateaux : Il existe un troisième marché à Alvaster, le plus renommé, et aussi le plus fermé : Le Marché aux Bateaux. Proche de la Cale Sèche, sur le front de mer, le Marché aux Bateaux est une cité dans la cité. On y trouve bien sûr principalement les navires, bateaux de pêche et autres frêles esquifs d'Alvaster, mais aussi nombre de professions liées aux métiers de la mer (repriseur de filets de pêche, poissonniers, charpentiers, réparateurs de voile...). L'accès à ce marché est étroitement surveillé, étant donné la valeur des embarcations. Après s'être assuré que le visiteur est sain de corps et d'esprit, La Mairie des Marchés demande quantité de renseignements sur l'identité et les motivations de celui-ci. L'ensemble du complexe a été refait récemment dans un style plus Nordois que Fallien, des colonnes carrées soutenant des voûtes arrondies aux portes trapues.
- La Maison des Orages, temple de Xamidi : Situé dans le Vieux Dolport, ce petit temple n'en reste pas moins assidûment fréquenté par les pêcheurs du quartier. Ses prêtres sont peu nombreux et par conséquent très occupés avec leurs ouailles. Le temple proprement dit est une structure de pierre assez solide qui aurait toutefois bien besoin d'un coup de peinture et d'un petit ravalement de façade. Balayé par les vents, le temple se tient toutefois fièrement sur un petit promontoire rocheux, le long des anciens quais.
- Le Temple de la Vague Déferlante, complexe religieux de Dakrel' : situé sur les Quais, le temple de Dakrel' est un important centre religieux en forme de U qui semble ne jamais désempir. En effet, les marins viennent y recevoir des bénédictions avant de prendre la mer. Certains versent une donation ou une offrande au temple afin de s'attirer les faveurs de Dakrel'.
- La Capitainerie de Dolport : il s'agit d'un vaste bâtiment austère de forme rectangulaire, trônant en plein centre des Quais. C'est ici que sont enregistrés tous les navires qui entrent et sortent du port de la ville, ainsi que les marchandises qui sont à leur bord. Il y a toujours beaucoup d'activité à la Capitainerie, les capitaines de navire venant déclarer leurs marchandises et régler les taxes inhérentes à leur chargement. Les officiers de la capitainerie peuvent aussi se retrouver à inspecter les navires. Ils ne sont guère appréciés des marins, mais tout le monde les craint. En effet, ils peuvent imposer des amendes si le navire est en trop mauvais état, ou bien si les quantités ou les marchandises à bord ne correspondent pas aux taxes payées à la Capitainerie.
- Le Poisson-Volant, La Dent de Requin ou La Grosse Sirène sont des petites auberges du quartier, toutes situées sur les Quais. L'ambiance y est animée et les rencontres



chaudes. On y retrouve principalement des marins belliqueux ou à la recherche de filles faciles ou de prostituées.

Personnalités locales

- Seren : Cet homme important est le responsable de la Capitainerie d'Alvaster et par conséquent, le chef des Douanes. Il a un pouvoir important et sa réputation pointilleuse en fait un homme avec lequel il ne vaut mieux pas se brouiller.
- Lanney, Rawlder de Dolport. Autrefois capitaine de navire dans l'Armée Fallienne, Lanney s'est ensuite tournée vers une carrière politique, utilisant au mieux les contacts qu'elle s'était forgée lors de sa carrière militaire. Elue puis réélue dans le quartier de Dolport, sa soif de reconnaissance lui fait ambitionner un poste plus important dans l'avenir, à Alvaster ou ailleurs.
- Calver le Rat Musqué : cette personnalité pittoresque du quartier exerce la profession d'arracheur de dents. Bien connu pour être une des personnes du peuple les mieux informés du quartier, et peut-être même de la ville. Nombreux sont ceux qui fond discrètement appel à ses services (moyennant finances) pour obtenir des informations sur un sujet donné.

Harling

Présentation

Harling est le quartier populaire de la ville d'Alavaster. On y retrouve les habitants ayant les plus maigres revenus et ceux-ci s'entassent dans ce quartier un peu crasseux aux rues étroites. Les bâtiments, de construction médiocre, ne sont que rarement droits et les accidents sont fréquents, surtout dans le Panier, la partie la plus vieille du quartier. Ce dernier est

en effet découpé en trois districts ayant chacun une identité propre : le Panier, la Panse et les Huttes.

Les Huttes constituent le district le plus grand et occupe la majorité du quartier. Il s'agit tout simplement de la zone où l'on retrouve les habitations des gens du peuple, qui s'entassent à plusieurs par appartement. La promiscuité est grande et la misère parfois présente, mais les habitants font contre mauvaise fortune bon cœur et essayent de vivre du mieux qu'ils le peuvent. Les Huttes constituent une zone très calme car on y trouve que très peu de richesses. Un marché alimentaire s'y déroule une fois par semaine et il constitue la principale activité des Huttes. Plus qu'ailleurs, le troc est ici monnaie courante, et il n'est pas rare que les habitants s'échangent biens contre services. Le marché hebdomadaire est officiel, mais les autorités ferment les yeux sur les autorisations de vente, car on ne trouve ici que le commun des mortels et aucune marchandise un temps soit peu rare ou coûteuse.

La Panse est le lieu de résidence des Halfelins en ville. Ils constituent un petit Ghetto et sont rares sont ceux de leur race qui vivent en dehors de l'enceinte de la Panse. Les Halfelins s'y sentent en sécurité. Nombreux sont ceux qui travaillent dans des auberges ou des restaurants, principalement dans Douce-Vie ou Oddington. Les autres sont bouchers, boulangers, crieurs...

Enfin, il y a le Panier. On raconte que le nom de la zone était autrefois « le Panier de Crabes », du fait de la faune y vivant. Par déformation et pour faire plus court, l'appellation est devenue « le Panier ». On y trouve les individus les plus louches de la ville ainsi que les prostituées qui arpentent les rues, quand elles ne fréquentent pas quelques bordels lugubres. Voleurs à la petite semaine et arnaqueurs en tout genre ont élu domicile dans cette petite partie du quartier. Le Panier a mauvaise réputation, mais on est tout de même loin des coins les plus mal famés d'Haldorf.



Lieux remarquables

- La place Meren : cette vaste place ovale située dans les Huttes tient son nom d'un ancien Rawlder qui fit beaucoup pour le quartier de Harling. Aujourd'hui, cette place accueille le marché hebdomadaire.
- L'Hydre qui chante, une sombre taverne du Panier. C'est un lieu mal famé où les bagarres sont courantes. Toutefois, une large estrade permet aux bardes de la ville de venir y interpréter leurs dernières œuvres devant le public exigeant de l'endroit...
- Le Gnome Abruti : une petite auberge surtout fréquentée par des halfelins de passage ou des habitués qui viennent jouer aux cartes le soir au coin du feu.
- L'Antre du Marteau, chapelle dédiée à Abbo. Une petite chapelle accueillante qui essaye doucement de développer le culte d'Abbo en ville.
- Guilde des Doigts de Flamme : Une petite guilde de roublards sévit en ville. On dit toutefois que ses membres auraient des accointances avec certains membres du gouvernement de la ville, mais on ne sait s'ils agissent à titre d'espions politiques ou bien s'ils ne sont que de vulgaires détrousseurs. Toujours est-il que jusqu'à présent, la Milice n'a jamais réussi à capturer un membre des Doigts de Flamme pour le faire parler...

Personnalités locales

- Ulver, Rawlder de Harling : ce politicard magouilleurs mais doté de relations longues comme le bras est le représentant légal du quartier d'Harling. Il n'est pas très apprécié de Belissan, mais ce dernier respecte le choix des habitants, bien qu'il soupçonne (à raison) Ulver d'offrir des repas gratuits avant les élections aux plus défavorisés, s'assurant, par de telles actions, une réélection confortable. Ulver est un

homme de petite taille, borgne, ouvrant toujours à ses interlocuteurs un large sourire carnassier.

- Ridoven, amuseur public. Ridoven est un célèbre barde qui ne sort jamais du quartier d'Harding. Ridoven est pourtant un nomade, ne dormant jamais deux fois de suite au même endroit dans le quartier. Il est un peu perché mais est très apprécié des habitants du quartier grâce à ses ballades ou à ses piques envers les puissants. D'apparence hirsute et débraillé, Ridoven n'est pas pourtant pas moins doté d'un talent réel de conteur et de poète. Il est également absolument incollable sur l'histoire et l'évolution du quartier d'Harding.

Douce-Vie

Présentation

Douce-Vie correspond au quartier riche de la ville. C'est ici que réside les riches marchands, les hauts-dignitaires, les ambassadeurs étrangers, les commandants de Milice de chaque quartier ou encore quelques aventuriers célèbres ayant connu la gloire et la fortune.

Les maisons sont ici belles et spacieuses. Sans avoir l'opulence des maisons de la Ville Haute d'Haldorf, elles sont des plus confortables et dotées d'un luxe que très peu peuvent se permettre en ville, malgré la prospérité de la cité. Les rues sont calmes et propres, bien entretenues et fréquemment arpentées par des Miliciens chargés de dissuader tout malandrins d'y traîner ses guêtres.

Lieux remarquables

- Les jardins de Dame Shirley : ces somptueux jardins furent dédiés à la 1^{ère} Dame Shirley, qui en son temps prit en main la destinée du pays. Ces jardins aux



allées parsemées de rosiers étaient l'endroit préféré de Dame Shirley à Alvaster. Aujourd'hui, les personnes aisées et les amoureux aiment venir s'y promener. En été, il y a de nombreux visiteurs. Quelques personnalités de la ville ont été enterrés ici, car le centre des jardins abrite un petit cimetière très bien entretenu.

- Le Temple du Rayon de Soleil, chapelle dédiée à Uron. Une petite communauté de prêtres d'Uron tient le temple. Malgré leur faible nombre, les prêtres sont actifs et possèdent une certaine aura sur la scène politique locale.
- La Statue de Saint-Ilker : une statue de bronze du protecteur de la ville trône au centre du quartier.

Personnalités locales



Dwaine

- Dwaine : Il s'agit sans aucun doute du plus grand héros local. Dwaine a commencé sa carrière comme mercenaire. Il fut tour à tour chasseur de trésors, espion, champion local. Seul ou en groupe, il a accompli de nombreux exploits que les bardes en ville ne se lassent pas de narrer. On dit notamment qu'il aurait défait à lui tout seul un

bateau pirate, démantelé un réseau de contrebandier, abattu un démon mineur convoqué par un magicien dément, etc. Il est possible que la légende ait dépassé la réalité, mais Dwaine n'en reste pas moins un guerrier d'exception. Armé de sa double-lame, il fait trembler les combattants les plus rudes rien que par sa présence. Sa mèche de cheveux blancs est presque aussi connue que lui et elle a fait beaucoup pour sa réputation. Certains disent même qu'elle ferait tout son charme auprès des femmes !

- Belissan de la Maison Coverdale: le Rawlder de la cité depuis 879 Ep. IV. Le Laidge Dahne II lui accordera sa confiance toute sa vie, de même que son successeur. Belissan est un homme avisé et instruit, qui reçut une éducation de qualité ainsi qu'une formation de guerrier. Plus jeune, il fut militaire dans l'Armée de Fall. Reconnu pour son sens tactique mais aussi pour son sens de la diplomatie, il aurait pu se retrouver chef des Armées si le Laidge Dahne II ne lui avait pas demandé de devenir son homme de confiance dans le nord du pays. Alvaster étant la grande ville la plus éloignée de la capitale, le Laidge souhaitait avoir un homme de caractère et de confiance sur qui il pouvait compter.
- Hullins, Rawlder de Douce-Vie : Hullins est un diplomate reconnu qui effectua de nombreuses missions pour le compte de la ville. Sa connaissance des cultures étrangères lui a même permis d'aller négocier d'importants contrats commerciaux, notamment avec le royaume d'Holmar. C'est un diplomate hors pair, fin négociateur et grand connaisseur des pays alentours. Il y a quinze ans, il négocia des accords commerciaux importants avec le Royaume d'Holmar, pourtant réputé belliqueux et isolationniste. Il réussit là où personne avant lui n'avait eu de succès. Depuis, il jouit d'une grande



estime en ville. Hullins est également réputé pour sa passion des objets anciens et parfois même magiques.



Hullins

Vie locale

Le Shefeld : il existe quatre équipes dans la ville. On peut trouver plus d'informations sur ces dernières dans le *Guide du Shefeld*.

Les Pirates : de nombreux navires pirates rôdent autour d'Alvaster, écumant le nord de la Mer des Exploits. Ils sont forts heureusement la plupart du temps infédéré, défendant jalousement leur indépendance. De plus, la Marine Fallienne leur donne constamment la chasse, protégeant ainsi les navires marchands se rendant à Alvaster.

Le Vieux Tourbillon : A plusieurs miles au nord de la ville, il existe un gigantesque tourbillon permanent, qu'on dit empli de puissance magique. De mémoire d'hommes, il a toujours été là. Les navigateurs du coin et les marchands prennent bien soin de ne jamais s'aventurer près du tourbillon...

Les autres villes de Fall

Vous trouverez ci-après les descriptions succinctes des quatre autres villes d'importance de Fall : Shenstone, Pern, Dalgenham et Demford. Ces villes un peu moins importantes que les précédentes ne sont pas décrites dans le détail, mais vous êtes libre de compléter leurs descriptions d'inventions de votre cru, des tavernes jusqu'aux personnages importants et autres lieux remarquables.

Shenstone

« *Lumière et Refuge* »

Devise de la ville de Shenstone

Ville principale de la région de Milburn et forte de quinze mille âmes, Shenstone est une cité portuaire assez tranquille, surtout pour une ville de cette taille. Les échanges commerciaux se font surtout avec Haldorf, la capitale, et avec les pays voisins d'Holmar et d'Etangard (ce dernier dans une moindre mesure). Shenstone est avant tout connue dans le pays pour la qualité de ses poteries. Les Poteries de Shenstone sont notamment très prisées dans la capitale et ses artisans sont reconnus pour leur savoir-faire incomparable. En plus de ce commerce et de son statut de grand port, Shenstone vit également de la pêche à la crevette, qui fait vivre la région et qui constitue la base alimentaire de nombreux Milburnien. *Le calice d'or*, *Le P'tit ConSudréen*, *La Sole qui frétille* et *l'auberge de la Tour* sont quelques-uns des établissements de la ville pouvant accueillir les voyageurs de passage.



Dalgenham

« *Par la Terre et la Mer* »

Devise de la ville de Dalgenham

Dalgenham est une cité importante tirant une bonne partie de ses revenus du commerce de la pêche. La ville est également entourée de plaines fertiles, permettant la culture de légumes en tout genre. Dalgenham a subi il y a quelques années une importante épidémie qui emporta de nombreux habitants, notamment dans les quartiers les plus pauvres. La ville, autrefois très prospère, se remet à peine de la tragédie et les quartiers les plus défavorisés en portent encore les stigmates. Chez Arvin l'Haldorfian, L'aile ou la cuisse, la Gibecière ou le Terrier sont quelques-unes des auberges établies dans la ville de Dalgenham.

Pern

Des difficultés toujours se relève

Devise de la ville de Pern

Port d'importance, Pern abrite plus de quinze mille habitants qui font vivre cette ville à la situation géographique avantageuse lui permettant d'être une véritable plaque tournante pour le commerce du pays. En effet, par sa position, Pern permet l'acheminement vers le centre du pays de nombreuses marchandises qui transitent par son port. Pern bénéficie également de bonnes relations commerciales avec les villes de la région de l'Ulthisie, dans les Terres du Nord.

Pern est également une ville active et redevenue plus prospère par le commerce de l'obsidienne extraite des mines environnantes. L'Union des Mineurs d'Obsidienne (une guilde de mineurs importante de la région) a pignon sur

rue à Pern, et ses membres négocient apremment avec les acheteurs venus de tout le pays et même des contrées étrangères. Même les célèbres Majarchitectes se rendent parfois à Pern pour acheter du précieux métal.

Autre fois deuxième ville du pays, La ville a subi, en 850 Ep. IV, l'invasion des forces démoniaque du Dieu Mort, lors des Chroniques du Chaos. Occupée pendant près d'un an, la ville a terriblement souffert de cette période et près de la moitié de sa population fut déportée ou massacrée. Pern ne s'est redressée qu'à partir de 870 Ep. IV. Les traces de l'invasion ont été presque gommées partout, à l'exception du nord de la ville, où quelques patés de maisons restent encore à l'état de ruines. Longtemps endettée par la reconstruction, Pern, grâce à l'expansion du commerce de l'obsidienne, a réussi à éviter la banqueroute et aujourd'hui la ville dégage même un petit excédent commercial.

L'obsidienne était autrefois inconnue de la région. S'il y eut bien un effet positif de l'occupation démoniaque, ce fut que ses minions détectèrent des gisements d'obsidienne dans le sol et forcèrent leurs esclaves à les exploiter. Une fois les armées du Mal renversées, les habitants de la région de Lainis ont continué à exploiter le métal et les Pernais ont développé sa commercialisation.

La Farandole des Mets, L'auberge de la Louve, La Baleine Bleue ou pourquoi pas le Cochon-qui-rit comptent parmi les auberges les plus célèbres de la ville.

Demford

« *Vérité, Ordre et Calme* »

Devise de la ville de Demford

Demford est une ville d'environ vingt mille habitants. Située dans la partie orientale de la région du Coldore, elle se trouve également être



au pied des montagnes de Querlane tout en s'ouvrant sur la Mer des Exploits. Le cœur de l'activité de Demford est le commerce de la pierre et du bois, mais également de l'Aspen, ce fameux acis gris sombre produit par les Nains de l'Oligarchie de Faldarok. Nombreux sont d'ailleurs les ressortissants nains à s'être installés près de la Porte Est de la ville, là où arrivent les expéditions d'Aspen et de pierres.

Forgerons et tailleurs nains cotoient les négociants Falliens qui alimentent la région et le pays en matière première pour la construction. On croise ici aussi de nombreux commerçants Nordois, venus du pays voisin pour acheter de l'Aspen.

Près de la Porte Sud, on retrouve en revanche le marché aux bêtes, les tisserands et les maroquiniers qui font venir leurs matières premières des élevages de la région. Au Nord de la ville s'étend le port, qui accueille principalement des navires marchands, la pêche étant assez peu développée à Demford comparé au reste de Fall. Enfin, l'ouest de la ville regroupe les quartiers populaires et les autres artisans plus usuels.

Demford est une ville relativement tranquille en comparaison à sa taille, et la criminalité y est basse, notamment en raison des nombreux miliciens qui patrouillent en ville, mais aussi surtout en raison des escortes privées ou des Halgers employées pour surveiller les cargaisons d'Aspen ou les négociations importantes. De plus, un petit groupe de puissants Majarchitectes tient comptoir dans la ville, car ils négocient eux aussi leurs achats de pierre, d'Aspen ou de bois. Ils bénéficient de tarifs préférentiels auprès des commerçants locaux en échange de systèmes de défenses magiques. Le Port et la zone de la Porte Est sont particulièrement bien protégés.

Les habitants de Demford sont réputés pour être peu causants (sauf en ce qui concerne les affaires) et un peu taciturnes. Ils ne brillent pas par leur humour, et une expression Fallienne dit d'ailleurs ironiquement « Drôles comme des

Demfordois » pour dire « drôle comme une porte de prison ».

Parmi les auberges de la ville, citons notamment *La Hache et le Marteau*, *le Grand Banquet*, ou encore *au Plaisir Du Laidge*.

Les ponts Magiques

Introduction

Les ponts magiques sont les œuvres majeures des Majarchitectes. A ce jour, il en existe deux, le Pont de Farlam et le Pont de Wortens, mais les Majarchitectes projettent la construction d'un troisième, mais rien n'a été décidé pour le moment.

Le Pont de Farlam

Présentation

Le premier pont à avoir été construit est le pont de Farlam, aussi appelé « le pont des cieux ». Les Majarchitectes l'ont conçu pour relier la ville de Dalgenham à la province de l'Alderry. Il a servi de test pour concevoir le pont de Wortens, la principale œuvre des Majarchitectes. Les Majarchitectes entretiennent et régissent les passages sur le pont. En effet, traverser le pont est payant, et les Majarchitectes imposent un droit de passage conséquent. Cependant, traverser le pont de Farlam possède plusieurs avantages.

Propriétés magiques

Le Pont de Farlam a la propriété principale de rendre les matières inertes d'un poids dix fois inférieur à son poids normal pendant toute la traversée du pont. Cette technique permet à bien



des marchands de faire transporter de grandes quantités de bien par un nombre réduit d'hommes.

Une autre propriété appréciée du pont est sa sécurité : entourée d'une brume blanche et douce, ce qui lui a valut son surnom de pont des cieus, personne ne peut voir ce qui se transporte sur le pont. Hormis les gens traversant la construction, il est impossible, en dehors de l'utilisation de la magie, de voir des gens se déplacer. Le gage de discrétion du pont rassure certains marchands qui souhaitent acheminer discrètement et sans risques des marchandises précieuses, dangereuses ou... illicites. Le fort prix d'accès décourage également les éventuels brigands, qui devraient de toute façon faire face aux Majarchitectes à l'arrivée.

Problèmes

Le Pont de Farlam souffre cependant de deux problèmes : le premier, relativement récent, est l'apparition depuis quelques temps de Harpies sur et autour du pont. De par leur capacité de vol, elles peuvent attaquer des groupes de voyageurs et déguerpir avant que les Majarchitectes n'apprennent leur présence. Ce problème met à mal la réputation de sécurité du Pont, mais certains clients préfèrent encore braver les Harpies pour transporter certaines marchandises. De plus, les attaques de Harpies restent rares.

L'autre problème du Pont de Farlam est que la magie utilisée sur le pont peut parfois être « distordue » de manière très aléatoire. Les Majarchitectes eux-mêmes font très attention de ne pas utiliser de sortilèges trop puissants en réparant ou en intervenant sur le pont, afin de ne pas risquer un accident, ce qui rend d'ailleurs l'entretien du pont plus long et plus coûteux. Une équipe de sages de la Guilde des Majarchitectes travaillent à plein temps sur les effets aléatoires du pont pour essayer de comprendre et de corriger ces problèmes.

Le Pont de Wortens

Présentation

Partant du Coldore et allant jusque dans la partie orientale de l'Alderry, le pont de Wortens, du nom de son architecte principal, est une monumentale construction d'une matière blanche, étrange et brillante, qui vaut au pont son surnom de « pont de nacre ». Les Majarchitectes ont toujours refusé de se prononcer sur la matière composant le pont. Hautement magique, le pont de Wortens est à ce jour l'œuvre la plus monumentale de la guilde.

Propriétés magiques

La principale qualité du pont de Wortens est sa capacité de distorsion du temps et des distances. Il est en effet bien plus rapide d'emprunter le pont de Wortens que le navire pour se rendre en Alderry en venant de Cordore, et vice-versa. Le temps de trajet est assez réduit, par un habile mais mystérieux procédé de distorsion du temps. Nombreux sont donc les marchands pressés qui confient des marchandises importantes à une Halger pour qu'elle le fasse acheminer rapidement à l'autre bout du pays. L'autre avantage du pont est que tant qu'on se trouve dessus, on ne souffre pas de fatigue physique (pas de risque d'épuisement) et on ne ressent pas de besoin de sommeil. Mais attention, l'effet de fatigue se ressentira d'un seul coup une fois le pont quitté.

Problèmes

Le Pont de Nacre a cependant un problème majeur : il est très dangereux. Sans que l'on sache comment (les Majarchitectes ne parviennent pas à l'expliquer), des conjurations aléatoires de créatures bizarres surviennent fréquemment sur le pont. Ainsi, il est tout à fait possible de croiser des créatures étranges et/ou



agressives lors d'un voyage sur le pont de Wortens. En plus des événements pouvant survenir sur le pont, les traversées de navires souhaitant passer sous le pont sont devenues hasardeuses. En effet, quelques groupes d'Aquagobelins ont élu domicile sur les pieds du pont et n'hésitent pas à s'attaquer aux navires passant dans les environs. D'autres légendes racontent aussi que les équipages des navires s'échouant aux abords du pont ou s'écrasant sur ses pieds ne trouveraient jamais le repos et viendraient hanter les lieux de leurs morts sous forme de morts-vivants. Les tavernes de marins sont pleines de vieux loups de mers jurant avoir été confrontés au moins une fois à des navires aux voiles noires émergeant des brumes, alors que des formes cadavériques semblaient le manœuvrer...

Un autre problème dont souffre le pont est la création aléatoire de failles planaires. On raconte que ces dernières peuvent apparaître n'importe où et à n'importe quel moment sur le pont, permettant ainsi de se rendre sur un autre plan d'existence... mais ces failles auraient aussi la propriété « d'aspirer » tout ce qui passe à proximité...

Brève de comptoir : Javier le Sans-Vie – Inivor 879 Ep. IV

Le célèbre pirate Javier le Sans-Vie et son équipage auraient été aperçus rôdant entre les piliers du Pont de Wortens. Après avoir écumé les côtes, le Sans-Vie fut poursuivi par les navires de l'Armée mais lorsque Javier s'est réfugié aux alentours du Pont de Nacre, l'Armée, malgré la forte prime promise à la capture du pirate, les navires de l'Armée ont préféré arrêter la poursuite, les eaux du Pont étant très dangereuse...

Le Troisième Pont

Les Majarchitectes cherchent à créer un troisième pont entre Milburn et Coldore. Cependant, ce pont n'est qu'à l'état de projet, et

pour le moment, Majarchitectes et Armateurs s'affrontent toujours sur le sujet...

Terres remarquables

D'autres lieux remarquables du pays de Fall sont décrits ci-après. D'un archipel à la mauvaise réputation jusqu'au pays des nains, venez découvrir des lieux hauts en couleur de Fall...

L'Archipel des Iles Maudites

L'archipel des Iles Maudites comprend de nombreuses petites îles, situées au large au de la région de Milburn. Les marins et les pêcheurs parlent avec grande peur et respect de ces îles, car elle habitent, selon les habitants du coin, un mal sombre et insidieux.

Ces îles auraient, selon les rumeurs abritées une civilisation primitive qui vivait en paix, avant que les îlots ne soient découverts par une bande de pirates, qui semèrent la destruction parmi les indigènes et établirent leur base sur les îles. Mais on raconte que les pirates furent maudits pour avoir sauvagement exterminés les locaux. On dit que les îles seraient devenues hantées, constamment entourées d'un brouillard épais et mystique.

La plupart des marins évitent bien évidemment ces îles. On raconte de plus que des dragons auraient été vus, alors que le soleil tombait à l'horizon, volant au dessus des îles notamment l'île centrale, volcanique et rocheuse.

Selon la population de Milburn, les îles serviraient en fait de protection à l'antre d'une monstrueuse créature marine qui dort sous les profondeurs, et les îles ne seraient là que pour abriter ses serviteurs, qui ont pour mission d'éloigner et exterminer les curieux afin que personne ne trouble le repos et la quiétude de la bête.



CHAPITRE VII

Partie Meneur de Jeu

Ce dernier chapitre est reserve aux Meneurs de jeu. Ils y trouveront quelques secrets du pays de Fall, des plans de lieux importants, des aides de jeux, de nouvelles classes de prestige et un index de PNJ



Elements de background

Note : En termes d'alignement, la population est plutôt loyale à tendance neutre.

Lexique des Termes

Le Manuel de Fall utilise des termes bien particuliers afin de décrire des lieux ou des spécificités liées au pays que nous vous décrivons. Le petit lexique qui suit devrait vous permettre de vous référer aisément aux différents termes évoqués dans cet ouvrage.

Hardastle : région du sud de Fall

Coldore : région de Fall

Lainis : région de Fall

Milburn : région de Fall

Alderry : région de Fall

Evaldian : région du nord de Fall

Daglinn : région montagneuse de l'est de Fall

Haldorf : capitale de Fall et de la région l'Hardastle

Alvaster : capitale de la région d'Evaldian

Pern : capitale de la région de Lainis

Dalgenham : capitale de la région du Coldore

Herdwich : capitale de la région d'Alderry

Shenstone : capitale de la région de Milburn

Demford : ville portuaire de la région du Coldore, au pied du Pont de Worten.

Laidge : sorte d'équivalent de roi, c'est le titre suprême de Fall.

Seald : Parlement de Fall

Rawlder : sorte de sénateur de Fall. Il existe trois types : les Mightrawlders, les Tidrawlders et les Lanrawlders.

Soling : sorte de jeu de cartes pratiqué à Fall

Shefeld : sport Fallien brutal, mélange de Rugby et de Water Polo.

Majarchitectes : Magiciens spécialisés dans l'architecture.

Halger : sorte d'agence d'aventuriers.

Secte du Léviathan : Secte religieuse, dissidente du clergé de Xamidi, vénérant le Léviathan et organisant des sacrifices humains.

Dirlest : sorte de liqueur très forte faite à base de jus de coquillage.

Rüll : Mafia Naine.

Walton : sorte de jeu de boules

Elthire : sorte de jeu populaire local

Ganry : Sorte de joutes nautiques

Chalk : Sorte de variante de l'aviron avec des composantes magiques

Balle Spectrale : Sports pour utilisateurs de magie.

Watenlath : quartier du port d'Haldorf

Ageltarn : Quartier marchand d'Haldorf

Ville Haute : Quartier riche d'Haldorf

Millowgan : Quartier administratif d'Haldorf



Rindale : Quartier mal famé d'Haldorf

Fistral : Quartier artisanal d'Haldorf

Milsom : Quartier populaire et paisible d'Haldorf.

Oddington : Quartier commerçant d'Alvaster

Dolport : Quartier du Port d'Alvaster

Harling : Quartier populaire d'Alvaster

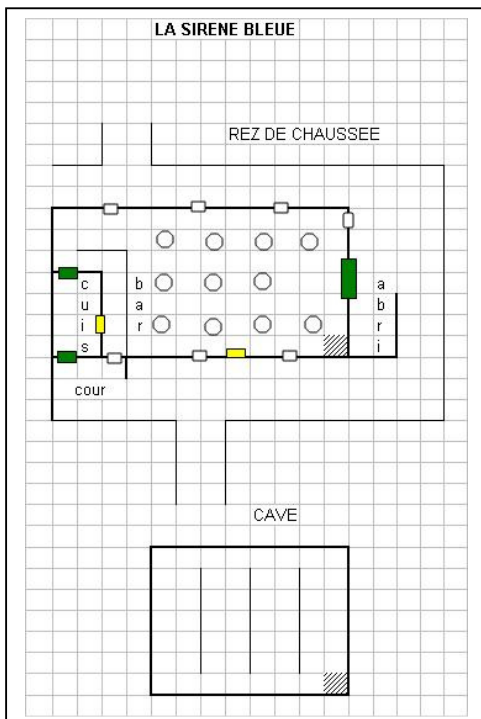
Douce-Vie : Quartier riche d'Alvaster

Reelim : Poisson argenté très long et mince, qu'on ne trouve que dans la Mer des Exploits

Faldarok : Oligarchie Naine indépendante de Fall, vivant dans les montagnes de Querlane

Notes de campagne

Cette partie regroupe quelques éléments intéressants réservés aux MJ, comme des plans de bâtiments, des cartes, etc.



Note n°1 : la Sirène Bleue

Ancienne taverne du Quartier de Milsom à Halforf, *la Sirène Bleue* a été reprise par Maître Sarfad en 881 Ep. IV. Auparavant, elle se tient au centre d'un scénario pour Fall, *Vengeance Mortelle*, dans lequel un le précédent propriétaire a tué l'une de ses serveuses, dont il était amoureux.

Maître Sarfad étant quant à lui un individu ayant à la fois des commerces légaux et illégaux, il utilise parfois sa cave pour faire transiter des marchandises de la Sakel, la guilde de roublards du Quartier de Milsom, à Haldorf.

Note n°2 : Le Corbeau Blanc

Le Corbeau Blanc était une vaste auberge du quartier de Milsom à Haldorf. En 882 Ep. IV. après de curieuses transactions, l'établissement est devenu propriété de deux jeunes femmes : la superbe demie-elfe Amithiel et la belle et ténébreuse Katina. Elles ont depuis ouvert une maison close haut-de-gamme pour les personnalités importantes de la ville. Après des débuts difficiles en raison de la guilde des Frings, qui voyait d'un mauvais œil la concurrence, *le Corbeau Blanc* s'est développé et a prospéré. Amithiel utilise ses filles pour recevoir des confidences sur l'oreiller, qu'elle monnaie ensuite à la Sakel, l'organisation de roublards avec laquelle elle travaille.

Note n°3 : La Mouette

A Fistral, dans la ville d'Haldorf, *La Mouette* est une toute petite taverne d'apparence tranquille, mais qui est en réalité une couverture pour les Sekers, qui se réunissent dans les caves. Un passage secret depuis un tonneau permet d'accéder aux égouts pour une fuite rapide. Cet établissement est notamment utilisé dans le scénario *Règlements de compte*.



Note n°4 : du Rififi à la Rue de Kelwich

Jusqu'en 890 Ep. IV, Stanley est le chef de la guilde de la Rue de Kelwich. Battu par Marvin, il est déchu et suit ensuite les ordres du mystérieux Marvin. Mais ce dernier disparaît mystérieusement sans laisser de traces en 891 Ep. IV, laissant la Rue de Kelwich en pleine crise alors qu'une guerre larvée se profile avec la terrible Rüll...

Note n°5 : Le démantèlement de la Sakel

Traqué par la Milice, la guilde de la Sakel sera démantelée en 887 Ep. IV. Seuls quelques membres comme les assassins Rappadon et Marvin, le prêtre Sarfad ou la courtisane Amithiel en réchappèrent.

Note n°6 : A propos du Shefeld

Un petit *Guide du Shefeld* est disponible sur le site d'Extremia.

Classe de Prestige

Cette partie présente les classes de Prestiges spécialement conçues pour le pays de Fall.

Majarchitecte

Description

Les Majarchitectes sont des sorciers spécialisés dans la réalisation, la construction et l'entretien

de nombreux bâtiments, monuments et autres structures. Ajouter quelques fonctions magiques à une demeure (tel un diablotin dans la porte d'entrée, s'enquérant de l'identité de visiteurs) ou bien doter des bâtiments de protection magique, telles sont les autres spécialités des membres de la Guilde. Bien que des magiciens indépendants puissent également faire de telles choses, les Majarchitectes sont devenus de véritables experts en la matière, et la réputation des membres de la Guilde n'est plus à prouver. Ils sont également très souvent appelés par l'administration Fallienne lorsqu'elle a besoin d'un nouveau bâtiment remarquable ou bien pour ajouter des fonctionnalités à un bâtiment existant. Les Majarchitectes représentent une corporation prestigieuse et puissante, sauf en termes de nombre. En effet, les membres sont triés sur le volet, et seuls les meilleurs sont acceptés et ont le suprême honneur de mettre « membre de la Guilde des Majarchitectes » sur leur devanture. Les Majarchitectes membres de la guilde protègent jalousement leurs secrets et sont toujours à la recherche de nouvelles innovations.

Pré-requis

Pour se qualifier pour la classe de prestige de Majarchitecte, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Dons : Efficacité des sorts accrue, création d'objets merveilleux

Compétences : Connaissance (architecture & ingénierie) 8, Art de la Magie 8.

Sort : faculté de lancer des sorts profane de 5^e niveau

Niv.	Bonus de base à l'attaque	Réf .	Vig.	Vol.	Pouvoirs spéciaux	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Don de métamagie, <i>Magie de la Fabrication</i>	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Don de métamagie, <i>Magie du bois</i>	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Don de métamagie, <i>Magie du bâtisseur</i>	+1 niveau effectif
4	+2	+4	+1	+4	Don de métamagie, <i>Magie de la Pierre</i>	+1 niveau effectif
5	+2	+2	+2	+5	Don de métamagie, <i>Magie de Métal</i>	+1 niveau effectif

Tableau X : évolution des Majarchitectes



Caractéristiques de Classe

Dé de vie : d4

Armes et armures : Un Majarchitecte ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port d'armure.

Compétence de classe : Art de la Magie, Artisanat, Connaissance (toutes), Décryptage, Désamorçage/Sabotage, Profession.

Point de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Don de Metamagie : Un Majarchitecte doit choisir ses dons de Métamagie supplémentaire parmi les suivants : Augmentation d'intensité, Extension de durée, Extension de zone d'effet, Extension de portée, Extension d'effet.

Magie de la Fabrication : Au premier niveau, une fois par jour et en plus de ses sortilèges normaux, un Majarchitecte peut jeter une fois par jour l'un des sorts de la liste suivante : *Réparation, Création Mineure, Fabrication, Création Majeure*. On utilise bien sûr son niveau de jeteur de sorts effectif pour calculer les données des sorts ainsi lancés.

Magie du bois : Un Majarchitecte ayant atteint le niveau 2 peut, une fois par jour et en plus de ses sortilèges normaux, jeter une fois par jour l'un des sorts de la liste suivante : *Gourdin Magique, Distorsion du bois, façonnage du bois, Bois de fer, Transmutation du métal en bois, Passe-Muraille*.

Magie du bâtisseur : Un Majarchitecte ayant atteint le niveau 3 gagne ce puissant pouvoir, s'approchant de celui d'une *lyre de bâtisseur*. Une fois par jour, le Majarchitecte peut produire une puissante énergie permettant de construire magiquement des bâtiments ou des galeries, des tranchées, etc. L'effet produit une énergie durant trente minutes, fournissant un résultat au travail

égal de 100 humains pendant trois jours. Chaque heure après la première, le Majarchitecte doit réussir un test de Concentration DD25. Dès qu'il en rate un, il doit s'arrêter et attendre au moins une semaine pour pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Magie de la pierre : Un Majarchitecte ayant atteint le niveau 4 peut, une fois par jour et en plus de ses sortilèges normaux, jeter une fois par jour l'un des sorts de la liste suivante : *Ramollissement de la terre et de la pierre, Façonnage de la pierre, Mur de pierre, Pétrification, Transmutation de la Pierre en boue, transmutation de la boue en pierre*.

Magie du métal : Un Majarchitecte ayant atteint le niveau 4 peut, une fois par jour et en plus de ses sortilèges normaux, jeter une fois par jour l'un des sorts de la liste suivante : *Rouille, Métal Brûlant, Mur de Fer, Corps de Fer*.

Sorts : A chaque niveau de Majarchitecte, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sort dans l'une de ses classes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 5^e niveau de sorts. Il obtient les sorts par jours (ainsi que les sorts connus, le choix échéant) et le niveau de lanceur de sort effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun autre avantage accompagnant normalement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser les morts-vivants, de nouveaux dons, etc.

Berger des ames perdues

Koko, c'est quand tu veux...

Nouveaux objets magiques

A venir...

Index de PNJ

A venir...



Tables de rencontre

Vous trouverez ici quelques idées de tables de rencontre pour les différentes régions de Fall.

Hardastle

D100	créatures	FP
1-20	marchand ambulant	1/2
21-30	paysans allant aux champs	1
31-34	1 ogre	
35-45	caravane marchande	4
46-50	groupe de bucherons	2
51-55	1d4 Kuo-toa	
56-60	détachement de l'Armée	5
61-65	groupe de 2d3 brigands	4
66-70	groupe de 1d4+1 aventuriers	4-6
71-75	troupeau de bovins et pâtres	1
75-80	procession funèbre	2
81-85	pecheurs revenant de la mer	2
86-90	1d3 ogres	5
90-93	2d4+1 Kuo-toa	
93-96	convoi religieux	6
97-98	convoi de pierre et gardes	2-3
99-00	barde itinérant	3-4

Coldore

D100	créatures	FP
01-05	1 loup	
16-25	paysans allant aux champs	1
26-31	1d2+1 Hobgobelins	
31-35	caravane marchande	3
36-40	2d3+1 loups	
41-45	1d4+1 Hobgobelins	
46-50	détachement de l'Armée	5
51-55	2d3+1 Gobelins	
56-60	groupe de 1d4+1 aventuriers	5
61-65	2d6+2 Gobelins	
66-70	1d2 Locatah	
71-75	nuée d'insectes	

76-80	groupe de nains transportant de l'Aspen	6
81-85	1 troll	5
86-90	1d2 Harpies	
91-97	convoi de pierre et gardes	2-3
98-00	1d2+1 Trolls	7

Lainis

D100	créatures	FP
01-10	groupe de pêcheurs	2
11-15	1 sanglier	
16-20	1d2+1 Hobgobelins	
21-25	caravane marchande	2
26-30	1d2+1 sangliers	
31-35	ferme isolée	2
36-40	détachement de l'Armée	5
41-45	1 loup	
46-55	groupe de 1d3 aventuriers	3
56-60	1 loup-garou	
61-65	1 rodeur PNJ niv 4	4
66-70	1d2+1 loups	
71-75	1 sanglier-garou et 1d3 sangliers	6
76-80	caravane de bateleurs	5
81-90	marchand ambulant	1/2
91-95	convoi de fer et gardes	3
96-00	1d3+1 loups-garous	

Milburn

D100	créatures	FP
01-05	pecheur de crevettes	1/2
06-10	1d4+1 gobelins	
11-15	1d2 elfes des bois	1-3
16-20	groupe de brigands	2-4
21-30	1 Gobelours	
31-35	1d2 sangliers	
36-45	détachement de l'Armée	5
46-50	groupe de chasseurs	2-3
51-55	groupe de voyageurs	1
56-60	1 Satyre	
61-65	1 dryade	
66-70	1d4+1 Gobelours	
71-75	1d2 Satyres	
76-85	1d2 hommes-poissons	
86-90	potier se rendant au marché	1/2
91-96	1 Korred	
97-00	1 licorne	



Alderry

D100	créatures	FP
01-05	1d3 gnolls	3
06-10	1 nuée de chauve-souris	2
11-23	Caravane Marchande	5
24-30	groupe de brigands	2-4
31-35	vooyageur esseulé	variable
36-40	collecteurs d'impôts et escorte	5
41-45	groupe de pecheurs	1
46-55	groupe de contrebandiers	4-6
56-60	1d4 gnolls et 1d3 hyènes	6
61-65	groupe de Pirates débarqués	5
66-70	détachement de l'Armée	5
71-75	convoi religieux	3
76-80	1d4+1 Kuo-toa	
81-85	groupe d'aventuriers	6
86-90	2d4+2 Kuo-Toa	
90-95	procession funèbre	2
96-00	Brigand célèbre	variable

Evaldian

D100	créatures	FP
01-05	procession funèbre	2
06-10	1d4+1 gobelins	
11-14	1d2 elfes des bois	2-3
15-20	groupe de brigands	2-4
21-25	1d2+1 Sahuaguins	
26-30	1d2 sangliers	
31-35	détachement de l'Armée	5
36-45	groupe de bûcherons	1-2
46-55	1d3+1 aventuriers	2-4
56-60	1 Satyre	
61-65	2d3+1 Sahuaguins	
66-75	groupe de pêcheurs	1
76-80	voyageurs étrangers	4-7
81-85	collecteurs d'impôts et escorte	5
86-90	2d4+3 Sahuaguins	
91-95	1 pégase	
96-00	1 succube (venue depuis le tourbillon)	7

Daglinn

D100	créatures	FP
01-05	1 loup	
06-10	groupe de pêcheurs	2
11-15	marchand ambulant	1/2
16-25	caravane marchande	3
26-30	1 troll	5
31-35	1d4+1 troglodytes	4
36-40	détachement de l'Armée	5
40-45	convoi religieux	4
46-55	groupe de 1d4+1 aventuriers	5
56-60	1d4 mercenaires en maraude	3-5
61-66	1 ours brun	
67-70	1 géant des pierres	8
71-73	1 géant des collines et 1d4 loups sanguinaires	9
74-80	1 nuée de rat	2
81-85	1d3+1 Trolls	8
86-95	convoi d'or et gardes	6
95-00	1 chasseur troll	11

Querlane / Faldarok

D100	créatures	FP
01-10	1d3 drows	3
11-20	groupe de mineurs nains	3
21-30	1d4+2 drows	5
31-40	1d4+1 hommes d'armes orques	2
41-50	2d3+1 loups	
51-55	1 ours brun	
56-58	1 ver pourpre	12
59-61	1 otyugh	4
62-64	Magicienne et roublard drows niv 9	12
65-67	1 Tyrannoëil	13
68-70	1 drider et 2d4+3 araignées monstrueuses taille M	9
71-72	chasseurs troll	11
73-85	groupe de nains transportant de l'Aspen	6
86-90	1 troll	5
91-93	1 géant des montagnes	
94-97	éclaireur nain rodeur PNJ niv 6	6
98-00	1d3+1 Trolls	8