



# Le Monde d'Extremia

---



## Le manuel d'Etangard





## Manuel d'Etangard

## Le Monde d'Extrêmia - pour D&D3



Le Monde d'Extrêmia

Crosne, Yerres, Massoins, Paris, Londres, Birmingham

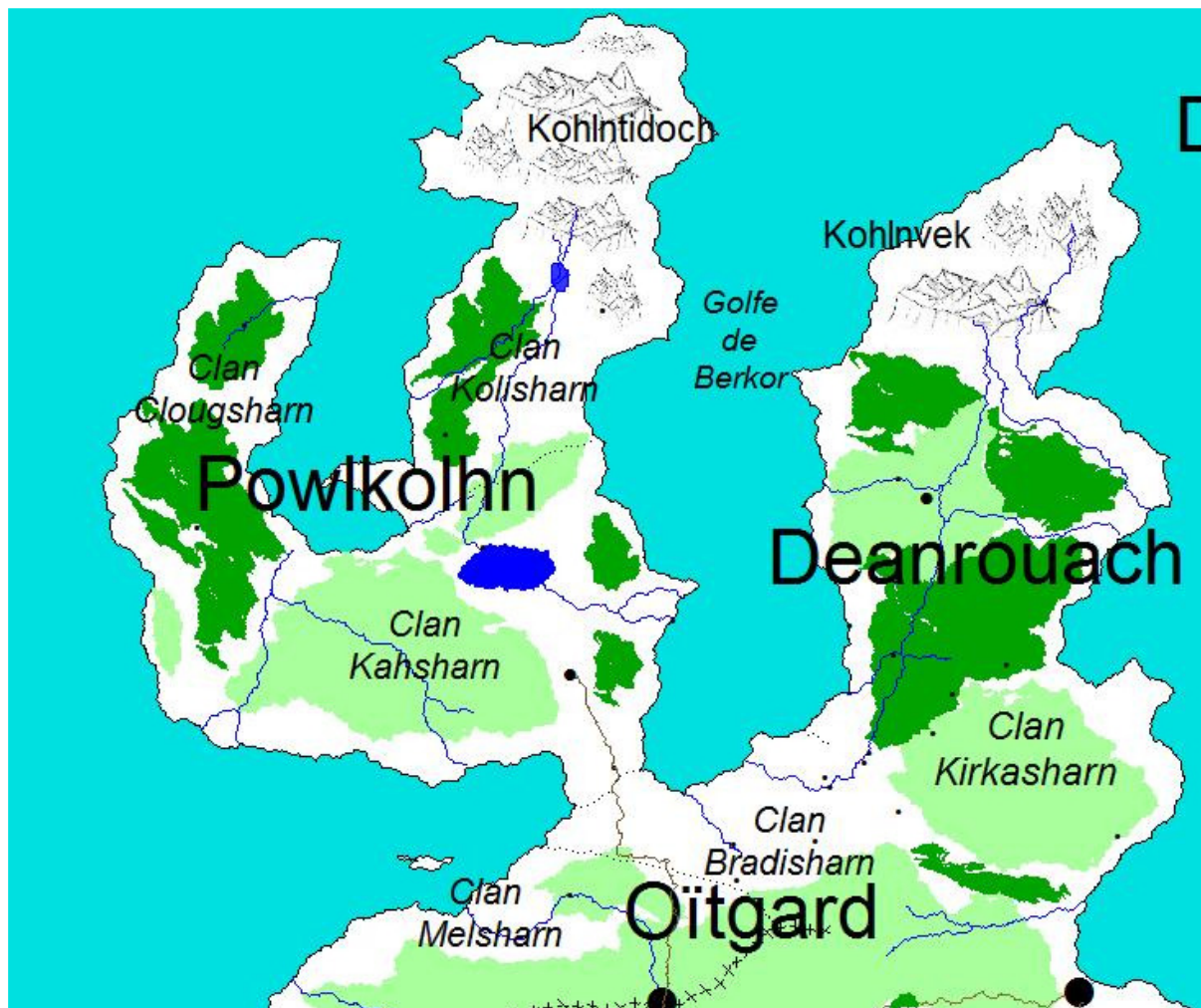


## TABLE DES MATIERES

<b>PREFACE ET CREDITS</b>	<b>5</b>
PREFACE A L'ÉDITION 0.90 DU MANUEL D'ÉTANGARD	5
CREDITS	5
REMERCIEMENTS	6
LA PROCHAINE ÉDITION	6
NOTES DE CAMPAGNE	6
LES INSTANTANES	6
<b>PREMIÈRE APPROCHE</b>	<b>8</b>
INTRODUCTION	8
CLIMAT	8
PRECISION SUR LES TERMES	8
LEXIQUE DES TERMES	8
HISTOIRE	9
<b>GEOGRAPHIE</b>	<b>11</b>
GENERALITES	11
LES REGIONS DE GAIDLASH	12
<b><u>LES GAIDLASIENS ET LES CLANS</u></b>	<b><u>14</u></b>
<b>LES CLANS</b>	<b>15</b>
L'ORGANISATION CLANIQUE	15
LES DIFFERENTS CLANS	17
<b>LA SOCIÉTÉ GAIDLASIENNE</b>	<b>21</b>
COUTUMES ET CROYANCES	21
VIE COURANTE	25
LES AVENTURIERS A GAIDLASH	30
<b><u>QUELQUES LIEUX GAIDLASIENS</u></b>	<b><u>34</u></b>
<b>EXEMPLES DE VILLAGES BRADISHARN</b>	<b>35</b>
GALDARAN	35
TIROUACH	37
DUNHEOL	38
<b>EXEMPLES DE VILLAGES KIRKASHARN</b>	<b>39</b>
CAIRWALD	39
DEAN VEKARD	40
<b>EXEMPLES DE VILLAGES KOLISHARN</b>	<b>43</b>
AÏTKOHLN	43
ARDARCH	45
<b>EXEMPLES DE VILLAGES CLOUGSHARN</b>	<b>47</b>
GARHANOCH	47
KEDGORCH	48
<b>EXEMPLES DE VILLAGES KAHSHARN</b>	<b>50</b>
DEAN RINACH	50
DUN DORCH	51
<b>EXEMPLES DE VILLAGES MELSHARN</b>	<b>53</b>
VERKCAIER	54



<b>CLASSE DE PRESTIGE</b>	<b>58</b>
GARDIEN CLANIQUE	58
FRERE DE BATAILLE	60
ESPRIT DU CLAN	63
<b>NOUVEAUX OBJETS</b>	<b>63</b>
<b>ELEMENTS DE CAMPAGNE</b>	<b>66</b>
BENEFICES DE CLAN	66
CAMPAGNE « ÉTANGARD EN DANGER »	67
NOTES DE CAMPAGNE	68
TABLE DE RENCONTRES	69





## Préface et Crédits

### Préface à l'édition 0.90 du Manuel d'Etangard

Après s'être longtemps fait attendre, le Manuel d'Etangard est désormais disponible. En effet, alors que certains scénarios pour Etangard sont disponibles depuis des années sur le site, le Manuel n'avait jamais été mis en ligne ! Il faut dire que le Manuel n'était qu'une version de travail, et qu'il a été mis en sommeil en même temps que la campagne originale d'Etangard (2002-2004).

En convertissant et en corrigeant les scénarios pour Etangard au format DD3.5, j'ai commencé à reprendre le manuel fin 2006 et à travailler dessus de manière irrégulière. Après de nombreux ajustements en ligne avec l'évolution du monde d'Extremia depuis cinq ans, voici enfin une version relativement présentable d'Etangard. Certains n'y verront pas l'exhaustivité du *Manuel des Terres du Nord* ou la qualité du *Manuel de Fall*, mais au moins, le *Manuel d'Etangard* a désormais le mérite d'exister !

Bon jeu, et surtout, n'oubliez pas de me contacter si vous venez à jouer dans ce setting : [dadoumaster@hotmail.com](mailto:dadoumaster@hotmail.com)

Uron, révision de Janvier 2009

## Crédits

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

Responsable du Projet : Dadou

On contribué à la rédaction : Koko, Kad

Promotion: Uron, Keyoke

Site: Keyoke

Cartes: Dadou, Keyoke.

Illustration de couverture : Photo modifiée avec le logiciel fotosketcher.

Illustrations: Askhorahn. Photos: Dadou

Testeurs Etangard : Korvin (alias Yoshi), Garan (alias Koko), Valim (alias Dams), Korshahan (alias Boulbab), Karral (alias Kad), Algar (alias Nuwanda), Katina (alias Chat), Beraïn (alias JP), Kili (alias Froggy), Justine (alias Moostik), Nomélie (alias Keyoke).

Autres testeurs : Satiss (alias Lilou), Ethelvia (alias Isa), Econas (alias Gilles), Tailleroc (alias Christine), Jostuta (alias Manu du 06), Manu (de Montgeron), Kelem (alias Waga), Durak (alias Vince), Traubon (alias JB), Max (alias Nain), Yssel (alias Gogo), Safrinin (alias Aurel), Algar (alias Nuwanda), Carrotette (alias Xav), Gorghor (alias Pine), Sombrebois (alias Seb'), Wunderbar (alias Damian), Kensai (alias Adam), Waga et ses compagnons, mais aussi Aude, Xav, Dillon, Doubi, Mig', Bibu, Dillon, Ced et ses compagnons, 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, l'équipe de Jeu de Rôle Magazine, 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 Mélanie (et leurs 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 et feu Multimonde. 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 : A Alain... tu nous manques...

## La prochaine édition

La prochaine édition du Manuel d'Etangard inclura la description de nouveaux lieux, une nouvelle classe de prestige, d'autres illustrations, une pagination définitive et quelques corrections orthographiques.

## Notes de Campagne

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

## Les Instantanés

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



# CHAPITRE I

## Bienvenue en Etangard

Cette courte introduction vous permettra d'apprendre quelques éléments de base sur d'Etangard afin de vous familiariser avec les noms, les termes et le pays.



# Première approche

## Introduction

A l'extrême Ouest du Vyrmonus, on trouve un vaste territoire aux racines anciennes et tribales. Doté d'un très large accès à la mer, Le relief globalement élevé du pays fut un autre obstacle difficile à franchir pour les envahisseurs venus du Sud-Est. Pendant longtemps, cette terre rocailleuse peuplée de tribus claniques resta une terre mystérieuse pour tous ses voisins.

## Climat

Etangard souffre d'un hiver rude et frais. Pendant cette période de l'année est plutôt longue, puisqu'elle dure près d'une centaine de jours. Pendant l'hiver, la neige tombe abondamment sur tout le territoire. Un vent frais balaye souvent tout le pays, entraînant parfois d'abondantes tempêtes, heureusement assez courtes. Il est en effet très fréquent que la température tombe au-dessous de  $-10C^{\circ}$ . La partie nord du pays bénéficie d'un relief vallonné et de nombreuses forêts d'épineux qui permettent à ses populations de vivre un peu à l'abri des intempéries.

Les phases de printemps sont généralement douces mais très brumeuses, notamment le matin. La pluie ne tombe pas toujours abondamment, mais l'air est constamment humide et assez frais le soir.

L'Eté est paraît très court : Un soleil blafard illumine Etangard, mais la température au plus fort de l'été dépasse rarement les vingt-cinq degrés. Les matinées ont tendance à être plus

ensoleillées, car ensuite, le vent venant de l'Est apporte toujours un peu de nuage.

Les phases d'automne, très pluvieuses, mais jamais trop froides, sauf lorsque l'hiver approche. En revanche, ces précipitations abondantes assurent une végétation encore verdoyante au début de la saison.

## Précision sur les termes

Les habitants d'Etangard se nomment les Gaidlasiens (à prononcer « Guède-lassien»). Cependant, ils nomment la terre d'Etangard « Gaidlash », à l'inverse du reste du continent qui appelle cette terre Etangard, comme la nomma Cheldric le Borgne (un Holmarien) qui le premier cartographia Etangard.

## Lexique des termes

Ce petit lexique reprend les termes spécifiques à Etangard :

Gaidlasien : habitant d'Etangard.

Gaidlash : nom donné à la terre d'Etangard par les Gaidlasiens.

Oïtgard : Région du centre d'Etangard

Powlkoln : Région Nord-Ouest d'Etangard

Deanrouach : Région Nord-Est d'Etangard

Melsharn : Clan Gaidlasien

Kahsharn : Clan Gaidlasien

Kirkasharn : Clan Gaidlasien

Kolisharn : Clan Gaidlasien





Cloughsharn : Clan Gaidlasien

Bradisharn : Clan Gaidlasien

Holmar : pays voisin d'Etangard.

Kouroun : monnaie Gaidlasienne.

## Histoire

Les premiers habitants d'Etangard étaient des tribus nomades qui parcouraient le pays au gré des saisons. Ces tribus s'affrontaient souvent, et rares sont les alliances qui duraient plus de quelques années. N'ayant aucune cohésion ni conscience nationale, les tribus nomades ne purent résister très longtemps aux invasions venues des terres voisines et des explorateurs maritimes qui vinrent un jour sur les côtes de ce pays, que les nomades appelaient à l'époque « le Foyer des Origines ». Les nomades furent facilement repoussés par les nouveaux arrivants, dont les multiples factions ne tardèrent pas à passer des alliances les unes avec les autres afin de bâtir une civilisation nouvelle sur le Foyer des Origines. Dans le même temps, les tribus nomades fuirent et se réfugièrent bien plus au sud du pays, la moins accueillante, celle dont les envahisseurs n'avaient que faire. Les tribus nomades s'y installèrent et commencèrent à y vivre en totale autarcie, si bien que leur existence fut presque oubliée de tous.

### *Les premiers clans*

Les envahisseurs se sédentarisèrent à leur tour, et tout en gardant une certaine identité culturelle propre, ne tardèrent pas à développer des relations commerciales entre eux, malgré des rivalités et des antagonismes entre certains groupes. Ces groupes devinrent très vite des Clans, sorte de regroupement de tribus familiales élargies issues des différentes factions

ayant simultanément envahie le Foyer des Origines.

Malgré leur développement, jamais les clans ne se fédérèrent en un royaume commun organisé et puissant. Ils préférèrent rester chacun sur leurs Terres, et si les clans commerçaient entre eux, ils profitaient des attaques de Géants ou Trolls descendus des montagnes du nord pour prendre le contrôle des richesses des clans affaiblis. Des guerres éclatèrent entre différents clans, mais fort heureusement, jamais l'ensemble d'entre eux ne fut impliqué dans un conflit général, en partie grâce à l'action des cercles druidiques très répandus dans les clans. Les druides y sont considérés comme des sages et des conseillers efficaces des chefs de clans. Craints, respectés et écoutés, les druides parvinrent peu à peu à développer de bons contacts entre les clans, à force de diplomatie et de patience.

### *De nouvelles invasions*

Mais cet équilibre et cette relative quiétude allaient être brisés par une vague d'invasion. Des troupes bien organisées tentèrent d'envahir le pays que les clans avaient nommé « Gaidlash ». Si, au début, les guerriers étrangers gagnèrent facilement du terrain, les clans oublièrent très vite leurs luttes intestines pour s'unir contre l'envahisseur.

Pendant de longues années, la guerre fit rage sans qu'un camp ne puisse prendre l'ascendant sur l'autre. L'Alliance des Clans, avec sa connaissance du terrain, infligea de lourdes pertes aux envahisseurs. Mais ces derniers, largement supérieurs en nombre, finirent par venir à bout de la résistance locale. Les clans Gaidlasien furent repoussés plus au nord, dans ce qui devint alors Etangard tel que nous le connaissons aujourd'hui. Certains Clans décidèrent de se retirer dans les Montagnes



afin de ne pas subir les attaques des nouveaux arrivants.

Ceux-ci s'installèrent définitivement au sud d'Etangard, en partie sur les terres prises aux Clans Gaidlasiens et sur des terres plus au sud, qu'ils explorèrent et pacifièrent à la force de l'épée. Ils prirent le nom d'Holmariens et bâtirent le royaume d'Holmar. Aujourd'hui, ils ont développé des villes fortifiées et commerçantes, et se sont ouverts sur l'extérieur, notamment le pays de Fall.

### *De nouvelles Guerres*

Par trois fois, les Gaidlasiens affrontèrent encore leurs voisins Holmariens.

En 760 Ep. IV, la soif de conquêtes des Holmariens les amena à lorgner sur les plaines fertiles du sud d'Etangard. Les Holmariens lancèrent plusieurs attaques, parvinrent à grappiller des terres et à repousser la frontière de leur pays plus au Nord. Devant la résistance des Gaidlasiens, ils décidèrent d'arrêter leur avancée et de fortifier leurs positions.

En 808 Ep. IV, affamés suite à un hiver précoce et des plus rudes, plusieurs clans attaquèrent par surprise les positions des Holmariens, afin de s'emparer de réserves de nourritures. Les Holmariens répliquèrent par une expédition punitive, mais le froid et les attaques incessantes des Gaidlasiens firent rapidement sombrer l'expédition.

### *L'occupation Holmarienne*

En 839 Ep. IV enfin, les Holmariens reprirent leurs plans de conquêtes du Nord et attaquèrent Etangard. Une nouvelle fois, ils parvinrent à progresser, mais furent stoppés par la résistance d'Etangard. Depuis cette période, les Holmariens

occupent le sud de la région l'Oitgard, notamment les terres du clan Melsharn.

Depuis cette occupation, la société Gaidlasienne est en proie à quelques changements, entre rejet définitif de l'envahisseur et intérêt pour leur culture.

### *Personnalité célèbres*

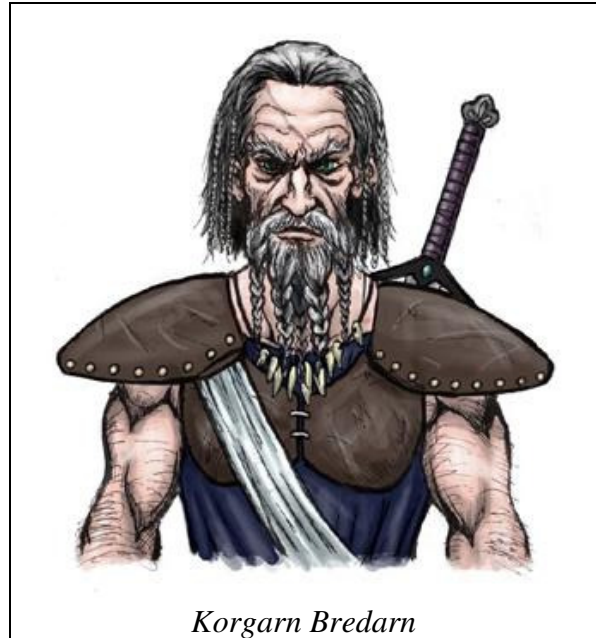
- Korvarn Kandarn : A partir de 760 Ep. IV, il solidifia les défenses des Clans et s'affirma comme le premier chef connu des Gaidlasiens. Réputé pour son grand sens tactique, sa stratégie de guérilla, son charisme et sa haine de la défaite, les Gaidlasiens de tous bords lui vouent un culte sans limite. Il est le symbole par excellence de la résistance à l'envahisseur et nombreux sont les villages à avoir une statue, un édifice ou un portrait à son effigie. Aucune trace physique n'est parvenue jusqu'à nos jours, et seuls les légendes véhiculent désormais des détails sur son apparence ou ses exploits, sans qu'il soit toujours possible de séparer la vérité du mythe.
- Doral Feharn : un chef de clan Clougsharn qui mena la révolte en 808 Ep. IV contre les positions Holmariennes. Avec ses troupes, il pillèrent les réserves de leurs ennemis et les contraignirent à des ripostes dangereuses dans les terres enneigées. Doral Feharn est vu par les gens des clans comme une sorte de Robin des Bois qui su leur apporter de la nourriture lorsque le peuple criait famine. C'est plus son souvenir et l'idéal qu'il représentait qui a marqué les Gaidlasiens, plus que ses actions héroïques, car il fut capturé dès 810 Ep. IV par les Holmariens, qui l'exécutèrent en le lâchant aux lions dans les arènes.



Sa mort de martyr amplifia sa légende. Doral est aujourd'hui très présent dans les histoires Gaidlasiennes. Les vieilles femmes en ont fait un protecteur familial soucieux du bien-être des enfants.

- Daram Koliarn et Balorn le Grand : ces deux hommes sont les héros de la 4<sup>ème</sup> Guerre d'Etangard de 839-843 Ep. IV. Le premier fut très rapidement un chef de guerre reconnu en prenant au pied levé le commandement et la coordination des clans. Très jeune pour une telle fonction, il multiplia les positions audacieuses et était un combattant hors pair. Il n'hésitait pas à se battre au côté de ses hommes, ce qui lui fut d'ailleurs fatal, puisqu'il fut tué sur le champ de bataille en 843 Ep. IV. Balorn le Grand fut l'un de ses meilleurs amis à partir de 840 Ep. IV. Fait prisonnier dès le début du conflit, Balorn se fit en quelque mois une réputation de valeur en combattant comme gladiateur dans les arènes Holmarienne. Après quelque mois à ce régime, il fomenta une révolte et parvint à s'enfuir avec quelques hommes et rallia assez vite Daram Koliarn. Il y gagna un statut de héros, devient le symbole des voleurs en tout genre pour sa ruse et sa force qu'on disait sans limite. Il était également très respecté des Holmariens, dont les soldats tremblaient lorsqu'il le voyait sur un champ de bataille. Il mourut de vieillesse en 873 Ep. IV.
- Korgarn Bredarn : Un des meneurs modernes des Clans Gaidlasiens depuis 846 Ep. IV. Fortement opposé aux Holmariens, il a toujours joué un rôle important dans l'unité des clans lors de la période 845-880 Ep. IV alors que l'opposition avec les Holmariens était latente. Il sera un des héros des clans lors de la cinquième

vague de conquête des Holmariens, et son action sera prépondérante dans la lutte contre l'envahisseur. Membre du Haut Conseil à partir de 857 Ep. IV, il en sera le chef virtuel à partir de 875 Ep. IV.



*Korgarn Bredarn*

## Géographie

### Généralités

Etangard, généreusement pourvu en pierre, bois et eau naturelle, possède également un accès à la mer des plus large : La côte Est du territoire donne sur la Mer des Exploits, qui permet le commerce avec Fall, et l'Ouest s'ouvre sur l'Océan des Murmures, que les pêcheurs et les marins craignent comme la peste.

Sans être considérée comme hostile, la région du Gaidlash offre cependant des conditions de vie peu aisées à ses habitants. Le climat est souvent pluvieux, particulièrement en automne, où la pluie balaie l'ensemble de la région. Les étés sont de température modérée mais sont



agréables, alors que les hivers sont le plus souvent assez rudes.

Si le climat n'est pas toujours agréable, il permet cependant la culture de nombreux légumes. En revanche, le relief n'est pas aussi profitable. Tout d'abord, il convient de préciser que tous les habitants de Gaidlash ne sont pas logés à la même enseigne : en effet, on retrouve trois régions bien différentes dans le pays : L'Oïtgard, le Powlkolhn et Deanrouach.

## Les Régions de Gaidlash

### L'Oïtgard



L'Oïtgard est la région la moins élevée en altitude. Les plaines verdoyantes et arrosées y côtoient d'agréables collines et des forêts de chênes et de pins. Plusieurs cours d'eau traversent cette région, dont le climat est le plus doux des trois zones. La basse altitude est en comparaison au reste de la région rend l'Oïtgard propice à la culture de poireaux, de carottes et légumes en tout genre, mais exposent également bien souvent les habitants à de sévères inondations. Les clans peuplant l'Oïtgard sont les Melsharn et les Bradisharn. Ces derniers, vivant sur les collines, sont moins la cible des inondations que leurs voisins. Malgré la présence des Holmariens

pendant les périodes d'occupation, les forêts sont infestées de brigands de toutes sortes, voire d'orques des forêts et de gobelins.

### *Instantané : La chasse aux loups*

Un groupe d'aventuriers itinérant est recruté par un petit village Bradisharn afin de soutenir les gardiens du village. En effet, depuis plusieurs nuits, des loups attaquent les fermes, s'introduisent dans les étables et tue le bétail. L'hiver est en effet rude, mais le chef du village est tout de même bien surpris de l'audace et de la violence des bêtes. La population du village et son vieux druide sénile commencent à avoir peur, et les rumeurs de loup-garou se répandent rapidement dans la région...



### *Le Powlkolhn*

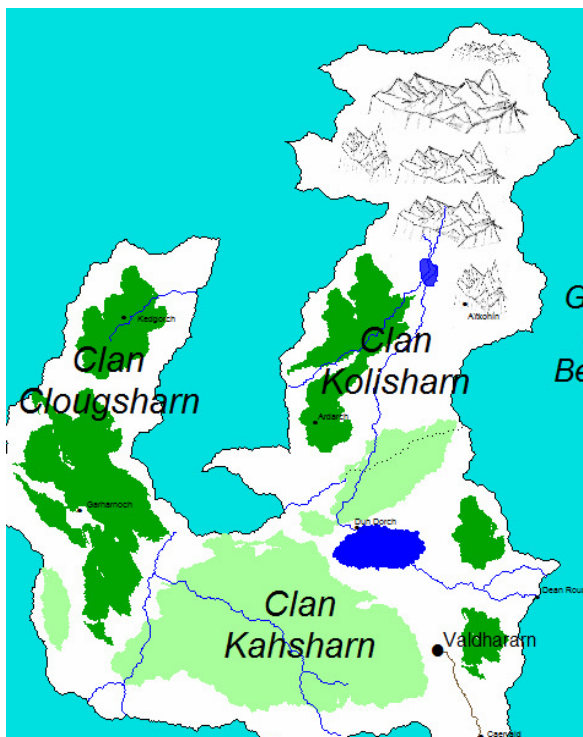
Au Nord-Ouest d'Etangard, après le couloir du Timair, s'étend le pays de Powlkolhn. Cette zone monte doucement en altitude, là où vit le clan Kahsharn, pour ensuite se séparer en deux bras. La partie Est s'élève brusquement et les rares voyageurs fréquentant cette région se retrouvent en un clin d'œil dans les montagnes de Kolhntidoch ; Les hivers y sont presque aussi rudes qu'à l'extrême Sud du Royaume. Voici donc le lieu d'habitation du clan Kolisharn, le plus méfiant de tous les clans, endurci par les affrontements avec les géants, les orques des montagnes et d'autres créatures bien plus terribles encore. Les Kolisharn tirent en revanche partie des ressources de la



montagne : eau, minerais, bois (sapins), etc.



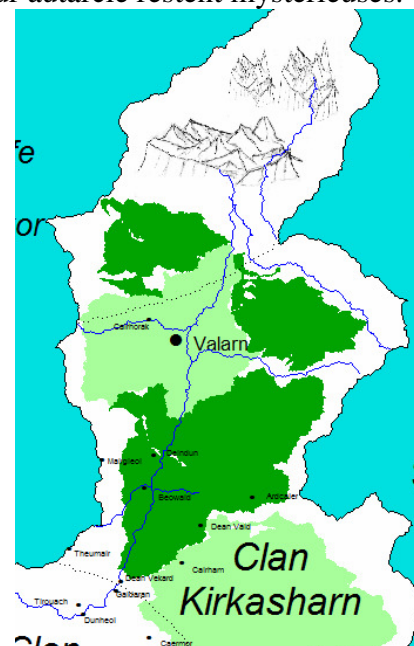
Sur l'autre branche vivent leurs cousins les Clougsharn, qui bénéficient eux aussi de nombreuses réserves de minerais dans leur sous-sol, notamment du fer. En revanche, cette partie de la région est beaucoup moins boisée, et les vastes plateaux s'étendent à perte de vue.



## *Le Deanrouach*



Enfin, au Nord-Ouest de l'Oïtgard, on trouve la région de Deanrouach, la terre du clan Kirkasharn. L'ensemble de la zone est très accidenté, mais les Kirkasharn ont appris à utiliser les ressources du relief ainsi que celles des bois et de la mer qui entoure leur province. La région n'est pas très bien fréquentée, notamment dans la petite chaîne de montagne du Kohlnvek, au nord, où les rencontres avec les Orques, les Gnolls ou les Trolls sont monnaie courante. La présence des nains dans ces mêmes montagnes est une curiosité intéressante : il semblerait qu'ils soient là depuis des siècles, bien avant la colonisation de Gaidlash par les humains. Leur longévité dans des contrées si hostiles et leur autarcie restent mystérieuses.





# CHAPITRE II

## Les Gaidlasiens et les clans

Ce chapitre vous présentera les Gaidlasiens, leur vie, leur culture, leur organisation et les différences entre les différents clans qui les composent.



## Les Clans

Dans cette partie, nous verrons l'organisation en clans des Gaidlasiens ainsi que les différents Clans de la terre de Gaidlash.

## L'Organisation Clanique

### *Présentation des Gaidlasiens*

Peuple empli d'anciennes traditions, simples et proches de la nature, les clans Gaidlasiens forment une peuplade à la culture dense et pleine de sens. Malgré les querelles entre clans, Leur opposition aux envahisseurs venus de l'Est les souda autrefois en quelques années plus que ne le purent les Druides en deux siècles. Pourtant, nous verrons par la suite que les Druides ne jouent pas moins un grand rôle dans la société gaidlasienne.

Bien que cette fraternité entre Gaidlasiens soit est été forte, il ne faut pas oublier que chaque clan aime afficher ses différences, ses couleurs, ses héros. Et si les clans ont développé entre eux de bonnes relations commerciales, les relations diplomatiques de certains clans ont toujours été difficiles, la faute semble-t-il à d'anciennes rivalités qui remontent à la colonisation initiale d'Etangard par les clans. De surcroît, selon les chefs et les époques, les relations entre les clans peuvent d'aller d'alliés indéfectibles à une hostilité très prononcée... ainsi va la vie à Gaidlash.

### *Mais qu'est-ce exactement qu'un clan ?*

Un clan est une sorte de regroupement de lignées. On y inclut également tout les conjoints issus d'un autre clan ou d'une autre culture, mais en général comme les mariages entre cousins sont chose courante, les clans ont tendance à ne pas trop s'élargir. Par ce même phénomène, un couple a rarement plus de trois ou quatre enfants (on pense que la consanguinité finit par rendre les naissances de plus en plus difficiles). Heureusement, comme nous l'avons dit plus haut, les Druides veillent, et ils organisent parfois des mariages entre personnes de lignées et clans différents afin d'éviter les menaces de stérilité et de dégénérescence du sang.

### *Lignées et familles, des éléments importants*

On désigne par « Lignées » les groupes portant le même nom. Ces lignées font toutes parties d'un clan. Chaque clan comporte plusieurs lignées en son sein. Si la plupart des lignées sont loyales et fortement enracinées dans le clan, il arrive parfois qu'une lignée quitte un clan pour un autre, ce qui est en général un évènement très important dans la vie des clans.

On précise toujours son nom de lignée lorsqu'on se présente. Parfois, on précise le nom de son père, et éventuellement le nom de sa mère si elle est issue d'une autre lignée prestigieuse.

Chaque Gaidlasien appartient d'abord à une famille, puis à sa lignée puis à un village, puis à un clan, puis au peuple Gaidlasien. Les Gaidlasiens sont des gens qui aiment beaucoup le fait d'appartenir à un groupe, d'être différent des autres, etc.



Les Gaidlasiens vivent en cellule familiale, le plus souvent dans des fermes où ils cultivent leur petit lopin de terre et élèvent un peu de bétail. Avoir un héros célèbre dans sa famille, même si le lien familial est lointain, est toujours une fierté qui sera sans aucun doute précisé à un moment ou à un autre.

Les fermes dépendent le plus souvent d'un petit village où se regroupent les artisans. Chaque village a un chef et presque toujours un druide, voire un esprit du clan. Le chef, assisté du druide, participe aux conseils du clan.

### *Instantané : Le choc des Lignées*

La Lignée Dorakarn, du clan Bradisharn, a un différent ancien avec la Lignée Mavarn, du clan Melsharn. Après des années d'hostilité et de tension, les deux Lignées, poussées par leurs camps respectifs, souhaitent régler leurs comptes une bonne fois pour toutes : un groupe de champions issu de la lignée est envoyé pour affronter les champions de la Lignée adverse, dans un combat à mort et devant les représentants des Clans Bradisharn et Melsharn...

### *Le Haut Conseil*

Le Haute Conseil, ou Haut Conseil des Clans, est une assemblée qui réunit une fois par an des représentants des six clans Gaidlasiens. Chaque clan envoie pour le représenter un chef influent ainsi qu'un druide reconnu. Le Haut Conseil comporte ainsi douze membres, et chaque clan est représenté à égalité. Par exemple, en 875 Ep. IV, le Haut Conseil se composait de (voir Note de campagne n°3):

- Korkarn Rosharn : chef Kasharn
- Baltana Drosarn : Druidesse Kasharn
- Morvarn Deltarn : Druide Bradisharn
- Korgarn Bredarn : chef Bradisharn

- Kovarn Arsharn : chef Kirkasharn
- Dorkarn Alarn: Druide Kirkasharn
- Kadarn Koliarn : Chef Kolisharn
- Davarn Dorkarn : Druide Kolisharn
- Denral Udararn : Chef Melsharn
- Dorsorn Eranarn : Druide Melsharn
- Karna Fadararn : Chef Clougsharn
- Dorna Formarn : Druidesse Clougsharn

Le Haut Conseil se réunit pendant cinq jours entiers, et discute des problèmes globaux affectant les Gaidlasiens ou bien des querelles importantes entre les clans. Les discussions entre les représentants de chaque clan peuvent parfois être houleuses !

### *Animal-totem*

Respectueux de la Nature et respectant ses forces, les Clans Gaidlasiens sont des adeptes du culte de Fresha, bien qu'ils ne soient pas vraiment conscients de vénérer une déesse, mais plutôt les forces de la Nature. Chaque clan possède un animal-totem, qui a un statut à part, mi-magique mi-mystique, et qui tient un rôle important pour le clan. L'animal-totem est à la fois une mascotte, un protecteur et une source de force pour le clan. Ainsi, les membres du clan respectent leur animal-totem, et ne peuvent en aucun cas tuer de manière volontaire un animal-totem.

### *Des jeux de clan*

Chaque année, les Druides organisent des jeux réunissant les villages composant chaque clan, et le village remportant les plus nombreuses épreuves gagne le droit d'aller représenter son clan dans d'autres jeux, qui ont cette fois lieu contre les représentants des autres clans. On retrouve les jeux suivants, dans l'ordre de déroulement :

- Tir à la corde



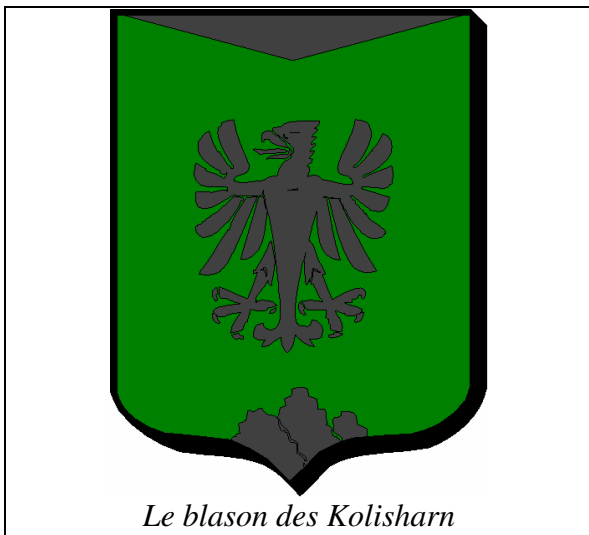


- Lutte
- Lancer de cailloux : un même caillou doit être lancé le plus loin possible par tous les concurrents. Celui qui le lance le plus loin gagne l'épreuve (il y a 3 essais par participants).
- Lancer de hache
- Tir à l'arc
- Course de vitesse
- Course d'endurance
- L'épreuve des Dieux : Le nombre de chope de bières bues avant de s'écrouler !
- En cas d'égalité entre un ou plusieurs clans, une autre épreuve départage les ex-aequo : la série de pompes !

### Les différents Clans

Les grands clans Gaidlasiens sont au nombre de six. Voici les noms de ces clans : Kolisharn, Clougsharn, Kirkasharn, Bradisharn, Kahsharn, Melsharn.

#### *Les Kolisharn*



*Le blason des Kolisharn*

Le clan Kolisharn est le clan qui vit le plus au nord du pays, dans les montagnes les plus hautes. Leur vie est difficile, compliquée par le relief et l'absence de routes praticables. Les Kolisharn sont les descendants directs des frères Koliarn, grands héros Gaidlasiens (voir « Histoire »). Ils ont gardé de ces lointains

ancêtres un instinct de liberté très développé, une volonté de fer, et ont la réputation de ne jamais abandonner les objectifs, même lorsque tout espoir semble perdu. Ils ont malheureusement cet air méprisant et supérieur qui fait la réputation des Kolisharn.

S'il était uni, le clan Kolisharn serait sans conteste le clan le plus fort et le plus influent, mais les membres du clan sont divisés sur la voie à adopter par rapport à l'avenir d'Etangard : une frange du clan est en effet considérée comme « dure », et n'accepte pas. La situation vis-à-vis des Holmariens. Cette frange n'a jamais renoncé à l'idée de rendre l'intégralité d'Etangard aux Gaidlasiens. Aussi ne pardonnent-ils pas aux autres clans d'accepter la présence des Holmariens sur certaines terres ancestrales des Clans. Le reste du clan Kolisharn est plus proche des autres clans, mais partage certains des points de vue des renégats : en effet, la branche « officielle » du clan souhaite secrètement que les clans Gaidlasiens parviennent à prendre le pouvoir sur tout le pays, non pas par la force, mais politiquement. Ceci sera long, mais éviterait les bains de sang et permettrait de ne pas avoir à affronter la nombreuse armée des Holmariens.

Malgré ces divergences au sein du clan, il ne faut pas croire que les deux factions se détestent, bien au contraire : il n'est pas rare de voir des hors-la-loi descendre se réfugier secrètement dans les villages Kolisharn lorsqu'ils sont activement recherchés. L'ensemble du clan Kolisharn ne s'entend pas très bien avec le clan Melsharn, qu'ils accusent d'être sous le joug des Holmariens et de s'abaisser à les servir.

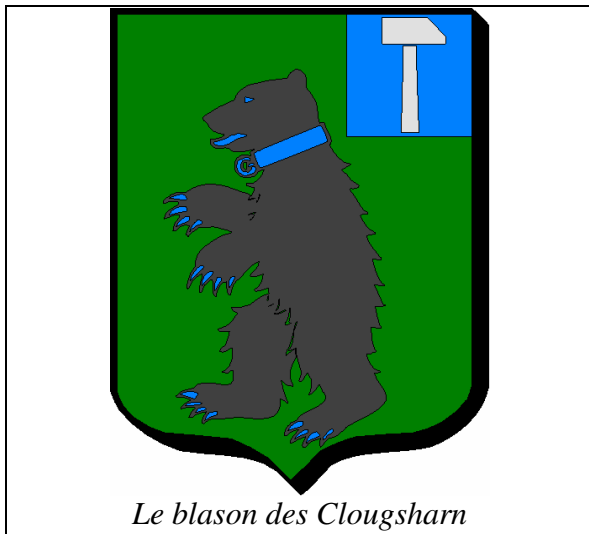
Parfois très imbus d'eux-mêmes, les Kolisharn se sentent supérieurs aux autres clans et estiment représenter l'essence même de la culture Gaidlasienne. Les Kolisharn n'acceptent pas facilement leur



aide, mais une fois qu'ils ont décidé d'intervenir, ils sont des alliés indéfectibles et loyaux.

La couleur du clan Kolisharn est le noir, et leur animal-totem est l'aigle. Parmi les lignées du clan Kolisharn, on retrouve : Koliarn, Karnararn, Lorlarn, Kordararn, Dorkarn, Kirdarn, Radanarn, Kalarn, Domarn, Kandarn, Kovarn, Dashararn

### *Les Clougsharn*



*Le blason des Clougsharn*

Le clan Clougsharn a la réputation d'avoir en son sein les meilleurs forgerons de tout Gaidlash. Le Clan Clougsharn est proche du clan Kolisharn, et vit au Nord-Ouest du pays. En fait, le clan Clougsharn est le dernier à s'être formé, car il faisait autrefois partie intégrante du clan Kolisharn avant que ces membres ne descendent un peu plus au sud.

Leur région d'habitation est malheureusement également celle de nombreux Géants, et les Clougsharn doivent souvent les affronter lorsque ceux-ci tentent des raids dans les villages les plus avancés dans les montagnes. Nombreux sont les Rôdeurs de ce clan qui choisissent de dédier leur vie à la destruction des Géants.

Les membres du clan Clougsharn ont la réputation d'être des gens courageux et organisés, ne risquant pas leurs vies inutilement. Les Clougsharn ont certes conservé leur côté un peu bourru des Kolisharn, mais ils sont cependant un peu moins sanguins et réfléchissent toujours avant d'agir plutôt que de foncer tête baissée ou de refuser tout net toute idée de participation à une action armée.

La couleur fétiche du clan Clougsharn est le bleu et leur animal-totem est l'ours. Les lignées composant le clan sont : Fadararn, Feorarn, Darfarn, Farnarn, Feharn, Kordarn, Formarn

### *Les Kirkasharn*



*Le blason des Kirkasharn*

Le clan Kirkasharn vit au Nord-Est d'Etangard et vit dans une zone au relief moyennement élevé. Ils construisent généralement leurs villages sur le haut des collines, mais évitent la partie montagneuse de la région, qui s'appelle le Mont Kalhald. Cette partie est en effet infestée d'orques des montagnes, qui tentent parfois des raids contre les villages du clan.

Les Kirkasharn vouent une haine particulièrement féroce à tous les orques et ologs, et les attaquent le plus souvent à vue. Ils ont également quelques contacts



avec les Nains vivant dans ces mêmes montagnes, et les rejoignent volontiers sur leur aversion des peaux vertes. Les Kirkasharn apprécient également de construire leurs villages en bordure de mer, et font d'excellents pêcheurs. C'est également l'un des clans les plus nombreux.

Les Kirkasharn sont des gens profondément bons, mais qui n'aiment pas montrer qu'ils peuvent être serviables et amicaux. Souvent, ils préfèrent diffuser l'image d'un clan bourru et n'ayant besoin de personne pour se débrouiller, mais dans le fond, les Kirkasharn apprécient la compagnie d'autres clans, notamment les Kahsharn, qu'ils trouvent assez proches d'eux au niveau de la mentalité. Leurs positions rejoignent également celles des Kolisharn sur certains points.

Les Kirkasharn respectent les traditions ancestrales et célèbrent toujours les fêtes gaidlasiennes avec ferveur. Leur couleur rituelle le rouge et leur animal-totem est le sanglier. Les différentes lignées faisant partie du clan Kirkasharn sont notamment : Lekmarn, Keogarn, Kargarn, Gurarn, Dustarn, Arkamarn, Buscarn, Alnarn, Akarn, Kirgirarn, Arsharn, Atalarn

### *Les Bradisharn*



Le clan Bradisharn vit dans les collines du sud de Gaidlash. Bénéficiant d'une terre plus fertile qu'ailleurs, ce clan abrite de bons éleveurs et d'excellents agriculteurs.

Les Bradisharn sont des gens simples qui apprécient de peser le pour et le contre avant d'agir. Par exemple, leur proximité avec les Holmariens leur demande des efforts de diplomatie, mais ils ne leur font pas confiance pour autant. Ils ont même tendance à ne pas les aimer, mais sont assez intelligents pour ne pas les provoquer ni les attaquer sans cesse afin de ne pas apporter d'ennuis à leur clan. Comme les autres clans, ils n'apprécient pas beaucoup les étrangers et se montrent très réservés lorsqu'ils ont à traiter avec des Holmariens.

Les Bradisharn sont amoureux de leur région, l'Oïtgard, et n'apprécient pas beaucoup de voyager en dehors de leurs terres. Ils considèrent qu'ils vivent dans la plus belle région du pays, et ne comprennent pas pourquoi certains clans s'entêtent à vivre dans les montagnes. Cependant, les Bradisharn doivent partager leur terre avec les Melsharn, ce qu'ils n'apprécient que modérément.

Leur couleur fétiche est le blanc, et leur animal-totem est le bélier. Les lignées membres du Clan sont les Ladararn, Durarn, Korgarn, Koltarn, Dunstarn, Bromarn, Dorakarn, Deltarn, Kermarn, Bredarn, Kalarn



### *Les Kahsharn*



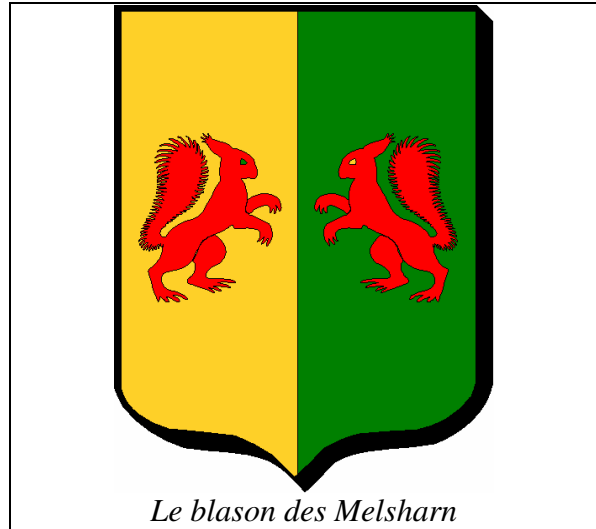
*Le blason des Kahsharn*

Les Kahsharn vivent au sud ouest du clan Cloughsharn et au sud du clan Kolisharn, dans une zone moins accidentée et moins élevée en altitude. Ils ont développé d'excellents élevages de chevaux et sont de bons cavaliers. Les chevaux de la région ont toutefois des caractéristiques physiques adaptées à la région : petit mais robustes, lents mais endurants, ils ont notamment une robe de couleur beige assez caractéristique, parfois teintée de tâches marrons ou noires.

Les membres de ce clan ont la réputation d'être les gens les plus calmes parmi les Gaidlasiens. Les Kahsharn jouissent d'une situation centrale par rapport aux autres clans, et ont tendance à faire d'excellents intermédiaires entre deux clans qui entretiennent des relations tendues. Les autres clans ont naturellement confiance en les Kahsharn.

Les armoiries du clan Kahsharn sont beiges, et leur animal-totem est bien sûr le cheval. Les lignées composant le clan Kahsharn sont les suivantes : Drosarn, Rosharn, Ranarn, Kedarn, Rodararn, Rofarn, Ragarn, Rusharn

### *Les Melsharn*



*Le blason des Melsharn*

Ce clan est le plus ouvert au commerce avec les Holmariens, malgré les affrontements dans le passé, et espèrent un rapprochement entre les deux cultures. Ils sont attirés par la technologie et abandonnent parfois les traditions ancestrales aux mœurs Holmariennes. On raconte même que certains Holmariens abandonnent les croyances ancestrales et s'en vont vivre de l'autre côté de la frontière.

Les Melsharn accueillent également plus chaleureusement les voyageurs de passage que les autres clans. Ils ne comprennent pas l'hostilité du clan Kolisharn à leur égard et se sentent mal à l'aise en présence de personnes de ce clan.

Le clan Melsharn a pour couleur le jaune, et son animal-totem est l'écureuil. Ses lignées sont les suivantes : Mavarn, Morsarn, Efarn, Udararn, Mandararn, Moharn, Kamarn, Eranarn, Urmarn



## La société Gaidlasienne

### Coutumes et croyances

#### Le calendrier Gaidlasien

Le calendrier des Gaidlasiens, établi par les Druides, comporte neuf mois de quarante jours. Chaque mois est divisé en quatre décades. Voici les neufs mois dans l'ordre chronologique :

- Cehraïn
- Dolshaïn
- Ahlaïn
- Gershaïn
- Felhaïn
- Kerhdaïn
- Irhmaïn
- Garhlaïn
- Behaïn

L'année commence le 1<sup>er</sup> jour de Cehraïn, en même temps que l'été. L'été se termine au soir du vingtième jour de Dolshaïn, puis commence la première phase de printemps, pendant le mois d'Ahlaïn. Puis vient le mois de Gershaïn, qui commence par une période de Hors Saison avant de glisser doucement vers la phase I de l'Automne. Les Gaidlasiens considèrent cependant qu'au l'automne commence vraiment au 1<sup>er</sup> jour de Felhaïn. L'hiver commence ensuite au premier jour de Kerhdaïn et se termine le vingtième jour d'Irhmaïn, avant la seconde phase d'Automne et de Hors Saison, pendant le mois de Garhlaïn. Vient enfin le mois de Behsaïn, qui correspond à la deuxième phase du printemps.

Tableau 01 :

### Correspondance avec le calendrier Vyrmon

Calendrier Gaidlash	Calendrier Vyrmon	Saison
Cehraïn	Uronor	Eté
	Rébior	Eté
Dolshaïn	Lurminor	Eté
	Bohpor	Printemps (I)
Ahlaïn	Marblusor	Printemps (I)
	Shalor	Hors Saison
Gershaïn	Xamidor	Automne (I)
	Daganor	Automne (I)
Felhaïn	Gornor	Hiver
	Chiaror	Hiver
Kerhdaïn	Kln'kor	Hiver
	Abbor	Hiver
Irhmaïn	Dakrel'mor	Automne (II)
	Freshor	Automne (II)
Garhlaïn	Hamor	Hors Saison
	Lucrinor	Printemps (II)
Behaïn	Inivor	Printemps (II)
	Appocor	Eté

#### Religion

Les Gaidlasiens sont paganistes, et les Druides ont toujours été leurs seuls guides. Les Gaidlasiens prient « les Forces de la Nature », à savoir la déesse Fresha, qu'ils se représentent sous les forces naturelles et la Nature elle-même plutôt que sous les traits d'une divinité.

En plus d'être le conseiller spirituel et religieux des villageois, le Druide Gaidlasien, malgré sa tendance à se tourner vers la nature plutôt que la civilisation (il vit rarement dans le village même) est un personnage impliqué dans la vie locale



(mais moins qu'un prêtre traditionnel dans les autres pays) : il soigne les animaux blessés, célèbre les mariages, lance la saison des récoltes, etc.

Les Gaidlasiens pensent que chaque chose naturelle possède une âme : un animal, un arbre, un caillou, un éclair, un nuage. Ils vouent un véritable culte à la nature, bénissent les fleuves qui leur procurent du poisson, le ciel qui leur donne de la pluie pour leur culture, etc. Les Druides sont les guides bienveillants qui conseillent et aident la population.

### *Les fêtes Gaidlasiennes*

**Kolomneck, la nouvelle année** : cette fête marque le début d'une nouvelle année pour les Gaidlasiens. Kolomneck est la célébration du cycle de la vie et il s'agit de la fête la plus importante chez les Gaidlasiens. Elle symbolise la renaissance de la nature et indique le début du printemps. La matinée de la première journée est dédiée à la préparation de la nourriture et de la fête. Avant de manger, pour le repas du midi, tous les habitants doivent se purifier le corps en se lavant ou en s'immergeant dans l'eau. Le repas est pris en commun, et il est précédé d'une prière aux Forces de la Nature.

L'après-midi, un animal courageux est offert en sacrifice aux Forces de la Nature ; cet animal sauvage doit être capturé et placé dans un enclos, puis des guerriers armés de lances viendront le défier et le tuer (contrairement à la corrida, cependant, l'animal doit être tué le plus vite possible afin de lui éviter de souffrir ; de surcroît, cet animal ne doit pas être une espèce menacée dans la région, mais au contraire un animal qui prolifère dans la région. De bons exemples peuvent être loups, cerfs, sangliers...). Le guerrier portant le coup de grâce obtient le droit de manger le cœur de l'animal, ce qui lui apportera courage et vigueur ; en temps normal, les Gaidlasiens

ont interdiction formelle de manger le cœur des animaux, car ils pensent que cela revient à se nourrir de l'âme de l'animal et de l'empêcher de trouver le repos éternel. Dans le cas de cette fête, l'animal étant sacrifié, son cœur peut être mangé.

Le soir, les habitants revêtent des costumes spéciaux de cérémonies, et se couvrent le visage avec des peintures et symboles rituels. En plus de nombreuses prières, la soirée est dédiée à des chants et danses censés apporter paix, protection et abondance au village.

**Caoirdorch, les jeux** : chaque année au mois de Behain, une équipe de chaque village est envoyé dans l'un des villages du clan pour y représenter sa communauté à travers des épreuves physiques. Le lieu d'accueil de ces oppositions change chaque année. Ce sont les druides qui choisissent le village qui accueillera la journée du village, appelée « Caoirdorch ».

C'est un honneur pour un village d'organiser cette journée car cela signifie qu'il a la faveur des Druides. C'est également un avantage non négligeable car non seulement l'équipe du village joue « à domicile », mais en plus, c'est l'occasion pour les artisans du village de monter des échoppes et de présenter leurs produits aux membres des autres villages. C'est une opportunité commerciale intéressante que tous les marchands saisissent. Généralement, une journée typique se déroule comme il suit : vers 9h, arrivée des équipes au village accueillant les festivités. Les échoppes sont déjà installées. Ce sont les druides qui font office d'arbitres, mais toutes les annonces sont faites par les bardes. Puis, pendant la matinée, on assiste aux épreuves suivantes : Le Tir à la Corde, le Lancer de Cailloux, le Tir à l'Arc. Vient ensuite l'heure du repas, particulièrement copieux, puisqu'il doit permettre à certains participants de tenir l'épreuve suivante : l'Épreuve des Dieux. Il faut ici boire un maximum de choppes de bières et rester



debout plus longtemps que ses adversaires ! Pour ceux qui ont passé cette épreuve avec brio (mais plus certainement pour d'autres participants) les épreuves de l'après-midi reprennent avec le Lancer de Hache, la Lutte, la Course de Vitesse et enfin la Course d'Endurance. L'équipe remportant le plus d'épreuves est déclarée vainqueur et aura l'insigne honneur de représenter son clan lors de la fête de Sharndoch.

**Heldkarn, fête des héros :** Cette fête permet de rendre hommage aux valeureux héros de chaque clan, on célèbre les mythiques défunts qui ont donné leur grandeur à la culture actuelle, on salue une dernière fois les braves morts au combat dans l'année. Un grand héros peut recevoir l'hommage de son vivant, mais il s'agit souvent de gens âgés retirés des champs de bataille depuis des années, et plus encore de gens décédés il y a fort longtemps.

Toutefois un homme valeureux qui aura accompli un acte particulièrement héroïque ou difficile durant l'année pourra se voir accorder l'honneur de l'hommage public lors des cérémonies. Signalons qu'il faut bien évidemment que ces actes soient été réalisés pour le bien de la communauté. Durant ces réjouissances les bardes célèbrent les héros par leurs chants et poésies, ils racontent les grandes épopées mythiques. Certains combats entre les élèves, les descendants ou les adeptes du style des héros peuvent être organisés pour leur rendre hommage. Cette fête se déroule généralement la dernière semaine du mois de Cehraïn.

**Freshdun, la nature :** cette fête est celle de la fertilité de la Terre et la fête par excellence pour tous ceux qui la travaillent. Seules l'après-midi et la soirée sont chômées. Après le déjeuner, des coqs et des poules sont sacrifiées à proximité des champs. Puis on répand le sang de la bête tout autour du champ, lui apportant ainsi fertilité et protection et le protégeant des

intempéries. Ensuite, les plumes des animaux sacrifiés sont accrochées sur les portes des maisons afin de protéger les habitations contre les catastrophes naturelles. La soirée est passée en communauté, à prier au-dehors à la lueur des flambeaux. Toutes ces prières sont silencieuses. De surcroît, la journée entière est jeûnée. Cette fête se déroule le 1<sup>er</sup> jour de Dolshain.

**Burandorch, la foire :** personne ne travaille le jour de Burandorch. Le matin, les hommes installent des échoppes et dressent des stands pendant que les femmes préparent ensemble la nourriture pour le déjeuner et le souper. La journée est une sorte de vaste vide-grenier, où les villageois se débarrassent des objets obsolètes en les troquant contre d'autres objets ou contre des services. Les gens profitent de cette journée de repos pour discuter entre eux et pour manger tous ensemble, si possible en plein air. C'est avant tout une fête de village, que les autorités locales placent comme elles le souhaitent, mais toujours pendant la seconde partie du mois de Felhain. Le soir, un bal a lieu et toutes les jeunes filles à marier profitent de la soirée pour se mettre en valeur.

**Dunmuic, les moissons :** Cette fête marque le début des récoltes. Elle se déroule à la fin du mois de Felhain. Les banquets en plein air sont dressés, les gens sont heureux et la musique se veut joyeuse. Chaque possesseur d'un lopin de terre va alors symboliquement replanter une graine pour symboliser le renouveau des cultures. Le soir, des grands bals ont lieu sur les grand-place des villages, et les festivités se prolongent tard dans la nuit.

**Sharndorch, la journée des clans :** se déroule comme la fête de Caiordoch, à ceci près que cette fête a lieu au mois de Garhlaïn et qu'elle met aux prises les équipes vainqueurs de chaque clan. Pour le reste, Sharndorch est identique à



Caiordorch, mais avec un prestige plus grand : en effet, l'équipe remportant la victoire finale se voit remettre par les Druides un splendide bouclier en argent finement ciselé, que l'équipe peut alors orner aux couleurs de son clans pendant un an. De part tout Gaidlash, ce bouclier d'argent est connu comme le *Bouclier de Beras*, un objet mystique et puissant qui impose le respect de celui ou ceux qui le porte. Chaque année, le Bouclier est remis en jeu pour Sharndoch, car il représente des vertus de courage, de dépassement de soi et de capacités physiques chères à tous les clans.

**Sharngorn, la résistance** : cette fête est très chère aux yeux des Gaidlasiens, car elle marque la date-anniversaire de la bataille de Panloch, qui vit la victoire éclatante des troupes Gaidlasiennes menés par les frères Kolisharn (voir plus bas) sur l'Armée Holmarienne. L'après-midi, les jeunes et les moins jeunes du village rejouent l'histoire en mimant de manière caricaturée la déroute de l'armée Holmarienne devant les regards amusés et les rires des autres villageois, une choppe de bière à la main. Le soir, un bal est donné dans le village, après qu'une prière à la mémoire des guerriers tombés lors de cette bataille n'ait été faite. Cette fête se déroule le 10<sup>ème</sup> jour de Kerhdain.

**Dundorch, l'équinoxe** : la fête de la lumière marque l'inversion du rapport jour/nuit. En effet, à partir du 1<sup>er</sup> jour d'Irhmaïn, les journées rallongent. La présence du soleil le jour de Dundorch est très importante, car un temps gris ou pluvieux est signe de mauvais augure. Pour l'année. Cette journée n'est pas chômée, et plus qu'une fête, c'est plutôt un jour sacré. Rien ne doit ainsi contrarier le soleil. Personne ne doit manger à la lumière du soleil, mais à l'ombre ou à l'intérieur d'un bâtiment. De surcroît, les druides placent un miroir au centre du village censé refléter sa lumière au soleil afin de le flatter.

Lorsque le dernier rayon du soleil à disparu, les Gaidlasiens cessent immédiatement tout travail ; ils se retrouvent au centre village qu'ils illuminent le plus possible à l'aide de flambeaux et de lanternes, et dressent un grand feu ; Ils consomment ensuite une sorte de buffet froid, car aucune source de lumière ne peut être utilisée pour préparer de la nourriture sitôt la nuit tombée. Les habitants portent à cette occasion des vêtements clairs et festoient gaiement tout en dansant aux sons des instruments des bardes.

**Gornorch, fête des morts** : voici la fête des morts, telle qu'elle est pratiquée chez les Gaidlasiens. Ce jour est une journée de deuil pour tous. Toute la population s'habille dans des teintes sombres et la journée est relativement maussade pour tous. On pleure une nouvelle fois les morts de l'année écoulée, on adresse des prières aux forces de la nature afin qu'elles prennent soin de l'âme des défunts, et qu'elles leur permettent de trouver la paix et la quiétude. Les personnes ayant disparus sans laisser de trace depuis plus de deux ans sont officiellement « enterrées », et ont leur réalise une sépulture afin qu'elles puissent être honorés et trouver le repos. En effet, les Gaidlasiens pensent qu'une personne n'ayant pas reçu de sépulture et d'enterrement officiel ne peut trouver le repos. C'est un jour de souvenir, solennel, ou les discussions sont rares. Les druides réalisent les offices et font brûler un peu partout dans les villages un sorte d'encens local diffusant une fumée claire et dense, censée montrer aux défunts l'attention que leur portent les vivants. Cette fête prend place le 30<sup>ème</sup> jour d'Irhmaïn. De manière générale, les Gaidlasiens sont enterrés deux jours après leur mort, que la famille et les amis puissent dire au revoir au corps du défunt, puis le corps est déposé dans un lieu naturel souvent apprécié du défunt, en dehors du village. Son corps est alors





recouvert d'une fine couche de terre, puis de pierres et galets que les amis de la victime empilent sur le corps. Il n'existe pas de cimenterre chez les Gaidlasiens, sauf dans les villes, pour des raisons de simplicité et de place.

### Vie courante

#### *L'état d'esprit Gaidlasien*

Entre eux, les Gaidlasiens sont amicaux, ont le contact facile, et un profond sens de la fête. L'entraide entre les membres d'un village ou d'un clan est de rigueur, et tout le monde viendra ainsi aider à la construction de la maison d'un jeune couple.

Les Gaidlasiens sont également reconnus pour leur courage, leur bravoure à la bataille et leur grand sens de l'honneur, surtout en ce qui concerne l'honneur des leurs. Les Gaidlasiens ont cependant la réputation d'être têtus et revanchards, ce qui se révèle être tout à fait fondé. Dans l'ensemble, s'ils hébergeront des voyageurs égarés, ils ont tendance à ne pas aimer les étrangers et à garder jalousement leur territoire. Ceux qui désirent s'en faire des amis devront déployer des trésors de patience pour parvenir à leurs fins.

#### *Description physique et vestimentaire*

Les Gaidlasiens ont la peau claire, les cheveux châtain ou bruns, le plus souvent longs. Parfois, les hommes comme les femmes se tressent les cheveux. Le catogan est parfois rencontré chez les hommes. De même, ces derniers sont nombreux à porter la barbe, mais jamais la moustache seule.

Au niveau de la tenue vestimentaire, les femmes portent de solides robes de tissu et des châles en fourrure de renard. Les hommes portent des braies (avec ou sans rayures) de tissu et des tuniques courtes, ou bien des vestes en cuir ou en laine de mouton. Pour l'hiver, ils portent des manteaux et des capes de fourrure d'ours ou de cerf. Tous ou presque portent une ceinture de tissu aux couleurs de leur clan. Les vêtements du bas du corps sont dans des teintes foncées alors que les vêtements du haut du corps, en dehors des fourrures, sont dans des teintes plus claires (souvent le gris). La découpe des vêtements est toujours simple et fonctionnelle.



*Algar, un guerrier Gaidlasien typique*

#### *Noms*

Tous les noms de lignée finissent systématiquement en «-arn». Les consonnes K, D, G, N, R sont parmi les plus utilisées, alors que les voyelles revenant le plus souvent sont les A et les O. Afin de faciliter la création des noms gaidlasiens, vous trouverez dans le tableau 1 un générateur de prénoms. Il faut tout d'abord sélectionner ou tirer un préfixe, puis y accoler un suffixe masculin ou féminin, selon le sexe du personnage.



**Tableau 02:**  
**Générateur de prénoms**  
**Gaidlasiens.**

<b>Jet</b>	<b>Préfixe</b>	<b>Suffixe masculin</b>	<b>Suffixe Féminin</b>
<b>3d6</b>			
3	K(a)-	-al	-ala
4	Kar-	-arn	-arna
5	Kal-	-larn	-ara
6	Kor-	-am	-tana
7	Kol-	-karn	-orla
8	Gar-	-aïn	-orna
9	Ger-	-ad	-na
10	Gor-	-ram	-kana
11	Bal-	-orn	-sana
12	Ber-	-lorn	-ana
13	D(a)-	-ral	-a
14	Dar-	-varn	-sala
15	Den-	-vorn	-sa
16	Dor-	-sorn	-sara
17	Lan- / Lar-	-korn	-ra
18	Mar- / Mor -	-sarn	-lara

Le tableau 2 reprend les noms de lignées et les clans qui y sont généralement associés.

**Tableau 03:**  
**Lignées et Clans**

<b>Lignée</b>	<b>Clan</b>
Lekmarn	Kirkasharn
Keogarn	Kirkasharn
Kargarn	Kirkasharn
Gurarn	Kirkasharn
Dustarn	Kirkasharn
Arkamarn	Kirkasharn
Buscarn	Kirkasharn
Alnarn	Kirkasharn
Akarn	Kirkasharn
Kirgirarn	Kirkasharn
Arshararn	Kirkasharn
Atalarn	Kirkasharn
Ladararn	Bradisharn
Durarn	Bradisharn
Korgarn	Bradisharn

Koltarn	Bradisharn
Dunstarn	Bradisharn
Bromarn	Bradisharn
Dorakarn	Bradisharn
Deltarn	Bradisharn
Kermarn	Bradisharn
Bredarn	Bradisharn
Kalarn	Bradisharn
Drosarn	Kahsharn
Roshararn	Kahsharn
Ranarn	Kahsharn
Kedarn	Kahsharn
Rodararn	Kahsharn
Rofarn	Kahsharn
Ragararn	Kahsharn
Rushararn	Kahsharn
Mavarn	Melsharn
Morsararn	Melsharn
Efarn	Melsharn
Udararn	Melsharn
Mandararn	Melsharn
Moharn	Melsharn
Kamarn	Melsharn
Eranarn	Melsharn
Urmarn	Melsharn
Fadararn	Clougsharn
Feorarn	Clougsharn
Darfarn	Clougsharn
Farnarn	Clougsharn
Feharn	Clougsharn
Kordarn	Clougsharn
Formarn	Clougsharn
Koliarn	Kolisharn
Karnararn	Kolisharn
Lorlarn	Kolisharn
Kordararn	Kolisharn
Dorkarn	Kolisharn
Kirdarn	Kolisharn
Radanarn	Kolisharn
Kalarn	Kolisharn
Domarn	Kolisharn
Kandarn	Kolisharn
Kovarn	Kolisharn
Dashararn	Kolisharn



### *Ressources et métiers*

Les Gaidlasiens vivent pratiquement en totale autarcie en ce qui concerne les matières premières et les denrées alimentaires. En dehors des fermiers, majoritaires, les autres métiers des Gaidlasiens s'orientent vers l'artisanat : boulanger, menuisier, forgeron, drapier/couturier, fourreur, et d'autres métiers comme chasseurs, bûcherons, bardes, sans oublier « Gardiens », c'est le terme qu'emploient les Gaidlasiens pour désigner les combattants chargés de la défense du village (qui s'apparentent un peu à des milices). Les seuls impôts prélevés par le chef servent à payer les Gardiens. Ceux-ci prennent également la moitié des richesses des brigands qui osent parfois s'attaquer aux villages.

### *La majorité*

Les Gaidlasiens sont considérés comme étant adulte à 14 ans. A cet âge-là, les jeunes Gaidlasiens travaillent aux champs, font les corvées pour le village, servent aux repas communs, etc. En revanche, leurs aînés essayent d'éviter que les jeunes hommes aillent au combat avant leur seizième printemps, même si leurs parents les entraînent au maniement des armes avant leur douzième année.

### *La place des femmes*

Chez les Gaidlasiens, les femmes ne sont pas tout à fait l'égal des hommes. Cependant, aucun métier ne leur est interdit, même s'il est vrai que, par tradition, on retrouve plutôt les Gaidlasiennes travaillant dans les champs, les bergeries ou les artisanats plutôt qu'embrassant une carrière de combattante, de forgeron ou même de druide. Les femmes participent activement à la vie de la communauté, et si leur présence au

combat n'est ni requise ni encouragée, des femmes sur un champ de bataille seront hautement respectées pour leur courage. Elles seront souvent admirées des autres femmes, qui n'osent faire de même. Globalement, les femmes effectuant des travaux traditionnellement dévolus aux hommes seront respectées, bien que les hommes souhaitent leur éviter ces tâches.

Les femmes tiennent également le rôle de maîtresse du logis ; bien qu'elles soient supposées être au service de leur mari, ce sont les femmes Gaidlasiennes qui gèrent l'argent du ménage, avalisent les dépenses pour la ferme et s'occupent de l'éducation des enfants en plus de leur travail et de la tenue du foyer.

En outre, les femmes sont très impliquées dans la vie sociale du village (préparation des fêtes, des banquets, des mariages, des enterrements).

Les Gaidlasiennes aventurières sont peu nombreuses, mais plutôt respectées. Elles ont cependant parfois besoin de prouver leurs compétences afin d'être réellement estimées, mais en général, le simple fait qu'une femme court les routes suffit à supposer sa valeur. Les femmes exerçant la profession de Gardienne sont peu nombreuses et le plus souvent, elles ont choisi cette profession plus par nécessité que par choix. En effet, lors des grandes guerres contre les Holmariens, il faut bien remplacer les hommes tombés aux combats.

### *Les Mariages*

Les Gaidlasiens sont très attachés à leurs sentiments, et ils font le plus souvent des mariages d'amour que des mariages de raison. Cependant, les Gaidlasiens ont le devoir de faire honneur à leur rang et à leur famille, aussi doit-il choisir un futur conjoint qui rendra fier sa famille. Si la famille doit donner son accord pour un



mariage, globalement, les Gaidlasiens reconnaissent les sentiments d'amour que peuvent éprouver deux personnes et en dehors d'un problème majeur, ils essayeront toujours de favoriser les mariages de leurs progénitures avec la personne dont elle est amoureuse.

Les Gaidlasiens sont très respectueux du mariage, qu'ils considèrent comme un serment sacré. Les époux se jurent mutuellement fidélité et assistance, et l'adultère est très mal vu à Gaidlash. Des gens coupables d'adultère risquent le bannissement du village. Les enfants adultérins seront considérés toute leur vie comme des bâtards et devront porter comme un fardeau le péché de leurs géniteurs.

Le mariage est tellement sacré aux yeux des Gaidlasiens, qu'ils ne peuvent pas comprendre la volonté de deux époux de vouloir se séparer un jour ; le divorce est par conséquent interdit. En revanche, même si cela est rare, une personne peut se remarier si son conjoint venait à décéder.

Les cérémonies de mariage ont traditionnellement lieu au printemps ou en été. On marie toujours les futurs époux en présence de tout le village, sous le gros arbre du village. Le druide béni leurs épousailles en tournant autour d'eux et en lançant du gui ainsi que des pétales de roses au-dessus de leur tête. Les mariés prononcent alors leurs vœux mutuels et s'échange deux colliers confectionnés de perles, de coquillage ou de petites pierres précieuses pour les plus riches.

Une fois mariés, les époux ouvrent le bal de leurs épousailles avant qu'un grand banquet ne réunisse tous les convives, qui trinquent alors à la santé des mariés. Ces derniers sont ensuite conduits à la demeure du Druides (ou du chef de la communauté). Le Druides va ensuite leur tatouer sur l'épaule droite un symbole identique, les liants à tout jamais, selon la tradition

Gaidlasienne. Le divorce est en effet un concept inconnu des Gaidlasiens.

Après les tatouages et le repas, les mariés vont jusqu'à leur nouvelle demeure, accompagnés par leur famille et leurs amis, qui les suivent jusqu'à l'entrée de leur maison. Ces derniers recouvrent alors le perron de pétales de tulipe, de gui et de sang de taureau, afin d'apporter bonheur et fécondité aux mariés lorsque ceux-ci marchent dessus en entrant dans leur demeure. Les amis et la famille retournent ensuite à la fête laissant les jeunes mariés seuls.

**Tableau 04 :**

### Quelques mots Gaidlasiens.

<b>Mot</b>	<b>Traduction</b>
Ait	vieux
Ard	Haut
Dorch	Jour
Norch	Nuit
Dean	Colline
Dun	Soleil
Bolg	grand, gros
Dubh	Ile
Mair	Mer
Fresh	Nature
Heol	Lieu
Kairn	Caverne
Kolhn	Montagne
Sharn	Clan
Arn	lignée
Pan	Plaine
Caoir	village, ville
Muic	Mère
Powl	région
Buarn	Objet
Gorn	Guerre
Luarch	filles
Rouarch	fil
Dorach	Père
Ruairn	Chef
Lorch	Lac



### *Hygiène*

Pour les Gaidlasiens, « le mot hygiène » est inconnu du vocabulaire. Prendre volontairement plus de trois bains par an est considéré comme une excentricité. Les habitants, s'ils veulent être coquets, vont plutôt se faire tresser les cheveux (Ce qui ne les laisse cependant pas à l'abri des poux, un fléau pour les Gaidlasiens). D'autres choisissent se faire faire un tatouage ou deux.

Généralement, on ne change ni ne lave ses vêtements tant que ceux-ci ne sont pas exagérément usés. Les Gaidlasiens font cependant quelques efforts vestimentaires pour les fêtes (mariages, etc.), mais cela n'est aucunement obligatoire.

Au combat en revanche, les gaidlasiens sortent leurs plus beaux porte-bonheur, aiguisent soigneusement leurs armes et se peignent différents symboles sur le visage.

### *La nourriture*

Les Gaidlasiens ont tendance à manger assez riche : le matin, ils prennent le plus souvent des grosses miches de pain sur lesquels ils étalent du fromage de brebis ou de chèvre et une grosse tranche de lard fumé. L'hiver, ils prennent également un bouillon bien chaud. Pour le déjeuner, ils mangent le plus souvent de la viande : mouton, cerf, poulet... et des légumes cultivés dans la région : carottes, poireaux, choux... Pour le dîner, ils mangent des soupes ou des ragoûts, du fromage, et un plat local qu'ils appellent la « fondue Gaidlasienne » : on fait bouillir de l'eau et un peu de bière douce et on plante sur des petites baguettes effilées des morceaux de viande, de fromage, de légumes (carottes, patates) et accompagnent le tout d'alcool de prune ou de vin rouge. Les Gaidlasiens sont en effet de grand consommateur de bières, qu'ils brassent eux-mêmes, et

d'alcool fort en tout genre, mais ont une préférence pour les alcools à base de fruits.

### *Techniques de Combat*

Les Gaidlasiens ne sont jamais aussi à l'aise que dans leurs terres. A l'intérieur de Gaidlash, ils sont généralement de véritables guérilleros, aimant harasser et provoquer l'ennemi jusqu'à ce que dernier décide de donner la chasse à un groupe de Gaidlasiens, qui les conduisent tout droit dans des pièges ou des embuscades.

Les Gaidlasiens, sont en effet de fervents amateurs d'embuscades, notamment en forêt. Ils ont souvent pu observer les Orques et leurs méthodes de combat, s'en sont inspirés et ont réussi parfois à les améliorer. Les Gaidlasiens aiment placer des Archers dans les arbres chargés d'abattre les cavaliers adverses au plus vite, pendant que leur infanterie charge l'ennemi en faisant un maximum de bruits, en espérant le déstabiliser et l'apeurer. Ainsi, en situation de combat, les Gaidlasiens apprécient les peintures de guerre pouvant les rendre encore plus menaçants.

Les Gaidlasiens ont tendance à préférer les armures légères, et ceci pour plusieurs raisons : elles sont plus faciles à fabriquer et à entretenir, elles font moins de bruits, ce qui facilite les attaques surprises, et elles gênent moins les mouvements et ralentissent moins les charges et les courses.

Les Kolisharn sont les Gaidlasiens connaissant le mieux les montagnes ; lorsqu'ils sont traqués, ils utilisent les moindres recoins pour se cacher et mieux bondir pour surprendre les assaillants. Ils utilisent au mieux les protections naturelles pour se fortifier et portent souvent des vêtements pouvant être confondus avec la pierre. Les Kolisharn, réputés également pour leur témérité, n'ont pas peur



d'attaquer les adversaires supérieurs en nombre... mais comptent sur leur ruse naturelle pour les contraindre à combattre sur un terrain plus propice, par exemple sur les bords d'une falaise, en position inclinée par rapport à eux-mêmes, etc.

Les Kasharn sont les seuls Gaidlasien à vraiment recourir aux montures. Ce sont de très bons cavaliers, bien qu'ils utilisent rarement leurs montures pour charger (elles sont bien trop précieuses pour risquer d'être tuées en affrontement direct). Ils préfèrent utiliser les chevaux pour profiter de leur vitesse et fondre sur l'adversaire en tentant de l'encercler rapidement lui coupant toute retraite. Une fois engagé en combat, les Kasharn, à pied ou à cheval, aiment beaucoup bouger, tourner sur eux-mêmes, se déplacer, etc. et sont les rois des feintes.

Les Kirkasharn sont avant tout des combattants valeureux, qui n'hésitent pas à harceler l'adversaire tout en bénéficiant d'archers compétents capables de couvrir les charges des hommes à pied. Si possible, les Kirkasharn tentent d'entraîner leurs ennemis vers des points d'eau, conscients qu'ils savent bien mieux nager que la plupart de leurs opposants. En plus de cette peur, les Kirkasharn tirent souvent avantage des armures lourdes portées par leurs ennemis et n'hésiteront pas à tenter de les faire tomber à l'eau, les forçant alors à couler comme des pierres et à se noyer...

Les Bradisharn sont sûrement les plus réfléchis de tous les clans. Ils essaient toujours d'observer longuement l'adversaire avant de passer à l'assaut afin de profiter de la moindre faiblesse et de se concentrer en priorité sur les éléments adverses représentant une menace à priori plus importante. Ils ont souvent recours aux diversions pour tenter de prendre l'adversaire par surprise.

Les Cloughsharn sont eux aussi passés maîtres dans l'art de la diversion et des

contre-feux, mais avec une préférence pour les plans permettant de prendre les ennemis en tenaille et si possible à revers. Ils n'hésitent pas non plus à feindre la fuite pour frapper en réalité en vagues successives et revenir à l'assaut alors que leurs ennemis relâchent leur garde.

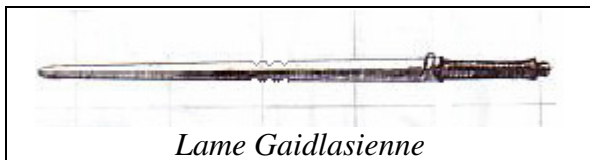
Les Melsharn essaient toujours de tirer avantage de leurs capacités de diplomates pour éviter les affrontements frontaux... ou du moins pour gagner du temps et endormir la méfiance de leurs adversaires pendant qu'un plan plus ingénieux ne se mette en place. Ils aiment bluffer et tenter d'insinuer le doute dans l'esprit de leurs ennemis, par exemple en prétendant être les éclaireurs d'un groupe d'une centaine d'hommes, etc.

### **Les aventuriers à Gaidlash**

Ce paragraphe traite de la place et de la fréquence de chaque classe de personnage dans la société des Gaidlasien, ainsi que des principaux rôles remplis par les groupes d'aventuriers.

#### *La place des classes de personnage dans la société*

Les Guerriers et les Barbare font partie des classes les plus communes dans une campagne ayant pour cadre Gaidlash. Ces derniers ont des préférences pour les armes suivantes : Lame Gaidlasienne, Epieu, Lance d'armes, Hache d'armes, Hache à double tranchant, Marteau de Guerre, Fléau léger, Fléau Lourd. Leurs capacités physiques font d'eux les défenseurs naturels des villages, et la culture Gaidlasienne encourage le maniement des armes.



*Lame Gaidlasienne*

Les Rôdeurs sont moins nombreux, mais en nombre important comparé à d'autres pays du Vyrmonus. Proches des Druides, dont ils représentent parfois le bras armé, ils connaissent très bien leur région d'origine, les dangers naturels, les animaux sauvages et font d'excellents guides. Ce sont eux qui sont le plus souvent chargés de la chasse. Les Rôdeurs Gaidlasiens manient souvent les Arcs, les Lames Gaidlasiennes, Les Hachettes, les Haches d'Armes, les Epieux et les Javelines. Ils sont également des experts des embuscades en plein air, de la chasse ou de la pêche, et servent aussi souvent d'éclaireurs et de soutient à l'arc.

Les Bardes, en plus de leur rôle d'amuseurs et de musiciens, ont dans la culture Gaidlasienne le rôle de messenger : ils rendent compte des décisions des Druides, des conseils de village, transmettent les ordres du chef, etc. Ce sont de bons combattants, qui manient les Arcs courts, les Epées Courtes, les Dagues, les Hachettes, les Javelines et les Epieux. Leur statuts de voyageurs et de messenger les placent souvent en compagnie de Rôdeurs qui les guident vers d'autres villages, alors qu'ils sont porteurs d'une missive ou chargés de négocier quelque chose. Leur curiosité naturelle et leur intelligence aiguisée leur permettent parfois, avec un peu de chance, de maîtriser les arcanes mystérieux de la magie. C'est à la fois un avantage significatif, mais aussi un handicap : en effet, les utilisateurs de magie (autre que druidique) étant rares chez les Gaidlasiens, ils sont souvent les cibles privilégiées de leurs ennemis. Les Bardes Gaidlasiens jouent des instruments suivants : Cornemuse Gaidlasienne, Harpe Oïtgardienne, Flûte Powlkolhnaise, Cithare Rouachoise.

### *Instantané : le messenger décédé*

Alors qu'ils marchent le long d'une route, un groupe de voyageurs voient passer un cheval fou lancé au galop. En l'arrêtant, il est possible de voir que ses fontes contiennent du nécessaire de voyage et un instrument de musique. En remontant la piste, le groupe tombe sur le corps sans vie d'un Barde. Il flèche lui barre le dos, mais il a très bien pu rester en selle un moment et s'éloigner de ses agresseurs avant de tomber au sol. Il tient encore contre lui un étui à parchemin, contenant certainement des documents importants...

Les Roublards ne sont pas bien considérés par les Gaidlasiens. Le vol est considéré comme un acte faible et fortement condamnable, qui va à l'encontre des règles de la nature. Pour cela, les voleurs et autres bandits ne sont pas acceptés par la population et les autres classes de personnages. En revanche, les Roublards mettant leurs talents au service de la communauté en tant qu'espion, surtout pendant les périodes de guerre avec le Royaume d'Holmar, sont au contraire appréciés. Ils sont également très précieux dans les missions d'embuscade.

Les Druides sont proches de la population et dirigent toutes les cérémonies religieuses, les mariages, etc. ils sont très respectés par la population et perçus comme des sources de sagesse. Les Druides prennent souvent de jeunes apprentis qu'ils forment pour prendre leur place et assurer la relève.

Il n'y a pas de Moines parmi les Gaidlasiens. Cette classe demande une discipline et un entraînement particulier qui ne sont pas disponibles à Gaidlash. Il peut toutefois arriver qu'un Gaidlasien solitaire, spécialisé dans le combat à main nue, choisisse une voie de Moine, mais ces cas sont extrêmement rares, et tout joueur



souhaitant prendre cette classe devra au préalable obtenir l'accord du Meneur de Jeu.

Pour les mêmes raisons, il n'y a que très peu d'Enorceleur parmi les Gaidlasiens. De rares fois, un Enorceleur développera ses dons au sein d'une communauté Gaidlasienne. Cependant, il sera alors en proie à la suspicion et à la crainte des habitants, le poussant ainsi à quitter son village et à œuvrer en solitaire. Les Gaidlasiens sont en effet très superstitieux dans les magies qu'ils ne comprennent pas (donc tout autre que celle des Druides, Bardes et Rôdeurs).

De même, il n'existe à ce jour aucun Paladin parmi les habitants d'Etangard, car leur mode de vie austère et leur fanatisme ne colleraient pas avec la vie et les croyances des Gaidlasiens, qui sont principalement paganistes.

Il n'y a aucun Prêtre parmi les Gaidlasiens, pour la simple et bonne raison que ces derniers ne vénèrent que les forces de la Nature. Les Druides de Fresha remplissent pleinement cet office, aussi aucun autre ordre religieux n'est présent à Gaidlash.

### *Le rôle des groupes d'aventuriers*

Sur Etangard, Les groupes d'aventuriers remplissent principalement les rôles suivants :

- Originaires de village, ces personnages aux capacités supérieures à la moyenne sont les héros locaux, les gens auxquels la communauté fait appel lorsqu'elle a un souci. Ces gens sont peu nombreux et interviennent dans un périmètre assez restreint, tout en portant haut et fort la couleur de leur clan, dont ils sont très fiers. Souvent, ils comptent parmi eux un ou plusieurs Gardiens

Claniques, et agissent un peu comme une Milice, protégeant les villages des attaques d'Orques, les fermes des animaux sauvages et pourchassant les bandes de brigands.

#### ***Instantané : Les héros locaux***

Un jeune garçon qui jouait près d'un vieux tumulus abandonné a mystérieusement disparu. Ses parents, en le cherchant, ont découvert une entrée autrefois secrète, s'ouvrant sur les profondeurs des ténèbres et dont les murs s'ornent de symboles anciens et visiblement maléfiques. Le chef du village fait appel à de jeunes et solides hommes du village pour explorer le tumulus et retrouver le jeune garçon...

- Les brigands : refusant la vie en village qu'ils trouvent monotone et inutile, mais attachés à leur pays, hostiles à la société voisine des Holmariens, les brigands gaidlasiens sont avant tout motivés par l'argent. Lors des périodes de troubles, les affrontements entre Etangard et Holmar ont profondément contribué au développement de cette catégorie d'individus, autrefois peu commune dans la société gaidlasienne. Ils vivent en groupe autonome et se moquent de l'avenir des Gaidlasiens ou des plans d'Holmar. Un bon exemple est le groupe de Hors-la-loi pourchassé au début du film *Rob Roy*

#### ***Instantané : Les impôts Gaidlasiens***

Un groupe de brigands Gaidlasiens apprend qu'un convoi contenant des impôts destinés aux caisses des Holmariens sera de passage dans leur région très prochainement. Le convoi devrait être puissamment armé, mais le groupe de brigands entend bien échafauder un plan et profiter au mieux de leur connaissance du terrain pour s'emparer du butin...





- Les rebelles : comme les brigands, ils refusent le joug des Holmariens mais défendent leurs valeurs et leur mode de vie. Très souvent engagés dans des opérations commandos contre les Holmariens, ces rebelles sont très souvent déclarés Hors-la-loi par les Holmariens. Cependant, dans certains clans, ils bénéficient d'appuis et de soutiens non négligeables. Ces rebelles sont le plus souvent des guerriers et/ou des meneurs d'hommes hors pairs, charismatiques et déterminés. Cependant, en période de paix avec les Holmariens, ces rebelles ne sont pas les bienvenus dans la majorité des villages d'Etangard. De toute façon, comme les Brigands, ils sont le plus souvent forcés de vivre dans les montagnes et les forêts.

### ***Instantané : Les héros locaux***

Un groupe de rebelles Clougsharn est envoyé comme émissaire auprès de Rebelles Kolisharn afin d'essayer de former une alliance et de coordonner leurs actions. Les Kolisharn sont méfiants et la négociation s'annonce difficile, de même que le voyage dans les montagnes..



# CHAPITRE III

## Quelques lieux Gaidlasiens

En termes d'exemples, vous retrouverez ici des descriptions de villages Gaidlasiens typiques. En seconde partie, vous découvrirez également quelques lieux importants des terres d'Etangard



## Exemples de villages Bradisharn

Vous trouverez ici plusieurs villages du clan Bradisharn, dont certains sont utilisés dans la campagne « Etangard en danger »

### Galdaran

#### *Présentation*

Galdaran est un petit village Bradisharn, situé à la « frontière » de la région de Tirouach. Ses habitants, les Galdariens, forment une population paisible et travailleuse. Avec les femmes avoisinantes, Galdaran compte près de cent vingt habitants, dont la majorité d'entre eux sont des fermiers ou des éleveurs.

Le village est un petit bourg tranquille, mais il a la particularité de se trouver non loin de la frontière avec Deanrouach, la terre des Kirkasharn. Ainsi, il est relativement courant que les habitants aient des contacts avec les villages Kirkasharn voisins, comme celui de Dean Vekard. Les relations entre les deux communautés varient au gré des attitudes des deux clans l'un par rapport à l'autre.

Les principales ressources du village sont notamment des peaux ramenées par les trappeurs du village, mais aussi du blé, de la laine, des carottes, des œufs et des poules. Une ancienne écurie reconvertie en réfectoire fait office de salle des fêtes. Un vieux boiteux du nom de Balgas s'occupe de tenir le lieu dans un état impeccable et organise les cérémonies religieuses à l'aide du Druide du village.

Il y a peu de commerces à Galdaran, la plupart des habitants étant des fermiers.

Shylalie Kalarn tient une petite échoppe de vêtements au village. Elle est aidée par sa fille Shaldara, qui s'est mariée avec un fermier des alentours nommé Akal. Galdan, le frère de Sharif est quant à lui le forgeron du village jusqu'à sa mort. En effet, après avoir pris son aile le nain orphelin Kili, il participa à la bataille de la plaine de Powolk et fut tué au combat. Kili a par la suite repris le poste de forgeron tout en formant un jeune apprenti du nom de Kamal. Le village comprend aussi une menuiserie, tenu par le dénommé Kalram et ses fils.

#### *Organisation*

Malal Ladararn est le chef du village de Galdaran. C'est un homme profondément bon qui apprécie sa petite communauté. Il considère un peu les habitants comme ses enfants et fait tout pour les protéger. Autrefois un fier guerrier, Malal s'est aujourd'hui un peu empâté, mais il reste cependant assez redoutable l'arme à la main. Malal est marié à Berala, une fille du cru, avec laquelle il a eu deux filles et un fils. Kana et Lamsana, sont deux jolies jeunes filles à la recherche d'un époux. Kana est travailleuse et effacée, et a la réputation d'être la meilleure cuisinière du village. Lamsana, la cadette, est au contraire une piètre femme d'intérieur, et est un peu artiste : musicienne à ses heures, elle est toujours un peu dans la lune mais n'a pourtant pas la langue dans sa poche. Espiègle, elle aime la forêt et se baigner nue dans la rivière, même en hiver (ce qui lui a d'ailleurs valu plus d'un rhume!).

Une demi-douzaine d'hommes est en charge de la défense du village et aide également à l'entretien des commodités de Galdaran. Leur chef est un Gardien Clanique et se nomme Morsarn Ladararn (cousin de Malal). Avenant et ouvert, Morsarn est un fin diplomate et en homme avisé, il sait observer les choses avant de juger.



### *Personnalités locales*

- Rahnan Durarn, dit « le valeureux ». Un chanteur de guerre comme savent en produire les clans Gaidlasiens. Autrefois un messenger du clan, la vieille gloire locale depuis considéré comme un sage et on recherche son conseil. Sa réputation est très certainement surestimée dans sa région, mais Rahnan est un homme calme et lucide qui apporte peu d'importance aux légendes qui circulent sur sa personne. Rahnan sera tué par Ergan l'assassin et ses sbires en tentant de porter secours à son élève Garan et à ses compagnons.
- Denvarn Kolgarn, le druide. Le meilleur ami de Rahnan est très apprécié de la population. Compétent mais peu ambitieux, c'est un bon vivant qui apprécie la vie au village. Son jeune apprenti, Korsahan, a depuis quelques temps dépassé son maître.
- Darakarn Kalarn est le mari de Shylalie. Ce fermier est un homme simple et direct qui a élevé ses enfants dans le respect de la parole donnée et de l'honnêteté, il est maintenant très fier de ses « petits » qui volent tous de ses propres ailes, notamment de Garan, son petit dernier. Darakarn est respecté pour sa vaillance au combat maintes fois éprouvée lors des escarmouches avec des orques des forêts. Karorn et Baral, ses deux autres fils, travaille à la ferme avec lui. Ces deux jumeaux sont connus pour être assez bourrus avec les étrangers et plutôt étroits d'esprit.
- Garan Kalarn : Garan, fils de Darakarn, est très réputé dans la région pour être un archer hors du commun. Son naturel curieux l'a conduit à être le disciple de Rahnan le Valeureux, mais aussi à effectuer bon nombre de missions pour le village.
- Dara passe pour être la plus belle fille du village, mais également la plus

difficile à satisfaire. Dara n'est pas vraiment méchante, mais elle a un sale caractère qui la rend parfois difficilement supportable à son entourage. Malgré le désir qu'elle suscite parmi les jeunes hommes du village, peu nombreux sont ceux qui osent la fréquenter !

- Beraïn Koltarn : Beraïn est un chasseur et un trappeur talentueux. Intrépide, il n'hésite pas à accompagner ses amis Garan et Korshahan dans de nombreuses aventures
- Elval Koltarn est le père de Beraïn le rôdeur. La famille Koltarn ne fut pas épargnée par les malheurs, car la mère de Beraïn mourut en couche alors qu'elle attendait un deuxième enfant. Elvas ne se remaria jamais, et éleva seul Beraïn, qui trompait son ennui dans la forêt lorsque son père travaillait aux champs. Elvas est un brave homme, modeste mais profondément bon, qui n'hésite pas à partager ses maigres ressources avec son prochain.
- Korshahan Dorakarn: un jeune Druide qui est devenu l'apprenti du vieux Denvarn. Korshahan est un élève prometteur qui vole désormais de ses propres ailes
- Kili le nain : Kili est un jeune nain au passé troublé qui fut autrefois recueilli par la famille de Garan. C'est un peu la curiosité du village, car en plus d'être un guerrier talentueux, il vénère le dieu Abbo, dont il est l'un des prêtres, alors que tous les habitants du village sont fidèles aux préceptes de Mère Nature.

#### ***Instantané : Les héros locaux***

Le terrible brigand Holbrack l'irréductible sème le trouble dans la région ! Beraïn, Garan, Kili et Korshahan se lance à sa poursuite, mais ils auront besoin de renforts...



## Tirouach

### *Présentation*

Le village de Tirouach (voir Note de Campagne n°2) proprement dit n'abrite que deux cent âmes derrière la petite palissade de bois, mais près de deux cent cinquante si on ajoute le petit hameau voisin, abritant quelques fermiers. Les habitants du village, les Tirouchois, vivent principalement des ressources des terres du village et des ressources naturelles : Blé, froment, poissons, tissu et bois.

On trouve à Tirouach un forgeron (Malorn Dunstarn), un meunier (Alkaïn Kolgarn, le frère de Lokral), un menuisier (Elstad Bromarn) ainsi que quelques trappeurs et des tisserandes.

Un bâtiment simple et ancien, doté d'un étage, accueille les villageois pour la soupe commune du soir. Le rez-de-chaussée, qui abrite la cuisine et la salle de repas. L'étage possède un débarras qu'on peut rapidement aménager en dortoir lorsque des visiteurs d'autres clans viennent rendre visite à certains villageois (lors d'un mariage, par exemple). On trouve également 1 grande chambre décorée avec goût, qui est destinée à recevoir les invités de marque ou les jeunes couples du village qui n'ont pas encore de maison. Emish Dunstarn (le cousin du forgeron) est le responsable de l'établissement. C'est un individu dans la force de l'âge, solide et trapu, qui gère l'organisation des repas et l'approvisionnement des réserves, avec l'aide de sa femme, couturière de son état, et de ses enfants. La maison d'Emish est mitoyenne au bâtiment.

Une petite rivière poissonneuse passe derrière le village. Les habitants du coin l'appellent le Riluir. En plus des pêcheurs, on trouve fréquemment sur les berges du cours d'eau quelques femmes du

village, occupées ç bavasser tout en faisant leur lessive.

### *Organisation*

Lokral Kolgarn, le chef du village, est un grand costaud qui prote la moustache et les favoris. Ses cheveux longs et châains sont souvent laissés en bataille et lui donnent parfois un air un peu fou. Lokral a tempérament explosif, mais il se sait se connaît bien et se sait tellement impulsif qu'il fait parfois preuve de sagesse en écoutant les conseils avisés de sa femme Salna (également sœur du meunier), et le vieux Rolnas, le druide du village. Lokral est cependant un bon vivant qui aime boire et festoyer.

Une bonne quinzaine de gardiens a en charge la protection du village. S'ils sont surpassés, une quarantaine de solides gaillards du cru est susceptible de leur venir en aide.

### *Personnalités locales*

- Le vieux Rolnas Ladararn est le druide du village. Ses pouvoirs ne sont plus ce qu'ils étaient et ses forces l'ont abandonnées, mais ses talents de guérisseur sont intacts. C'est un personnage calme et réfléchi, entre autre amateur de bon tabac.
- Alana Durarn est une belle jeune fille du cru. Elle est particulièrement convoitée par un jeune homme cupide et violent, Falgarn Koltarn, et couvée par son frère, Rivad.
- Gersorn Dorakarn est le meilleur trappeur des alentours. Il connaît fort bien la région et sait reconnaître les traces laissées par n'importe quel animal naturel.



### Dunheol

#### Présentation

Dunheol (voir Note de Campagne n°2) est un village du clan Bradisharn, regroupant quelques bergers, des paysans et des artisans. On dénombre environ trois cent cinquante habitants dans le village de Dunheol, fermes alentours comprises.

Les Dunheoliens produisent principalement de la laine, du bois, et du cuir. On trouve également les commerces suivants dans le village : une forge, un moulin, deux menuisiers, un charretier, huit bûcherons, deux maroquiniers.

Depuis l'abandon de l'Auberge du Bélier, à quelques centaines de mètres du village, les villageois n'ont plus qu'une grande salle au toit plat, qui sert de salle de mariage et qui permet d'abriter les fêtes lorsque le temps n'est pas clément. En temps normal, on y sert la soupe commune du soir. Le responsable des lieux est aussi la personne qui gère les achats collectifs pour le village ; il s'appelle Karlarn Deltarn et est manchot depuis à une escarmouche avec des Orques des Forêts dans sa jeunesse. Karlarn est célibataire, mais ses cousins, des gaillards peu éveillés mais robustes, lui donnent un coup de main dans la préparation des repas. Le bâtiment, très simple, possède une toute possible salle dans laquelle on peut éventuellement héberger de la famille de passage, à condition de faire un peu de ménage avant.

#### Organisation

Manral Kermarn est devenu, à force de ruse et de charisme, le chef du village il y a quelques années. C'est un guerrier redoutable au tempérament solitaire. Ses cheveux et sa barbe poivre et sel lui donne un côté bienveillant et calme.

Le village de Dunheol possède une robuste palissade de bois rehaussée de pierre. L'enceinte est gardée jour et nuit. Le village est placé sur une petite colline, mais d'autres plus élevées meublent les alentours de Dunheol.



**Manral Kermarn**

#### Personnalités locales

- Dorvarn Bromarn, druide. Dorvarn est un homme d'une cinquantaine d'années en pleine possession de ses moyens. C'est un Druide efficace et un meneur-né.
- Darnal Kermarn, le cousin de Manral. Musicien doué, Darnal est un jeune homme calme mais cynique. Il a le verbe acéré, le regard froid et ne semble jamais être surpris. Le provoquer revient à devoir subir ses piques verbales et ses quolibets. Malgré son attitude suffisante et son mépris perpétuel, Darnal est apprécié dans le village, tout d'abord parce que plus jeune, il sauva une enfant de la noyade, mais aussi parce qu'il possède un don inné pour manipuler les foules et influencer les réactions d'autrui.



C'est de surcroît un beau parleur, et nombreuses sont les dames qui succombent à son verbiage.

- Gorlam et Mersarn, deux anciens gardiens, qui apprécient désormais de passer leurs journées à discuter du bon vieux temps assis sur un banc à l'entrée du village. Les deux anciens du village sont restés d'incorrigibles gredins, car ils adorent jacasser à propos des caractères et des défauts de chaque villageois. De plus, en regardant passer les « jolis brins de filles » du cru, ils le rappellent leur jeunesse en se donnant des coups de coude et en pouffant à des plaisanteries que seuls eux-mêmes sont capables de comprendre.

## Exemples de villages Kirkasharn

### Cairwald

#### *Présentation*

Cairwald est un petit village du clan Kirkasharn. Situé non loin de massifs montagneux et en bordure de forêt, le village proprement dit abrite une vingtaine de familles, soit une centaine d'âmes, avec quelques artisans, ainsi que les quelques fermes des alentours. Le village proprement dit n'abrite qu'une bonne centaine de personnes, mais ce chiffre progresse considérablement si on prend en compte les fermes qui sont rattachés au village. Les Cairwaldois vivent surtout des produits de la ferme, et commercent principalement du bois, des poules des bovins et du tissu avec les villages les plus proches.

On trouve quelques artisans au village : un boulanger, un menuisier, un forgeron, un tanneur et un brasseur. Leurs tarifs sont peu élevés et leur travail est globalement de bonne qualité. Kaïn Gurarn le forgeron, Belsarn Buscarn le brasseur et sa longue barbe brune, Heral le boulanger et Lanad Kargarn Alnarn le menuisier, qui porte une longue natte tressée dans le dos, sont les artisans du village.

Il n'y a pas d'auberge à Cairwald. Les habitants, lorsqu'ils désirent boire le soir, se rendent chez le brasseur, qui fait déguster une douce et savoureuse bière. Si des voyageurs souhaitent dormir autrement qu'à la belle étoile, ils devront loger chez l'habitant, moyennant éventuellement une somme modique. Comme la tradition Gaidlasienne le veut, la vie sociale se déroule le plus souvent dans la salle commune du village. Le village ne dispose pas non plus de druide, le dernier étant décédé sans qu'un autre ne le remplace.

#### *Organisation*

Le chef du village s'appelle Orsarad Lekmarn. Agé d'à peine trente-cinq ans, sa barbe rousse tressée lui donne facilement dix ans de plus. Il n'est pas particulièrement imposant, et ne fait pas vraiment forte impression, surtout lorsqu'on le voit labourer son champ. Pourtant, c'est le meilleur guerrier du village. Malgré son jeune âge pour le poste, Orsarad est un homme réfléchi qui pèse prudemment les décisions avant de les prendre. Orsarad est marié à Dorona et ils ont quatre enfants.

Constituée de quatre à six hommes selon les périodes, la force armée du village manque d'équipement et d'entraînement. Ce sont des hommes robustes qui savent mieux se battre que les autres habitants du village, certes, mais ils ne sont pas très endurants et n'ont jamais été confrontés à un réel danger. Ils sont tous jeunes et peu



expérimentés, mais effectuent leur travail avec cœur. Plusieurs hommes plus âgés mais encore costauds sont susceptibles de les renforcer en cas de coup dur.

### *Personnalités locales*

Kalla Buscarn, la plus belle jeune fille du village (voir Note de Campagne N°1). Kalla est une jolie jeune femme d'une vingtaine d'années. Ses cheveux longs et bruns encadrent un visage doux aux traits fins, ce qui contraste avec la plupart des habitants de la région. La famille de Kalla : le père de Kalla se nomme Morarn (c'est le frère du brasseur du village). Morarn un personnage un peu bourru qui parle peu. Sa femme se nomme Salvana. Plus ouverte que son mari, elle fait son possible pour entretenir la conversation. C'est également une excellente cuisinière. Sa spécialité : le sanglier aux marrons. Kirina, la sœur de Kalla, est une adolescente timide, rêveuse et romantique. Le petit frère de Kalla, Denad, âgé d'une douzaine d'années, est un petit garnement qui n'a pas la langue dans sa poche, à l'inverse du reste de sa famille. Enfin, Gornal, le grand frère, âgé d'une bonne vingtaine d'années, est le tanneur du village. Il est marié à Lina, une jeune femme amicale qui boite légèrement (malformation de naissance). Tous deux résident également à la ferme des parents de Kalla.



*Kalla*

## Dean Vekard

### *Présentation*

Le village de Dean Vekard est un village Kirkasharn, situé à environ vingt kilomètres de la frontière imaginaire avec les terres du Clan Bradisharn. Dean Vekard est placé sur une rivière appelée La Tagern, qui s'écoule en direction du Golfe de Berkor, et dont l'embouchure est distant de plus de quarante kilomètres à partir du village. Le village Kirkasharn le plus proche, Caermor, est à une trentaine de kilomètres à l'est de Dean Vekard. La Tagern, est assez profonde et regorge de petits poissons. Bien qu'il n'y ait que deux ou trois pêcheurs de métier au village, pêcher est un des passe-temps des habitants. Ces derniers aiment en effet prendre le soleil sur les bords de la rivière en attendant une prise !

Le village de Dean Vekard proprement dit n'abrite qu'une centaine de personnes, mais ce chiffre double si on prend en compte les fermes des alentours qui sont rattachés au village. En cas de problème, le village possède deux grandes granges traditionnellement affectées à l'entreposage de récoltes, mais ces dernières pourraient accueillir des villageois ou une petite troupe de combattants pour une courte période de temps si le besoin s'en faisait sentir.

Le village tire ses principales ressources de récoltes de la terres et des fermes : bois, poissons, moutons, laine, poireaux, fourrures, carottes sont les principales ressources que les habitants produisent puis échangent ou vendent entre eux ou à des villages alentours. Quelques commerçants ambulants apportent des denrées différentes tout en se réapprovisionnant chez les producteurs de





Dean Vekard. Ces marchands sont également de bonnes sources d'informations sur la situation alentour et font parfois office de facteur entre Dean Vekard et d'autres villages.

Le village possède une forge, une échoppe de tisserand, un fourreur, un maroquinier et un boulanger. Nombreux sont les habitants du village qui sont également chasseur ou trappeur à leurs heures perdues, et ils vendent les produits de leur chasse au marché du village qui a lieu deux fois par semaine. Au cours de ce marché, les producteurs des fermes environnantes viennent vendre ou troquer leurs légumes, leurs œufs voire leur bêtes.

L'unique véritable magasin du village est tenu par Bervorn Keogarn ; ses prix sont des plus élevés par rapport à la région, mais son établissement est aussi l'un des mieux approvisionnés et ses articles ont la réputation d'être de bonne qualité. Bervorn cherche surtout à s'enrichir le plus possible. Jamais satisfait et têtu comme une mule, il semble blasé de sa situation. En fait, il rêve d'ouvrir un magasin à Ardheoil, voire dans une ville Holmarienne. Il n'est pas marié, mais s'affiche toujours avec des jolies filles du cru à qui il promet monts et merveilles. En effet, c'est un personnage riche pour la région, et se révèle également être un beau parleur. De taille moyenne, avec une petite bedaine et sa mâchoire carrée, ses cheveux grisonnants, son air supérieur et son regard froid, on ne peut pas dire qu'il soit très beau ; en revanche, il s'achète toujours les derniers vêtements à la mode ainsi que des bijoux. Beaucoup au village et dans les environs ne l'apprécie pas, mais ils évitent de le faire savoir afin de rester dans ses bonnes grâces. Bervorn critique sans arrêt les autres, et n'hésite pas non plus à faire courir des rumeurs sur ses anciennes maîtresses ainsi qu'à bafouer leur honneur. Pour en terminer sur ce personnage fort peu sympathique, il faut savoir qu'il est

frustré de ne pas avoir de réel pouvoir décisionnel au village malgré sa richesse.

Les habitants ont retapé une ancienne grange, qui fait face aux deux autres plus récentes, afin d'avoir un lieu de convivialité à disposition. Les villageois se relaient derrière le comptoir lors des fêtes locales et des mariages, et le soir, à la veillée, tout le monde met la main à la pâte pour faire vivre un peu cette petite gargote dans laquelle on sert la soupe commune. En journée, ce lieu n'est ouvert que pour le repas du midi, et le soir, les rares voyageurs de passage pourront être logé à l'étage de la grange, avec pour tout confort du foin et des couvertures rêches. Cependant, la plupart des habitants accepteront le gîte et le couvert à des Gaidlasiens de passage, moyennant un petit dédommagement.



### *Organisation*

Le chef de ce village est Koram Kargarn. Koram est le chef du village depuis plus de quinze ans. Il est respecté dans le village comme dans le clan. Il n'est pas du genre contestataire et apprécie surtout de



s'occuper des affaires internes de son village. Il n'hésite pas à déléguer des missions d'importance variables à des jeunes guerriers prometteurs du village. Physiquement, il est de taille moyenne, mais possède de larges épaules et une voix rauque. Bien qu'aillant passé la cinquantaine, ses cheveux et sa barbe sont d'un noir profond, et sa santé toujours aussi florissante.

Son principal conseiller est le Druide Dorkal Gurarn. La trentaine bien entamée, barbe et cheveux roux, il ne réside pas au centre du village, mais dans une petite maison distante de quelques centaines de mètres. Il fait son travail auprès de la communauté avec bonheur. Il cherche désespérément un apprenti, mais personne ne semble attiré par son mode de vie ou ne présente des prédispositions pour un tel travail. Dorkal est un homme patient et érudit, qui prend toujours les aléas de la vie avec philosophie. Contrairement à beaucoup de ses confrères, il n'aime pas beaucoup voyager et préfère flâner dans sa région plutôt que de s'aventurer vers l'inconnu.

Lorsqu'il faut prendre des décisions vraiment cruciales pour le village, Koram fait appel aux cinq plus vieux pensionnaires du village à titre de conseillers, afin que ces derniers puissent donner leur avis.

Les défenses du village ne comptent qu'une douzaine de jeunes hommes bien équipés et correctement entraînés. Leur nombre suffit amplement pour les affaires courantes du village, bien que le village n'ait pas de chevaux à mettre à leur disposition. Les hommes sont tous originaires du village et des fermes alentour, et se relaient la nuit pour patrouiller autour du village. Leur chef est Kavarn Dustarn, un homme du cru qui a passé sa vie en temps que gardien du village. Il a donc participé à pas mal de combats, notamment contre des brigands,

des orques et même quelques trolls et des Ogres. A première vue, Kavarn semble bourru et peu enclin à la discussion : ses longs cheveux bruns sont attachés en de nombreuses petites tresses ; Il porte également une barbe touffue, des yeux de braise et une cicatrice sur le sourcil. De forte carrure, il est relativement impressionnant, même s'il ne mesure qu'un mètre quatre-vingt, mais ses larges épaules et sa claymore font le reste. Mais malgré sa voix d'ours et son professionnalisme, en dehors des heures de service, c'est un bon vivant qui apprécie par-dessus tout la nourriture et les femmes (il n'est pas marié).

### *Personnalités locales*

- Kerdal Arkamarn, pêcheur. Marié à Etiria, Kerdal est aujourd'hui un paisible pêcheur. Autrefois, il brava bien souvent la mer pour ramener un peu de poissons. Puis il se maria et s'établit à définitivement à Dean Vekard, pour pêcher dans la Tagern. Il est le père de Karral, un solide gaillard du village qui a pas mal bourlingué et qui semble être un bien solide guerrier.
- Algar Arkamarn est le neveu de Kerdal. Lui aussi est un valeureux guerrier, qui a effectué le rituel de frère de bataille avec son cousin Karral.
- Garain Buscarn: c'est un jeune membre de la troupe ayant la charge de la défense du village, qui fait son métier avec cœur, mais qui semble un peu trop tendre et respectueux de la vie pour le poste. Il est âgé de d'une vingtaine d'années. Il a de longs cheveux noirs ainsi qu'une barbe naissante. De taille moyenne, il ne semble pas des plus costauds. En revanche, il est plutôt agile. C'est un personnage aimable et sympathique qui accorde facilement sa



confiance. Son frère aîné, Gerlarn, assiste leur père Darral à la forge du village. La mère de Garain est décédée, emportée par la maladie.

## Exemples de villages Kolisharn

### Aïtkohl

#### *Présentation*

Niché sur un pic rocheux, Aïtkohl est un petit village Kolisharn dont les bourrus habitants sont similaires au climat qui y règne en permanence : rudes, prompt à s'emporter comme le vent qui souffle. Le village est situé à 1100m d'altitude, et seul un long chemin serpente dans la montagne permet de se rendre à Aïtkohl.

Environ deux-soixante dix personnes habitent le village, qui est entouré par une lourde palissade de bois. La plupart sont tailleurs de pierre, chasseurs, tanneurs ou bûcherons. D'autres encore élèvent des chamois (plutôt que des chèvres) afin que les bêtes puissent se nourrir, même en haute montagne. Travailleurs et un peu austères, les habitants forment une communauté soudée et quasi-autarcique. Quelques-uns d'entre eux descendent parfois des marchandises locales pour les troquer ou les vendre à d'autres villages situés plus bas dans la montagne, contre des biens que le village ne produit pas. Souvent, un tel convoi est escorté par des gardiens du village afin d'assurer la protection contre les monstres susceptibles d'attaquer les chariots.

En effet, quelques tribus orques envoient parfois des groupes de guerriers semer la destruction dans la région, à la recherche

de villages à piller et de terres à brûler. Quelques bandits Hobgobelins sillonnent également les alentours du village, ce qui fait que les habitants d'Aïtkohl se tiennent souvent sur leur garde, et suivent dès que possible un entraînement martial auprès des meilleurs guerriers du village. Les bûcherons savent ainsi bien manier la hache et savent se défendre en cas d'attaque. Ils prennent toutefois les précautions de toujours rester en groupe, et sont sur leurs gardes lorsqu'ils doivent s'éloigner du village.

#### *Organisation*

Le chef du village est un vieil homme du nom de Moram Karnararn. Il fut autrefois un des plus vaillants guerriers Gaidlasiens, mais il est désormais âgé de presque soixante-dix ans et il a laissé à la génération suivante le soin de protéger les intérêts des clans. Souffrant de rhumatisme, il ne se déplace plus beaucoup et passe le plus clair de son temps dans sa maison, près de la cheminée, d'où il traite directement la plupart des affaires du village. Malgré son âge avancé et son manque d'activité, la plupart des habitants du village (et les chefs des villages alentours) le craignent et le respectent. Certains chefs Kolisharn font même parfois le long voyage jusqu'à Aïtkohl pour quérir ses conseils en matière militaire. Moram est encore doté d'une voix de stentor qui peut faire trembler les murs de sa maison lorsqu'il est en colère, mais cela arrive de moins en moins souvent. Autrefois colérique mais énergique, Moram est bien sûr rattrapé par l'âge, mais il a surtout été affecté par la mort de sa femme, son fils unique et son cousin (et meilleur ami) le Druide Denad Karnararn. Denad est mort de vieillesse, avant que sa femme ne soit emportée par une longue maladie et que son fils, pourtant si robuste, ne soit tué dans une avalanche alors qu'il escortait un convoi.



Le nouveau druide du village se nomme Lanaïn Kandarn. Agé d'une trentaine d'année, le cheveu blond et le visage avenant, Lanaïn tranche beaucoup avec les autres habitants (et notamment Moram) par son naturel souriant. Energique, il représente l'avenir du village et sait se rendre utile. Il ne s'entend guère avec Moram, car leurs tempéraments sont opposés, et ils sont fréquemment en opposition avec sur certains sujets, notamment les fêtes de village. Lanaïn essaye en effet de rendre un peu de gaîté au village en organisant quelques activités, dont une chorale, des histoires au coin du feu, des conseils pour les potagers, etc. (cf. Note de Campagne n°5).

Le village est défendu par une trentaine de guerriers, tous solidement expérimentés. Ils ont tous été formés par Moram Karnararn et sont fiers de leur apprentissage. Courageux et orgueilleux, les gardiens du village sont de redoutables combattants, qui entretiennent une discipline impressionnante pour des Gaidlasiens. Leur seul souci est que leur nombre s'amenuise sans que des jeunes de valeur ne les remplacent. Kolvarn Lorlarn est un chef des miliciens. C'est un guerrier de grand talent qui est loyal jusqu'au fanatisme à Moram Karnararn. Kolvarn est un grand guerrier, la plus grande satisfaction d'instructeur de Moram. Depuis la mort de son fils, Moram considère Kolvarn comme son héritier spirituel et aimerait qu'il lui succède à la tête du village à sa mort.

Kolvarn, âgé tout juste de quarante ans, n'a cependant pas le même charisme que son maître. Il est certes un grand combattant, mais n'est ni aussi stratège ni aussi intelligent que son modèle. Il peine également à transmettre son art du combat aux jeunes du village.

### *Personnalités locales*

- Darsa Kalarn : une barde d'environ trente-cinq ans, dont le mari est mort il y a plusieurs années, tué par un troll (il faisait parti des gardiens). Darsa n'en a pas arrêté de vivre pour autant et s'est investie dans la vie locale du village. Elle travaille avec Lanaïn à mettre un peu plus d'entrain dans ce village isolé. Ses talents de conteuse et son don pour la flûte la rendent populaire au village et même au-delà. Beaucoup au village pensent qu'elle a une aventure avec Lanaïn Kandarn (cf. Note de campagne n°6)
- Kalal Kovarn : ce vieux boiteux est un peu le trésorier du village : c'est lui qui administre la plupart des richesses du village et qui suggère les convois commerciaux à son chef. Lui aussi est un fidèle de Moram, et semble presque aussi âgé que lui, alors qu'ils ont plus de dix ans de différence ! Kovarn fut autrefois un guerrier prometteur mais une vilaine blessure le força à se reconvertir. Malgré son caractère bourru, c'est un administrateur doué et un travailleur volontaire, qui adore gâter les enfants du village dès qu'il le peut.
- Bevorn Kovarn : il n'est autre que le neveu de Kalal. C'est un jeune barde qui a été élevé dans le respect des anciens et des héros du Clan, et il vénère Moram comme un dieu. Il est le messager attitré du village et parcourt souvent les environs, à dépêcher des messages oraux de son chef (Moram ne sait ni lire ni écrire, et depuis la mort de son cousin druide, il ne dicte plus de messages). Bevorn n'est pas assez robuste pour devenir un guerrier, notamment en raison de sa petite taille. Toutefois, il est de loin le meilleur coureur du village et se



tire parfois des embûches que sa charge lui impose grâce à sa pointe de vitesse.

- Lanala Lorlarn : la femme de Korvarna est une épouse triste de son sort. Son mari ne vit que pour sa fonction et la défense du village et sa femme en est malheureuse. Elle éprouve le plus profond respect pour son époux mais se sent délaissée. Elle essaye de s'impliquer dans la vie du village, ce que son mari voit d'un mauvais œil.

### Instantané : l'entraînement des braves

Kolvorn Lorlarn se désespère de pouvoir former de jeunes guerriers valeureux capables de prendre fièrement la relève de leurs aînés. L'âge avançant, il sent que le temps presse et que le prochain groupe de jeunes gens qui sera en âge de combattre sera sa dernière chance de transmettre son savoir et son expérience. Justement, un groupe de jeunes garçons du village arrive à sa majorité et semble piaffer d'impatience... Kolvorn s'apprête donc à les former et leur concocte un entraînement des plus longs et des plus difficiles afin de faire de la dernière promotion qu'il dirigera des hommes solides et valeureux. Pour les jeunes gens, un vrai calvaire commence...

## Ardarch

### Présentation

Solide bourg niché en montagne, Ardarch compte près de cinq cents habitants. La plupart des hommes sont de redoutables guerriers bourrus, endurcis par la vie en montagne et les conditions climatiques de leur région. Les femmes ne sont pas en reste, et plusieurs d'entre elles sont des combattantes émérites.

Bien que placé dans une zone peu accessible, le village d'Ardarch occupe une position névralgique et sert de « capitale » à de nombreux petits villages des alentours. Ceux-ci ont en effet fréquemment besoin du soutien des Gardiens d'Ardarch pour venir à bout des menaces qui pèsent sur les villages. En effet, Ardarch est principalement un village de solides combattants, une véritable troupe d'élite ayant drainé une certaine économie autour des guerriers et de leur famille (forgeron, armuriers, maroquiniers, et même une taverne).

Le village n'est pas vraiment autosuffisant, mais ses Gardiens, lorsqu'ils vont prêter main-forte aux villages voisins, sont souvent remerciés ou payés en nature, et ils reviennent fréquemment à Ardarch avec les bras chargés de marchandises diverses (notamment fourrures, bois et minerais). Le village a en effet surtout besoin de matière première, car il produit surtout des biens manufacturés (armes, vêtements, armures, bottes), exporté à l'occasion.

La taverne, « Au chef de Clan », est une bâtisse chaleureuse et édifiée dans le but que les guerriers puissent venir s'y délasser et s'y reposer. De nombreuses armes sont accrochés aux murs, et les portions généreuses de nourriture font le bonheur des estomacs des Gardiens. Bien qu'elles ne soient pas vraiment des prostituées (phénomène inusités chez les Gaidlasiens), quelques filles de petites vertus traînent souvent à l'auberge, avides de tomber dans les bras de vaillants guerriers. Elles ne demandent pas rémunération et cherchent plutôt à séduire durablement un guerrier pour fonder un foyer.

### Organisation

Le village est puissamment gardé et entouré d'un large mur de pierre. Ses vaillants guerriers disciplinés sont, comme



le reste des habitants, tous loyaux à Kadarn Koliarn. Ce dernier est l'un des pontes du clan Kolisharn et siège même au Haut Conseil. Physiquement, il n'est pas très grand (à peine un mètre soixante-dix) mais ses muscles secs, ses cicatrices de guerre et son regard autoritaire, associés à ses cheveux sombres et ébouriffés, font qu'il impose le respect, tant à ses alliés qu'à ses ennemis. Sa barbe naissante et son apparence de bourlingueur le rendent plus vieux qu'il y paraît, alors qu'il n'a pas plus de trente-cinq ans. C'est un guerrier hors-pair et un fin tacticien, et dont la plupart des autres chefs de clan envient ses capacités de commandement. Kadarn ne parle jamais pour ne rien dire, mais s'il le faut, il sait prendre un ton énergique et décidé, surtout lorsqu'il s'agit de motiver ses hommes ou de faire admettre son point de vue. Avec les années, il est d'ailleurs devenu un orateur doué. Kadarn est courageux jusqu'au téméraire, et il n'hésite pas à la prendre lui-même le commandement de ses Gardiens lorsque la situation l'exigent.

Kadarn est secondé, dans l'administration du village comme sur le champ de bataille, par deux druides jumeaux, Beram et Kolorn Kordararn. Les deux druides sont les fidèles seconds de leur chef, et lorsque celui-ci quitte le village, seul l'un des deux jumeaux l'accompagne, laissant à l'autre le soin de diriger les affaires courantes du village.

### *Personnalités locales*

- Denvorn Lorlarn. L'un des trois forgeron/armurier du village, et sans conteste le meilleur à des lieux à la ronde. La qualité de son travail est appréciée dans tout le Powlkolhn et son poinçon, une tête d'aigle, est reconnu par tous les amateurs d'armes dignes de ce nom.

- Mara Koliarn, La tavernière. Orpheline, ses parents ayant été tué lors d'un voyage par des Trolls, elle fut recueillie par la famille Koliarn et les parents de Kadarn l'adoptèrent, d'autant qu'ils avaient quatre fils mais pas de filles. Bien qu'élevée en partie avec Kadarn et bien que plus jeune que lui de quelques années, Mara est tombée amoureuse de Kadarn. Pour se rapprocher de lui, elle a d'abord essayé de l'impressionner en montant une taverne (fait assez rare chez les Gaidlasiens, qui ont plutôt tendance à privilégier les salles communes du village), qui a beaucoup de succès en raison du nombre de guerriers qui résident ou transitent au village. Sa taverne se nomme « Au chef de Clan », une allusion à peine voilée à son frère adoptif. Kadarn soupçonne les sentiments de Mara, et au fond de lui, il les partage, mais il rejette pour l'instant toute relation, bloqué par le fait que Mara et lui aient été élevés ensemble et qu'il la considère à la fois comme sa véritable sœur et la seule femme trouvant grâce à ses yeux. Mara n'a pas conscience de ce fait et se morfond en silence, essayant de développer son commerce pour impressionner l'homme qu'elle aime.



## Exemples de villages Clougsharn

### Garhanoch

#### *Présentation*

Garhanoch est un village situé dans une cuvette verdoyante et fertile, entouré de grands plateaux. Bien qu'en apparence, le village ne soit pas installé de manière stratégique, les hauteurs entourant le village sont étroitement surveillées par des sentinelles embusquées qui ne manqueront pas de prévenir le village du moindre danger.

Le village compte près de cinq cents habitants. Ces derniers profitent à la fois de carrière de pierre alentour et de terres arables permettant de nombreuses cultures. Ainsi, la population du village est-elle travailleuse mais relativement prospère. Le village exporte ses produits vers les villages voisins, qui sont distants de plusieurs kilomètres et souvent situés sur les plateaux. Garhanoch importe surtout quelques céréales qui ne sont pas cultivés localement ainsi que du bois. En revanche, on trouve aussi parmi les habitants du village quelques éleveurs de moutons, dont la laine est de qualité.

#### *Organisation*

Karna Fadararn est la dirigeante de ce village. Elle est âgée d'environ 35 ans, et son visage marqué ainsi que ses traits durs ne la rendent pas vraiment avenante. En plus d'être un chef de village à poigne mais efficace, Karna est une responsable importante du clan Clougsharn. Elle siège d'ailleurs au Haut Conseil depuis déjà quelques années.



**Karna Fadararn**

Karna est une vraie guerrière, même si ses talents de combattante ne sont pas des plus impressionnants, elle compense par des talents de meneuse d'hommes et une hargne à toute épreuve. Ses cicatrices sur le visage réhausse encore son prestige et le respect dont elle jouit au sein du clan. Ses hommes lui vouent une loyauté sans faille.

Dans l'administration du village, elle est aidée au quotidien par trois personnes : Larain Feorarn, Davarn Kordarn et Balral Dafarn.

#### *Personnalités locales*

- Larain Feorarn : Agé d'une soixantaine d'années, le druide du village est un homme encore robuste pour son âge et à l'esprit particulièrement aiguisé. Il est doté d'une santé des plus florissantes et selon les femmes du village, il même resté très vert ! En effet, Larain est un incorrigible coureur de jupon, et il n'hésite pas à séduire des femmes qui pourraient être ses filles, voire ses petites filles... Larain est toutefois suffisamment intelligent pour ne pas se mettre à dos les gens du village, qui tolèrent son attitude de charmeur invétéré en raison de sa puissance et de ses



connaissances. Il cherche, sans succès, à séduire Karna Fadararn, à tel point que cela est devenu une source pari entre Laraïn, Davarn et Dafarn.

- Davarn Kordarn est lui aussi un des conseillers de Karna. Discret mais efficace, il est reconnu pour savoir trouver les mots justes et pour ses poésies, à tel point qu'on le dit capable d'attendrir un barbare enragé. Il est également très apprécié des enfants du village, qu'il émerveille en permanence en leur récitant les exploits des ancêtres du clan.
- Balral Dafarn est le chef des Gardiens du village. C'est un costaud qui parle peu mais qui agit, toujours avec discernement toutefois. Il est extrêmement loyal envers Karna. Légèrement plus âgé qu'elle, il se conduit en grand frère protecteur, ce qui agace parfois Karna. Balral aime être entouré de ses hommes et certains disent tout bas qu'il ne goûterait que modérément la galante compagnie des femmes, préférant ses soldats... d'autres prétendent aussi qu'il est marié avec son épée !

## Kedgorch

### *Présentation*

Kedgorch est un puissant village bien ancré sur un plateau rocheux dominant les environs. Le village bénéficie d'un cadre exceptionnel ayant permis son développement : cour d'eau à proximité, terres arables et pâturages, mais accès au plateau difficile permettant de se défendre efficacement contre des agresseurs potentiels. Les tribus d'orques se souviennent encore de la terrible défaite que les habitants de Kedgorch leur ont

infligé il y a une dizaine d'années quand ceux-ci sont venus s'échouer sur les fortifications du village, percés de toutes parts des flèches des assaillis ! Une solide enceinte de pierre entoure le village, lui procurant une protection solide et sécurisante.

De plus, dans le village même, on trouve une mine de fer qui permet au village de ne manquer ni de métal ni de pierre. Le village, bien organisé, réutilise au mieux les ressources et rien ne se perd dans cette société quasiment autarcique, qui manque peut-être juste un peu de bois.

Le village de Kedgorch compte presque six cents habitants, tous de solides gaillards travailleurs et courageux. Leurs femmes sont à l'image de leurs maris : costaudes, ne rechignant pas à la tâche et doté d'un caractère bien trempé et d'un sens de l'organisation rare chez les Gaidlasiens.

Les Kedgorchois profitent de leurs ressources minières, de la laine tirée de leurs moutons et de quelques céréales qu'ils font pousser pour commercer avantageusement avec les villages voisins moins développés. Le rayonnement du village est connu à des lieux à la ronde, mais paradoxalement, les Kedgorchois reçoivent peu de visite, préférant se déplacer que d'accueillir des gens de l'extérieur (qui de toute façon rechignent à grimper sur le plateau pour aller voir leurs compatriotes.)

### *Organisation*

Tout irait pour le mieux dans le village si son chef n'était pas décédé il y a quelques mois ; Ce dernier était issu de la Lignée des Fadararn. Cette lignée était historiquement la plus forte et la plus nombreuse du village, mais depuis quelques années, ses membres influents sont morts ou séniles et personne au sein de la Lignée et qui ne soit originaire du





village, n'a pu se présenter pour remplacer le chef décédé. Ainsi, deux autres Lignées ambitieuses cherchent à prendre le contrôle du village : les Kordarn et les Feharn. Chacune des deux Lignées a un prétendant pour le poste de chef tant convoité, mais les habitants du village sont incapables de se mettre d'accord. Depuis des mois, la situation perdure et l'ambiance a tendance à s'envenimer au village.

La Lignée Kordarn a désigné Davorn Kordarn comme son champion. Davorn est un homme solide, d'environ quarante-cinq ans, autoritaire mais réfléchi, à la barbe poivre et sel et au nez crochu comme un bec d'aigle. Il est réputé pour être un stratège prudent mais efficace, qui ne se laisse pas débordé par les événements. Davorn a deux conseillers : La Druidesse Marlana Kordarn, une vieille femme suspicieuse mais lucide (qui n'est autre que la tante de Davorn), que beaucoup au village craignent en raison de ses grands talents de druidesse. Son second conseiller est son beau-frère Balal Darfarn, un solide guerrier taillé comme un roc qui voue une loyauté sans faille à Davorn et qui est redoutable armé de sa hache à double tranchant.

Dans l'autre faction, celle de la lignée Feharn, le favori est Maram Feharn, un colosse roux qui a la particularité physique d'avoir perdu une oreille en combattant les orques il y a une dizaine d'années, lors du siège du village. Son prestige de guerrier est très important au village, malgré sa brutalité évidente. Il est aussi impulsif que Davorn est réfléchi, mais il subjugué bien des guerriers au village et ses partisans sont nombreux. Son meilleur allié n'est autre que sa femme, une musicienne à la beauté vénéneuse et aux cheveux de jais, nommée Dasa Feharn. Dasa est doté d'une intelligence supérieure et d'un sens politique aiguisée. C'est une oratrice et une musicienne hors pair. Si Maram devenait le chef du village, il est évident que ce serait en fait sa femme qui prendrait les décisions

stratégiques pour le village. Bien qu'ambitieuse, elle est dotée de qualité de chef indéniable, mais n'a pas l'aura guerrière que seule son mari possède. Maram et Dasa sont également aidés par un druide jeune mais déjà talentueux, nommé Geraïn.

Aucune des deux factions ne parvenant à dégager une majorité suffisante, un conseil de village temporaire a été établi pour gérer les affaires courantes du bourg. Les séances se révèlent être des plus houleuses car les deux Lignées s'affrontent verbalement et il faut parfois l'intervention des personnalités neutres pour éviter que les protagonistes n'en viennent aux mains.

L'ambiance générale dans le village se ressent de cet affrontement larvé, et le village entier semble être sur le point d'exploser...

### *Personnalités locales*

- Morsorn Kordarn : un tailleur de pierre talentueux et original, qui aime faire des œuvres humoristiques, mettant idéalement la Lignée Kordarn en vedette, lui qui défend les siens avec ferveur
- Karnal Fadararn : ce vieux mineur bourru est aussi le porte-parole de la profession dans le village. Il tire habilement parti des querelles du village pour s'attirer les faveurs des deux camps pour lui et ses collègues, qui constituent une minorité importante à Kedgorch.
- Lanasara Darfarn : cousine de Balal Darfarn, elle affiche un mépris total pour les querelles du village, qui ne l'intéresse guère. En tant que bonne rôdeuse, elle se consacre plutôt à des patrouilles dans les alentours du village ou bien à l'escorte de marchandise vers les villages voisins. L'ambiance oppressante du village lui pèse, et elle fait tout son



possible pour être en dehors de ses murs le plus souvent possible.

### *Instantané : les émissaires du clan*

Le clan Cloughsharn est lassé des querelles intestines du village de Kedgorch. Les pontes du clan dépêchent un groupe d'émissaires sur place afin de régler la situation. Ces derniers devront éviter les pièges et les tentatives de corruption des deux partis, qui sont prêts à tout pour obtenir le contrôle du village...

## Exemples de villages Kahsharn

### Dean Rinach

#### *Présentation*

Dean Rinach est un petit village côtier qui profite d'une situation unique et d'un paysage varié : la mer, une côte dotée des rares plages de sable fin de tout Gaidlash, et de l'autre côté, quelques plaines alternant avec les collines s'élevant doucement en direction du territoire des Kolisharn. Protégé par un petit mur de pierre rehaussé d'une palissade, le centre village semble paisible et bien structuré, formant presque un cercle parfait. Les fermes alentours peuvent rejoindre facilement le cœur du bourg grâce à des petits chemins qui ont été tracés à l'aide des chevaux.

Dean Rinach abrite près de deux cent cinquante habitants. De nombreux villageois sont éleveurs, principalement de moutons ou de chevaux, mais le village compte aussi une petite communauté de

pêcheurs collectant principalement des moules et des huîtres, et qui ne s'éloignent toutefois pas des côtes.

Bien que n'étant pas exactement sur la route la plus courte pour traverser le pays, les marchands ambulants et les villages alentours aiment venir commercer avec Dean Rinach, à la fois pour profiter de ses produits de qualité, de son panorama exceptionnel et de l'honnêteté reconnue de ses habitants.

Les Kahsharn habitant le village sont en effet assez accueillants, honnêtes, travailleurs et enjoués. Ils ne font pas de vagues et sont tout très satisfait de leur vie à Dean Rinach.

Les Rinachois produisent principalement des chevaux, de la viande, de la laine de mouton, des huîtres et quelques légumes et céréales. Ils achètent ou troquent principalement leurs biens contre du bois mais surtout des pierres (notamment aux villages Cloughsharn les plus proches).

#### *Organisation*

Darn Rusharn est le chef du village. Agé d'une petite quarantaine d'années, c'est un homme droit et intègre qui administre la petite communauté du mieux qu'il le peut. Il fut un guerrier doué doublé d'un cavalier émérite lorsqu'il fut plus jeune, mais suite à un combat, il fut amputé d'une jambe au niveau du genou. Il ne peut plus monter ni se battre à son grand daim. Il compense alors par une grande énergie qu'il dépense sans compter pour le bien de Dean Rinach. Son absence de mobilité lui pèse et pour compenser, il a depuis près de dix ans développé des talents de menuisier. Il met donc la main à la pâte pour la plupart des travaux d'entretien du village. Travaillant autant que possible à l'extérieur pour profiter des pâles rayons du soleil. Devenu très musculeux malgré son infirmité, Darn en impose physiquement, mais il n'a pas



besoin de son gabarit pour se faire entendre dans le village : il très est apprécié de ses concitoyens.

La druidesse du village se nomme Denra Ragararn. Agée d'une cinquantaine d'années, le visage marquée par les ans ainsi que par une vilaine griffure, Denra est une femme sage et calme qui se révèle être la véritable âme pensante du village, lorsque Darn représente l'action et la prise initiative. Denra et Darn forment une bonne équipe et s'entendent remarquablement. Le chef prend de nombreux conseils de sa druidesse, et celle-ci sait également lorsqu'elle doit s'effacer pour ne pas faire ombrage à son chef.

### *Personnalités locales*

- Koral Drosarn : Ce rôdeur est devenu un éleveur de chevaux réputé dans la région en raison de pour la qualité de ses bêtes. Il en a maintenant conscience et devant la demande, il a haussé ses tarifs. Il fait toutefois des prix aux habitants de Dean Rinach car il est fier que tous ou presque utilisent les montures qu'il a dressé avec amour. Il possède un bon ranch tout proche du village, où travaillent sa femme, ses enfants, ses cousins et leurs enfants. Koral aime tout particulièrement galoper seul sur la plage, de bon matin, lorsqu'il n'y a personne pour le déranger.
- Morlara Kedarn : sans aucun doute la meilleure cavalière du village, Morlara est pratiquement née sur un cheval et en descend très rarement. Elle est la messagère du village et passe son temps à galoper entre les différents villages de la région, portant des missives des uns aux autres. Morlara est très solitaire et ne semble vivre que pour l'amour des chevaux. Les

mauvaises langues du village disent que celui qui saura gagner son cœur n'est pas encore né, à moins d'avoir une queue de cheval...

- Balain Rofarn : ce barde oisif est le fainéant du village. Adepte de la bouteille, il n'a pas une très bonne réputation au village. Toutefois, sous l'emprise de l'alcool, il est capable de chanter d'excellentes chansons, qu'il improvise presque toujours. Le problème, c'est que tant qu'il est saoul, il ne note jamais ses compositions... Sans ce problème (et sans une hygiène corporelle douteuse) il pourrait devenir un barde à la grande renommée. Au lieu de cela, il se complait dans son existence médiocre.

### *Instantané : Le défi du cheval*

Morlara Kedarn a récemment aperçu un cheval sauvage, tout blanc, dans les plaines voisines, mais ce dernier allait si vite qu'il a réussi à la distancer ! Alors qu'elle raconte son histoire, elle prend très mal les commentaires remettant en cause son habilité, alors que chacun sait qu'elle est une cavalière émérite. Elle lance un défi aux personnes présentes : elle se donnera à celui qui parviendra à capturer le cheval avant elle ! Mais gare, si elle gagne, tous les participants devront lui offrir leur cheval...

## **Dun Dorch**

### *Présentation*

Dun Dorch est un village Kahsharn niché sur une petite colline dominant un vaste lac. Le village s'étend du pied de la colline, et remonte sur tout le flanc faisant face au lac, et ceci jusqu'en haut de la



colline, donnant une architecture inhabituelle et curieuse au village. La rue principale donne directement du haut de la colline et termine sa course sur un petit port de pêche, regroupant uniquement des petites embarcations permettant d'aller pêcher au centre du lac voire de le traverser de long en large. D'autres petites rues traversent le village au gré du relief et de la construction parfois anarchique des maisons. Ces ruelles sont plutôt étroites et forment un véritable labyrinthe pour qui ne les connaît pas.

Le village regroupe environ huit cent âmes, plus quelques fermes et ranchs isolés étant rattachés à la communauté de Dun Dorch. Le village n'est pas entouré de palissade ou de quelque autre défense de ce type, mais ses ruelles étroites, ses maisons rapprochées et son terrain en pente font que Dun Dorch serait relativement difficile à attaquer, et plutôt facile à défendre.

Les ranchs des environs sont réputés pour leurs chevaux, mais aussi pour leurs ânes, qui sont très appréciés dans le village car ils permettent de transporter de lourdes charges en haut du village sans se fatiguer trop vite. La plupart des habitants ont d'ailleurs un animal de bât. Le village bénéficie aussi des ressources du lac, principalement des truites ainsi que quelques petites anguilles. Ces dernières ont un goût particulier, mais les habitants de la région apprécient de les faire griller avant de les manger.

Les fermes environnantes produisent quelques céréales, notamment de l'avoine, et un peu de viande de mouton. Le village et ses habitants ont un peu de pierre dans une petite carrière voisine, qu'ils exploitent, même si cette pièce n'est pas d'une excellente qualité. Le village troque ou importe principalement du bois ainsi que certains légumes, et les artisans du village (forgeron, maréchal-ferrant, charretier, ferronnier) importent aussi quelques minerais.



### *Organisation*

Le village est dirigé par Denara Ragararn. Elle fut autrefois la femme du chef précédent. A la mort de son mari, cette femme énergique a pris les rênes de Dun Dorch en attendant qu'un nouveau chef soit élu. Finalement, devant son charisme et ses actions, malgré la perte de son mari, elle fut désignée comme le nouveau chef du village. Elle a su gagner le respect des habitants du village et la plupart des habitants l'apprécient beaucoup. Agée d'une cinquantaine d'année, elle sait se montrer maternelle et protectrice, mais n'hésite pas non plus à agir en vrai chef de guerre implacable si la situation l'exige. Elle réside dans une grande maison de pierre au centre du village et sa porte est toujours ouverte pour les querelles des habitants, qu'elle essaie toujours de résoudre par le dialogue.

Elle est aidée dans sa tâche par deux jeunes druides, Bersa Drosarn et Klorn Rofarn. Ces deux-là se montrent travailleurs et zélés, parfois même un peu trop. Ils sont un peu en froid, car ils se pensent en compétition pour devenir le conseiller principal de Denara. Chacun rivalise d'idées et d'initiatives au sein du village afin de prouver sa valeur. Gorkarn Kedarn, le vieux forgeron, est également l'un des conseillers de Denara Ragararn, quoique plus en retrait.



Une fois par an, le village de Dun Dorch organise une course de chevaux autour de la colline où il se situe. Cette course donne lieu à des réjouissances, un grand banquet et une petite foire qui dure pendant 3 jours. La course en elle-même est relativement rapide, car elle est réglée en à peine vingt minutes, mais elle est vécue comme un événement important de la vie de Dun Dorch et de nombreux villages Kahsharn envoie des participants à la course, qui est très renommée dans le Powlkolhn. Les festivités attirent également de nombreux marchands, ambulants ou simplement voisins désirant faire un peu d'affaires. Toutefois, la foire draine aussi des petits malfrats et autres charpardeurs qui profitent de la foule pour se remplir les poches... la course de Dun Dorch a généralement lieu au milieu du mois de Kerhdain.

### *Personnalités locales*

- Berlorn Rofarn : c'est un chef de lignée reconnu et un propriétaire terrien influent dans la région. Avec sa famille proche, il dirige un gros ranch qui élève de nombreux chevaux, dont la puissance et la vitesse sont relativement réputées dans la région. En tant que chef de famille, mais surtout chef de lignée, il a des contacts avec de nombreux autres villages Kahsharn. Bien qu'il n'ait aucun rôle officiel dans le fonctionnement du village de Dun Dorch, il n'en reste pas moins très influent. C'est en effet le personnage le plus riche de la région et l'employeur le plus important du village.
- Dorasana Rofarn : la fille aînée de Berlorn est une vraie tête brûlée, qui cherche à s'affirmer par tous les moyens. Le problème, c'est qu'elle alterne les moments où elle souhaite d'affranchir de la tutelle de son père, et les moments où elle se sent investit d'un héritage

impliquant qu'elle prenne de plus en plus de responsabilité au fil des ans. Berlorn, devant les frasques de sa fille, se dit qu'il aurait intérêt à la marier rapidement avec un homme de valeur ayant la tête sur les épaules...

- Kogorn Drosarn : c'est le grand-père de la druidesse Bersa. Bien que très âgé, il est très populaire dans le village car il fut pendant longtemps le rebouteux et devin du village. Klorn Rofarn n'hésite pas à se moquer de sa rivale druidesse en lui rappelant qu'elle descend d'une famille de « charlatans » et non d'une famille en communion avec la nature... toutefois, pour ce qui est de la divination, il semblerait que le vieux Kagorn aient vraiment un don... à moins que les habitants du village ne soient extrêmement crédules !

### *Instantané : La Course de Dun Dorch*

La célèbre course doit avoir lieu dans quelques jours et déjà les marchands et badauds affluent aux villages. Certains viennent pour participer à la course, mais d'autres viennent pour tirer profit et comme chaque année, la criminalité risque d'augmenter dans le petit village. Quelques solides gaillards sont d'ailleurs réquisitionnés ou recrutés de l'extérieur pour assurer la sécurité et s'assurer qu'il n'y a pas de tricherie pendant la course...

## Exemples de villages Melsharn



### Verkcaier

#### *Présentation*

Verkcaier est un village Melsharn d'importance en bordure de fleuve. Il abrite environ huit cents habitants et est entouré d'un mur de pierre sur lequel quelques soldats patrouillent de manière nonchalante. En effet, la proximité des armées Holmariennes et des patrouilles du peuple voisin rend la région assez calme. Il n'est d'ailleurs pas rare de croiser quelques Holmariens au village, la plupart du temps venus acheter quelques babioles, notamment des bijoux Gaidlasiens, qui sont très différents de l'art Holmarien.

Verkcaier est un bourg prospère, situé sur les principales routes commerciales, lui permettant un bon approvisionnement et des visites régulières de voyageurs et de marchands, tant Gaidlasiens qu'Holmariens. Verkcaier est reconnu pour ses orfèvres et ses menuisiers. Le village abrite aussi des bûcherons, qui alimentent les menuisiers en bois. Bien qu'étant les habitants les moins prospères du bourg, leur niveau de vie est tout de même supérieur à celui des autres Gaidlasiens.

On trouve aussi dans le village, deux ou trois familles métisses. Le plus souvent, le père est Holmarien et la mère Gaidlasienne. Les enfants ont le plus souvent une éducation à l'Holmarienne, mais ils continuent à s'habiller comme des Gaidlasiens et à pratiquer certains rituels des clans. Les plus vieux voient cette évolution d'un mauvais œil, mais ce n'est pas le cas des jeunes générations.

Face à la croissance rapide du village, quelques jeunes hommes se sont retrouvés sans emploi, mais des travaux de voiries ont été décrétés dans la région afin de paver les routes menant au village. Le village bénéficie heureusement de l'aide

financière du Gouvernement Holmarien pour faire face à ces nouvelles dépenses.

#### *Organisation*

Balam Udararn est le chef de ce village Melsharn. Agé d'une cinquantaine d'années, il n'aspire qu'à la tranquillité et se désintéresse de plus en plus de l'administration du village. Il aime plutôt passer son temps à la pêche, et laisse ses conseillers, gérer les affaires courantes à sa place.

Le premier conseiller, Davorn Kamarn est un barde ambitieux qui cherche le pouvoir. Il se rend bien compte que les Holmariens contrôlent la zone désormais, et il fait tout pour être dans leurs petits papiers. En apparence, Davorn est suffisamment malin pour ne pas laisser apparaître que c'est lui qui prend désormais toutes les décisions d'importance au village.

Véogar est un prêtre de Gornar. Marié à une Gaidlasienne, il s'est tout d'abord intégré lentement au village avant, lorsque l'ancien druide du village est décédé, de proposer sa candidature comme conseiller religieux. Il a également monté une petite chapelle dédiée à Gornar. Il commence juste à former quelques jeunes Gaidlasiens enthousiastes à de nouvelles techniques de combats dans sa chapelle.

Kal Moharn est un jeune homme qui a récemment embrassé la carrière de Druides. Comme le rôle de conseiller religieux est désormais occupé par le prêtre de Gornar, il fait essentiellement de la figuration. Kal Moharn est déçu de la tournure des événements. Il pense que les Gaidlasiens peuvent tout à fait vivre en harmonie avec les Holmariens, mais sans pour autant se détourner de leurs croyances ancestrales. Il espère réhabiliter le culte à la nature et à Fresha sans pour autant se mettre en porte-faux avec les Holmariens.



### *Personnalités locales*

- Kolaïn Efarm, Orfèvre. Un artisan hors pair, reconnu à des lieues à la ronde. Son travail fin et minutieux a aidé au développement et à la reconnaissance de l'art Gaidlasien dans une frange de la population Holmarienne voisine. Kolaïn est un artisan très talentueux mais également très cupide. Il a rapidement compris l'intérêt des Holmariens pour ses créations, et ne se gêne pas pour pratiquer désormais des tarifs rédhibitoires pour ses compatriotes Gaidlasiens. Afin de gagner encore plus d'argent, il a commencé récemment à modifier le style de certains bijoux pour réduire les matières précieuses et adapter ses créations aux goûts des clients Holmariens.
- Dorsa Urmarn est une jeune femme ambitieuse et capricieuse. Elle ne supporte plus la vie modeste des bûcherons Gaidlasiens et rend la vie impossible à Dorlarn, son mari. Secrètement, Dorsa aimerait séduire et épouser un riche Holmarien. Mais la présence de son mari est évidemment un handicap...
- Chilrit est une Holmarienne vivant au village et qui se révèle être férue de la culture Gaidlasienne. C'est une historienne compétente, doublée d'une anthropologue curieuse et passionnée. Elle se désole de voir des gens comme Kolaïn Efarm bafouer leurs origines et leur culture, et craint que l'emprise Holmarienne sur la région ne conduise à une acculturation des Gaidlasiens et une disparition de leurs rites. Sa vision très moderne et les termes qu'elle utilise font que peu de gens, Gaidlasiens comme Holmariens, comprennent de quoi elle parle.

### *Instantané : La mégère*

Dorsa Urmarn profite de la présence de dignitaires Holmarien au village de Verkcaier pour faire une scène à son mari et prétend être fréquemment battue. Un début d'échauffourée commence entre partisans et opposants de son mari, qui le savent innocent, et très vite, les Holmariens se retrouvent impliqués dans la rixe, pour le plus grand bonheur de Dorsa...

## Gelirarn

### *Présentation*

Gelirarn est un village Melsharn de taille modeste. Ses membres sont avant tout de braves fermiers et éleveurs qui espèrent surtout ne pas avoir le moindre problème avec leurs puissants voisins Holmariens. Ils accueilleront avec bon cœur les gens de passage, quelque soit leur origine, tant qu'ils ne sèment pas le trouble dans le village et achètent des produits locaux. Certains voient d'ailleurs d'un bon œil la présence de plus en plus importante des Holmariens, et espèrent que leur puissance militaire les protégera des petites bandes de Brigands Gaidlasiens ayant quitté leurs clans et écumant la région de manière plus soutenue qu'il y a quelques années.

Les deux cents âmes de ce village situé au bord du fleuve jouissent de conditions de vie moins difficiles que dans le reste du pays. Ils bénéficient des courants commerciaux avec Holmar, d'une bonne sécurité, de plaines verdoyantes où faire paître leurs bêtes et de terres arables assez productives. La vie est douce au petit village de Gelirarn et ses habitants des plus paisibles. Enfin presque...



### *Organisation*

Le chef du village se nomme Daram Kamarn. Il est à l'image de ses administrés : tranquille, peureux, et essayant surtout de ne pas faire de vagues. Surtout en ce qui concerne les Holmariens. Il a ainsi étouffé les quelques plaintes qui ont émanés de quelques habitants et commerçants, qui reprochent parfois aux Holmariens de payer leurs marchandises avec du retard, ou bien de ne pas payer du tout, ou encore d'être un peu trop hautains avec la population. Mais surtout, Daram a étouffé le viol d'une jeune fille du village par des soldats Holmariens ivres. Heureusement, l'histoire ne s'est pas ébruitée, ne rompant pas les relations entre les Holmariens et les habitants de Gelirarn...

Le village ne possède pas de Druide, mais deux hommes aident Daram dans ses tâches. Berad Eranarn, un barde peu talentueux et aigri de sa situation. Il essaye de copier le fonctionnement des Holmariens et se montre très procédurier pour un Gaidlasien. Le second adjoint de Daram est un homme âgé râblé, éleveur de son état, répondant au nom de Gorvorn Rodararn. Il est assez intelligent pour s'apercevoir que les choses ne prennent pas forcément un tour judicieux pour les Gaidlasien, et même pour les Melsharn, bien que ceux-ci soient les seuls qui acceptent de traiter avec leurs puissants voisins. Il est cependant suffisamment avisé pour ne pas ébruiter ses opinions et il n'est pas sûr non plus que rejeter en bloc les Holmariens soient la bonne solution. En attendant, il se contente de vivre sa vie et de faire son travail avec efficacité.

### *Personnalités locales*

- Denkarn Efarm est un jeune homme impétueux mais rusé. Sa sœur est la jeune fille qui a été violée par les

soldats Holmariens. En apparence, il semble avoir ravalé sa haine et son courroux contre les soldats. Mais qui sait ce qu'il pense en réalité... (cf. note de campagne n°)

- Korain Rushararn : Un éleveur important dans la région, qui possède de nombreuses têtes de bétail. Il essaye de se rapprocher des Holmariens et d'entrer dans leurs bonnes grâces afin d'accroître sa fortune en leur vendant des bêtes, de la viandes ou du cuir et de la laine. Il espère aussi bénéficier de leur protection et développer la route commerciale entre Gelirarn et des villages Holmariens frontaliers.
- Le Sergent Volric est le représentant local des Holmariens. Il occupe une grande maison dans le village avec une petite dizaine de soldats, et ceci en quasi-permanence. Officiellement, ils ne font que donner un coup de main aux Gardiens du village, mais ceux-ci sont deux fois moins nombreux et pauvrement équipés, aussi les soldats Holmariens forment-ils la véritable milice du village et des alentours. Volric est un bon guerrier mais aussi un personnage ambitieux et sadique, prêt à éliminer les obstacles gênants pour atteindre ses objectifs.





# CHAPITRE IV

## Partie Meneur de Jeu

Ce chapitre est réservé aux Meneurs de Jeu. Il regroupe les éléments techniques comme les classes de prestige liées au pays de Gaidlash, quelques secrets de campagne ainsi que des tables de rencontre et d'autres éléments de même acabit.



# Classe de Prestige

Ci-après sont développées deux classes de prestige propre à la région d'Etangard. Vous êtes libre de les proposer à vos joueurs.

## Gardien Clanique

### *Description*

Dans les hautes terres d'Etangard (Gaidlash), nombreux sont les dangers qui guettent les villages et autres communautés isolées et reculées de tout. Les braves éleveurs et paysans Gaidlasiens ont certes tous l'habitude de manier une arme, mais ils ne peuvent rien si leur village est attaqué par des monstres sanguinaires et autres esprits malveillants. Mais la Nature semble veiller sur les Gaidlasiens : certains élus sont désignés par les forces de la nature pour devenir les protecteurs des communautés Gaidlasiennes et défendre les leurs coûte que coûte.

Ces Gardiens tiennent également le rôle de police et cherchent à maintenir l'ordre au sein de leur petite communauté. Parfois, surtout lorsque la communauté est importante, ils peuvent être plusieurs à avoir reçu l'insigne honneur de devenir un Gardien.

La plupart des Gardiens ont été comme dotés de pouvoirs spéciaux au cours d'un événement qui aurait normalement dû les tuer : la foudre leur est tombée dessus et ils ont survécu, un arbre s'est abattu sur eux ils ont réussi à survivre à la chute dans un torrent, ils sont revenus vivants d'une bataille où tous ses compagnons sont morts, etc. de tels éléments sont interprétés par la population comme un présage que le personnage est doté de capacités magiques

amenées à se développer pour l'aider dans sa tâche de défenseur de la communauté.

Les Gardiens sont donc très souvent vus comme des êtres presque saints, défenseurs de la communauté et difficiles à tuer. Lors des combats importants, les Gardiens reçoivent des peintures de guerre spécifiques à leur fonction, sensées les protéger mieux que les armures. De toute façon, les Gardiens apprécient une certaine mobilité et privilégient systématiquement les armures légères ou intermédiaires.

Il arrive parfois que des groupes de Gardiens se forment et quittent les villages à la poursuite d'une quête particulière : que ce soit pour pourchasser et rattraper des voleurs de bétails, ou pour aller chercher la fleur miraculeuse qui permettra de soigner le chef du village, les Gardiens seront toujours prêts à l'aventure, même si cela doit exceptionnellement les pousser à abandonner la surveillance des villages dont ils ont la responsabilité. La santé, l'honneur et la survie du clan sont au moins aussi importants que la sécurité des villages aux yeux des Gardiens.

### *Technique*

**Dés de vie :** D10

**Pré-requis :** Pour se qualifier pour la classe de Gardien Clanique, un personnage doit rassembler les caractéristiques suivantes :

**Race :** Humain

**Région :** Etangard (le personnage doit être originaire de Gaidlash)

**Bonus de Base à l'attaque :** +5

**Dons :** Endurance, Dur à Cuire, Vigueur Surhumaine.

**Compétences :** 3 degrés de maîtrise en



Détection, 3 en Perception Auditive, 5 en Intimidation

**Condition spéciale :** Avoir échappé à une mort certaine.

**Compétence de classe :** Les Compétences de Classe du Gardien Gaidlasien sont : Perception auditive, Fouille, Intimidation, Détection, Renseignements, Connaissance (Folklore local), Survie.

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

**Armes et Amures :** Le Gardien Gaidlasien est formé au maniement de toutes les armes, de tous les boucliers et au port des armures légères et intermédiaires. Notez qu'il perd l'usage de ses pouvoirs spéciaux s'il est en armure lourde.

défendre la vie des honnêtes gens. De plus, les Gaidlasien ont tendance à être naturellement bien disposés envers les Gardiens, et ils leur offrent souvent le gîte et le couvert, qu'ils soient résidents du village ou simplement de passage.

**Esquive instinctive :** Ce pouvoir est identique à celui de Roublard. Le Gardien Clanique est un véritable trompe-la-mort et bénéficie de Reflexes hors du commun. Au niveau 8, il ne peut plus être pris en tenaille, se déplaçant de telle manière à ce qu'on ne l'encercle plus ! Il bénéficie alors du bonus d'esquive instinctive supérieure.

**Réaction accrue :** Ce pouvoir est identique à celui de Duelliste du même nom. Le Gardien Clanique est tellement rapide et téméraire au combat qu'il bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets d'initiative à partir

Niveau de Gardien Clanique	Bonus à l'attaque	Vigueur	Reflexe	Volonté	Pouvoirs spéciaux
1	+1	+2	+2	+0	<i>Protection de Communauté</i>
2	+2	+3	+3	+0	<i>Esquive instinctive</i>
3	+3	+3	+3	+1	<i>Réaction Accrue (+1)</i>
4	+4	+4	+4	+1	<i>Aura de Bravoure</i>
5	+5	+4	+4	+1	<i>Réaction Accrue (+2)</i>
6	+6	+5	+5	+2	<i>Grace divine</i>
7	+7	+5	+5	+2	<i>Réaction Accrue (+3)</i>
8	+8	+6	+6	+2	<i>Esquive inst. Sup.</i>
9	+9	+6	+6	+3	<i>Réaction Accrue (+4)</i>
10	+10	+7	+7	+3	<i>Santé divine</i>

### *Pouvoirs spéciaux*

**Protection de Communauté :** Lorsqu'il défend une communauté Gaidlasienne contre des ennemis, et que des vies sont en jeu, le Gardien Gaidlasien gagne +1 sur ses jets de toucher et +1 sur ses jets de sauvegarde, boosté par la perspective de

du niveau 3. Ce bonus augmente de +1 tous les deux niveaux, jusqu'à +4 au niveau 9.

**Aura de Bravoure :** Ce pouvoir est identique au pouvoir de Paladin du même nom. Le Gardien Clanique est un meneur d'hommes né, et son courage est légendaire. Ainsi, les Gardiens Claniques sont immunisés contre la peur et la terreur



(qu'elles soient magiques ou non) dès le niveau 4. De plus, le Gardien inspire ses camarades, qui, sur un rayon de 3 mètres, ont un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre tout ce qui pourrait les effrayer. Ce pouvoir est un pouvoir surnaturel. Si le Gardien a déjà ce pouvoir par une autre classe, il gagne le pouvoir *Grâce Divine* à la place.

**Grâce Divine** : Ce pouvoir est identique au pouvoir du Paladin du même nom. A partir du niveau 6, De part l'aura qu'il dégage, de part sa force personnalité de dur à cuire, le Gardien Clanique s'accroche à la vie là ou d'autres baisseraient les bras. Le Gardien peut donc ajouter son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde. Si le Gardien a déjà ce pouvoir par une autre classe, il gagne le pouvoir *Santé Divine* à la place.

**Santé Divine** : Ce pouvoir est identique au pouvoir de Paladin du même nom. Le Gardien Clanique, après avoir passé des jours à arpenter les rudes contrées d'Etangard, des nuits passées dans le froid à traquer des Orques, et après avoir affronté des créatures parmi les plus putrides, est devenu comme résistants aux infections. Au niveau 10, Le Gardien Clanique devient totalement immunisé contre toutes maladies, même celles d'origines non naturelles comme la lycanthropie ou la maladie des momies.

## Frère de Bataille

### *Description*

Dans de nombreux combats difficiles, la plupart des Gaidlasiens vous le diront : on ne peut compter que sur soi-même et sur les forces de la Nature. Toutefois, au milieu de la dureté des combats, il arrive que certains combattants développent une affinité si particulière et si proche qu'on dirait des frères. S'ils ont

véritablement confiance l'un en l'autre, ils peuvent alors tenter un dangereux rituel ayant pour but de les lier par le sang et par l'esprit, leur permettant de devenir un redoutable duo, coordonné et efficace : de véritable Frères de Bataille, unis face au combat, loyaux à eux-mêmes jusqu'à la mort et doté d'une sorte de sixième sens qui leur permet de combiner leurs forces pour une efficacité et un travail d'équipe remarquables.

Les Frères de Bataille ont toujours un passé de combattant, toujours au corps-à-corps, tourné face au danger. Ainsi, Guerriers, Barbares et Rôdeurs se tournent naturellement vers cette classe de prestige. Il arrive également que des Roublards et des Bardes téméraires choisissent également cette voie. On a déjà vu quelques rares Druides opter pour cette Classe de Prestige, mais jamais d'Enorceleurs.

Le rituel sacré des Frères de Bataille est organisé par les Druides Gaidlasiens les plus hauts placés, mais requiert surtout une grande force mentale et une grande confiance de la part des futurs Frères de Bataille. Personne en dehors des Druides ne peut expliquer vraiment ce qui se passe pendant le rituel, mais les rumeurs racontent que les deux candidats s'affrontent dans leurs songes et qu'ils ne doivent céder ni à la peur si à la barbarie. Il paraîtrait, selon les croyances populaires, que des candidats Frères de Bataille puissent succomber durant le rituel initiatique.

Si toutefois ils passent l'épreuve, les deux Frères de Bataille vont mêler leur sang et vont acquérir un tatouage magique identique sur le bras, les rendant liés à jamais. Les nouveaux Frères de Bataille choisissent alors le plus souvent des vêtements sombres et tristes, propres à leur nouveau style de vie, toujours prêts aux combats, toujours prêts à mourir pour la cause Gaidlasienne et pour leur Frère.



Une fois intronisés, les Frères de Bataille gagnent un profond respect de la part des Guerriers, Rodeurs, Barde et autres Druides d'Étangard, mais deviennent craints de la population de part leur attitude étrange et leurs liens sacrés. On utilise souvent les Frères de Bataille dans les unités d'élite, pour des missions dangereuses ou pour des actions désespérées, car leur attitude imperturbable face au danger les qualifie d'office pour les situations périlleuses.

**Dons :** Endurance, Volonté de Fer.

**Compétences :** Degré de maîtrise de 6 en Intimidation, Degré de maîtrise de 2 en Perception Auditive, Degré de maîtrise de 2 en Saut.

**Conditions spéciales :**

- Avoir un compagnon choisissant lui aussi la Classe de Prestige Frère de Bataille, et pouvant se qualifier pour celle-ci
- Réussir le rituel sacré

Niveau de Gardien Clanique	Bonus à l'attaque	Vigueur	Reflexe	Volonté	Pouvoirs spéciaux
1	+1	+2	+2	+0	<i>Entraide fraternelle</i>
2	+2	+3	+3	+0	<i>Initiative intuitive</i>
3	+3	+3	+3	+1	<i>Schéma tactique</i>
4	+4	+4	+4	+1	<i>Coordination</i>
5	+5	+4	+4	+1	<i>Esquive réciproque</i>
6	+6	+5	+5	+2	<i>Danse mortelle</i>
7	+7	+5	+5	+2	<i>Volonté Réciproque, Prise en tenaille accrue</i>
8	+8	+6	+6	+2	<i>Contre-charge</i>
9	+9	+6	+6	+3	<i>Songe</i>
10	+10	+7	+7	+3	<i>Frère Protecteur</i>

## *Technique*

**Dés de vie :** D12

**Pré-requis :** Pour se qualifier pour la classe de Gardien Gaidlasien, un personnage doit rassembler les caractéristiques suivantes :

**Race :** Humain

**Région :** Etangard (le personnage doit être originaire de Gaidlash)

**Bonus de Base à l'attaque :** +5

**Compétence de classe :** Les Compétences de Classe du Frère de Bataille sont : Perception auditive, Intimidation, Natation, Survie, Saut, Equitation, Artisanat.

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

**Armes et Armures :** Les Frères de Batailles sont formés au maniement de toutes les armes, de tous les boucliers et au port des armures légères et intermédiaires. Notez qu'ils perdent l'usage de leurs pouvoirs spéciaux s'ils sont en armure lourde. Notez également qu'ils ont une



forte tendance à préférer les armes de contact que les armes de jet.

### *Pouvoirs spéciaux*

*Entraide fraternelle* : Lorsqu'un des Frères de Bataille tente d'aider son alter ego pour une compétence ou une action d'aide au combat (voir notamment *Manuel des Joueurs* p.66), le bonus d'aide passe de +2 à +4. En effet, les Frères de Bataille sont habitués à coordonner leurs actions et peuvent donc s'apporter mutuellement une aide des plus efficaces.

*Initiative intuitive* : Les Frères de Bataille sont capables de caler parfaitement leurs actions, à partir du moment où ils peuvent se voir. Ainsi, lorsqu'ils jettent l'initiative, les Frères de Bataille prennent automatiquement le meilleur résultat d'initiative et agissent à la même initiative.

*Schéma tactique* : Lorsqu'ils se trouvent à moins de 4.50m l'un de l'autre, les Frères de Bataille coordonnent leurs mouvements l'un par rapport à l'autre, connaissant et sentant le meilleur moment pour se déplacer. Ils bénéficient alors d'un bonus de d'esquive de +1 d'esquive sur leur CA vu qu'ils bougent de façon à se protéger l'un l'autre.

*Coordination* : Lorsqu'ils combattent le même adversaire, les Frères de Bataille bénéficient d'un bonus de +1 de circonstance à leurs jets d'attaque.

*Esquive réciproque* : Les mouvements des Frères de Bataille sont intimement liés. Si les deux Frères de Bataille sont pris dans le même effet requérant un jet de réflexes (sort, souffle...), si l'un des Frères de Bataille réussit son jet de sauvegarde, l'autre le réussit automatiquement.

*Danse mortelle* : une fois par jour, les Frères de Bataille peuvent se lancer dans une sorte de combat chorégraphié,

exécutant des coups mortels et répétés à l'entraînement. Les deux Frères doivent commencer leur Danse mortelle en même temps. Elle dure un maximum de rounds égal au niveau de Frère de Bataille. Pendant cette Danse, tous les coups portés par les Frères de Bataille infligent +2 points de dégâts et leurs déplacements sont accrus de +3 m. Toutefois, la Danse mortelle est assez fatigante, et une fois qu'elle est terminée, les Frères de Bataille se déplacent à demi-déplacement pendant 2d6 rounds.

*Volonté réciproque* : Les esprits des Frères de Bataille sont intimement liés. Si les deux Frères de Bataille sont pris dans le même effet requérant un jet de Volonté (Sort, Peur, Charme...), si l'un des Frères de Bataille réussit son jet de sauvegarde, l'autre le réussit automatiquement.

*Prise en tenaille accrue* : les frères de Bataille se connaissent et se complètent. Lorsqu'ils prennent en tenaille un adversaire, ils sont plus efficaces et très bien coordonnés. Ils bénéficient donc d'un bonus de +4 lors des prises en tenaille au lieu du +2 habituel, comme s'ils étaient Roublards. Ne se cumule pas avec le bonus de *Coordination* (déjà pris en compte dans les bonus de la Prise en tenaille accrue).

*Contre-charge* : Les frères de Bataille se donnent des conseils et veillent l'un sur l'autre. Si l'un des frères de Bataille est pris pour cible par un adversaire le chargeant, et qu'il se trouve être dans le champ de vision de l'autre frère, le personnage ciblé bénéficie d'une attaque d'opportunité contre un adversaire qui le charge quand ce dernier entre dans l'espace qu'il contrôle. Son attaque s'effectue juste avant la charge.

*Frère Protecteur* : une fois par jour, l'un des frères peut faire profiter son alter-ego d'une protection surnaturelle, comme s'il était sous le coup d'un sort de *Protection d'autrui*, lancé par un mage de niveau 5.



*Songe* : Une fois par jour, l'un des Frères peut transmettre un message par les rêves à son alter-ego (et à lui seul), comme s'il avait lancé un sort de *Songe*.

Spécial : en cas de mort de l'un des deux Frères, le Frère de Bataille survivant doit obligatoirement fait un jet de Volonté DD16 ou être affecté par un *Désespoir*, qui dure 1d4 jours.

## Esprit du Clan

A venir...

## Nouveaux objets

### Matériel classique

**Lame Gaidlasienne** : Cette épée typique de Gaidlash est utilisée par les guerriers du pays. Son maniement et sa forme sont proches de l'épée bâtarde. Il existe toutefois quelques petites différences visuelles :

- Il n'y a pas de garde (la plupart des guerriers gaidlasiens utilisent un gantelet pour se protéger des coups)
- Une partie de la lame est légèrement dentée.

La Lame Gaidlasienne est une arme exotique, et elle nécessite le don approprié pour être maniée à une main (don : Arme Exotique [Lame Gaidlasienne]). La Lame Gaidlasienne peut aussi être employée à deux mains si le combattant le souhaite.



**Tableau 07** : caractéristiques de la Lame Gaidlasienne

Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Poids	Type
40 po	2d4	1d10	x3	3,5kg	T

## Objets Magiques

### Les Reliques des Clans

Les six objets qui suivent sont des objets magiques puissants. Ils sont considérés comme les reliques sacrées des clans, des armes ayant appartenus aux premiers héros des clans, avant même les invasions Holmariennes. Officiellement, ces armes auraient été perdues, mais certains druides racontent qu'en réalité, les armes auraient été cachées dans des endroits inaccessibles d'où seuls les plus braves et les plus valeureux des clans pourraient les tirer. Et le parcours permettant de réunir tous ces objets serait bien évidemment semé d'embûches...

On raconte que les Reliques des Clans verrait leur puissance décuplée si elles se retrouvent toutes dans un périmètre de moins de 50m les unes des autres, et toutes portées par un digne représentant du clan dont elles sont issues.

**La Lame des Kolisharn** : cette Lame Gaidlasienne en acier trempé sombre est froide comme la glace au toucher. Le pommeau est orné de plumes d'aigles et la garde est ornée d'une tête d'aigle finement travaillée. Il s'agit là d'une arme *Acérée* qui est dotée d'un bonus variable en fonction de l'origine de son porteur :

- +2 s'il n'est pas Gaidlasien
- +4 si l'utilisateur est un Gaidlasien
- +5 s'il est membre du clan Kolisharn

Ces bonus s'appliquent bien sûr au jet de toucher comme aux jets de dégâts.



De plus, l'épée inflige des dégâts supplémentaires de *Froid Intense* (2d6 de dégâts).

Une fois par jour, elle permet à son possesseur de se prémunir contre le feu comme un sort de *Protection contre les Energie Destructive*. Une fois la protection activée, elle reste fonctionnelle pendant 100 minutes ou jusqu'à ce que 120 points de dégâts de feu aient été absorbés.

Enfin, une fois par jour, le possesseur peut déclencher un sort de *Vol* pour une durée de 10 minutes.

**Le Bouclier des Melsharn :** Cette Rondache à pointes, faite de bois, est peinte en jaune et la partie intérieure est ornée de fourrure d'écureuil. Son bonus magique dépend de l'identité de son possesseur :

- +2 pour un non-Gaidlasien
- +4 pour un Gaidlasien
- +5 pour un membre du clan Melsharn

De surcroît, le bouclier peut s'entourer de flammes (propriété de *Feu Intense*). Ces dernières ne blessent pas le porteur, mais tout adversaire portant une attaque de corps à corps au porteur du bouclier doit automatiquement jouer un Jet de Reflexe DD14 pour ne pas se voir infliger 2d6 de points de dégâts de feu (la moitié en cas de JS réussi).

Utilisé comme arme, le bouclier inflige 1d3+2 points de dégâts, +2d6 de dégâts de Feu + les éventuels bonus de Force du personnage.

De plus, le Bouclier des Melsharn possède deux autres propriétés magiques :

- une fois par jour, il permet d'utiliser le sort de *Protection contre le froid*, pour une durée maximale de 100 minutes et une protection de 120 points de dégâts de froid.

- Une fois par jour, il permet de bénéficier d'un sort de *Déplacement*, pour une durée de 10 rounds.

**La Lance des Kahsharn :** Cette lance de fantassin est ornée de la queue d'un cheval de couleur beige. Le bonus au toucher et au dégât de la Lance des Kahsharn est défini comme suit :

- +2 s'il n'est pas Gaidlasien
- +4 si l'utilisateur est un Gaidlasien
- +5 s'il est membre du clan Kahsharn.

De plus, l'armure permet de bénéficier deux fois par jour d'un bonus de +2 aux dégâts au cours des charges à cheval.

De plus, à chaque coup porté, la lance crépite d'électricité et agit comme si elle était d'Electricité intense (+2d6 de points de dégâts).

Une fois par jour, elle permet à son possesseur de se bénéficier d'un sort de *Protection contre les Energies Destructives (Force)*. Une fois la protection activée, elle reste fonctionnelle pendant 100 minutes ou jusqu'à ce que 120 points de dégâts de Force aient été absorbés.

Enfin, l'arme permet d'utiliser une fois par jour un sort de *Rapidité* pour une durée de 10 rounds.

**Le Marteau des Clougsharn :** Ce lourd marteau de fer est également orné de griffes d'ours protégeant la garde de l'arme. De mystérieuses runes sont également inscrites sur la tête du marteau.

. Son bonus magique dépend de l'identité de son possesseur :

- +2 pour un non-Gaidlasien
- +4 pour un Gaidlasien
- +5 pour un membre du clan Clougsharn





A chaque coup porté, le marteau déclenche un son sourd telle le bruit du tonnerre, infligeant ainsi 2d6 points de dégâts de Son à toute créature touchée par le marteau.

De plus, le Marteau des Cloughsharn protège son possesseur de l'Acide comme un Sort de *Protection contre les Energies Destructives (Acide)* pour une durée maximale de 100 minutes et une protection de 120 points de dégâts d'Acide.

Enfin, une fois par jour, le possesseur du marteau peut bénéficier d'un sort d'*Endurance de l'Ours* pour une durée de 120 minutes.

**L'Armure des Kirkasharn :** Il s'agit d'une cuirasse ornée par une tête de sanglier sur le torse. De plus, le casque surmonté de la peau d'une tête de sanglier. Le bonus à la CA de cette armure magique dépend de son propriétaire :

- +2 s'il n'est pas Gaidlasien
- +4 si l'utilisateur est un Gaidlasien
- +5 s'il est membre du clan Kirkasharn.

L'armure est de plus entourée d'un halo de force, ce qui fait que toute adversaire atteignant le propriétaire de l'armure dans un corps à corps reçoit instantanément 1d6 points de dégâts de Force en retour (pas de jets de Sauvegarde possible).

De plus, l'armure permet de bénéficier deux fois par jour d'un bonus de +2 aux dégâts au cours des charges à pied.

Une fois par jour, elle permet à son possesseur de se prémunir contre l'électricité comme un sort de *Protection contre les Energies Destructives*. Une fois la protection activée, elle reste fonctionnelle pendant 100 minutes ou jusqu'à ce que 120 points de dégâts d'électricité aient été absorbés.

Enfin, l'armure permet de bénéficier une fois par jour d'un sort de *Rage* pour une durée de 10 rounds.

**L'Orbe des Bradisharn :** Cette boule de verre légèrement jaunâtre est en réalité incassable. Le possesseur de cet objet peut envoyer des rayons d'acide, à raison de un tous les cinq niveaux que le personnage possède. Les attaques se font contre la « CA contact » des adversaires. Chaque coup porté inflige 2d10 points de dégâts d'Acide, plus un bonus dépendant de l'indenté du propriétaire :

- +2 s'il n'est pas Gaidlasien
- +4 si l'utilisateur est un Gaidlasien
- +5 s'il est membre du clan Bradisharn

Ces bonus s'appliquent également aux bonus de toucher des rayons projetés depuis l'Orbe.

L'Orbe permet également de bénéficier d'un sort de *Protection contre les Energies Destructives (Son)*, pour une durée maximale de 100 minutes et d'une protection de 120 points de dégâts de Son.

Une fois par jour, le propriétaire de l'Orbe peut également bénéficier d'un sort de *Clignotement*, pour une durée maximale de 15 rounds.

### *Autres objets*

**Le Bouclier de Béras :** il s'agit d'une rondache en bois sur laquelle ont été peints les animaux totems des six clans d'Etangard. Une forte aura magique se dégage du bouclier. Le bouclier est une *rondache +4*, ayant également les propriétés suivantes :

- Son possesseur est immunisé contre la peur
- +2 à tous ses jets de sauvegarde
- le bouclier a un effet miroir : il a 20% de renvoyer un sort prenant directement le porteur du bouclier pour cible. Dans ce cas, le sort est



automatiquement renvoyé au lanceur de sort adverse, qui doit jouer un JS avec un bonus de +4 pour en éviter les effets.

## Eléments de Campagne

### Bénéfices de Clan

En tant qu'humain, le manuel des joueurs donne deux points de compétence supplémentaires au niveau 1. Nous vous proposons une règle légèrement différente pour les clans. En remplacement de ces deux points de compétence « libres », les membres des clans gagnent les avantages suivants au niveau 1 :

- Kolisharn : +2 en Connaissance (Histoire) et +2 en Connaissance (Noblesse, Royauté & Héros)
- Clougsharn : +2 en Connaissance (orientation souterraine) et +2 en Artisanat (forge d'armes)
- Melsharn : +2 en Bluff et +2 en Diplomatie
- Kahsharn : +4 en équitation
- Kirkasharn : +2 en Connaissance (Géographie) et +2 en Connaissance (Nature)
- Bradisharn : +2 en Psychologie et +2 en Connaissance (Folklore local)

### Chronologie étendue pour Gaidlash

Cette chronologie est un rappel des événements historiques s'étant déroulé en Etangard entre 750 Ep. IV et 900 Ep. IV. Le MJ est bien sûr libre de faire des adaptations à cette chronologie, mais par

défaut, elle est considérée comme étant la chronologie officielle d'Etangard.

- 750 Ep. IV : Un mal étrange frappe de plein fouet les clans. Une épidémie de Fièvre Sombre se déclare, emportant de nombreux habitants. Les clans en ressortent affaiblis et le payeront cher par la suite...
- 760 Ep. IV : Seconde invasion Holmarienne, qui grignotent aux Gaidlasiens des territoires au Sud. La 2<sup>ème</sup> Guerre d'Etangard dure jusqu'en 762 Ep. IV.
- 808 Ep. IV : affamés suite à un hiver rude et de mauvaises récoltes, Les Gaidlasiens attaquent les Holmariens. 3<sup>ème</sup> Guerre d'Etangard jusqu'en 812 Ep. IV.
- 839 Ep. IV : Les Holmariens reprisent leurs plans de conquêtes du Nord et attaquèrent les Gaidlasiens. 4<sup>ème</sup> Guerre d'Etangard qui dure jusqu'en 843 Ep. IV. Occupation des Terres Melsharn par les Holmariens jusqu'en 891 Ep. IV
- 875 Ep. IV : Les Melsharn s'allient aux Holmariens et ces derniers déclenchent une nouvelle attaque contre les clans. Début de la Guerre de la Traîtrise (sera parfois appelée « Guerre de la Libération » par les Gaidlasiens et « 5<sup>ème</sup> Guerre d'Etangard » par les pays étrangers).
- 881 Ep. IV : les positions Holmariennes, initialement très avancée en territoire Gaidlasiens, faiblissent et le front se stabilise au niveau des « frontières » de 875 Ep. IV.
- 885 Ep. IV : Trêve d'un an négocié dans la Guerre de la Traîtrise afin de solutionner le problème de la « Danse des Morts » (curieux mal qui conduit les morts du champ de bataille à se relever en l'état de Morts-Vivants).



- 888 Ep. IV : Révolte d'une partie du clan Melsharn contre les Holmariens. Bien que les manifestations soient réprimées dans le sang, la mainmise des Holmariens sur l'Oitgard faiblit.
- 891 Ep. IV : Assaut décisif des Clans Gaidlasiens à la bataille de Kairn Dorarch. Les Holmariens abandonnent les derniers territoires Melsharn en leur possession.
- 892 Ep. IV : armistice signé entre Holmar et Etangard. Fin de la Guerre de la Traîtrise.

## Campagne « Etangard en danger »

### Présentation

La campagne «Etangard en danger» comprend six scénarios. Les premiers volets n'ont pour but que de mettre vos PJ dans l'ambiance d'Etangard, de leur faire découvrir la culture Gaidlasienne, alors que les autres aventures vont les emmener en plein cœur d'une sinistre guerre qui opposera les clans Gaidlasiens au Royaume d'Holmar.

- *L'enlèvement de Kalla* : pour personnages de niveau 1-2. La vie tranquille d'une jeune fille est menacée par un brigand...
- *Sus aux Gnolls !* : pour personnages de niveau 2-3. Une troupe de Gnolls sèment la mort dans la région, aux PJ de les arrêter !
- *Une vieille histoire* : pour personnages de niveau 3-4. La quiétude de deux petits villages est remise en question lorsqu'une vieille et sombre histoire du passé ressurgit d'outre-tombe...
- *Scénario<sup>4</sup>* : pour personnages de niveau 4-5. Un projet lointain vise à

insérer un scénario nouveau dans la campagne.

- *Gaidlash brule-t-il ?* : pour personnages de niveau 5-6. Après une attaque surprise de leurs ennemis, les clans des PJ doivent se préparer à repousser une invasion et aller quérir de l'aide...
- *Une mission délicate* : pour personnages de niveau 5-7. Les PJ sont recrutés pour faire partie d'une « mission commando » afin de délivrer un Messager Gaidlasien qui détient d'importantes informations. Il ne doit surtout pas révéler ses informations à ses geôliers...
- *Combat pour la liberté* : pour personnages de niveau 9-10. En prévision pour 2010.
- *Combat pour la liberté, seconde partie* : pour personnages de niveau 10-12. en prévision pour 2010.

### Recommandations

Afin de pouvoir profiter pleinement de cette campagne, il est recommandé de la faire jouer à des personnages natifs de Gaidlash, si possible venant du clan Bradisharn. Si un ou deux PJ souhaitent venir d'un autre clan, cela ne posera pas de problème et pourrait même enrichir le roleplay entre des PJ de clans différents. Il est également important que les personnages commencent au niveau 1, voire au niveau 2 maximum. Bien que les scénarios rassemblent la plupart des informations nécessaires pour jouer, il peut toutefois être utile de faire lire tout ou partie du manuel à vos joueurs, à l'exception bien sûr de la partie réservée au Meneur de Jeu.



### Notes de campagne

Retrouvez ici quelques informations utiles qui peuvent vous servir, notamment si vous jouez la campagne « Gaidlash en danger ».

#### Note N°1 : Kalla et le village de Cairwald

Le PNJ de Kalla apparaît dans le scénario *L'enlèvement de Kalla*. De même, de nombreux personnages du village de Cairwald y sont évoqués et utilisés. Reportez-vous à ce scénario pour plus de détail.

#### Note N°2 : Tirouach et Dunheol

Ces deux villages Bradisharn sont au cœur du scénario *Une vieille histoire*. Plusieurs PNJ sont au cœur d'une sombre histoire de meurtre et de revanche.

#### Note N°3 : Les membres du Haut Conseil en 875 Ep. IV

Certains membres du Haut Conseil sont présents dans la campagne « Etangard en Danger », notamment dans les scénarios *Gaidlash brûle-t-il* et *Une mission délicate*.

#### Note N°4 : Korgarn Bredarn

Korgarn Bredarn intervient dans plusieurs scénarios de la campagne « Etangard en Danger ». C'est un personnage important qui joue notamment un rôle dans les scénarios *Sus aux Gnolls*, *Gaidlash brûle-t-il* et *Une mission délicate*.

#### Note N°5 : Moram

Au village d'Aïtkhohln, Moram est conscient des qualités du jeune druide Lanaïn Kandarn et il lui laisse de plus en plus de latitude pour diriger le village, même si en public, il se plaint souvent du tempérament fougueux et « grande gueule » de ce jeune druide. Moram pense secrètement que Lanaïn serait capable d'être un chef d'envergure, mais ne parvient pas à se l'admettre à lui-même !

#### Note N°6 : Amours...

Beaucoup au village d'Aïtkhohln pensent que Darsa Kalarn et Lanaïn Kandarn ont une aventure, mais ce n'est pas (encore) le cas. Malgré son caractère extraverti, Lanaïn est extrêmement timide avec les femmes et n'ose pas déclarer sa flamme à Darsa. Celle-ci l'a toutefois compris et attend patiemment qu'il se décide...

#### Note N°7 : la résistance s'organise

Au village Melsharn de Gelirarn, Denkarn Efarn est en train de mettre en place un petit réseau afin de lutter contre l'occupation de plus en plus envahissante des Holmariens. Il est notamment particulièrement impatient d'en découdre avec le Sergent Volric, qui dirigeait le détachement de soldats ayant perpétré le viol de sa sœur... Denkarn attend le bon moment, et en attendant, il cherche à recruter dans le plus grand secret quelques personnes pensant comme lui. Il rêve aussi d'entrer en contact avec des membres des autres clans Gaidlasiens, qui ne portent pas les Holmariens dans leur cœur...



## Table de rencontres

Vous trouverez ci-après des tables de rencontres pour les trois régions principales de Gaidlash. Vous pouvez tout à fait les modifier ou les étoffer afin de rendre vos rencontres aléatoires encore plus trépidantes !

### Table de l'Oitgard

D100	Créatures
01-10	Une troupe de Gobelins
11-20	Un petit groupe d'Orques
21-30	Un Ours-Hibou
31-40	Un groupe de soldats Holmariens
41-50	Un couple d'Ettercaps
51-55	Un messager Gaidlasien
56-58	Un groupe de Gnolls
59-61	Un groupe de Melsharn
62-64	Un Ettin
65-67	Un Ath-Atch
68-70	Une Chimère
71-72	Un Loup-Garou
73-85	Une meute de Loups
86-90	Un groupe de Bradisharn
91-93	Un Hibou Géant
94-97	Un couple de Géants des Collines
98-00	Un Dragon Vert

### Table du Powlkolhn

D100	Créatures
01-10	Une troupe d'orques des montagnes
11-20	Un groupe de cavalier Kahsharn
21-30	Une meute de Worgs
31-40	Un Ogre
41-50	Un Géant des Collines
51-55	Un petit groupe de Kirkarsharn
56-57	Un éclaireur Cloughsharn
58-60	Un Ours-Garou
61-64	Un groupe d'Hippogriffes
65-67	Un Groupe de Griffons
68-70	Une troupe de Gobelours
71-73	Un Seigneur Loup-Garou
74-84	Un Centaure
85-89	Un Ogre-Mage
90-93	Un Ogre Barbare de niv.4
94-97	Un Géant des Pierres
98-00	Un Verre des Glaces

### Table du Deanrouach

D100	créatures
01-10	Un Troll
11-20	Un Groupe de Nains
21-30	Une troupe d'orques des montagnes
31-40	Un Troll des Cavernes
41-50	Un groupe de Cloughsharn
51-55	Un Wendigo
56-58	Un Hurlleur sauvage
59-61	Un Molosse Ursin
62-64	Un Ours Blanc
65-67	Une petite meute de Trolls
68-70	Un Troll des Montagnes
71-72	Un Rukh
73-85	Un groupe de Kolisharn
86-90	Un Remorhaz
91-93	Un Troll de Guerre
94-97	Un Géant du Givre
98-00	Un Dragon Blanc