

Les Terres du Nord



«Ici se trouvent les ruines d'anciennes civilisations.....»

Bien que pour être honnête, le seul moyen de le savoir est de se rendre sur place. Qui suis-je, vous demandez vous? Laissez moi vous le dire, Bael Haukursson, Grand Veneur du royaume d'Albonie et explorateur devant l'éternel des Terres du Nord . À la requête de mon suzerain, Hadric d'Ongus, roi d'Albonie, j'ai parcouru l'ancienne île d'Elleslande et ses environs immédiats pour en relater l'histoire et transmettre mes découvertes au plus grand nombre d'entre vous que le sujet pourrait intéresser.

Que sont les Terres du Nord:

'Les Terres du Nord' est le nom générique utilisé pour décrire les royaumes des îles d'Elleslande et de Katorheim. Elles incluent également les îles du diable et quelques îles disséminées dans le Glaive et la mer de Mergeld. Ce sont de rudes contrées, marquées par le froid, de doux étés et des hivers glacés, bien que le temps sur l'île d'Elleslande soit plus clément, dû à la présence de courants marins chauds. Plus on remonte vers le nord et plus le froid devient mordant. Aussi les civilisations de ses régions se sont concentrées sur les côtes, près des rivières ou bien nichées dans de profondes vallées. Le reste du territoire et le domaine des orques, trolls, tribus barbares de Thulane ou de Cornombrie, et d'autres créatures indéfinissables, qui déchainent régulièrement leur furie contre les murs des villes et villages les plus isolés. C'est cependant une terre de richesse. Des quantités de minéraux rares peuvent être trouvés dans les montagnes et les collines, plus que partout ailleurs sur le continent, des arbres millénaires aux troncs durs comme la pierre poussent dans les forêts et assurent la solidité des

habitations comme des navires. Ici aussi se sent le poids de l'histoire, de civilisations anciennes, de royaumes disparus.

L'Histoire du Nord:

Des siècles avant que les premiers hommes ne marchent sur terre, et même avant que le fier peuple nain ne colonise les montagnes de l'île d'Elleslande, les elfes dominèrent ces terres. Dans la tradition orale des anciens, cette époque est connue sous le nom de **Jours de lumière**. Or, après de nombreux siècles de domination, ces elfes, connu sous le nom de Sithi Danu, affrontèrent un cruel peuple amphibien capable de combattre aussi bien sur terre que dans les profondeurs sous marine. Ce peuple au sang froid aidé de puissants monstres, construisait des cités aux tours de pierre et de verre et combattait uniquement pour l'élimination des races à sang chaud. Dans ces temps troublés par la guerre, la magie était autrement plus puissante que de nos jours et les mages avides de puissance finirent par se prendre pour des dieux, ils créèrent un semblant de vie, leurs créations monstrueuses combattant elles aussi dans la guerre en cours pour la suprématie. Alors vint le temps du malheur, les dieux agacés par le comportement de leurs enfants décidèrent de les punir. Le peuple amphibien fut rabaisé au rang de bête primitive et exilé dans les profondeurs du monde où il prit le nom de Kuo-Toa et se trouva bientôt de nouveaux ennemis à combattre. Les elfes Sithi Danu furent chassés du monde pour une période de 5000 ans afin d'expier leurs fautes, seules quelques tribus refusèrent l'exil et se cachèrent dans les profondeurs des forêts qui formeraient plus tard le royaume d'Erevorn. Le temps était venu pour les premiers hommes, les nains, les dragons et une liste sans fin de créatures de prendre possession de leur héritage. L'ère indéfinie qui suit directement les jours de lumière est connu sous le nom de **âges sombres**, quand les premières tribus barbares Madhirs venues du continent accostèrent sur l'île d'Elleslande et prirent possession du territoire en massacrant les tribus gobelinoïdes et orques qui en étaient les maîtres. Leur avance se heurta cependant rapidement

aux survivants des elfes de Sithi Danu et aux nains de la puissante citadelle de Malefosse dans les monts pagan. Face à la suprématie guerrière des anciennes races, les humains se dispersèrent rapidement pour fonder leurs propres royaumes dans les plaines et les vallées. Il est à noter qu'il n'existe aucune civilisation humaine connue dans les Terres du Nord avant les âges sombres à l'exception des quelques tribus de pêcheurs du royaume de Glisson.



Les sages elfes spéculent encore sur les événements qui menèrent à la domination des Terres du Nord par les humains, mais tous s'accordent sur le fait qu'un changement climatique rapide créa des conditions de vie inadaptées pour les anciennes races qui contrôlaient ces terres auparavant, et plus particulièrement les races à sang froid. Beaucoup pensent que ces changements sont le résultat d'un cataclysme magique à l'échelle planétaire. Les rares clans elfes rescapés de l'exil imposé par leurs dieux se réfugièrent dans leurs cités arboricoles, où ils survécurent du commerce avec le peuple nain installé depuis peu dans les montagnes et repoussèrent les attaques constantes des races gobelines et orques qui s'étaient appropriées les plaines en surface. Dans les Monts Pagan, le Parangon nain Kâz gum 'Malefosse' Rage d'Acier unifia son peuple en une puissante nation, dont la principale forteresse prendrait plus tard son surnom. La nation naine qui vivait à l'origine sous terre se répandit rapidement en surface où elle contribua lors des guerres gobelines à réduire considérablement la population

de ces monstres, ce qui favorisa grandement l'installation des tribus humaines. C'est à peu près à cette époque que les tribus Mercaniennes accostèrent sur l'île volcanique de Katorheim ainsi que dans les territoires qui allaient devenir le royaume de Thulane. Ces féroces guerriers signèrent presque immédiatement des pactes de non-agression et de commerce avec les nains de Malefosse et envoyèrent même plusieurs centaines des leurs combattre dans les montagnes contre les géants des montagnes qui menaçaient les deux royaumes. Cette guerre prit fin aux alentours de -2800 A.S et vit la victoire des forces coalisées sur les géants. Un nouvel âge commença alors, **'l'âge de la renaissance'**. Ce dernier débuta par l'unification de la Thulane par le chef de clan Helgrim, un puissant guerrier mage, il vit également la construction des mythiques Murailles de Trickster et la formation des autres royaumes actuellement connus de l'île d'Elleslande, la Cornombrie, l'Erevorn, l'Albonie et la Magocratie de Glisson. Concernant ce dernier royaume, les sages pensent qu'à l'origine, c'est à dire avant que le maléfique dieu Balor ne fût enfermé dans sa prison de glace par les dieux élémentaires, le peuple de Glisson était constitué de pêcheurs humains, unifiés sous la bannière d'un mage ayant découvert le moyen de survivre aux guerres entre les elfes et les kuo-toa. Ce royaume ayant toujours été secret et vivant en quasi autarcie ces faits n'ont jamais pu être vérifiés. Peu de temps après cette période faste, une série de désastres frappa les divers peuples des Terres du Nord, cela commença par la fermeture soudaine des portes de mithral de Malefosse sans raison apparente. Toutes tentatives pour entrer en contact avec le peuple des montagnes se révélant être un échec. Ces dernières ne devaient se rouvrir que plus de 1000 ans plus tard lorsque des émissaires nains vinrent quérir de l'aide auprès des peuples de la surface pour lutter contre les hordes de Duergars et de Durzags assiégeant leurs domaines depuis plus de dix siècles. A la même période le Grand Dragon Rouge Ashardalon, encore nommé 'Esprit Embrassé' établit un de ses antres à Katorheim et commença à dévaster le territoire, rançonnant les royaumes humains et réduisant en

esclavage les orques. Il faudra attendre presque deux millénaires avant qu'une puissante assemblée druidique d'Erevorn, le Cercle de Dydd, ne parvienne à exiler l'âme du Vers dans les limbes obscures et glacées du plan des ombres. Les Terres du Nord connurent enfin une nouvelle période de prospérité qui dura jusqu'en -80 A.S alors survint d'au delà le Glaive, un peuple de conquérants, les Légions du Sélentium. Ces guerriers venaient d'une terre baignée de soleil dans le sud lointain et avaient décidé de conquérir le monde au nom de leur dieu. Ces fiers guerriers entamèrent la conquête des Terres du Nord par le royaume d'Albonie où ils livrèrent de nombreuses batailles aux troupes barbares du roi Vallandar, repoussant les autochtones de plus en plus au nord jusqu'à ce que la trahison du frère du roi à la bataille des corbeaux mette fin au règne des Vallandar. Puis ce fut le tour de la Cornombrie de subir les assauts des guerriers du Sélentium et la encore malgré toute leur rage et leur habileté au combat, les soldats du chef de clan Saithnar capitulèrent et se placèrent sous protectorat des légions pour éviter la disparition de leurs traditions et de leur lignée royale. La venue des envahisseurs n'amena cependant pas que des malheurs aux pays conquis. Le négoce et les progrès techniques refirent rapidement surface et allèrent même bon train avec les moyens techniques supérieurs et la force de travail des soldats et ingénieurs militaires du conquérant. Il est à noter que les légions du Sélentium ne s'aventurèrent jamais dans les royaumes les plus septentrionaux des Terres du Nord, leur avance éclair vaincue par les dangers des Monts Pagan. Ce qui explique en partie le fait que ces royaumes ne vénèrent pas Gatanade, le dieu de la Vraie Foi. Les siècles qui suivirent virent se développer rapidement le royaume d'Albonie plus que tous les autres, expliquant la domination actuelle de ce dernier dans les échanges entre tous les pays des Terres du Nord. Cependant bien que les siècles aient passé, des hordes barbares d'orques et de guerriers Thulaniens continuent d'harcéler les convois marchands aussi bien sur terre que sur mer. Les côtes sont parcourues par des pirates sanguinaires, les forces démoniaques des îles du diable attaquent la Cornombrie en venant de

l'ouest. Ongus la capitale d'Albonie est maintenant une fière cité cosmopolite, le royaume d'Erevorn reste une terre maudite, Thulane est menacé par les trolls et les dragons blancs, tandis qu'en Glisson un mal vieux de plusieurs millénaires est sur le point d'être réveillé par une secte de déments. C'est une époque d'aventures dans le nord. Sur une terre que les elfes et les nains ont gouverné jadis et que les hommes contrôlent maintenant. Mais il en va de même que pour les antiques royaumes de ces terres et la paix n'est que toute relative.

Bael Haukursson.

Les races des Terres du Nord:

A l'exception des humains et des halfelins, seuls les nains, les elfes et les gnomes sont originaires des Terres du Nord. Les joueurs qui souhaiteraient interpréter une des autres races jouables peuvent bien sur le faire avec l'accord du MJ (des membres de toutes les races ou presque peuvent être trouvés à Ongus !!)

les humains: la population humaine des Terres du Nord est très variée. Depuis les barbares de Thulane, aux chevaliers en armure d'argent du sud de l'Albonie, en passant par les guerriers tatoués de Cornombrie. Un personnage humain qui débute sa carrière d'aventurier dans les Terres du Nord peut appartenir à l'un de ces peuples. Les humains les plus anciens de ces lieux sont issus des tribus de pêcheurs du royaume de Glisson au nord-ouest de l'île d'Elleslande, devenu depuis une fière nation de mages élémentaristes. Les humains primitifs et arriérés du royaume maudit d'Erevorn écumèrent les forêts, se disputant le contrôle du territoire avec les orques et les avant-postes des autres nations civilisées. Finalement il est possible de rencontrer quelques humains venus d'une grande quantité de nations du continent tout proche.

Les elfes et demi-elfes: il n'a jamais existé qu'un seul royaume elfe dans les Terres du Nord, celui des Sithi Danu dans les bois du royaume d'Erevorn. Les elfes de la surface sont par nature des vagabonds et des

aventuriers et ont donc répandu leur sang parmi les populations humaines des environs, le plus tristement célèbre demi-elfe de l'époque n'est autre que le comte de **Montombre** en Albonie. Il est également à signaler la présence de petites communautés éparpillées dans les forêts de l'île d'Elleslande, notamment dans le bois de Cernunos en Cornombrie, la forêt de Fenring et le bois de l'araignée en Albonie, et le bois des sirènes en Glisson. La population du bois des sirènes est constituée de demi-drows, parias chassés aussi bien par les elfes de la lumière que par ceux de l'ombre. Quelques cités drows se partagent le territoire souterrain avec les duergars et les illithids, la plus connue étant la cité en ruines de Chael-Rekshaar. Aucune civilisation d'elfe aquatique n'est à signaler le long des côtes, aussi bien en elleslande qu'à katorheim. Pour finir signalons que le peuple elfe de thulane et de katorheim n'est pas originaire de la même branche que ceux de sithi danu et se font appeler les thuatta danu, les elfes des glaces.

Les nains: la population naine des terres du nord est sur le déclin sur toute l'île d'Elleslande. Ce peuple robuste a pour habitude de vivre reclus, mais n'hésite pas à s'allier aux elfes et aux humains dans leur lutte contre les orques. Deux cités naines d'importance sont connues dans les monts pagan, **Malefosse** au sud et la mythique citadelle perdue des **Murailles de Trickster**. Les marchands humains, sont les bienvenus à malefosse, échangeant des biens de luxe contre des fourrures et des cargaisons de matériel manufacturé par les forgerons nains. Les nains de Katorheim sont bien plus riches et prospères, n'ayant pas eu à affronter (et à continuer d'affronter, la guerre n'étant pas finie !!!) les forces des durzagons et des duergars pendant près de dix siècles. Ils se montrent extrêmement suspicieux envers les étrangers, ce qui inclut les autres nains non originaires de leur île volcanique. Ils pensent en effet que les étrangers cherchent avant tout à découvrir la position exacte de leurs halls sacrés pour y dérober leurs richesses.

Les gnomes: les gnomes des Terres du Nord sont une race extrêmement rare. Leurs royaumes souterrains,

situés dans les collines aux pieds des monts pagan furent en effet réduits en esclavage par les orques jusqu'à il y a peu. Les survivants n'ont eu pour l'instant de contact qu'avec les nains et les elfes, se méfiant des humains.

Les halfelins: le petit peuple n'étant pas vraiment un adepte des régions froides, il est par conséquent rare d'en rencontrer dans les Terres du Nord, cependant quelques terriers halfelins peuvent être trouvés dans le sud de l'Albonie. Un quartier leur est également réservé dans la cosmopolite Ongus.



Les demi-orques: 'cadeau' de la vaste population orque qui infeste les Terres du Nord, les demi-orques sont assez fréquemment rencontrés. Suivant leur comportement ils sont plus ou moins bien acceptés et la plupart deviennent aventuriers ou s'engagent dans l'armée ou les métiers d'endurances comme le batiment ou la marine.



Les classes de personnages des Terres du Nord:

Bardes: bien qu'ils soient peu nombreux dans le nord, les bardes sont respectés. Les hommes du nord les appellent '**Skalds**' et les considèrent comme des héros, particulièrement si

ils chantent leurs victoires. Les bardes sont très sollicités dans le royaume de Thulane et à Katorheim, où ils sont les gardiens des traditions, contant les sagas lors des longs mois d'hiver.

Druides: ces suivants des dieux de la nature possèdent plusieurs sites sacrés dans le royaume d'Erevorn, une zone de forêt connue sous le nom des Grands Arbres. D'autres sites existent dans le bois de Cernunos, et la forêt de Dathan où les druides tiennent un collège de sages avec des moines de Gatanade. Bien que le nord soit relativement boisé, il n'existe pas d'autre grand lieu de rassemblement druidique et ceux rencontrés dans les royaumes comme l'Albonie ou la Thulane sont rares et respectés par la population des champs, même si leur foi est différente.

Guerriers: il y a toujours de la place pour les hommes et les femmes dotés d'un bras fort dans les Terres du Nord, ainsi la profession de guerrier est elle une des plus répandue parmi les aventuriers. Les guerriers sont constamment amenés à défendre les plus faibles contre les orques et autres monstres sanguinaires, à patrouiller les collines et les vallées à la recherche des campements de brigands, ou à faire régner l'ordre dans les cités et les villes. Beaucoup des combattants du nord sont des barbares, aussi bien des demi-orques que des humains venus de Cornombrie ou de Thulane et Katorheim. Un petit nombre d'entre eux sont des spécialistes, tels les fameux Chevaliers d'argent d'Ongus, un ordre sacré de paladins, fidèles du Sauveur.

Mages et Enorceleurs: les utilisateurs de magie n'ont jamais été très populaire dans les sauvages Terres du Nord. Il est assez rare de rencontrer des mages et enorceleurs hors des grandes villes, où ils peuvent trouver une relative sécurité et où ils ne provoquent pas la panique au moindre sort qu'ils lancent. Les mages isolés que l'ont peut rencontrer dans les étendues sauvages sont soit malfaisants soit très puissants, ce qui leur garantit une certaine tranquillité. La seule exception à tout ceci reste la population elfe qui présente une affinité particulière avec les forces de magie profane et le royaume de Glisson, gouverné depuis toujours par

un conclave de mages élémentalistes.

Moines: les rares moines des Terres du Nord sont tous originaires du même endroit, le temple Arbigois caché dans les profondeurs des forêts d'Erevorn. Ils sont généralement considérés par les populations qui les rencontrent comme une sorte de guerriers mystiques, au même titre que les paladins ou les rôdeurs.

Prêtres: plusieurs dieux majeurs sont vénérés dans les Terres du Nord, et la plupart sont natifs de ces terres. Cependant depuis quelques siècles, c'est la Vraie foi qui domine en Albonie et avec plus ou moins de succès en Cornombrie. Les religions prédominantes de l'île d'Elleslande inclus Gatanade, le dieu de la Vraie foi, encore appelé le Sauveur, Cernunnos, Lugh, Dagda et Nuada font partie de l'ancien panthéon de Cornombrie, Odin, Aegir et Thor sont exclusifs à la Thulane et Katorheim, le Glisson prie d'anciens dieux de la nature et des éléments tels que Lahmfada, Kernanu, Morkaan et Ugrösh. Pour finir Balor, Rimfax et Orcus ont des adeptes dans le royaume maudit d'Erevorn. La section réservée aux dieux fournit une liste exhaustive et plus de détails sur chacune de ces puissances.

La population d'Ongus est assez tolérante vis à vis des autres cultes que celui du Sauveur, cependant une fois hors des murailles de la ville les choses en vont autrement. L'église de Gatanade n'est pas connue pour sa mansuétude envers les autres religions et tout prêtre voyageant en Albonie devra cacher les symboles de sa foi sous peine de finir sur le bucher pour hérésie. Les autres royaumes des Terres du Nord sont moins vindicatifs mais restent malgré tout conservateurs, ainsi il est mal avisé de tenter de convertir les masses à une religion étrangère.

Roublards: Ongus contient la plus grande proportion de roublards des Terres du Nord, bien qu'il n'y ait pas de guilde de voleurs 'officiels', seulement des gars qui travaillent en free-lance. D'autres villes réparties dans les royaumes possèdent chacune leur population de malfaiteurs. Plusieurs personnes hauts placées pensent toutefois que chacune de ces

cellules criminelles indépendantes obéissent en secret à la Société de l'Hydre et que cette dernière est le véritable maître du crime dans le nord. Quoiqu'il en soit le vol est sévèrement puni sur tout le territoire et chaque voleur pris la main dans le sac est rapidement torturé puis exécuté.

Rôdeurs: dans les Terres du Nord, les rôdeurs sont respectés pour leur vigilance et leur diligence à se mettre aussi bien au service des seigneurs que de la population.

Le commerce dans les Terres du Nord:

Les Terres du Nord sont fertiles en opportunité, riches en ressources et ouvertes à ceux qui sont prêts à prendre des risques pour se les approprier. Les monts pagan possèdent des veines de minerais importantes, la terre est grasse et fertile (bien que souvent rocailleuse), de grandes prairies herbeuses peuvent accueillir les troupeaux d'ovins et de bovidés, le bois des forêts est renommé pour sa solidité et finalement les côtes sont pleines de poissons gouteux.

Les factions des Terres du Nord:

Les Terres du Nord restent assez barbares et il y a peu de communication entre les divers états qui les composent. Ces diverses populations passent la majeure partie de leur temps à lutter contre des ennemis féroces: le climat rude et froid et les monstres qui infestent le territoire. Mais même ainsi, il existe plusieurs groupes d'influences qui tentent d'imposer leurs vues, aussi bien pour la cause du bien que celle du mal.

La Cabale de Cernunnos

Chef: le Seigneur des Bêtes (Demi-elfe mâle, NM, druide 18)
Base d'opération: le bois de Cernunnos en Cornombrie

But: conquérir la Cornombrie, tuer les adorateurs de la Vraie foi, restaurer le culte des anciens dieux

Alliés: le Culte de Balor, les Moines d'Achazz

Ennemis: les Chevaliers d'argent

Ce groupe de druides et de rôdeurs

maléfiques reste relativement inconnu et calme pour l'instant. Leur but est de restaurer le culte des anciens dieux de cornombrie et de chasser les adorateurs du sauveur. Pour ce faire les druides ont pactisé avec mythrandoxx frappeverte, un dragon au corps végétal et ses rejetons. La cabale fait également grand cas de l'utilisation de mort-vivants décérébrés qui lui servent à attaquer les caravanes qui passent près de la forêt.



Les Frères de la Côte

Chef: Thorval de Katorheim (Humain mâle, CN, barbare 6, berserker 10)

Base d'opération: Katorheim

But: Contrôler le mergeld, la mer des linceuls et le glaive

Alliés: Katorheim, Beltain, Brymstone et tous les pirates thulaniens qui hantent cette partie du monde

Ennemis: Les douze seigneurs de Clyster

Le but des frères de la côte est des plus simple, ils veulent tout simplement piller les nations qui ne sont pas les leurs et s'en mettre plein les poches. Ils sont particulièrement en froid avec l'alliance des douzes de la ville-franche de Clyster depuis qu'ils l'ont incendié et il ne se passe pas une année sans que cette dernière ne lance une grande chasse aux pirates par delà le mergeld.

Les Chevaliers d'argent

Chef: Seigneur Paladin Gorm d'Ongus (Humain mâle, LB, prêtre 4, paladin 11)

Base d'opération: Ongus

But: Unifier les Terres du Nord sous la banière du Sauveur et de la Vraie foi.

Détruire les êtres maléfiques.

Alliés: les douze de Clyster
Ennemis: le culte de Balor, la Cabale de Cernunnos, les Moines d'Achazz

Jusqu'à récemment ce groupe secret était uniquement constitué de paladins et de prêtres adeptes du Sauveur, et avait peu d'influence en dehors d'Ongus et de l'Albonie. Leur nouveau seigneur Gorm d'Ongus ouvrit les portes du sanctuaire aux autres professions d'aventuriers et décida d'envoyer tout ce sang frais défendre les couleurs de son dieu dans toutes les Terres du Nord.

La mystique qui entoure les chevaliers d'argent génère le respect, plus particulièrement depuis que leurs membres ont éliminé une armée d'orques et de gobelins qui descendait des monts pagan pour piller la baronnie d'Aldred. Le groupe est également connu hors des frontières du royaume mais y est moins bien perçu à cause de sa propension à vouloir convertir la population à la Vraie foi, cependant leurs compétences au combat et à faire le bien n'est pas remise en doute.

La Société de l'Hydre

Chef: L'Ombre (????)

Base d'opération: inconnue

But: acquérir des informations, particulièrement sur ce qui peut être vendu ou utiliser pour le profit de la société.

Alliés: tous

Ennemis: tous

Une société de roublards, d'assassins et de magiciens qui maintient un réseau d'informateurs au travers des territoires du nord dans le but de s'enrichir.

Le Culte de Balor

Chef: Ingrimmon le Doré (Humain mâle, CM, prêtre 20)

Base d'opération: principalement en Erevorn et dans la magocratie de Glisson

But: la domination du nord, réveiller leur dieu enfermé dans sa prison des monts pagan

Alliés: L'Oeil de Gruumsh, La Cabale de Cernunnos

Ennemis: Les Moines d'Achazz, Les Chevaliers d'argent

Les buts du Culte de Balor sont de dominer le plus de population possible par la terreur et la force, et de les convertir à Balor.

Cependant le véritable but de cette religion est de parvenir à localiser la tombe de glace dans laquelle serait enfermé leur dieu et de parvenir à le libérer. Pour ce faire Le Doré et ses prêtres sont en relation étroite avec une cabale d'élémentalistes malfaisants du royaume de Glisson qui a les mêmes visées qu'eux.

Les Douze Seigneurs de Clyster

Chefs: Les Douze de Clyster

(globalement LN)

Base d'opération: Ville franche de Clyster

But: Unifier les cités du nord et promouvoir le commerce

Alliés: Les Chevaliers d'Argent

Ennemis: Les Frères de la Côte

Aussi connu sous le nom de 'Conseil des douze', ces soldats et marchands essentiellement de bonne moralité ont pour but de favoriser les contacts entre les cités du nord et de garder les routes commerciales ouvertes. Le conseil des douze est ouvert à toutes les villes et villages qui souhaitent entreprendre des négociations dans le but d'améliorer le commerce. Le conseil des douze est en guerre contre les membres des frères de la côte depuis le sac de la cité et entretiennent des relations tendues avec le roi Hadric d'Albonie qui apprécie moyennement que son peuple quitte délibérément sa protection et rejoigne le giron de Clyster.

L'Oeil de Gruumsh

Chef: le Haut-roi Sharkak (Orque mâle, CM, adepte 4, guerrier 18)

Base d'opération: Les monts pagan

But: conquérir les Terres du Nord

Alliés: Le Culte de Balor

Ennemis: Les Chevaliers d'argent

Le Haut-roi Sharkak est le roi orque le plus puissant des Terres du Nord. Son armée est composée d'une horde verte de plus de 100000 guerriers, sans compter les gobelins et quelques géants pour faire bonne mesure.

Les Moines d'Achazz

Chef: Achazz Verse le Sang (Humain demi-démon, femelle, CM, moine 5, mage 6 (nécromancie), serviteur d'Orcus 10)

Base d'opération: Les marais putrides en Cornombrie

But: acquérir de la puissance et du pouvoir et l'utiliser pour gagner les

faveurs d'Orcus, répandre le fléau de la mort-vivance.

Alliés: La Cabale de Cernunnos

Ennemis: Le culte de Balor, Les Chevaliers d'argent

Les forces démoniaques de ce groupe d'influence cherchent à étendre les limites de leur domination et à acquérir de vastes trésors et de puissants objets magiques. Achazz et ses suivants sont des fidèles du dieu-démon Orcus et font tout pour lui plaire et devenir ses lieutenants, cependant s'ils se rendaient maintenant dans les abysses ils seraient rapidement transformés en larves ou en dretch. Ils cherchent donc à accumuler le pouvoir et à devenir plus puissants avant de tenter leur ascension. L'armée d'Achazz inclut quelques démons puissants mais la grande partie des troupes est composée de mort-vivants.

Les autres factions

Les factions de pouvoir décrites ci dessus ne sont que les plus importantes et influentes des Terres du Nord, il en existe bien d'autres, nous citerons pour exemple: Le Culte d'Ashardalon mené par le vampire Gulthias, L'Assemblée de la Sapience, un cercle d'érudits dirigé par le mage Myrkyn, Le Souffle de l'Hiver, une société secrète d'elfes de Katorheim qui souhaite répandre un hiver éternel sur le monde, sans compter l'ombre qui domine les îles du diable, et également les maîtres secrets du clan des Arbigeois, etc...

Les Religions des Terres du Nord:

Les dieux ou puissances du nord inclut une des divinités les plus puissantes des Terres de légende, plus de nombreuses autres qui n'ont de suivants que dans cette région du globe. La plupart de ces dieux, leurs compétences, alliances, alignements et pouvoirs sont décrits dans le supplément **Dieux et Demi-Dieux** ainsi il n'en sera donné ici qu'une description sommaire, les MD qui voudraient en savoir plus sont invités à consulter le dit supplément. Les dieux moins connus feront l'objet d'une étude plus approfondie. Pour plus de commodité, les panthéons ont été régionalisés pour chacun des

royaumes des Terres du Nord.

Les Dieux d'Albonie

Gatanade, le Sauveur, la Vraie Foi

Dieu supérieur (rang divin 17)

Symbole: Une croix entourée de chaînes

Alignement: Loyal bon

Attributions: énergie positive, lumière, prophétie

Adorateurs: le peuple, paladins

Alignements des prêtres: LB, NB

Domaines: Guérison, protection, soleil, bien

Arme de prédilection: la masse d'arme

Description: Gatanade n'était à l'origine qu'un simple mortel originaire du royaume d'Emphidor, ce sont ses actes et son amour de l'humanité qui ont fait de lui une des divinités les plus puissantes du monde connu. Gatanade irradie l'énergie positive et apparaît souvent à ses fidèles sous l'apparence d'un homme doté d'une peau dorée étincelante. Il est tenu en horreur par les morts-vivants car sa seule présence les détruit. Pour ses prêtres Gatanade est le seul et unique vrai dieu et douter de sa parole est considéré comme une hérésie de taille qui amène souvent le malheureux blasphémateur sur la croix ou le bûcher. Ils enseignent également que chaque acte de bonté et de compassion accroît la puissance du Sauveur et affaiblit les forces de ses ennemis divins.

Borgon, Le Borgne, le Roi des Tertres

Dieu mineur (rang divin 7)

Symbole: une serre momifiée à trois doigts

Alignement: Neutre mauvais

Attributions: royaume des morts, nécromancie, la guerre

Adorateurs: le peuple, nécromanciens

Alignements des prêtres: LM, NM, CM

Domaines: magie, mal, mort, sépulcre

Arme de prédilection: un bâton surmonté d'une serre de métal à trois griffes

Description: Borgon est un dieu maléfique. Il est égoïste et ne se soucie par beaucoup du mal qu'il peut causer à autrui. Il adopte l'apparence d'un humamoïde cadavéreux enrobé dans une longue robe crasseuse à capuchon, son surnom du Borgne vient du fait qu'il lui manque l'oeil gauche, même si personne n'est en mesure d'expliquer

qui a pu lui laisser une telle blessure. Le peuple prie Borgon pour ceux qui sont déjà dans l'au delà, dans le but d'apaiser les tourments que le dieu inflige aux âmes qui ont la malchance d'atterrir dans son domaine, mais également pour protéger leurs propres âmes de l'attention du dieu.

Les nécromanciens quant à eux le prient pour obtenir les secrets de la nécromancie et de la non-vie éternelle.

Dorath , le Seigneur Profane

Dieu mineur (rang divin 6)

Symbole: Un bâton au sommet embrasé d'une flamme bleue

Alignement: Loyal neutre

Attributions: La magie profane

Adorateurs: mages, ensorceleurs, sages

Alignements des prêtres: LM, LN, LB

Domaines: Loi, Magie, Connaissance

Arme de prédilection: le bâton

Description: Dorath est un des rares dieux de l'ancien panthéon d'Albonie à toujours être vénéré de manière informelle. Ces adorateurs sont les mages et les pratiquants de la magie profane en général. Il a pour but de faire évoluer la magie et de recueillir les connaissances magiques. Suivant les cas, il peut prendre l'apparence d'un vieux mage au chapeau pointu ou d'un jeune et bel ensorceleur, son regard brille toujours d'une grande sagesse et une aura de magie pure flotte autour de lui.

Garambar et Helvénian

Demi-Dieu (rang divin 3)

Symbole: une goutte de rosé pour Helvénian, un sanglier noir pour Garambar

Alignement: NB / NM

Attributions: forêts, créatures de la forêts, rôdeurs, druides, forestiers

Adorateurs: druides et rôdeurs

Alignements des prêtres: NB,N,NM

Domaines: bien, mal, faune, flore

Arme de prédilection: le cimenterre pour Helvénian, l'épée pour Garambar

Description: Garambar et Helvénian sont des frères jumeaux, protecteurs de la nature et des animaux. Cependant leur façon de penser sur les moyens à adopter pour la protéger est totalement opposée. Helvénian prône la protection par l'éducation et le respect de toute chose vivante, Garambar est bien plus violent et n'hésite pas à massacrer tous les individus qui profanent les lieux sauvages. Helvénian est représenté sous la forme

d'un gnome aux yeux emplis de bonté et à la barbe de mousse toujours verte, Garambar ressemble à un gigantesque guerrier revêtu d'une armure de plates avec un visage de sanglier, il manie une hache et une épée d'or.

Nimir

Dieu mineur (rang divin 6)

Symbole: un grimoire fermé et inviolable

Alignement: Loyal Mauvais

Attributions: la connaissance interdite, intrigue

Adorateurs: nécromanciens, mages et ensorceleurs maléfiques, traîtres et comploteurs

Alignements des prêtres: LM,NM, CM

Domaines: mal, magie, connaissance, duperie

Arme de prédilection: le poignard

Description: Nimir adopte l'apparence d'un fantôme dont seul le crâne et les mains squelettiques sont d'aspect solide. D'après Nimir la source du pouvoir réside dans la connaissance des secrets interdits que chaque personne cache au plus profond de son cœur ainsi que dans les documents proscrits. Découvrir le plus de secrets possibles permettra un jour à ses adorateurs de gouverner le monde.

Les Dieux de Thulane et de Katorheim

Pour ces derniers reportez vous à la section sur le panthéon d'Asgard dans le supplément Dieux et Demi-Dieux. Il est précisé que la noblesse s'est convertie en façade à la Vraie Foi, mais que cela ne l'empêche nullement de continuer à vénérer les Dieux guerriers de ses ancêtres.

Les Dieux de Glisson

Kernanu, Le Souffle de Vie

Dieu supérieur (rang divin 16)

Symbole: un tourbillon d'air

Alignement: Neutre

Attributions: air, créatures ailées, mouvement

Adorateurs: élémentalistes, roublards, le peuple

Alignements des prêtres: Neutre

Domaines: air, duperie, voyage

Arme de prédilection: le fléau d'armes

Description: Kernanu est le maître des vents et des courants aériens, ses attributions incluent également l'écoute du vent et les voyages .

Kernanu s'oppose à Urgrosh dès qu'il en a la possibilité. Il est représenté sous la forme d'un élémentaire d'air.

Lahmfada, Le Maître du Mouvement

Dieu supérieur (rang divin 16)

Symbole: un poisson

Alignement: Neutre

Attributions: eau, le changement, la guérison

Adorateurs: élémentalistes, peuples océens, marins, bardes, le peuple

Alignements des prêtres: N, CN

Domaines: destruction, eau, voyage

Arme de prédilection: le marteau de guerre

Description: Lahmfada est une divinité incompréhensible et changeante, comme l'eau qu'elle représente. Cet aspect se retrouve également dans son culte dont des adeptes sont des êtres particulièrement frivoles et inconstants. La plupart de ses prêtres sont itinérants et il existe très peu de temples fixes dédiés à Lahmfada. Il est représenté sous l'apparence d'un élémentaire de l'eau.

Morkaan, Le Maître des Incendies, Le Seigneur du Feu

Dieu supérieur (rang divin 16)

Symbole: une boule de feu

Alignement: Neutre

Attributions: feu, la purification, la mort par le feu

Adorateurs: élémentalistes, créatures de feu

Alignements des prêtres: N, LM

Domaines: feu, destruction, souffrance

Arme de prédilection: le fouet

Description: Morkaan est le saint patron des pyromanes, des adorateurs du feu et des créatures au corps de flammes vivantes. Ses adorateurs sont des individus dangereux et parfois maléfiques, prêts à tout pour prouver la suprématie du feu sur les trois autres éléments, ainsi il n'est pas rare que des adorateurs parmi les plus déments s'immolent par le feu lors des jours saints du culte. Morkaan est représenté sous la forme d'un puissant génie au corps embrasé. Il s'oppose à ses trois frères mais plus particulièrement à Lahmfada

Urgrosh, Le Roi des Racines de la Montagne

Dieu supérieur (rang divin 16)

Symbole: un diamant stylisé

Alignement: Neutre

Attributions: terre, solidité

Adorateurs: élémentalistes, nains, créatures de la terre, le peuple

Alignements des prêtres: N, LN

Domaines: endurance, protection, terre

Arme de prédilection: le marteau de guerre

Description: Urgrosh est une des quatre divinités élémentaires vénérées à L'ilend et plus particulièrement dans la magocratie de Glisson. L'église d'Urgrosh est parfaitement immuable et hostile à tout changement, elle est solide comme le roc. Urgrosh apparaît à ses fidèles comme un énorme élémentaire de terre au corps couvert d'excroissances de gemmes précieuses d'une taille titanesque.

Les Dieux et Démon d'Erevorn

Les Dieux du royaume de Glisson sont également vénérés en Erevorn

Balor, Celui Qui Veille, L'Ombre dans la Nuit

Dieu supérieur (rang divin 18)

Symbole: un oeil surmonté d'une corne

Alignement: Chaotique Mauvais

Attributions: les ténèbres, l'entropie, la démence, le mal

Adorateurs: élémentalistes malfaisants

Alignements des prêtres: LM, NM, CM

Domaines: destruction, mal, chaos, obscurité

Arme de prédilection: la dague

Description: Balor est un vieux dieu maléfique qui fut emprisonné sur le plan matériel par les quatre puissances élémentaires. Son vœu le plus cher est de détruire le monde et de réduire en esclavage tous ses habitants. Ses adorateurs le décrivent comme une masse d'ombre humanoïde gigantesque dont le regard mortel brille d'une lueur verte. Ils sont tous à moitié fous et ne vivent que pour découvrir la mythique cité de Nem où serait enfermé leur maître et le libérer. Ils espèrent ainsi siéger à sa droite lorsqu'il remodelera le monde.

Rimfax, La Mort Noire

Dieu supérieur (rang divin 16)

Symbole: un gros rat noir pestiféré

Alignement: Chaotique Mauvais

Attributions: la maladie, les fléaux, la famine et les cataclysmes

Adorateurs: nécromanciens, pestiférés, créatures qui répandent la maladie

Alignements des prêtres: LM, NM, CM

Domaines: destruction, mal, mort, souffrance

Arme de prédilection: la faux

Description: Rimfax est le père des épidémies et des désastres, il chevauche un gigantesque ver pourpre mort-vivant et est accompagné de démons mineurs appelés

Epidémisaires. Son corps déformé et flétri n'est que bubons et plaies suintantes et son plus grand plaisir est de voir la peste noire se répandre parmi les mortels comme un feu de broussaille. Plus les mortels sont malades et plus son pouvoir augmente. Les adorateurs de Rimfax sont des êtres dérangés et paranoïaques qui ne se dévoilent que pour répandre la maladie et les souffrances, ils voyagent beaucoup afin d'inoculer de nouvelles maladies et d'en découvrir de plus exotiques et mortelles.

Orcus: reportez vous au recueil: **Les Chapitres Interdits** pour obtenir plus d'informations sur le prince-démon Orcus

Fengris, le Loup-démon



Quasi-Dieu (rang divin 0)

Symbole: un croc de loup en argent

Alignement: Neutre Mauvais

Attributions: aucune

Adorateurs: le peuple d'Erevorn

Alignements des prêtres: aucun

Domaines: aucun

Arme de prédilection: aucun

Description: Fengris est ce que les sages appellent un quasi-dieu. Il est apparu sur le plan matériel primaire il y a de cela près de sept siècles à la suite de la destruction du cristal des elfes qui assurait sa protection au royaume d'Erevorn. Il semblerait que le Loup-démon comme il est appelé par le peuple primitif d'Erevorn ait été envoyé pour punir les humains d'une quelconque offense faite aux dieux. Fengris a l'apparence d'un loup gigantesque au corps à moitié putréfié, son dos est protégé par des plaques de métal et ses membres sont couverts de lourdes chaînes. Il est un peu considéré comme un croque-mitaine dont les mères menacent leur progéniture lorsque cette dernière n'est

pas sage, le seul hic est que ce monstre est bien réel et massacre régulièrement des villages entiers.

Les Dieux de Cornouaille

Gatanade, le Sauveur, la Vraie Foi

Dieu supérieur (rang divin 17)

Symbole: Une croix entourée de chaînes

Alignement: Loyal bon

Attributions: énergie positive, lumière, prophétie

Adorateurs: le peuple, paladins

Alignements des prêtres: LB, NB

Domaines: guérison, protection, soleil, bien

Arme de prédilection: la masse d'arme

Description: Gatanade n'était à l'origine qu'un simple mortel originaire du royaume d'Emphidor, ce sont ses actes et son amour de l'humanité qui ont fait de lui une des divinités les plus puissantes du monde connu. Gatanade irradie l'énergie positive et apparaît souvent à ses fidèles sous l'apparence d'un homme doté d'une peau dorée étincelante. Il est tenu en horreur par les morts-vivants car sa seule présence les détruit. Pour ses prêtres Gatanade est le seul et unique vrai dieu et douter de sa parole est considéré comme une hérésie de taille qui amène souvent le malheureux blasphémateur sur la croix ou le bûcher. Ils enseignent également que chaque acte de bonté et de compassion accroît la puissance du Sauveur et affaiblit les forces de ses ennemis divins.

Lugh, Le Solaire,

Dieu intermédiaire (rang divin 12)

Symbole: une harpe et une épée

Alignement: Loyal neutre

Attributions: soleil, sagesse, guerre, musique

Adorateurs: guerriers, bardes, peuple, sages

Alignements des prêtres: LN, N

Domaines: guerre, force, soleil

Arme de prédilection: épée courte

Description: Lugh est ce que l'on pourrait appeler un dieu parfait, en tout cas c'est de cette façon que le décrivent ses fidèles. C'est un bon chasseur, un musicien hors pair et un puissant guerrier. D'après la légende Lugh aurait acquis son statut divin après avoir réussi une série d'épreuves héroïques parmi lesquelles jouer parfaitement les trois airs de musique de Cornouaille, remise à sa place la

Pierre de Fal que seuls cent boeufs pouvaient déplacer et éliminer une armée de démons à lui tout seul.

Cernunnos, Le Cornu, La Bête au fond des bois, Le Maître de la Chasse

Dieu intermédiaire (rang divin 11)

Symbole: un homme bête cornu

Alignement: Neutre mauvais

Attributions: nature, animaux, sauvagerie, virilité

Adorateurs: druides, rôdeurs, les animaux et monstres malveillants

Alignements des prêtres: CM, NM, LM

Domaines: faune, mal, bestialité, force

Arme de prédilection: le trident

Description: Cernunnos ou Carnunnos est une divinité de la nature et de la bestialité, il est représenté sous la forme d'un homme musclé dans la force de l'âge aux pieds et jambes de cervidés, il porte également de longs bois de cerf qui tombent en hiver et un torque en or autour du cou. Cernunnos apparaît donc comme le maître des animaux sauvages et symbolise la force et la puissance de la nature. Ses adorateurs sont célèbres pour la grande chasse qu'ils donnent une fois par an au début de l'hiver, ils sortent alors des bois accompagnés de meutes de chiens et autres animaux sauvages et fondent sur la civilisation pour la réduire à néant. Cernunnos est opposé farouchement à Gatanade et fait tout son possible pour repousser la diffusion de son culte en Cornouaille.

Dagda et Nuada

Dagda et Nuada ne sont rien d'autre que Garambar et Helvénian vu par le peuple de Cornouaille. Leur apparence diffère légèrement car ils ont pour eux une apparence humaine mais leurs attributions restent les mêmes.

Epona, L'Amazone, La Maîtresse des Chevaux, La Grande Reine

Dieu mineur (rang divin 6)

Symbole: une tête de cheval

Alignement: Neutre

Attributions: les chevaux, voyage, protection, gloire

Adorateurs: cavaliers, guerriers, maréchal-ferrants, rôdeurs

Alignements des prêtres: N, NB, LB, CB

Domaines: faune, voyage, gloire

Arme de prédilection: la lance

Description: L'Amazone est la déesse des cavaliers et de tous les gens ayant à faire de près ou de loin avec les

chevaux. Elle serait la fille de Cernunnos qui n'aimant pas la compagnie des femmes se serait accouplé avec une jument céleste, quand celle-ci parvint à son terme elle donna naissance à une petite fille que son père appela Epona, ce qui signifie celle qui appartient au peuple des chevaux.

Ogmios, Le Sage, L'Eloquence

Dieu intermédiaire (rang divin 12)

Symbole: une chaîne d'or

Alignement: Loyal neutre

Attributions: sagesse, magie, connaissance

Adorateurs: mages et ensorceleurs, sages et érudits

Alignements des prêtres: LN, N

Domaines: magie, loi, connaissance

Arme de prédilection: massue et arc

Description: Ogmios est le dieu de l'éloquence et du pouvoir de la parole, il est représenté sous la forme d'un vieillard ridé, vêtu d'une peau de lion et portant une massue et un arc. Il tire une foule d'hommes attachés aux oreilles par une chaîne d'or dont l'extrémité passe par sa langue. Loin d'être ses prisonniers, ces derniers le suivent tous, gais et contents écoutant ce que le dieu a à leur dire. Les étrangers s'étonnent souvent de le voir dépeint sous la forme d'un vieillard, mais comme vous le dira chacun de ses prêtres: *l'esprit des jeunes gens est flottant et s'éparille rapidement, mais la vieillesse s'exprime plus sagement que la jeunesse.*

Taranis, Le Roi des Tempêtes, La Fureur des éléments, L'Empaleur

Dieu intermédiaire (rang divin 11)

Symbole: un nuage et un éclair

Alignement: Chaotique mauvais

Attributions: tempête, dévastation, guerre

Adorateurs: barbares, marins, druides, rôdeurs

Alignements des prêtres: CM, NM, LM

Domaines: chaos, destruction, eau, guerre

Arme de prédilection: pic de guerre lourd

Description: Taranis est un dieu violent qui se satisfait de la destruction de tout ce qui l'entoure. Taranis apparaît comme un homme barbu et charpenté au visage déformé par la rage. Ses adorateurs sont des fanatiques méprisés qui n'hésitent pas à répandre la désolation et à invoquer les pires calamités au nom de leur dieu

dément. Malgré tout, le peuple de Cornombrie craint Taranis et tente d'apaiser sa colère par tous les moyens

Le climat des Terres du Nord:

Pour les habitants des terres plus australes, le climat des Terres du Nord n'est qu'une succession sans fin de tempêtes de neige, de blizzards et d'une façon générale de températures glaciales. Tout ceci n'est vrai que pour les rudes contrées de Thulane et de Katorheim. Il n'y a pas qu'un seul type de climat dans les terres du nord. Dans les monts pagan, en Thulane et à Katorheim, les conditions arctiques dominant. Au sud du mur comme les monts pagan sont parfois appelés, le climat est beaucoup plus proche de celui du continent et les côtes bénéficient d'un climat tempéré du aux courants chauds venant du sud et remontant vers le nord. Les îles que l'on peut trouver dans cette zone tombent sous le coup d'un climat subarctique et seul le temps qu'il fait dans les îles du diable est totalement inconnu, celles-ci étant constamment plongées dans la brume.

Le climat arctique

Le climat arctique domine les monts pagan, Thulane et Katorheim, les hivers y sont froids avec des températures les plus basses atteignant -8°C et dépassant rarement 0°C. L'été apporte des températures de 7°C ou plus mais qui retombent rapidement à la nuit tombée. Toutes ces températures semblent cependant bien plus froides à cause du vent glacial qui souffle en quasi permanence. Les chutes de neige hivernale s'élèvent en général à un bon mètre, le reste de l'année un temps relativement sec prévaut.



Le climat subarctique

Ce type de climat est principalement rencontré dans les îles et dans le royaume maudit d'Erevorn. Il est caractérisé par des hivers très longs et neigeux qui s'étendent des mois d'octedal (octobre) à prairedit (avril) avec des températures qui descendent à -5°C et grimpent rarement au dessus de 2°C. Ces hivers sont ponctués de violentes tempêtes, souvent destructrices qui hurlent depuis la Mer Hadrane. De fréquents blizzards balaient la lande et isolent les communautés les unes des autres. Les étés sont courts et la température peut grimper jusque 10-12°C, ils sont relativement pluvieux et même en cette période les chutes de neige ne sont pas inconnues. La couverture nuageuse des climats subarctiques semble éternelle et incassable. Les journées ensoleillées ne sont pas inexistantes mais une journée sans nuage y est difficilement concevable.

Le climat tempéré

Le vrai climat tempéré concerne les royaumes d'Albonie et de Cornombrie. Les sudistes sont souvent surpris de trouver des températures aussi clémentes dans le nord. Le revers de la médaille est que la côte subit de violentes tempêtes toute l'année. Les températures ne sont ni trop froides en hiver, de -2 à 5°C ni trop chaudes en été, pas plus de 24°C.

Rencontres dans les Terres du Nord:

Le nord est le paradis des chasseurs et des aventuriers proches de la nature. En effet de nombreuses créatures prospèrent sur ces terres. Des cerfs majestueux vagabondent dans les bois et forêts, on peut trouver d'énormes troupeaux d'aurochs dans les plaines et les collines, souvent en compétition avec les animaux d'élevage domestiques. Ils fournissent de la nourriture et de bons tests de courage et de force aux orques des montagnes. Les ours hibernent dans les cavernes et les petits animaux comme les lapins, renards roux, chiens de prairie et hermines pullulent. Le long des côtes, le poisson se pêche en abondance et les marins doivent se méfier des lions de mer et des monstres qui hantent les

eaux. Les baleines et dauphins sont fréquents dans les eaux du Mergeld et la mer des linceuls.

Et pour finir nous citerons les nombreux prédateurs, comme le loup, le lion noir ou le requin et la baleine tueuse dans les mers. Les Terres du Nord sont aussi la demeure de plusieurs bêtes plus inhabituelles, que le peuple appelle tout simplement, trolls, ogres et autres géants carnivores.....

Quelques rencontres inhabituelles

Les rencontres suivantes sont relativement peu courante et peuvent servir à égayer une partie voir à lancer vos aventuriers dans une nouvelle quête.

Bataille rangée (Albonie)

Le baron Aldred et le Comte de Montombre sont de vieux ennemis. Le groupe est engagé pour assumer la fonction de mercenaires dans l'un des deux camps. Mais que se passe t il quand un raid de barbares orques menace la contrée entière.

Bateau fantôme (Albonie)

Un navire chatoyant traverse subitement le groupe alors qu'il se trouve dans une plaine, à des kilomètres de la mer. Une tempête semble le pousser de l'avant et le ciel s'assombrit autour de lui. Sur sa coque peut être aperçu le symbole de Borgon, le Roi des Tertres. Les plantes se flétrissent et les animaux meurent sur son passage. Ce navire de l'effroi est mené par une trentaine de squelettes habillés comme des marins et commandés par une paire de spectres à l'allure menaçante.

Le Bouclier perdu

Le groupe découvre un magnifique bouclier caché dans les broussailles. L'emblème peint sur ce dernier représente un griffon rouge. Le problème est qu'il est hanté par un vaillant chevalier qui essaie de prendre possession du corps de celui qui le touche. S'il ne parvient pas à ses fins, il entre en contact avec les aventuriers et leur donne des explications. Il a été mandaté il y a de cela plusieurs dizaines d'années pour sauver une princesse dans le sud du pays. La belle

est morte depuis belle lurette, mais au moins une de ses descendantes présente une remarquable ressemblance. Peut être les Pj pourront ils venir en aide au chevalier en échange du bouclier.

Chasseurs

Alors qu'ils campent sur le bord de la route, les aventuriers font la connaissance d'un groupe de voyageurs étrangement silencieux. Leur chef révèle qu'ils sont des chasseurs de primes qui ont été engagés pour capturer un groupe d'aventuriers. Il offre de partager la prime si les Pj peuvent les aider. Malheureusement lorsqu'ils se rendent en ville pour avoir une description plus précise du signalement des individus recherchés, c'est la leur que l'on donne. Qui a bien pu mettre leurs têtes à prix ?

Enfermé dans la glace (Thulane)

Un iceberg contenant un énorme monstre dérive près des côtes et commence à fondre. Qui arrêtera la chose ?



La Guerre dans les nuages (Glisson)

Les châteaux de l'air et de la terre, à la construction exotique, se dressent face aux Pj. Ils sont liés l'un à l'autre par une chaîne aux maillons titanesques. L'air entre les deux est rempli de boules de feu, de météores et de boules d'éclair qui s'écrasent sur leurs murs de pierre. Des cohortes de petites créatures se battent sur les maillons de la chaîne et commencent à tomber en

direction du groupe.....

Histoire d'elfes

Les Pj tombent sur une bataille entre une bande d'elfes désorientés vêtus d'une étrange façon et des orques hurlants qui leur dansent autour. Si les Pj sauvent les elfes, ils apprennent qu'ils viennent d'un autre monde et ne savent ni comment ils sont arrivés ici ni comment en repartir.

Méchants Kobolds

Une troupe de kobolds, leur peau peinte avec des marques de camouflage, tente de progresser dans un champ sans se faire remarquer. Ils semblent porter quelque chose. À la discrétion du MD cela pourrait être: une belle vierge effarouchée ou un marchand halfelin des royaumes du sud.

Le Nécromage (Cornombrie)

Des bandes organisées de morts-vivants ravagent les axes commerciaux. Ils tendent des embuscades aux voyageurs, tuent tout le monde, s'emparent des objets de valeurs et emmènent les corps lorsqu'ils quittent les lieux. Les victimes rejoignent alors les rangs des pillards. Des rumeurs d'un sombre sorcier répondant au nom de Nécromage commencent alors à se répandre. Les Chevaliers d'Argent d'Ongus offrent une solide récompense pour la destruction de ce sorcier. Alors qu'ils sont sur une route isolée, les Pj peuvent saisir leur chance de gagner cette formidable récompense lorsqu'une horde de squelettes, zombies, et spectres jaillit des bois et se dirigent vers eux.

Des Trolls !!!

Les Pj tombent sur une bande de trolls des forêts accompagnée d'un chamane adepte de niveau 3 et d'un troll géant à deux têtes en pleine bataille avec une patrouille armée. Dans le royaume d'Erevorn il peut s'agir de soldats appartenant à un avant poste quelconque d'une nation plus civilisée. Il peut aussi s'agir d'un groupe de chevaliers d'argent. Quoiqu'il en soit les soldats sont sur le point de perdre...

Un Village abandonné (Albonie)

Les Pj tombent sur un village fantôme, aucun corps ni signe de violence ne sont visibles, seul un nombre anormalement élevé d'araignées occupe les lieux.

Visages dans les flammes

Les aventuriers découvrent une ferme isolée en feu, près d'une communauté rurale. Des crânes de feu apparaissent dans les flammes et des voix hurlent de terreur. Une étrange lumière verte est visible à l'intérieur de la maison.

A quoi sert ce mithral ?

La tribu de la Griffes Ecorchée, sous le contrôle du roi Ugrash Njarl, force des gobelins réduits en esclavage à travailler dans les mines de mithral sous la forteresse de Tzarkan. Ce minéral est apparemment revendu en grande quantité à quelqu'un dans la sinistre forêt d'Erevorn, mais à qui ?

Les peuples des Terres du Nord:

Les deux peuples humains majeurs des Terres du Nord sont les descendants des tribus Madhir qui ont colonisé le territoire il y a des siècles et les barbares de Thulane, eux même descendants des féroces Mercaniens de l'ouest de Krarth. La troisième race la plus représentée dans le nord n'a rien d'humain puisqu'il s'agit des orques qui dominent les étendues sauvages et une bonne partie des Monts Pagan. Les autres peuples, comme les nains, les elfes ou les humains sauvages et dégénérés d'Erevorn n'ont pas un grand impact politique ou commercial en dehors de leurs propres communautés.

Les Descendants des Madhirs ou Hommes du Nord (Albonie, Cornombrie, Erevorn)

Le terme Madhir se réfère à l'une des nombreuses tribus guerrières qui peuplaient le continent et plus précisément le royaume d'Algandie il y a des siècles de cela. Ces tribus s'exilèrent par delà le Mergeld suite à une série de défaites contre leurs ennemis et accostèrent sur les terres qui formeraient plus tard le royaume

d'Albonie. Ces grands hommes à la longue chevelure et aimant la mer étaient la troisième tribu par le nombre d'Algandie. Une fois en Elleslande les Madhirs primitifs construisirent rapidement de petits villages le long des côtes, tandis que certains d'entre eux à l'esprit plus aventureux s'enfoncèrent dans les terres pour y fonder des communautés qui deviendraient plus tard des cités comme Ongus ou Clyster. Ils se lancèrent dans l'agriculture sur des terres qui n'avaient jamais connu le soc et la charrue et malgré des débuts difficiles parvinrent à des résultats corrects rapidement. Les moins motivés par ce type de vie sédentaire se firent chasseurs dans les forêts profondes ou tueurs de baleines sur les eaux déchainées de la Mer Hadrane ou du Glaive. Ces fiers marins et explorateurs découvrirent nombre des îles solitaires qui entourent l'Elleslande, mais aussi les terribles Îles du Diable que personne n'a jamais visitées. Les autres braves voyagèrent loin dans les terres infestées par les orques et finirent par fonder le royaume de Cornombrie, une terre où encore de nos jours les anciennes traditions du combat sont respectées. Bien que l'on se réfère souvent à eux comme à des barbares (notamment leurs voisins plus civilisés du continent!!), les descendants des Madhirs n'entrent pas du tout dans cette catégorie. Les habitants d'Albonie et de Cornombrie sont des êtres civilisés, notamment grâce à l'influence des nains et des rares elfes, mais aussi grâce aux échanges avec les peuples du sud. Leurs exploitations prospèrent malgré le terrain parfois accidenté et le commerce est florissant avec ces mêmes individus qui les traitent de barbare.

L'attitude des Hommes du Nord

Les descendants des Madhirs sont intrépides, impétueux, fiers à la bataille et durs avec les autres peuples plus mous. Les étrangers et les non-humains sont traités avec respect uniquement s'ils prouvent leurs compétences au combat ou d'une quelconque autre manière. Ce comportement est plus facilement observé chez les habitants de Cornombrie qui respectent les anciennes coutumes que chez les habitants d'Albonie dont le

comportement est plus proche de celui des habitants du continent. Depuis la colonisation de l'île par les légions du Sélentium et l'avènement de la Vraie Foi, ce peuple n'apprécie pas les utilisateurs de magie profane. Ainsi dans les communautés rurales et les plus isolées, la pratique de la magie est punie de la peine de mort. Les prêtres sont traités différemment suivant qu'ils servent Gatanade ou un autre dieu, les druides sont traités avec respect (notamment en Cornombrie) car ils ne font qu'un avec la nature et diminuent la souffrance d'une partie de la population (celle qui vit de la terre.) Ce peuple aime la bonne chair, chanter et d'une manière plus générale faire la fête. Ils traitent leur femme avec respect mais chérissent avant tout leur terre. Finalement nous parlerons peu des pauvres hères qui vivent dans le royaume maudit d'Erevorn puisqu'ils sont depuis longtemps retombés à l'état de bêtes sauvages, vivant au sein de tribus vénérant des totems animaux (les tribus du Lion Noir et du Loup Démon Fengris étant les plus connues et dangereuses.)

Les Dieux des Hommes du Nord

Les habitants d'Albonie et de Cornombrie sont deux peuples religieux, chacun pour une raison différente. Les deux vénèrent Gatanade le dieu de la Vraie Foi (avec quelques autres divinités pour les Cornombriens) et espèrent sincèrement qu'il les protégera des forces du mal, cela est plus véridique pour les soldats de Cornombrie qui combattent régulièrement les morts-vivants venus des Îles du Diable.

Les Thulaniens (Thulane, Katorheim)

Le peuple de Thulane est très différent des autres humains des Terres du Nord, originaires des Côtes Mercaniennes ils sont fiers et bagarreurs. Les guerriers connus sous le nom de Berserker sont plus souvent que la moyenne originaires de Thulane.

Leurs navires à tête de dragon dominent les mers, faisant d'eux de rusés pirates qui sont capables de rattraper les lourds galions chargés de marchandises. Ainsi chaque été, les cris de guerre des pillards Thulaniens résonnent le long des côtes des

territoires du sud. Les Thulaniens aiment une bonne bataille, l'effort physique, la prouesse martiale et toutes ces sortes de choses. Afin de se prouver à eux même toutes ces valeurs, les Thulaniens sont constamment en train de guerroyer entre eux et contre ceux qui veulent bien les affronter. Ils prennent du plaisir lorsqu'ils écoutent des chants barbares, dévorent de la nourriture sanglante et ingurgitent des quantités astronomiques d'alcool (particulièrement, de l'ale et de l'hydromel), ils traitent leurs femmes avec respect mais chérissent par dessus tout leurs précieux navires, et ne les utilisent jamais comme navires de pêche. La hache de bataille est l'arme favorite des Thulaniens. Donnez en une et un bouclier de bois à l'un d'eux et il vous assurera pouvoir conquérir le monde. Les armes de jet autre que la javeline sont considérées comme des armes de mauviettes. À la mer, les thulaniens portent rarement des armures plus lourdes que celles faites de cuir, celles de métal auraient tendance à les emmener vers les profondeurs du royaume d'Aegir trop rapidement. Pour les raids terrestres, les cottes de mailles sont de rigueur et seul le roi ou ses hauts capitaines possèdent des armures de plates. Les Thulaniens cherchent en permanence à surpasser les héros légendaires pour que les Skalds chantent leurs exploits après leur mort.

Les Dieux Thulaniens

Les dieux Thulaniens sont ceux d'un peuple qui craint et respecte la mer, mais qui en a besoin pour se nourrir, de déplacer, commercer et piller. Ces dieux sont belliqueux et respectent les mots écrits et la magie. Leurs habitants les craignent. Ils se sont convertis en façade à la Vraie Foi mais continue en fait de prier les dieux de leurs ancêtres.

Les élémentalistes de Glisson (Royaume de Glisson)

Les élémentalistes de Glisson sont un peuple ancien qui vit ici depuis bien plus longtemps que l'arrivée des tribus Madhir. Ils sont petits, les cheveux sombres et dotés d'une peau brun clair. Ils faisaient parti à l'origine d'une peuplade de pêcheur primitif qui arpentaient le Mergeld. Au fil du temps, ils se sont sédentarisés et se sont

installés en petites communautés le long des côtes de ce qui deviendrait leur futur royaume. Leur relatif isolement et le contact avec les elfes Sithi Danu qui leur apprirent la magie des éléments ont fait qu'ils ont su résister à l'arrivée d'autres humains au cours des âges. La vie du peuple est simple, rarement violente, constituée la plupart du temps de pêche et de partie de chasse à la baleine, les chasseurs soutenus par la magie des élémentalistes. En mer, ils utilisent de petits cabotiers appelés Kahyak ou de plus gros navires marchands qu'ils nomment Oumhayak. Les habitants de Glisson sont réputés pour leur sagesse et leur maîtrise de la magie des éléments. Les noms des habitants de ce royaume sont basés sur la nature et n'indiquent que rarement les prouesses personnelles des individus. Citons pour exemple: Lumière du jour, dauphin rouge, etc....

Le royaume est dirigé par un conseil des sages composé des six plus puissants mages en activité et d'un roi qui tranche en cas d'égalité. Le roi actuel se nomme: Galadan le prophète.



Informations de jeu: Les habitants de Glisson sont connus pour leur sagesse. Un personnage originaire de ce royaume ajoute +2 points à sa caractéristique de Sagesse. Ils ont habituellement un alignement Loyal. Le MJ devrait encourager un personnage magicien ou ensorceleur à se spécialiser dans les sortilèges portant sur la maîtrise des éléments.

Autres peuples

Les Nains

Dans les Terres du Nord comme dans beaucoup d'autres territoires du monde connus, le fier peuple nain a choisi de se tenir à l'écart des autres races. Il choisit la solitude lorsque d'autres races se seraient unies dans l'adversité. Ainsi il n'est pas suprenant qu'aussi peu de communautés naines survivent ici. Les Maîtres des Forges de la citadelle de Malefosse sous l'autorité du haut-roi sont les seuls à maintenir une forteresse d'une taille significative à l'intérieur des Monts Pagan, quelques avant-postes et sites miniers se partageant le reste des montagnes. Plusieurs cités humaines, notamment Ongus, Clyster, Glisson, Criggen Varas disposent de quartiers nains des collines dans leurs murs.



Les nains des montagnes des Terres du Nord ne reconnaissent l'autorité que d'un seul roi, Morgadain de la citadelle de Malefosse. Il en va autrement des nains des collines qui sont plus liés à leur clan et à la tribu, chacun possédant son Thane attitré.

Les nains des Terres du Nord sont considérés comme les meilleurs forgerons de cette partie du monde et produisent des armes et armures d'une qualité incomparable.

Les princes-marchands de Clyster affrontent régulièrement les conditions climatiques cauchemardesques des Monts Pagan, rien que pour pouvoir acheter des lots d'armes et les revendre dans les provinces du sud de l'Albonie ou en Cornombrie. La demande pour du matériel de qualité supérieure est telle, que même les nains n'arrivent pas à assurer la totalité des commandes.

Chaque année, le nombre de nains diminue, les naissances ne suffisant pas à compenser les pertes causées par la guerre contre les Durzavons dans les profondeurs et contre les tribus orques en surface. Les nains des collines se

portent un peu mieux, et de plus en plus d'entre eux partent à l'aventure à la recherche de trésors enfouis.

Informations de Jeu: Les PNJ nains en provenance de Malefosse sont équipés d'armes et armures de la meilleure qualité possible. De plus, chaque nain à une chance égale à son niveau multiplié par 10 de posséder une arme, une armure ou un bouclier magique.

Les Elfes Sithi Danu



Les elfes des Terres du Nord sont des êtres retirés et primitifs, ce qui explique pourquoi on les aperçoit rarement au delà de leur habitat forestier. Il y a des siècles de cela, ces elfes étaient bien plus civilisés et érigèrent une puissante nation qui occupait toute l'île d'Elleslande, mais le temps, la grande guerre contre les Kuo-toas et la malédiction des dieux les obligèrent à évoluer à l'écart du monde. Ils ont aussi oublié une bonne partie de leur héritage intellectuel et préfèrent la discrétion et la survie à l'érudition. Contrairement à leurs cousins du continent, les Sithi Danu sont forts et puissamment bâtis. Leur peau est brune et leurs cheveux noirs à chatain. Leurs tenues sont sommaires et ils se peignent souvent le corps de tatouages et peintures de guerre déroutants de beauté. Malgré ce premier échec de leur civilisation, les elfes Sithi Danu réussirent à prospérer dans le dangereux bois d'Erevorn. Sous la régence du roi Elvaron, un puissant archimage, ils fondèrent Thearmeïellûr, le royaume du cristal. Mais tout bascula de nouveau lorsque pour une raison inconnue, le cristal se

brisa en trois morceaux, plongeant le royaume entier dans le chaos et la destruction, ouvrant les portes des enfers et libérant quantités de diables et démons dans les bois. De nos jours, les elfes vivent en petites tribus, certaines établies dans des villages, d'autres parcourant les bois inlassablement.

Les Orques des montagnes

Les clans orques des Terres du Nord sont constitués d'une alliance précaire entre plusieurs tribus vénérant l'ensemble du panthéon, incluant Gruumsh, Bahgtur, Shargass et Yurtrus.

Les chamanes et leur clan ne vénèrent généralement qu'une seule divinité à la fois. De plus chacun peut contrôler l'animal totem associé à leur dieu.

Ainsi les chamanes de Baghtru sont souvent montés sur un puissant mouflon sanguinaire, ceux de Shargass peuvent invoquer des chauve-souris géantes qu'ils chevauchent au combat, et ceux de Yurtrus peuvent créer des squelettes et zombis.

Les lieux de culte orque sont marqués par d'imposants cairns de crânes, incluant ceux d'orques de clans adverses, d'humains, d'elfes, de nains et d'autres races humanoïdes. Les orques sont dévoués envers leurs sites sacrés et deviennent fous furieux s'ils sont profanés, ils se lancent alors dans une orgie de destruction aveugle, massacrant tout ce qui leur tombe sous la main.

Dans les mornes montagnes, les orques sont regroupés en trois grands secteurs géographiques basés sur des emplacements précis. Les plus puissants clans trônent dans les forteresses de pierre dérobées aux nains et rebaptisées: Nyegaad, Tzarkan et Volkaan. Forteresses souillées de bâtiments délabrés et d'agressifs temples noirs à la gloire de leurs dieux barbares. Finalement nous parlerons du roi Sharkak, plus puissant guerrier de son époque, ayant la faveur des dieux et qui souhaite conquérir les terres des hommes.

Les Orques des Terres Sauvages

Ces orques qui vivent dans les collines et les forêts sont peu organisés et survivent en bandes de pillards qui s'en prennent aux voyageurs et aux

caravanes marchandes. Certains clans sont spécialisés dans la piraterie fluviale. Les clans orques les plus réputés inclus: la Griffes Rouge, les Rongeurs d'Os, la Rune Noire, la Lance Dentelée, les Seigneurs Cornus, le Poing Sévère, Les Huit Yeux et les Os Noirs.

Informations de jeu: Ces clans ne possèdent pas de chamans, uniquement des guérisseurs. Ils vénèrent un dieu différent de celui du panthéon habituel de leur race qu'ils appellent, Baal, une variante Loyale Mauvaise du Maître de la Chasse, Cernunnos. Ces orques vivent dans des tunnels et de petits villages dans les bois et collines. Ils sont les ennemis jurés de beaucoup de rôdeurs, des elfes et des nains des collines. Ces clans ont 20% de chance de posséder des troupes de cavalerie montées sur d'horribles volatiles noirs aptères semblables à un croisement entre un vautour et une autruche. Le clan des Huit Yeux chevauche quant à lui des araignées géantes.

Cités, Villes et Villages:

Dans les Terres du Nord, la plupart des villes sont lourdement protégées et défendues.

Les plus grandes cités et villes possèdent des murs de pierres, tandis que les villages se contentent de palissades de bois.

De plus, on trouve souvent en plus des milices locales la présence de balistes ou catapultes montées sur les tours d'enceintes.

Bien qu'ils ne soient pas mentionnés sur la carte, les Terres du Nord comportent beaucoup de petits villages et communautés agricoles. Un village typique comporte entre 10 à 50 habitants qui vivent dans des maisons de pierre et de bois entourées d'une haute palissade de bois.

Le Pont aux haches

Population: 150

Gouvernement: Le Bourgmestre Courtis

Localisé à la frontière est de la baronnie d'Aldred sur la rivière, Le Pont aux Haches est un village typique des Terres du Nord, composé d'un ensemble de fermes et de petits commerces qui servent aux colons humains.

Economie: services aux voyageurs, incluant une auberge, un temple de Gatanade, un marchand, un bac, un forgeron et un apothicaire.

Milice: Aldon (Frère de Courtis), un rôdeur 5, mène cinq guerriers 1 et une vingtaine de villageois. Excepté Aldon qui possède une épée+1, les autres sont équipés d'armes classiques.

La Citadelle de Malefosse

Population: 35,000 nains

Gouvernement: Roi Morgadain secondé du conseil des Maîtres de Forge

Emblème de la ville: La marque de forge du roi, deux haches croisées en rouge sur fond argent.

Construite par le roi nain Kâzgam 'Malefosse' Rage d'Acier durant les âges sombres, seul le sommet de la forteresse dépasse du sol. Le reste, des kilomètres de corridors de granit, peut abriter 60000 nains. Beaucoup de plus grosses mines de mithral peuvent être trouvées dans le Gyth RalNor (le nom donné au réseau de tunnels sous la citadelle et qui signifie littéralement: le Berceau du Mithral). Le nombre de nains qui vivent dans la citadelle a lentement diminué et peu de jeunes sont venus remplacer ceux qui sont morts.

Economie: Mithral, métal raffiné, armes et armures de qualités supérieures

Milice: 200 nains sont toujours de garde, 1500 autres peuvent prendre les armes à tout moment en cas de menace. Au total 10.000 nains peuvent être mobilisés

La Forteresse aux Pierres Noires de Nyegaad:

Population: 40,000 orques

Gouvernement: Dirigée par le tyrannique roi Sharkak, un puissant orque ayant du sang de géant des glaces dans les veines. Cette cité est une ancienne forteresse naine qui faisait autrefois partie du royaume de Malefosse. Lorsque leur peuple commença à décliner, les nains abandonnèrent leur citadelle et firent route vers Malefosse.

Une garnison humaine de 5000 hommes du royaume d'Albonie tenta presque aussitôt de s'emparer de la citadelle à l'abandon, mais fut repoussée par les orques qui avaient eu la même idée. 15 ans plus tard, une horde d'orques alliée à des géants

déferla par la passe des Murmures à l'est, entoura la citadelle et massacra les humains dans ce qui fut connu plus tard comme la Bataille des Hurllements.

Les orques de Nyegaad sont loin de rester cantonnés à leur portion du territoire et harassent constamment les voyageurs en l'Albonie et les royaumes plus au nord comme Glisson ou Thulane.

Economie: Revente des biens pillés, plus particulièrement avec les autres tribus orques et les marchands humains maléfiques. Les contremaitres orques assurent la fabrication de toutes sortes d'armes et armures grâce à leurs esclaves nains.

Milice: La forteresse dispose de 1,000 orques de garde et d'un autre millier qui patrouille les étendues sauvages par tout les temps. En cas de besoin 18000 guerriers peuvent être appelés à la rescousse.

Ral-Whur:

Creusée dans le coeur d'un glacier duquel prend sa source la Course de Bormod en Cornombrie, se trouve cette citadelle isolée peuplée de nains des glaciers.

Outre sa beauté, cette citadelle est réputée pour ses mines de fer et d'or qu'il est facile de récolter jusque sur les terres des hommes.

Les non-nains ne sont pas les bienvenus dans la cité et le commerce se fait dans un petit hameau spécialement construit pour l'occasion et tenus par des nains des collines.

Economie: Produits en fer, poteries, ustensiles de cuisine, et barres de fer à forger.

Milice: 300 nains à temps complet, 3000 en cas d'attaque.

Hollstat:

Population: 3,000

Gouvernement: le Seigneur Domnall Isora, Seigneur de Hollstat.

Il s'agit d'une petite ville minière proche de la mer Hadrane et de Criggen Varas. Contrairement à la plupart des villes des Terres du nord, Hollstat n'a pas de mur d'enceinte en pierre. Une simple palissade de bois plantée dans le sol assure la protection des habitations contre les pillards et les monstres.

Les mines à l'est de Hollstat sont riches en cuivre, nickel et argent. Les tunnels sont tellement étendus que personne ne sait plus jusqu'où

s'étendent les plus anciens, juste qu'ils s'enfoncent très très profond sous la terre. Bien que construite près d'un affluent de la Course de Bormod, Hollstat n'a pas vraiment de port et s'est uniquement durant la belle saison qu'une douzaine de barges convoient le minerai jusqu'à la capitale pour y être vendu, mais même par beau temps l'opération reste délicate.

Criggen Varas:

Population: approximativement 18,000 habitants de race non-maléfique.

Gouvernement: un conseil des six plus anciens et puissants chefs de clan.

Cette cité ouverte, au nord du royaume de Cornombrie construite sur l'estuaire de la Course de Bormod est la capitale du pays et la demeure de nombres de marchands, aventuriers et commerçants qui utilisent la Mer Hadrane pour se déplacer ou travailler. Comme dans de nombreuses grandes villes cosmopolites, le peuple de Criggen Varas est tolérant envers les autres peuples, races et religions.

Le conseil est actuellement en pleine négociation avec le roi d'Albonie afin de relier la *Voie Séléntine* à leur ville et facilité le commerce avec l'intérieur des terres.

Economie: En tant que grand port maritime, il est possible de trouver de tout à Criggen Varas

Milice: Armée régulière de 2000 hommes suppléées par des patrouilles d'aventuriers et de mercenaires.

Brymstone:

Population: 18,000 mineurs

Gouvernement: Un Triumvirat de trois chefs de clans

Cette ville minière isolée du sud de Thulane est située près de la cote et des monts Pagan. Elle est le site de veines de cuivre et d'argent extrêmement riches.

Les minerais métalliques se sont retrouvés exposé à la suite d'une violente explosion volcanique (ou peut être la chute d'une météorite) qui a creusé le grand cratère dans lequel est constuit la ville.

Les habitants sont pour la plupart des mineurs ou des marchands qui travaillent ici quelques années afin de ramener de l'argent pour leurs familles qui vivent dans la toundra.

La majorité des produits de base est importé et le triumvirat fait tout son possible pour limiter l'influence grandissante des dirigeants de la cité-

franche de Clyster en Albonie.

Economie: Minerais

Milice: chaque mineur a la responsabilité de sa propre défense ainsi que celle de défendre la ville; ce qui peu porter cette milice civile à environ 15000 hommes.

Tara:

Population: 900

Gouvernement: Le chef Krolgr Brise-os.

Ce village de huttes rustiques et de maisons basses entouré d'une palissade a rapidement grandi depuis que le demi-orque Krolgr en est devenu le chef il y a 10 ans.

Economie: Produits de la ferme, chasse, corbeilles et poteries (la plupart vendue aux visiteurs) et un peu d'or récupéré dans les collines qui entourent le village.

Milice: 300 guerriers a résidence, plus 100 autres qui peuvent être appelés des fermes des environs pour former une plus grande horde.

Rédaction et Développement:

Baron zéro

Correction et Relecture:

Freya Haukursdottr

Illustrations:

Wizards of the Coast

PS:

Si vous souhaitez en savoir plus sur ce monde de jeu, envoyez moi un petit mail à l'adresse suivante:

baron.zero@laposte.net et je me ferai un plaisir de vous faire parvenir une version plus complète du décor originel écrit à l'époque par Dave Morris.