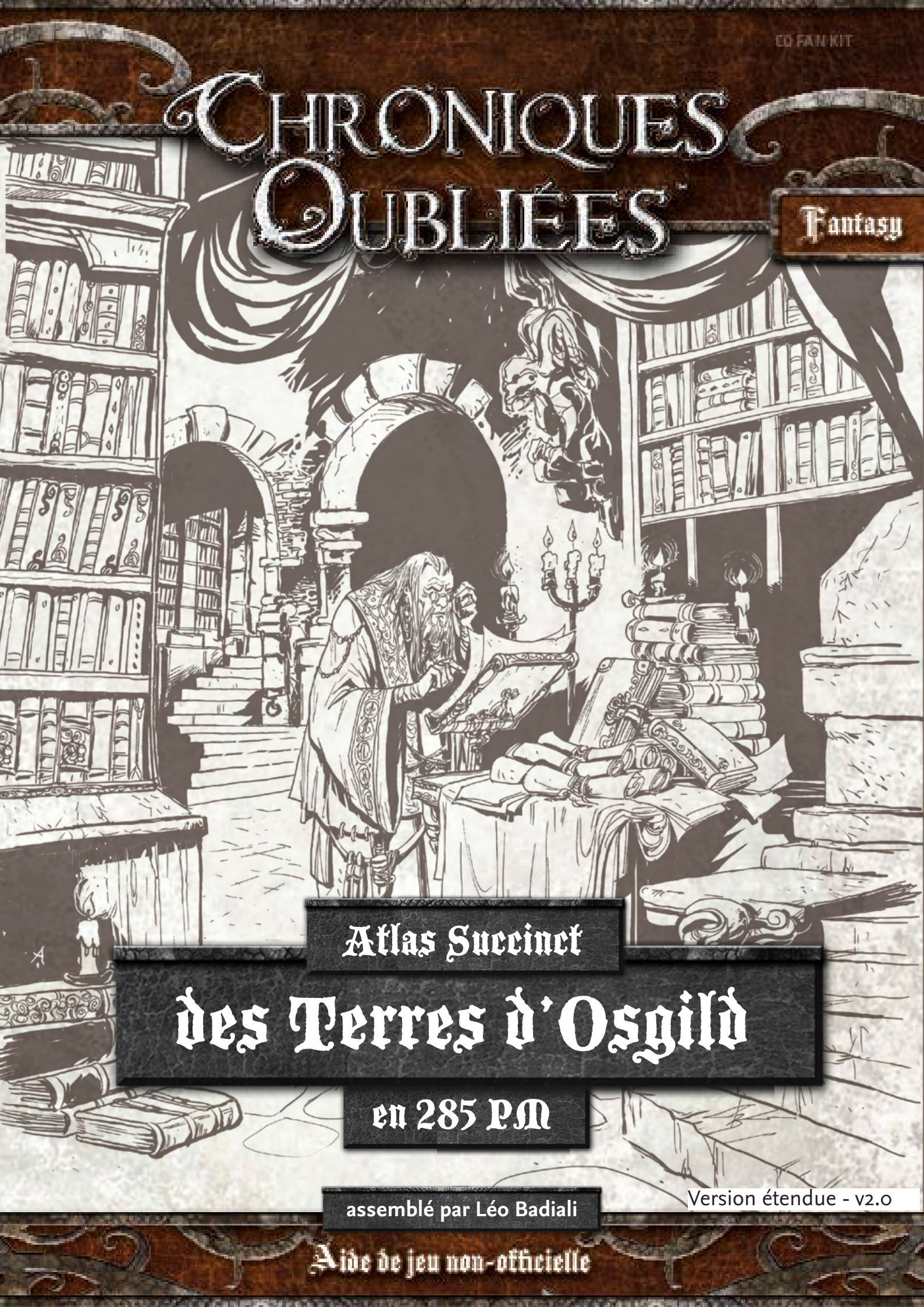


CHRONIQUES OUBLIÉES

Fantasy



Atlas Succinet

des Terres d'Osgild

en 285 PM

assemblé par Léo Badiali

Version étendue - v2.0

Aide de jeu non-officielle

Atlas des Terres d'Osgild

Assemblage de cette aide de jeu non-officielle :

Léo Badiali, 2021

www.leobadiali.fr

contact@leobadiali.fr

N'hésitez pas à me proposer des ajouts, des modifications et/ou des corrections !

L'assemblage indesign, permettant de modifier soi-même cet atlas, est aussi en téléchargement sur le forum Blackbook.

Merci à l'équipe de Black Book, à Laurent Bernasconi et aux autres créateurs de COF pour ce superbe jeu de rôle.

Merci à «Gibus» et son Recueil des terres d'Osgild que j'ai découvert en route et qui m'a bien aidé à réorganiser la V2, et à «Romje» qui m'a autorisé à inclure ses plans de Hauterive et Vercélise.

Merci aux membres du forum BlackBook et aux messages que je reçois ! J'espère que ce document vous sera utile.

Avant-propos

Au fur et à mesure d'une campagne qui nous a fait traverser les Terres d'Osgild, j'ai assemblé un Atlas pour mes joueurs, réunissant quelques informations de base sur les lieux visités et les créatures rencontrées.

Après une première version de l'atlas partagé sur le forum Black Book, en voici une seconde, plus riche. Les noms de lieux et leurs descriptions ne respectent pas forcément l'univers "officiel" décrit dans la gamme : ils sont le fruit de nos parties, qui se sont parfois éloignées des chemins balisés par les ouvrages de la gamme COF...

Je partage donc aussi une version canonique de l'atlas, ne contenant que des informations provenant de la gamme officielle.

J'espère que ce travail de fan, dense mais forcément imparfait, vous plaira et vous sera utile !

Léo Badiali

CREDITS Chroniques Oubliées

Fantasy - Fan Kit :

Directeur de publication :
David Burckle

**Textes Chroniques Oubliées,
la boîte d'initiation :**
Raphaël Bombayl, David Burckle,
Damien Coltice

**Textes Chroniques oubliées
Fantasy pour Casus Belli :**
Laurent « Kegron » Bernasconi

Édition et textes additionnels :
Thomas Berjoan

Charte graphique :
Damien Coltice

L'équipe Black Book Éditions :

Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David
Burckle, Damien Coltice,
Jérôme Cordier, Laura Hoffmann,
Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête
Brulée.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY
est un jeu de
Black Book Éditions/Casus Belli.
Tous droits réservés.

Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest.



Sommaire

I. Principauté d'Arly

7

| | |
|-------------------------------|----|
| Repères historiques | 8 |
| Armorial d'Arly | 9 |
| Abu-Kazan | 10 |
| Aigues-Sages | 10 |
| Benastir | 10 |
| Bois d'Astréis & Bois Dormant | 11 |
| Bois de Muir | 11 |
| Bois de Myrviel | 12 |
| Bonbourg | 12 |
| Clairval | 13 |
| Comptoir du Pic du Tonnerre | 13 |
| Deux-Ponts | 14 |
| Faucongris | 14 |
| Ferrance | 14 |
| Fondsac | 15 |
| Fort-Boueux | 15 |
| Fort-Colline | 16 |
| Fort-Gabelle | 16 |
| Forterive | 16 |
| Fourche | 18 |
| Goruz-Kal | 18 |
| Gravaël | 19 |
| Kaer-Kromm | 19 |
| Kaerimbor | 20 |
| Manslag | 21 |
| Marais de Bourbevioux | 21 |
| Merlith | 21 |
| Monts Argentés | 21 |
| Monts Griseux | 21 |
| Monts Vierges | 22 |
| Muir-Kazan | 22 |
| Myrlune | 22 |
| Océan Pélurique | 23 |
| Rampart | 23 |
| Twemby | 23 |
| Valastir | 24 |
| Vireux | 24 |
| Wyks | 24 |

II. Marches du Piémont

27

| | |
|----------------------|----|
| Repères historiques | 28 |
| Armorial du Piémont | 29 |
| Blanc Marais | 30 |
| Bois-Ardent | 30 |
| Bois de Baram | 30 |
| Bois de Brumaire | 30 |
| Bolzano | 31 |
| Bonlieu | 31 |
| Chaussée des Anciens | 31 |
| Citadelle de Sinroch | 32 |
| Citadelle d'Urbino | 32 |
| Falk | 32 |
| Fleck | 33 |
| Hermsdorf | 33 |
| Maduk | 34 |
| Mer des Roseaux | 34 |
| Minwald | 34 |
| Monastir | 35 |
| Montagne de Feu | 36 |
| Monts Ogredents | 36 |
| Mur de Kelt | 36 |
| Noir Marais | 36 |
| Ormille | 36 |
| Piémont | 37 |
| Port-Libre | 38 |
| Rivegrande | 38 |
| Salant | 38 |
| Sinys | 38 |
| Sombreplaine | 39 |
| Valpir | 39 |

III. Comté de Ponant et Province d'Arsheim

40

| | |
|---------------------|----|
| Repères et Armorial | 41 |
| Arsheim | 42 |
| Coeur-du-Bois | 42 |
| Hauterive | 42 |
| Olasko | 43 |
| Vercélise | 43 |
| Virylène | 43 |



Principauté
d'Arly



Marches du
Piémont



Comté de
Ponant



Province
d'Arsheim

IV. Dans le reste des Terres d'Osgild

44

| | |
|------------------------|----|
| Baronnie de Bordant | 44 |
| Désert des Morteroches | 44 |
| Désert de Tanith | 45 |
| Duché de Perik | 45 |
| Forêt de Hautesylve | 45 |
| Forêt de Luir-An-Doral | 46 |
| Forêt Sombre | 46 |
| Îles d'Ouister | 46 |
| Pays de Dorn | 46 |
| Port-Sable | 46 |
| Protectorat de Fer | 46 |
| Royaume de Cobis | 48 |
| Royaumes du Nord | 48 |
| Serres du Monde | 48 |
| Tor-Angul | 49 |
| Uldamar-Kathang | 49 |
| Xélyls | 49 |

V. Petit précis de connaissance des créatures

50

| | |
|-----------------------|----|
| Âmes-Forgées | 50 |
| Bulettes | 50 |
| Brutaciens | 50 |
| Centaures | 50 |
| Démons | 51 |
| Diables | 51 |
| Dragons (généralités) | 51 |
| Dragons blancs | 51 |
| Dragons bleus | 52 |
| Dragons bruns | 52 |
| Dragons noirs | 52 |
| Dragons rouges | 52 |
| Dragons verts | 52 |
| Drakes | 52 |
| Driders | 53 |
| Drows | 53 |
| Duergars | 53 |
| Fées & Lutins | 53 |
| Gnolls | 53 |
| Gobelins | 54 |
| Gobelins de la nuit | 54 |
| Gobelours | 54 |
| Goules | 54 |
| Harpies | 54 |
| Hobgobelins | 55 |
| Hommes Lézards | 55 |
| Kobolds | 55 |
| Kuo-toas | 55 |
| Licornes | 55 |
| Minotaures | 56 |
| Ogres | 56 |
| Orques | 56 |
| Orques noirs | 56 |
| Squelettes | 57 |
| Striges | 57 |
| Trolls | 57 |
| Zombies | 57 |



Crédits des illustration 58

Crédits COE 58

Crédits Terres d'Arran 58

Crédits OGL 3.5 59



I. Principauté d'Arly

La principauté d'Arly est l'une des deux nations majeures de la région que l'on nomme les Terres d'Osgild.

Osgild était le nom d'un ancien empire qui régna sur la région pendant des siècles avant de s'effondrer il y a un millénaire. 600 ans de chaos, de fluctuations et de guerres permanentes suivirent. Ce fût l'âge sombre, avant que la région se stabilise il y a trois siècles. C'est à ce moment que les Terres d'Osgild ont obtenu leurs frontières et leur situation géopolitique actuelle, lors du traité de Monastir.

Ce traité de paix fut signé par la Principauté d'Arly et les Marches du Piémont, et marque l'an O de la datation officielle des nations humaines. Depuis ce jour, le Roi d'Arly et le Margrave du Piémont sont liés par le sang et sont engagés dans une coopération pacifique.

Près des frontières, au Nord comme au

Sud, la campagne peut encore s'avérer dangereuse, mais le centre de ces nations est généralement exempt de troubles. La voie commerciale qui relie Ferrance, à l'Ouest, à Port Libre (à l'autre bout du continent) est vitale pour l'économie des deux nations, aussi la route est-elle bien patrouillée par les Chevaliers d'Arly et les Condotiéri du Piémont.

Selon le calendrier humain, nous sommes actuellement en l'an 285 PM (Post-Monastir). Mais les datations diffèrent grandement selon les peuples...

Arly en bref

La Principauté d'Arly est une nation riche et relativement paisible. Sa dirigeante actuelle est la Reine Lysandre d'Arly, et sa capitale est Ferrance, un important port commercial qui reçoit les navires en provenance de l'Océan Pélurique. Elle est donc la porte d'entrée vers toutes les Terres d'Osgild.

Les pages suivantes présentent par ordre alphabétique les principales villes et principaux territoires de la Principauté.

Autour d'Arly

Les nations voisines de la Principauté sont :

- Le comté du Ponant, au Nord-Ouest
- Les Marches du Piémont, à l'Est
- La cité-état naine de Kaerimbor, au Sud, qui est rattaché à la principauté tout en conservant une certaine autonomie
- Le Royaume Elfe de Hautesylve, au Nord-Est
- La Cité libre de Port-Sable, au Sud-Ouest, qui est surnommée «la Cité des Contrebandiers»
- Enfin, le Désert des Morteroches et le Désert de Tanith constituent deux vastes régions sauvages frontalières, au Nord et au Sud.





Principauté d'Arly



Lecture du Blason :

De gueule au cerf élané de sable, au chef de sable portant une couronne d'argent accosté de deux étoiles du même, qui est de la principauté d'Arly



Symbolique :

Le cerf est l'emblème d'Arly, il représente la vigueur et la fierté de la nation. La couronne symbolise le sang des Souverains d'Osgild, qui coule encore aujourd'hui dans les veines du Monarque d'Arly. Enfin, les deux étoiles figurent les deux nations signataires du traité de Monastir, et la nouvelle ère de paix qui s'est ouverte lors ce pacte. Elles possèdent six branches, pour les six peuples représentés lors de la signature du traité : humains, elfes, nains, halfelins, gnomes et centaures.

Repères historiques

-600 environ : Effondrement de l'Empire d'Osgild et début de l'Âge sombre - Les villes de la région deviennent des cités-états s'affrontant dans des guerres sans fin. Deux secteurs sont un peu moins instables que les autres : les alentours de l'antique ville de Ferrance où siègent les Ducs d'Arly, et la cité de Royastir, sur le fleuve Anduin.

Dans le reste de la région, c'est une ère de violences entre cités-états, tribus retournées à l'état sauvage et bandits autoproclamés barons.

-293 : Fondation de la Principauté d'Arly - Le duc Mérovée d'Arly se proclame prince de sang Osgildien. Il fonde la principauté et déclare qu'il lui revient de conquérir la région.

De -290 à -215 : Guerre des soixante-quinze ans - La principauté d'Arly et le Royaume de Royastir s'affrontent dans

une guerre sanglante. Arly parvient à rallier plusieurs villes à sa cause, par la négociation ou les armes, et la guerre se termine sur la défaite de Royastir.

La cité s'effondre, une partie de son territoire rejoint la principauté, et les alentours de la capitale sont recouverts par la forêt de Hautesylve en moins de deux mois. Les elfes chassent les derniers habitants de Royastir, qui se disséminent dans la région.

De -187 à -149 : Règne du Cruel - Charles-Hugues d'Arly, dit le Cruel, prend le pouvoir en faisant assassiner les autres prétendants au trône. Il fait d'énormes dons aux églises de Solar, Orbis, Céres et Guardal, qui l'autorisent en contrepartie à prendre le titre de Roi.

Il sera assassiné à son tour après un règne tyrannique, et le nouveau souverain gardera le titre de Roi.

De -91 à -33 : Les Troubles - L'intérieur de la principauté se stabilise mais les tensions avec les nations voisines se multiplient.

De -33 à 0 : Guerre des Fomoriens - Alors qu'une guerre est sur le point d'éclater entre Arly et le Piémont, de gigantesques armées venues d'Outreterre en profitent pour envahir la région. Menées par des fomoriens et des tyrans cérébraux, elles sont composées d'orques, de gobelins, de tentacthuliens et de troglodytes. Les peuples libres doivent s'allier pour contrer la menace, et plus de 30 ans sont nécessaires pour renvoyer les envahisseurs sous terre.

An 0 : Traité de Monastir - Arly et le Piémont signent un ambitieux traité de paix, aux côtés de délégations d'Hautesylve, Kaerimbor et de plusieurs cités-états naines. Fin de l'Âge sombre.

Armorial d'Arly



Cité de Ferrance



Duché de Benastir



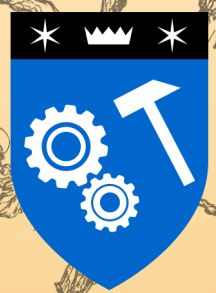
Comté de Valastir



Royaume de Kaerimbor



Duché de Forterive



Contrée de Wyks



Comté de Fourche



Baronnie de Aigues-Sages



Pays de Myrlune



Cité de Fort-Colline



Baronnie de Clairval



Domaine de Gravaël

Le Monastère de

Kazan-Chan

La forteresse d'Abu-Kazan est surplombée d'un éperon rocheux de près de 70 mètres de haut, et sur ce rocher est bâti le Monastère de Kazan-Chan.

Il s'agit du siège des moines de Kazan-Chan, dont la plupart vénèrent la déesse Sélène. Aucun escalier ni aucun tunnel ne mène à ce monastère. Le ravitaillement et les voyageurs y sont hissés par une nacelle suspendue dans le vide. Les moines, quant à eux, escaladent la roche, et on dit que certains peuvent courir à la verticale le long de la falaise...

Abu-Kazan

- Population : 1250 habitants (nains)
- Dirigeant : Brylmera de la Forge (Gardiennne des sceaux, naine)

Abu-Kazan est une forteresse naine bâtie au nord des Monts Argentés, sous l'autorité de la cité-état de Kaerimbor.

Elle abrite une communauté de moines-guerriers vénérant Sélène, déesse de la Paix et de la Liberté, autour desquels gravitent rumeurs et légendes : ces moines n'auraient pas besoin de boire ni de manger, ils seraient capables de voler, de briser des murs de pierre à main nues...

La forteresse d'Abu-Kazan garde la porte occidentale de la cité de Kaerimbor : sous une arche de pierre de plus de 40 mètres de haut, deux immenses portes en métal sculpté peuvent bloquer l'entrée vers la passe d'Abu-Kazan. Autrefois régulièrement fermées, on dit qu'elle restent ouvertes depuis près de 300 ans : depuis la signature du Traité de Monastir.

Aigues-Sages

- Population : 950 habitants (humains et elfes)
- Dirigeant : Yvon d'Astréïs (Baron, humain)

Ce village est aussi appelé par son nom elfe : Merlith. Il s'agit d'un petit bourg installé en bord du ruisseau Milune et du fleuve Anduin, qui vit de l'accueil des nombreuses caravanes sur la route de Ferrance à Port-Libre.

Le baron Yvon d'Astréïs est un colosse moustachu qui aime la fête et la ripaille. Il fait venir des cuisiniers de toute la principauté, et même des marches, pour organiser de gigantesque festins auxquels tous les bourgeoises de la ville sont conviés.

Castel-Merlith, le château du baron, enjambe la route et la Milune et possède une tour particulièrement haute. Les marchands et voyageurs peuvent y monter pour quelques pièces d'argent afin d'admirer la vue sur le val.

Benastir

- Population : 26 000 habitants (Tous les peuples y sont représentés même si les humains sont les plus nombreux)
- Dirigeants : Olgraf de Nordegrem (Duc, humain) et Ferdinand Ludovico (Doge, humain)

Benastir partage de nombreux points communs avec Monastir, sa rivale et sœur jumelle des Marches du Piémont. Si Monastir signifie «Cité du Monastère» car elle fut fondée par un ordre monastique, Benastir signifie «Cité Bénie» : elle abrite des temples de presque toutes les religions connues et présente la plus grande concentration de prêtre des Terres d'Osgild.

Benastir est bâtie à flanc de colline, à la croisée de routes commerciales et de voie fluviales, ce qui en fait un important centre marchand. C'est aussi une cité très arborée, dans laquelle les parcs sont encore plus nombreux que les temples.

Le duc Olgraf de Nordegrem est un homme pieux et austère, en désaccord régulier avec le doge Ludovico. Ce dernier, élu par les représentants de la bourgeoisie, est au contraire un homme extravagant et farfelu, amoureux des arts du spectacle.



Aigues-Sages

- | | | |
|-------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Castel-Merlith | 5. Auberge «La chope de Merlith» | 9. Temple de Périndé |
| 2. Hotel de Ville | 6. Auberge «Chez Babelombildur» | 10. Guilde des charpentiers |
| 3. Bac et tour de garde | 7. Temple de Guardal | 11. Quartier des échoppes |
| 4. Ports | 8. Temple de Cérés | 12. Marchés couverts |





← Vue de Benastir

Les quartiers marchands de Benastir sont construits en bord de fleuve, on peut y trouver des marchés et de échoppes ouvertes à toute heure. Plus haut, sur les flanc de la colline, se trouvent les quartiers d'habitation et la plupart des temples. Le point le plus haut de la cité est occupé par le palais ducal et le temple de Solar, dieu de la lumière et du savoir.

Bois d'Astréis & Bois Dormant

La grande forêt située au cœur de la principauté d'Arly est coupée en deux par la rivière Irénie, qui prend sa source dans les monts vierges et se jette dans le fleuve Anduin non loin de Ferrance. Les deux moitiés sont très différentes, mais toutes deux ont souffert des sécheresses et inondations qui alternent depuis plusieurs années...

Au nord du cours d'eau, la forêt est appelée Bois Dormant. Elle est relativement calme et est peuplée de villages humains, elfes et centaures, ainsi qu'une petite cité où les trois peuples cohabitent avec sérénité : Myrlune (cf. Myrlune p.22).

En revanche, au sud, le Bois d'Astréis est une forêt primordiale encore très sauvage. Les bords de l'Irénie ainsi que la lisère du bois sont sûrs, mais son cœur constitue une zone obscure à la réputation sulfureuse. On parle de kobolds, de lutins et de fées, mais aussi de créatures monstrueuses et d'insectes géants qui hantent d'antiques ruines recouvertes par la sylvie...

Le Bois d'Astréis est aussi le lieu d'apparition de Roncecroc, un dragon noir qui sema la terreur dans la région une douzaine d'années plus tôt. Il dévora de nombreux habitants de Myrlune jusqu'à Valastir, et massacra même le Prince Laurelith - demi-elfe époux de la Reine Lysandre - ainsi que leur fille Luthielle. Folle de rage, Lysandre prit la tête d'une longue

traque qui permit d'abattre le dragon, et décapita elle-même le reptile près du Fort de Rampart. Le crâne du monstre orne désormais la salle du trône, dans le château royal de Ferrance.

Bois de Muir

Cette grande forêt s'étend de Ferrance jusqu'aux premiers contreforts des Monts Argentés. Sa moitié Nord est assez paisible, les villages humains et centaures sont nombreux, et la zone est très patrouillée.

Mais sa moitié sud, à l'inverse, est dense et inhospitalière. On raconte que les arbres sont noirs et tordus ; les rivières acides ; la faune agressive, comme si la forêt elle-même repoussait les humains : tous les colons ayant voulu s'installer ici ont fini par jeter l'éponge et repartir vers le nord.

Des bandes de kobolds ou de gnolls venues du sud s'installent souvent dans les ruines de ces hameaux, et l'armée royale est obligée d'organiser des expéditions régulières pour les repousser vers le désert.

Au fil de l'histoire, les Bois de Muir ont été le territoire de plusieurs dragons maléfiques. Le dragon noir Thanatomordelis, le dragon vert Antipyrrhus, ou le dragon bleu Akustravalax 1er ont ainsi tenté de conquérir la région depuis les Bois de Muir. Mais de vaillants aventuriers ont réussi à chaque fois à faire échouer leurs plans.

Bois de Myrviel

Les Bois de Myrviel occupent la quasi-totalité de la Baronnie de Clairval, qui marque elle-même la frontière Nord de la Principauté d'Arly. Il s'agit d'une zone encore très sauvage mais relativement paisible : on parle de gobelins, de kobolds ou de licornes qui habiteraient les bois, mais aucune de ces rumeurs n'est vérifiée.

Le bois est habitée par moins de 500 personnes (pour la plupart des humains). Beaucoup de ces habitants sont des rustres, racistes et coupés de la civilisation, mais Clairval constitue une notable exception.

Quelques sentiers traversent les bois, dont les deux plus importants sont la grand'route de Wyks à Clairval, et une piste reliant les deux chaînes de montagnes d'Est en Ouest.

Il y a plusieurs siècles, la forêt était traversée par la frontière entre un royaume elfe et un royaume nain, et a été témoin aussi bien de guerres que d'échanges fraternels entre ces deux peuples. Une légende en particulier raconte qu'elfes et nains ont du s'allier pour vaincre Néfermandias, un puissant dragon blanc qui ravageait la région.

En cherchant bien au plus profond des bois, on trouve encore des traces de cette

époque antique : ruines de villages, bornes-frontières, restes de champs de batailles...

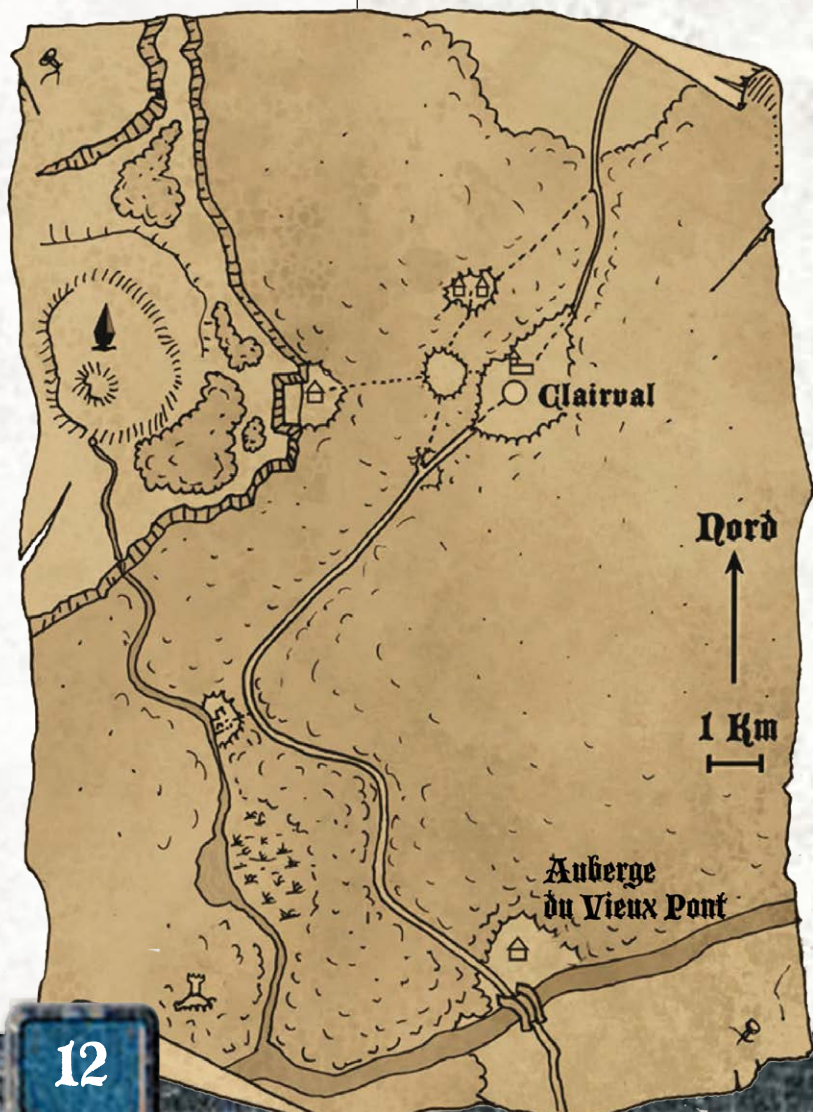
À la lisière sud de la Forêt se trouve l'Auberge du vieux Pont. C'est une étape bien connue des marchands et voyageurs sur la route de Wyks à Clairval. Elle tire son nom d'un antique pont qui enjambe l'Irénie et qui est réputé avoir été bâti il y a des siècles par une compagnie d'ingénieurs nains.

L'Auberge se transmet de génération en génération dans la famille Wesson : Anders, l'actuel aubergiste, et sa femme Anna, aiment accueillir des voyageurs venus de loin et échanger des nouvelles du monde.

On croise de tout à l'Auberge du Vieux Pont : marchands, voyageurs, chasseurs, forestiers elfes, et même des représentants d'une paisible tribu gobeline vivant dans l'ouest des bois de Myrviel.

↓ Carte du sud des

Bois de Myrviel



Bonbourg

- Population : 330 habitants (gnomes et halfelins)
- Dirigeante : Albertine BiblumdenPlick (bourgmestre, gnome)

Bonbourg est un petit village troglodyte bâti à la confluence de l'Uaz et du Muirdon, et habité par des gnomes et des halfelins. L'ambiance y est aussi douce que dans la bien-connue ville halfeline de Fonsac (cf. Fonsac, p.15).

Ces deux bourgades sont d'ailleurs d'éternelles partenaires et rivales : les deux cités s'affrontent tous les quatre ans lors des jeux gnomimpiques, un grand tournoi aux multiples disciplines. On y trouve aussi bien des épreuves de course ou de lutte que d'horlogerie ou de cuisine, et tout l'évènement n'est qu'un prétexte pour multiplier les repas, banquets, dégustations, festins, et autres découvertes des vins et tabacs locaux.

La bourgmestre, Albertine BiblumdenPlick est très grande pour une gnome : elle dépasse tout le village d'une tête. C'est une horlogère de grand talent (Quintuple championne en titre des épreuves du "100 mètres horlogerie" et du quadriathlon "horlogerie - ingénierie - tir à l'arbalète - cuisson de la saucisse au vin blanc" !)

Clairval

- Population : 168 habitants (165 humains, 2 gnomes et 1 demi-elfe).
- Dirigeant : Arnis de HautePierre (Baron, humain) et Archibald Carillon (bourgmestre, humain)

Malgré sa petite taille, le village de Clairval est le centre économique de la baronnie. Il s'agit d'une trentaine de petites maisons, entourées d'une haute palissade de rondins. Deux portes ouvrent au Nord et au Sud, chacune surmontée d'un poste d'observation.

Le village est bâti au milieu d'une clairière de plusieurs kilomètres de large, dont la surface est occupée par de nombreux champs, vergers et pâturages. Les villageois vivent de ces cultures et de l'élevage, mais aussi de la chasse et du bûcheronnage. On trouve d'ailleurs une dizaine de camps de chasse et de bivouacs de bûcherons à travers les bois de Myrviel, et presque tous commercent avec Clairval.

Le Baron Arnis de HautePierre vit dans son château, non loin du village. C'est un ancien aventurier qui a accumulé des trophées fabuleux ainsi qu'un grand nombre d'ouvrages sur des sujets très divers. On raconte qu'ils reçoivent parfois des érudits d'Arly et du Piémont, venus consulter sa bibliothèque.

Une ancienne carrière située à quelques kilomètres à l'Ouest a longtemps employé les hommes du village, mais son exploitation a été stoppée il y a quelques années. Les marchands sont plus rares depuis que la carrière a fermé, mais plusieurs caravanes font tout de même la route depuis Wyks chaque année, et certaines poursuivent au nord, jusqu'à Vireux.

Comptoir du Pic du Tonnerre

- Population : 350 habitants (pour la plupart nains, mais d'autres peuples sont aussi représentés.).
- Dirigeant : Sarûun (mage, nain)

Dans les kilomètres de cavernes creusées sous les montagnes à l'Ouest de Clairval (cf. Monts Vierges, p.22) est installé un comptoir nain. Bâti sous le Pic du Tonnerre, c'est une petite ville aménagée dans une immense caverne, qui était autrefois la capitale d'un royaume minotaure. On y



← Clairval et ses environs

L'Auberge du Gnome rugissant

L'unique auberge et taverne de Clairval est tenue par un couple de gnomes, seuls non-humains du village. La bâtisse a connu des jours meilleurs mais les prix sont raisonnables et l'ambiance y est très chaleureuse.

Le Château du Baron de Clairval

Ce château est de petite taille mais est bien fortifié : il est entouré d'épais murs de pierre et de douves remplies d'eau.

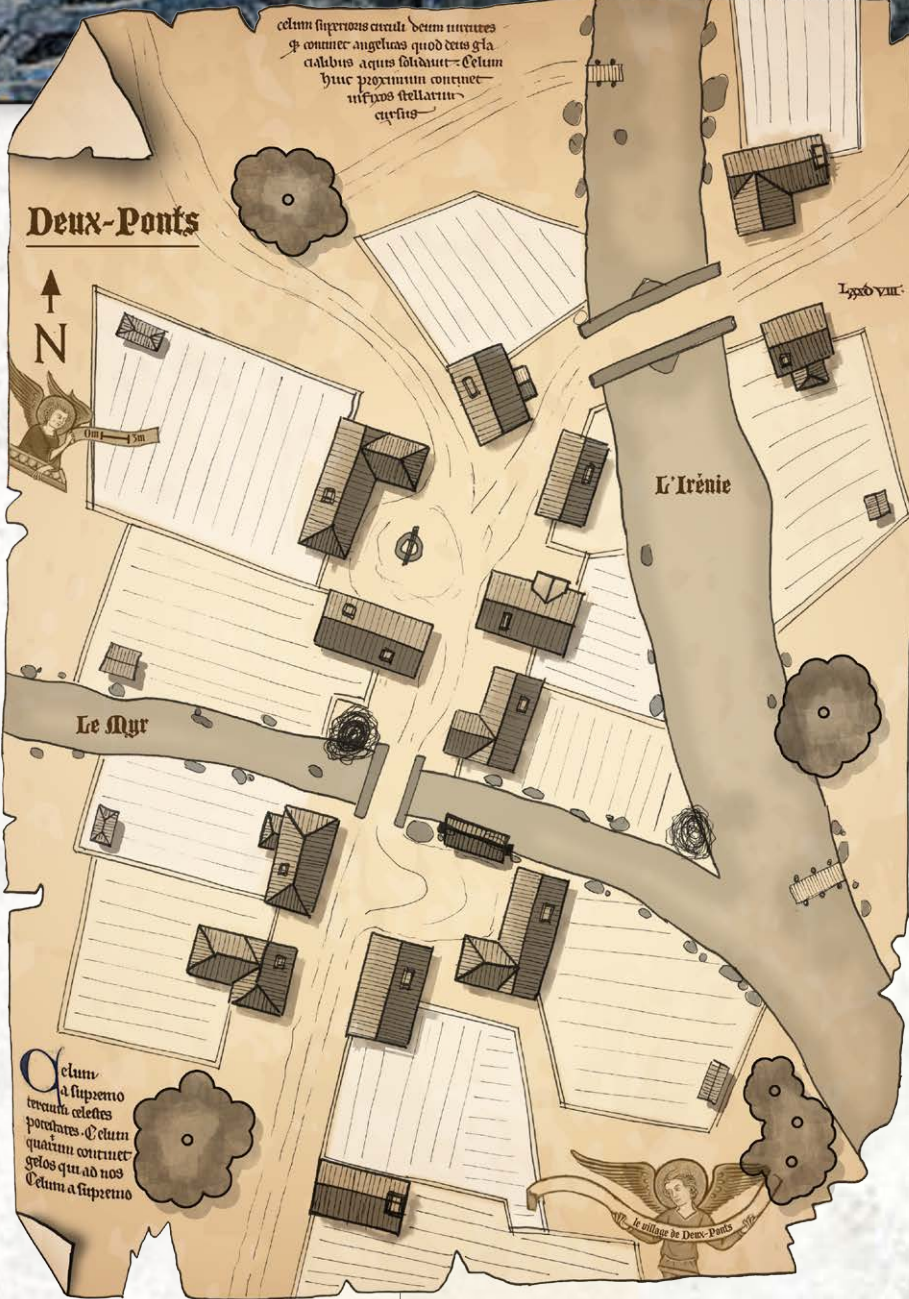
Il comprend une cour permettant d'accueillir tous le village en cas d'urgence, une écurie, une bâtisse principale et une tour. Le Baron y vit seul avec deux serviteurs, et la garnison comporte une douzaine de gardes.

trouve pierres précieuses, minerais rares, armes naines, objets interdits... Certaines échoppes sont d'ailleurs tenues par des hobgobelins ou des duergars.

C'est aussi le point de départ d'un gigantesque labyrinthe de cavernes, qu'on dit relié à de nombreuses routes souterraines débouchant aux quatre coins de la région. On raconte même qu'il s'agit d'une porte d'entrée vers l'Outreterre, ce monde souterrain aussi vaste que la surface et abritant des peuples sanguinaires...

Les nains du Pic du Tonnerre commerceraient donc aussi bien avec les marchands de la surface qu'avec les représentants des peuples des profondeurs. La ville est sur le territoire d'Arly, mais il est de notoriété publique qu'aucune loi ne s'y applique exceptée celle de Sarûun : «Aucun conflit armé au Comptoir du Pic du Tonnerre». En cas d'infraction, la sanction du mage est prête et souvent mortelle.

Le comptoir lui-même est réputé sûr et les voyageurs peuvent y faire étape et y commercer en toute sécurité. Mais ceux qui quittent les tunnels balisés et s'enfoncent sous terre pour explorer le labyrinthe le font à leurs risques et périls...



L'Auberge du Mouton Bleu

Minuscule auberge dans le minuscule village de Deux-Ponts, cet arrêt est apprécié des marchands longeant la grand'route de Wyks à Clairval.

L'aubergiste est un vieil elfe nommé Haëldion, ce qui pose parfois des problèmes. Mais les véritables conflits sont rares et la qualité de l'accueil adoucit même les voyageurs les plus xénophobes.

Deux-ponts

- Population : 52 habitants (humains et elfes).
- Dirigeant : Rurik (maire, humain)

Deux-ponts est un hameau d'une cinquantaine d'habitants sur la route de Wyks à Clairval. Construit tout en long, il a la particularité d'enjambrer deux cours d'eau : l'Irénie et un de ses ruisseaux affluents, le Myr.

Deux-ponts marque la frontière entre la Contrée de Wyks et la Baronnie de Clairval, et ne compte que trois échoppes : une boulangerie, le comptoir d'un charpentier, et une minuscule auberge. Les autres habitants vivent de la culture des champs environnants

Faucongris

- Population : 45 moines et 130 habitants (essentiellement humains)
- Dirigeant : Frère Rubur (Frère-supérieur, humain)

Faucongris a été fondé il y a plus de deux siècles par une communauté de moines de Trennër, dieu du temps et des ancêtres. Ils y vivent retirés du monde, prient, méditent, et étudient des textes anciens. Autour du monastère s'est développé un petit village de paysans, qui les aident à cultiver la terre.

Le monastère possède une bibliothèque assez impressionnante, mais dont la plupart des ouvrages ne sont pas lisibles par le commun des mortels. Ils sont rédigés dans des langues antiques et oubliées, et une dizaine de moines linguistes ont pour tâche de les traduire.

L'autre particularité du lieu serait, d'après la rumeur, les vastes catacombes sur lesquelles a été bâti le monastère. Ces dernières auraient plus de mille ans et certains des moines seraient chargés de les explorer...

Ferrance

- Population : 110 000 habitants (Tous les peuples y sont représentés même si les humains sont les plus nombreux)
- Dirigeants : Lysandre d'Arly (Reine, humaine) et James de Ferrance (Maire, demi-elfe)

Ferrance, capitale de la Principauté d'Arly, recouvre cinq collines au pied desquelles le glorieux fleuve Anduin se jette dans l'océan.

À la fois grand port commercial, centralité militaire et cité des arts et de la culture, Ferrance présente plusieurs facettes. Le sommet des collines accueille des palais raffinés et de sublimes jardins dans lesquels se prélassent les plus aisés ; tandis que leur pied est couvert d'une masse grouillante d'entrepôts, de quais, d'ateliers et de quartiers d'habitations dans lesquels vivent et travaillent la majorité de la population.

On estime à 110 000 le nombre d'habitants à Ferrance - tous peuples confondus - ce qui en fait la plus grande ville des Terres d'Osgild et donc, pour beaucoup, du monde connu. Cette vaste cité est un monde en soi et certains de ses citoyens y naissent, vivent et meurent sans jamais en avoir franchi les portes. Auberges, commerces et tavernes sont légions, pour tous les goûts et pour toutes les bourses. Ferrance est un centre urbain qui ne dort jamais.

La Reine Lysandre y siège depuis le Palais Royal. La Reine elle-même a lancé des



travaux de modernisation de ce palais : les meilleurs architectes d'Arly et du Piémont ont été conviés, et ont réussi à bâtir une merveille dont mêmes les elfes louent la grâce et la beauté.

La reine était à l'époque reconnue comme une souveraine éclairée et juste. Mais depuis la perte de son époux et de sa fille (cf. Bois d'Astréïs, p.11) elle n'est plus la même : sa santé physique et mentale décline, et on la dit aujourd'hui très faible.

Fondsac

- Population : 420 habitants (pour la plupart halfelins, avec quelques gnomes et de rares nains)
- Dirigeant : Gérontius Trandebouc (maire, halfelin)

Fondsac est une petite bourgade sympathique bâtie dans les collines d'Astréïs, non loin de la forêt du même nom. D'après les histoires, les halfelins habitent à Fondsac depuis des siècles, et ont été rejoint ces dernières décennies par quelques représentants des peuples gnomes et nain.

Il fait bon vivre à Fondsac : les collines sont verdoyantes, l'air est doux, les habitants sont chaleureux, et le sens de l'hospitalité est sans pareil ! Seul détail gênant, aucun bâtiment n'est pensé pour accueillir des habitants de plus de 1m20 de haut...

Fort-Boueux (Chantier)

Ces dernières années, le nord des bois de Myrviel a connu plusieurs périodes de sécheresses. Afin de se protéger de maraudeurs orques venus du nord à travers les marais asséchés (cf. Marais de Bourbevioux, p.21) la principauté a entamé la construction d'un fort, au nord de Clairval et de Vireux.

Le chantier prendra encore plusieurs années, et des caravanes d'ouvriers venus de Wyks, de Fort Colline ou comptoir du Pic du Tonnerre traversent régulièrement la région pour rejoindre le site de construction.

← Vue de Ferrance

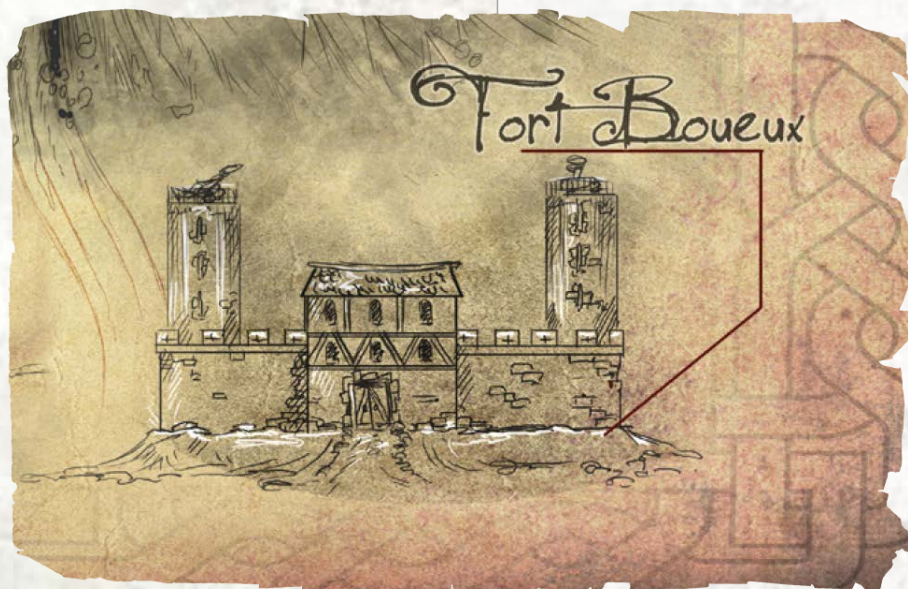
La colline la plus à l'ouest de Ferrance, qui tire vers l'éperon rocheux surplombant l'Océan, est nommée le Quirinal. Elle supporte plusieurs institutions et lieux majeurs de la cité, dont le Palais Royal. Les remparts de ce dernier ont été remplacés il y a une vingtaine d'années par de nouveaux jardins et de nouvelles ailes dédiées aux arts.

Dans le Hall aux Cerfs, l'entrée la plus prestigieuse du palais, le visiteur peut découvrir les portraits et trophées de tous les précédents souverains d'Arly. L'un de ces chefs-d'oeuvre est le fameux "Triptyque Régalien" peint par le Macromuopo, célèbre artiste originaire du Piémont. La Reine Lysandre y est coiffée de bois de cerf fleuris symbolisant la vigueur de la nation, et est représentée dans ses trois fonctions régaliennes : Gardienne de la Justice, Souveraine, et Cheffe de Guerre.

Vue de

Fort-Boueux ↓

Tel qu'il sera lorsque la construction sera terminée



La Duchesse

et la Maire

La Duchesse et la maire de Forterive sont cousines, et on les dit aussi douées l'une que l'autre pour les intrigues. Elles sont au coeur d'un vaste jeu d'influences mené par les hautes familles de la cité. Les familles s'échangent des services ou se font la guerre au gré des alliances ; elles se battent pour la richesse, les terres ou pour les faveurs de la cour royale... Et ce petit jeu a des ramifications jusqu'à Benastir ou Gravaël.

Fort-Colline

- Population : 1 500 habitants (en majorité nains, et quelques humains)
- Dirigeant : Thorinn Mâchefer du clan du Bouclier (Meister, nain)

Fort Colline n'est plus à proprement parler un fort depuis plusieurs siècles, mais cette petite cité occupe l'emplacement d'un antique fort nain, dont seules les murailles et quelques rares bâtiments existent encore.

Sous les collines au pied desquelles est bâtie la ville, les nains exploitent de vastes mines de métaux, tandis que la population humaine cultive les terres environnantes. Entre ces deux peuples, la cohabitation se passe bien et les conflits sont plutôt rares.

Fort Colline est un lieu stratégique pour la principauté : il s'agit non-seulement de l'une des plus grandes sources de métaux du territoire, mais ses habitants nains reçoivent tous une formation militaire leur permettant d'être déployés sur le front en cas de guerre.

Fort-Gabelle

- Garnison : 150 soldats (humains)
- Dirigeant : Amos Kadhmor (Commandant, humain)

Cette petite forteresse est bâtie sur un promontoire rocheux surplombant d'un côté la route de Ferrance à Port-Libre, et de l'autre la côte Pélurique.

Plusieurs missions lui sont confiées : surveiller la frontière avec Port-Sable, prélever les taxes sur les marchandises et surtout sur le sel, et empêcher les contrebandiers d'œuvrer dans les environs.

Le paysage tout autour étant plat et composé de marais-salants à perte de vue, les tours d'observations du fort peuvent surveiller la région sur des kilomètres. Il est réputé inutile d'espérer passer la frontière ici sans se faire repérer, ce qui n'empêche pas de multiples tentatives chaque semaine. On appelle pas Port-Sable «La Cité des contrebandiers» sans raisons !

Forterive

- Population : 21 000 habitants (en majorité humains)
- Dirigeantes : Firmine de la Chesnaie de Forterive (Duchesse, humaine) et Véronica dé Dellassica (maire, demi-elfe)

Forterive est une grande cité fluviale, marquant la frontière entre la Principauté d'Arly et le Royaume des Marches du Piémont, à l'Est.

Traversée par la chaussée des anciens et sise à la confluence des rivières Livenza et Cinqcerf, elle fait face à sa cité-soeur Rivegrande, bâtie en territoire du Piémont.

Les deux villes sont un lieu privilégié pour les échanges entre les deux Royaumes : le commerce y est florissant, et deux consulats sont édifiés sur l'île au centre du fleuve. Entre les deux, une réplique du monument à la paix de Monastir a été érigé : dos à dos, deux chevaliers de pierre semblent prêts à se défendre contre le reste du monde.

Le Domaine voisin de Gravaël n'est pas non-plus étranger à la prospérité de Forterive, et les jeux d'influence pour son contrôle s'opèrent ici-aussi.

Plan en construction

Forterive

Rivegrande



Principauté
d'Arly



Marches
du Piémont



Plan en construction

L'Ermitage

d'Harlan

Sur l'un des pics rocheux surplombant Goruz-Kal, au sommet d'un interminable escalier de pierre, est bâti l'Ermitage d'Harlan. Il s'agit d'un monastère en partie troglodyte, qui aurait été creusé il y a des siècles par une figure de la région : Saint Harlan.

L'Ermitage se compose de salles de prières, de cellules et de diverses terrasses réparties sur trois niveaux, ainsi que d'une bibliothèque et d'un atelier de copiste.

Fourche

- Population : 1 700 (majoritairement humains, et quelques foyers nains, halfelins et elfes)
- Dirigeant : Faren Markelais (Comte, humain)

Fourche marque la frontière entre la Principauté d'Arly et le Comté de Ponant. Malheureusement, les relations entre ces deux nations sont entachées d'incidents réguliers. Cette ville, qui aurait pu être un lieu d'échanges commerciaux et culturels privilégiés, est donc plutôt un bourg fortifié abritant une importante garnison.

Fourche est construite le long de le Fleuve Nentir, et est séparée en deux quartiers par une falaise. Au sud, on trouve ce qu'on appelle localement Hauteville, dans lequel sont installés la plupart des institutions. Au nord, au pied du dénivelé, on trouve Basseville, aux constructions plus récentes mais plus modestes. En cas de menaces sérieuses, la population se retranche à Hauteville, car l'à-pic et la muraille cernent entièrement ce quartier, lui conférant une excellente défense.

Un fort est bâti sur la muraille sud. Ce vieux château trône au sommet d'une colline escarpée dominant le bourg. Il est le siège du Comte, et accueille la garnison frontalière.

Goruz-Kal

- Garnison : 200 soldats (nains)
- Dirigeant : Ğiromlick PorteFracas (Meister, nain)

Goruz-Kal est une impressionnante forteresse naine couverte d'un dôme de pierre maçonnée. Elle a été abandonnée voilà deux siècles mais est encore parfaitement conservée. À son pied, un bourg du même nom a été construit, qui constitue une enclave des nains de Kaerimbor et non pas un territoire de la principauté.

Les soldats nains qui vivent dans le bourg exploitent les carrières environnantes et ont pour tâche de réparer la moindre faille dans les murailles ou le dôme de l'ancienne forteresse.

Aucune archive ne mentionne la cause de la chute du fort, mais cette étrange mission assignée aux nains fait courir bien des bruits dans la région. On dit qu'ils protègent un fabuleux trésor, ou au contraire, qu'ayant creusé trop profondément, ils ont réveillé un mal ancien qu'ils tentent aujourd'hui de contenir à l'intérieur de l'enceinte...

Gravaël

Au cœur des collines de la Pacherie, étendue quasi-sauvage au Sud-Est de la principauté, se trouve le Domaine de Gravaël. Il s'agit d'un minuscule canton d'une vingtaine de kilomètres de diamètres, entouré d'une muraille qui le protège des dangers des alentours.

Il se compose de Gravaël, la petite cité centrale qui lui a donné son nom, et d'une quinzaine de villages et hameaux répartis un peu partout dans les collines.

Le domaine a tout d'un pays de cocagne : le climat est doux et chaleureux, la faune et la flore sont calmes et les récoltes y sont abondantes. De ce fait, les habitants jouissent d'une tranquillité et d'une prospérité peu commune dans les Terres d'Osgild.

On attribue cette opulence aux bienfaits d'une sainte dont le tombeau est au centre du domaine : Sainte-Andromède. L'Abbaye de Sainte-Andromède administre

le domaine avec une certaine autonomie, même si ce dernier reste officiellement en territoire de la principauté.

Tout est réuni à Gravaël pour des jeux d'influence : on parle de luttes économiques, politiques et religieuses pour le contrôle du domaine et de ses richesses...

Kaer-Kromm

Au Nord-Est des Bois de Muir, sur le plateau de Calkriss, se trouvent d'étranges ruines à demi-enterrées. La coutume attribue au lieu un nom nain : Kaer-Kromm, mais cela ne semble pas être une architecture naine.

Des érudits venus d'Arly, du Piémont ou de Kaerimbor étudient ces vestiges, mais on dit qu'une bonne partie des pierres a été réutilisée il y a des siècles pour bâtir Aigues-sages et Valastir, ce qui n'aide pas à identifier leur origine. À ce jour, le mystère reste entier.

Le Domaine

de Gravaël ↓



Kaerimbor

- Population : 53 000 habitants (essentiellement nains, et quelques gnomes)
- Dirigeants : Ragar du clan du Temple (Roi, nain), Aklaar du Clan du Temple (Prince Régent, nain) et Okram JusteLame (Vieilleur du roi, nain)

Kaerimbor est une cité-état naine, rattachée à la principauté d'Arly mais jouissant d'une certaine autonomie : le Roi de Kaerimbor a toute autorité sur les Monts Argentés tant qu'il respecte la constitution d'Arly. De plus, les deux nations ont une relation commerciale et militaire privilégiée :

les compétences d'artisans et d'ingénieurs des nains profitent à Arly avant d'être partagées aux autres royaumes ; et les deux armées se doivent assistance en cas de guerre.

Prospère et influente, Kaerimbor est réputée imprenable. Pour y accéder, il faut passer les portes massives d'Abu-Kazan puis gravir une longue route sinueuse avant d'atteindre les impressionnants remparts de la ville, au pied desquels il semble impossible de dresser un siège.

La Chaussée des Anciens, antique route prétendument bâtie par une union des elfes et des nains, commence au pied des Portes Orientales de Kaerimbor (cf. Chaussées des Anciens, p.31)

Vue de Kaerimbor →

Construite à flanc de montagne, la cité naine est composée d'une succession ascendante de plateaux qui culminent jusqu'à l'estrade régaliennne et le château royal.

La cité s'étend aussi sous plusieurs niveaux sous terre, le château royal est creusé dans la montagne, et d'anciennes galeries minières ont été réaménagées en quartiers troglodytes. La plus grande partie de la cité est ainsi dissimulée au regard.



Manslag

- Population : 500 habitants et 250 soldats (de tous les peuples)
- Dirigeant : Fernandico d'Espazzio (Commandeur, humain)

Manslag est une petite ville frontalière, sur la route de Xélyls à Forterive. Ce n'est pas un lieu très remarquable : Manslag est une ville-garnison qui abrite à parts égales des soldats de la Principauté, des mercenaires en déshérence et des prostituées en bout de course.

C'est un endroit lugubre et mal famé où finissent les parias, ceux qui se sont fait expulser de la bourgeoise Forterive et qui n'ont pas réussi à se faire une place à Xélyls.

Située en rase campagne, Manslag est souvent inondée par les crues de la rivière Koram et presque toujours boueuse.

Fernandico d'Espazzio, commandeur de la garnison, est originaire des marches. Il dirige la ville avec mollesse et désintérêt - à l'image de ses soldats. On raconte qu'il ferme les yeux sur de nombreux petits trafics, voire qu'il est à l'origine de certains d'entre eux.

Marais de Bourbe-Vieux

Les marais de Bourbe-Vieux forment en temps normal une frontière naturelle, protégeant la principauté d'Arly et surtout la Baronnie de Clairval des incursions barbares venues du Désert des Morteroches. Il s'agit d'une grande lande marécageuse peu explorée par les humains. La zone est difficilement praticable et la faune y est sauvage et dangereuse.

Mais depuis quelques années, les sécheresses se sont multipliées dans la région, et il n'est pas rare que les marécages s'assèchent, devenant bien plus faciles à traverser. Quelques bandes d'orques en ont profité pour s'enfoncer dans les bois de Myrviel, mais il ont heureusement été repérés et stoppés avant d'avoir fait trop de dégâts.

Les marais de Bourbe-Vieux sont aussi réputé cacher sorcières, dragons, hommes-poissons et autres monstres cachant de fabuleux trésors...

Merlith

Merlith est le nom elfe de la petite bourgade d'Aigues-Sages (cf. Aigues-Sages, p.10)

Monts Argentés

Cette chaîne de courtes montagnes constitue la frontière Sud de la Principauté. Elle appartient au territoire d'Arly, tout en



étant sous l'autorité de la Cité-État naine de Kaerimbor.

Autrefois, les montagnes étaient peuplées de monstres de pierres et de dangereuses tribus orques, mais elles sont aujourd'hui beaucoup plus calmes. Quelques clans de géants vivent encore dans les cavernes et les neiges éternelles : les conflits avec les nains sont spectaculaires mais heureusement assez rares.

Le véritable péril dans les Monts Argentés est le grand nombre de gnolls et de hyènes remontant du sud à la recherche de villages à piller. Dans les vallées, le moindre petit hameau est bien fortifié, mais les villages de la plaine au nord sont moins bien protégés. Les patrouilles naines et humaines sont donc nombreuses pour intercepter les bandes de Gnolls avant leurs méfaits.

Monts Griseux

Les Monts Griseux marquent la frontière Est de la baronnie de Clairval. Sur la papier, la Principauté d'Arly règne sur la partie sud de cette longue chaîne de montagnes, mais la zone reste très sauvage : seuls de rares villages humains ou elfes y sont bâtis.

L'armée d'Arly et les elfes de Hautesylve patrouillent la région pour empêcher les orques des Morteroches de traverser les montagnes. Quelques tribus orques ou kobolds natives des environs sont tolérées tant qu'elles restent pacifiques. Elle vivent pour la plupart en autarcie, et les échanges culturels ou commerciaux sont rares.

Plus au nord, les Monts Griseux deviennent encore plus sauvages et mortels : les montagnes grouillent de barbares ogres, géants, orques et autres monstres sanguinaires.

↑ Blason de Kaerimbor
et des Monts Argentés

L'Auberge de la Plume

Cette auberge cossue et confortable est située à Myrlune. Elle est tenue depuis toujours par un demi-elfe âgé nommé Nelmion, dont on raconte qu'il connaît et tout le monde dans la région, voire dans la principauté.

Plan de

Myrlune ↓

Monts Vierges

Les contreforts des Monts Vierges marquent la fin des Bois de Myrviel et la frontière Ouest de la Baronnie de Clairval. Bien moins sauvages que les Monts Griseux à l'Est, ils accueillent de nombreux villages de bergers humains ainsi que plusieurs villes naines. Cette zone frontalière est parfois sujette à des tensions entre la principauté d'Arly et le Comté de Ponant.

Les Monts Vierges faisaient autrefois partie d'un royaume nain, et on dit qu'elle appartenait encore auparavant à un empire du peuple minotaure. Ces derniers auraient creusés des centaines de kilomètres de cavernes, tunnels et souterrains en tout genre à travers les montagnes. Aujourd'hui, le Comptoir du Pic du Tonnerre serait ainsi installé dans les ruines d'une ancienne cité minotaure (Cf. Comptoir du Pic du Tonnerre p.13)

Muir-Kazan

Dans les ruines de cette ancienne forteresse naine est installé un fort de l'armée royale d'Arly, depuis lequel des expéditions de pacification des Bois de Muir sont lancées.

Beaucoup de légendes courent sur la destruction de la forteresse il y a des siècles. On parle d'une sombre menace venue du sud ou de l'Outreterre, qui aurait ravagé la région et massacré les nains. Pour certains, cette sombre menace planerait encore aujourd'hui sous les fondations du fort...

Rien n'a jamais été découvert mais à cause des rumeurs et de l'éloignement du site, être assigné à Muir-Kazan est souvent vécu comme une punition par les soldats et les officiers de l'armée royale.

Myrlune

- Population : 1700 habitants (elfes et humains, une grande communauté de demi-elfes, et quelques centaures et halfelins)
- Dirigeants : le Conseil des Anciens

Myrlune est une bourgade atypique de la Principauté, une constellation de petits villages et hameaux plus ou moins denses, dispersés dans la forêt. Cette organisation très en harmonie avec la nature est imprimée par le grand nombre d'elfes sylvains qui y résident.

Les constructions sont un peu plus denses au cœur du bourg, tout autour du Miroir de Myrlune et de l'Arbre-Coeur. Le premier est un petit lac lisse où, la nuit, les lanternes du second se reflètent dans une lueur féérique.

L'arbre cœur est une éternelle institution elfique : il représente l'âme de la cité. Bien que celui soit de taille bien plus modeste que le légendaire Arbre-Coeur de Syndoril (capitale des elfes de Hautesylve), il reste un géant parmi les arbres environnants.

Il abrite le Conseil des Anciens, une vaste bâtisse de bois merveilleusement sculptée, posée entre les branches de l'immense chêne. Le conseil est constitué de six membres dont deux elfes, deux humains et deux demi-elfes, et chaque peuple est représenté par une femme et un homme.



Océan Pélurique

Personne ne sait jusqu'où s'étend le vaste océan à l'Ouest de la Principauté. À plusieurs semaines de navigation se trouve un archipel de grandes îles qui commercent parfois avec les Terres d'Osgild, et un peu plus loin, les explorateurs parlent de petits îlots qui émergent de manière sporadique au milieu des flots agités de l'Océan Pélurique.

Mais à l'Ouest de ces îlots, plus rien. Aucun navigateur n'a réussi à traverser l'Océan Pélurique, ou aucun n'a pu revenir raconter son aventure. De ce mystère sont nés de nombreux mythes : l'un d'eux explique qu'il n'y a rien à l'Ouest sinon un immense gouffre aspirant les navires ; un autre conte qu'il y a bien une terre occidentale mais que celle-ci est peuplée de démons dévorant les marins égarés...

Les eaux profondes de l'Océan Pélurique sont dangereuses pour les équipages non-aguerris, mais ses rivages sont relativement calmes. Une grande majorité du trafic maritime se fait donc dans cette zone et la plupart des navires sont de petits caboteurs qui ne s'éloignent jamais vraiment des côtes.

Rampart

- Garnison : 350 soldats (humains)
- Dirigeant : Conor Padraig (Commandant, humain)

La cité-garnison de Rampart a été bâtie il y a une dizaine d'années autour d'un gouffre nommée la Plaie du Dragon. Il s'agit de l'ancien antre de Roncecroc (cf. Bois d'Astréïs), l'endroit où le monstre a péri de la main de la reine Lysandre.

Officiellement, la construction de Rampart devait célébrer la mort du Dragon et décharger un autre fort, bien plus vieux et placé trop au sud, de la surveillance de la région.

Mais certaines rumeurs parlent de monstres sortant de la grotte, des abominations enragées et porteuses de maladies mortelles... Le véritable rôle de Rampart pourrait donc être de protéger la Principauté de ces créatures.

Twemby

Population : 1500 habitants (humains, gnomes et elfes)

- Dirigeant : Honoré Mildengrap (Graf, gnome)

Twemby est une jolie petite bourgade construite sur des collines boisées au pied des Monts Griseux et au bord du Grand royaume elfe de Hautesylve.

Ses maisons en rondins sont d'un style architectural très particulier, influencé à la fois par la culture elfique et celle des gnomes : le bois dont sont constitués les murs est couvert de sculpture naïves. La ville n'est ceinte d'aucun dispositif défensif. Depuis sa fondation, elle n'a jamais été attaquée, tranquillement installée à l'ombre de son puissant mais pacifiste voisin.

Les maîtres-artisans gnomes de Twemby sont réputés à travers toute la principauté pour leur talent et leur inventivité. La bourgade regorge d'ateliers fabriquant d'ingénieux objets et d'incompréhensibles gadgets.

L'auberge « Chez

Mugnette Petitplat »

Mugnette Petitplat n'usurpe pas son nom : cet établissement est non-seulement une auberge très confortable, mais surtout l'une des tables les plus réputées de Twemby !

↓ Vue de Rampart





↑ Plan

de Valastir

Valastir

- Population : 13 500 habitants (majoritairement humains)
- Dirigeant : Rupert Avery de Valastir (Comte, humain)

Valastir est l'une des grande étape marchande sur la route de Ferrance à Port-Libre. Pour certains marchands, il s'agit même d'une ville plus importante que Benastir. Elle n'est pas aussi grande et les profits y seront moins importants, mais Valastir abrite la plus grande académie de commerce des Terres d'Osgild. Le négoce et les affaires sont donc fermement implantés dans l'âme de cette ville et de ses habitants.

La cœur de la ville est constituée d'une place pavé de pierres blanches où se font face le palais du Comte, l'Académie de

Commerce et le grand temple d'Orbis, dieu du commerce et des marchands.

L'Académie a formé des générations de marchands au fil des décennies, et est le siège de la grande guilde de commerce d'Arly. Ici sont créées la plupart des innovations en matière de commerce et d'économie. Depuis une vingtaine d'années, une nouvelle manière d'échanger des richesses prend par exemple de l'ampleur à Valastir : il s'agit d'acheter et de vendre des titres représentant une part dans une entreprise ou dans un volume de ressources.

Ce nouveau «marché», installé dans l'antique Salle des Bourses de l'Académie, attire de nouveaux membres chaque année.

Le Comte Rupert Avery de Valastir est lui-même un ancien marchand (bien qu'il préfère le nouveau terme "d'homme d'affaire") qui a été anobli par la reine Lysandre il y a une vingtaine d'années pour services rendus à la couronne. Officiellement, ces services auraient été des missions diplomatiques dans les nations des Terres d'Osgild et dans les royaumes du sud. Mais à la cour de Ferrance, il se murmure que Rupert Avery aurait été en réalité l'un des maitres-espions de la Principauté...

Vireux

- Population : 84 habitants (tous humains).
- Dirigeants : Arn Rudraig (maire, humain) ainsi qu'un capitaine de l'armée royale, relevé tous les deux ans.

Vireux a longtemps été l'avant-poste humain le plus au Nord de la région, avant que la construction de Fort-Boueux ne soit lancée. C'est pourquoi le village fut érigé sur un petit promontoire rocheux, favorable à la défense.

Sur le rocher, une petite palissade entoure une douzaine de maisons en bois et deux bâtiments en pierre : la garnison de 6 soldats, et la halle commune. Cette grande bâtisse à pièce unique sert de mairie, d'entrepôt pour les récoltes, et d'hébergement pour les rares voyageurs et marchands de passage.

Wyks

- Population : 5 500 habitants (humains, gnomes, nains, et halfelins)
- Dirigeant : Gaspard Wunderlost (Lord, gnome)

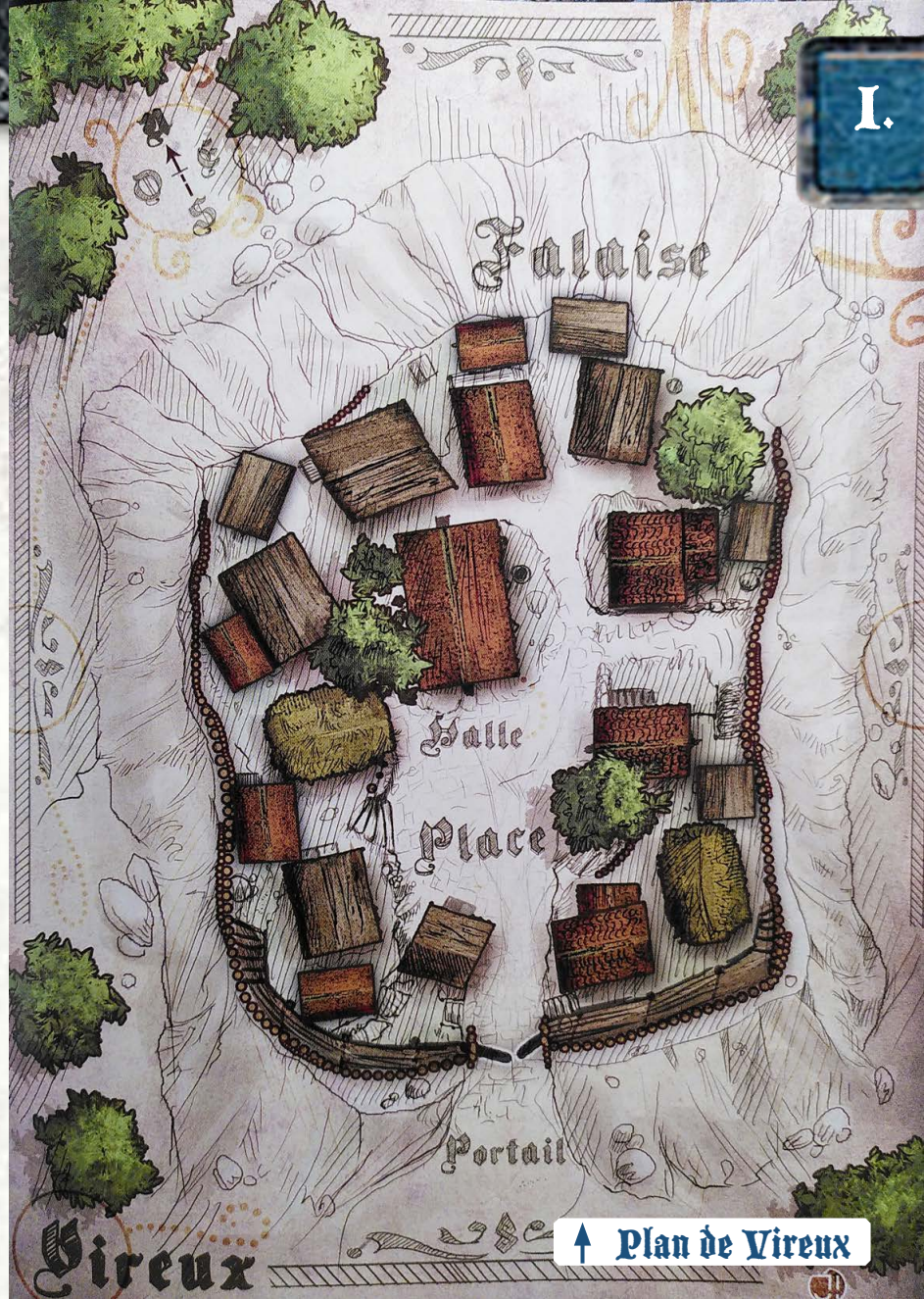
La ville de Wyks est un centre économique qui bénéficie d'un artisanat très développé grâce au bois de la forêt d'Astréis et au

minéral en provenance de Fort-Colline. La ville est traversée par un court d'eau tumultueux, l'Irénie, qui n'est que très difficilement navigable.

Wyks est dirigée par un gouverneur nommé par le souverain d'Arly et épaulé par un conseil de cinq élus, un par quartier. Le gouverneur actuel est Lord Gaspard Wunderlost, un gnome respecté. Autrefois farfelu, il s'est assagi avec l'âge et gouverne la cité avec raison.

Wyks se décompose en cinq quartiers : la ville haute, perchée sur une colline, accueille les plus riches habitants et le palais du gouverneur. La ville basse est appelée ainsi avec humour car sa population est principalement composée de gnomes et de halfelins. Le quartier des artisans et le quartier du marché sont des secteurs commerçants. Enfin, le «bourg» abrite les habitants les plus démunis ainsi les hauts-fourneaux où l'on fond le métal.

Wyks est loin d'égaliser les autres grandes villes d'Arly mais il s'agit tout de même d'une cité fourmillant de mouvement et de vie. Elle accueille d'ailleurs l'une des guildes de voleurs les plus connues et actives de la principauté.



↑ Plan de Vireux



↓ Vue de Wyks



II. Marches du Piémont

Les Marches du Piémont sont la seconde nation signataire du Traité de Monastir, il y a plus de 300 ans. Elles forment de plus un territoire central dans les Terres d'Osgild, le passage obligé de tout le commerce transitant d'Est en Ouest. Le pays tire son nom de sa capitale, située stratégiquement entre les chaînes de montagnes qui coupent le continent en deux : seulement 60 kilomètres de plaines séparent les contreforts des deux titans de pierre aux têtes couronnées de neiges éternelles.

L'axe commercial qui traverse le continent depuis Ferrance, en Arly, jusqu'à Port Libre est la route la plus empruntée des Terres d'Osgild. Cette voie est vitale pour l'économie des deux nations, elle est donc particulièrement bien patrouillée et protégée.

Son Dirigeant actuel est le Margrave Uther Anthrédal du Piémont, est les Marches sont

reconnues pour allier à la fois une tradition martiale, une tradition érudite et une tradition artistique.

Les célèbres condottieri et chevaliers des marches ont ainsi maintes fois fait leurs preuves au combat ; la cité de Monastir est l'un des centres scientifiques et culturels les plus importants du monde ; et les plus grands peintres, sculpteurs et architectes du monde, que l'on réclame de Jarell à Ferrance, sont originaires du Piémont.

Autour du Piémont

Les nations voisines des

Marches sont :

- La Principauté d'Arly, à l'Ouest.

- Le Royaume Elfe de Hautesylve, au Nord-Est

- La Cité libre de Xély, au Sud, au delà de laquelle s'étend le désert de Tanith

Enfin, la Forêt Sombre, la mer des roseaux et le Mur de Kelt forment les frontières Est des Marches. Et au delà de ce dernier : la sombre nation de Kathang...

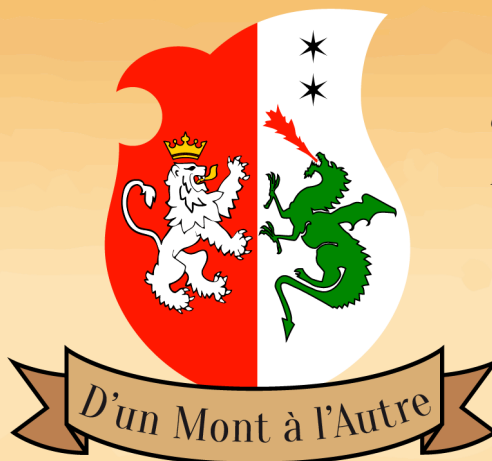




Marches du Piémont



Lecture du Blason :
Parti, de gueule au lion rampant d'argent couronné et lampassé d'or ; et d'argent à la vouivre de sinople crachant une flamme de deux étoiles de sable, qui est des Marches du Piémont



Symbolique :

Les deux figures représentent les deux chaînes de montagnes qui forment la colonne vertébrale des Marches : le lion symbolise la noblesse des Serres du Monde, tandis que la Vouivre symbolise la puissance des Ogredents. Le lion est couronné, car les Serres du Monde supportent la capitale : Piémont. Enfin, les deux étoiles figurent les deux nations signataires du traité de Monastir, et la nouvelle ère de paix qui s'est ouverte lors de ce pacte. Elles possèdent six branches, pour les six peuples représentés lors de la signature du traité : humains, elfes, nains, halfelins, gnomes et centaures.

Repères historiques

-600 environ : Effondrement de l'Empire d'Osgild et début de l'Âge sombre - Les villes de la région deviennent des cités-états s'affrontant dans des guerres sans fin.

Seules les commanderies des Chevaliers des Marches tentent d'apporter un peu de stabilité, souvent en vain. Dans la plus grande partie de la région, c'est une ère particulièrement violente, opposant cités-états tyranniques, tribus retournées à l'état sauvage et bandits autoproclamés barons

-450 environ : Débarquement des Piémontanèses - Un peuple exilé, fuyant une région au Sud-Est et nommé les Piémontanèses, arrive en bateau par la Mer des Roseaux. Ils fondent la cité d'Iraclius, au pied de la Montagne de Feu. Dans le siècle suivant, ils colonisent la plaine et fondent Maduk et Bolzano.

-349 : Chute d'Iraclius - La cité est détruite par une énorme éruption volcanique. Les Piémontanèses migrent peu à peu vers le nord.

De -305 à -160 : Guerre des Six Lions - Devant la lente colonisation de la région par les Piémontanèses, plusieurs cités-états et tribus locales s'allient et partent en guerre contre le peuple exilé. Un siècle et demi de guerre en découlera, portant son lot d'alliance, de trahisons, de retournement de situations, de massacres et de misère...

Finalement, la Cité de Monastir et l'Ordre des chevaliers des Marches s'allient aux Piémontanèses, qui triomphent et conquièrent la région.

-159 : Fondation des Marches du Piémont - Les ruines d'une antique ville de l'Empire d'Osgild sont restaurées pour en accueillir la capitale.

De -91 à -33 : Les Troubles - Le territoire des Marches se stabilise et se développe, mais les tensions avec les nations voisines se multiplient.

De -33 à 0 : Guerre des Fomoriens - Alors qu'une guerre est sur le point d'éclater entre Arly et le Piémont, de gigantesques armées venues d'Outreterre en profitent pour envahir la région. Menées par des fomoriens et des tyrans cérébraux, elles sont composées d'orques, de gobelins, de tentacthuliens et de troglodytes. Les peuples libres doivent s'allier pour contrer la menace, et plus de 30 ans sont nécessaires pour renvoyer les envahisseurs sous terre.

An 0 : Traité de Monastir - Arly et le Piémont signent un ambitieux traité de paix, aux côtés de délégations d'Hautesylve, Kaerimbor et de plusieurs cités-états naines. Fin de l'Âge sombre.

Armorial du Piémont



Cité de
Piémont



Domaine de
Monastir



Duché de
Rivegrande



Cité de
Maduk



Pays de
Salant



Cité de
Port-Libre



Baronnie de
Bois-Ardent



Pays de
Bonlieu



Cité de
Valpir



Vicomté de
Bolzano



Cité de
Hermsdorf



Territoire de
Sinys

Blanc Marais

La vaste étendue marécageuse au Sud de Port-Libre est nommée le Blanc Marais. Ce dernier est exploité pour produire du Sel qui assure la richesse de la ville de Salant.

La zone n'est pas navigable, seules les petites barques à fond plat des paludiers peuvent manœuvrer dans certains chenaux aménagés.

Bois-Ardent

- Population : 1000 habitants et 200 soldats logent au castel (humains, et quelques nains)

- Dirigeant : Herbert de Bois-Ardent (Baron, humain)

La Baronnie de Bois-Ardent est un vassal direct du Margrave du Piémont : il gouverne la petite bande de plaines au Nord-Est des Marches, située entre les contreforts des Serres du monde, le Noir Marais et la Forêt Sombre.

La Baronnie est surtout composée du village de Fleck, du fortin Sombreplaine et du castel de Bois-Ardent. Celui-ci est bâti à flanc de montagne et bénéficie d'une vue sans pareille sur la plaine et le marais.

Le baron Herbert de Bois-Ardent a plus de 70 ans mais reste très vigoureux. C'est un colosse affublé d'une énorme moustache qui rit, braille et mange pour trois. C'est aussi un seigneur rude mais juste, qui a annoncé qu'il léguerait bientôt sa charge de baron de Bois-Ardent à son fils Lothar.

Bois de Baram

Le Bois de Baram s'étend au Sud-Ouest des Marches du Piémont, et est coupé en deux par la rivière Cinqcerf. Au nord, le bois est sauvage mais stable, et fait partie du territoire des Marches. Le sud, au contraire, est une forêt de très mauvaise réputation sur laquelle le Piémont de règne pas.

Elle est infestée de gobelins, hobgobelins, bandits en tous genres et de choses pires encore. Tous sont, en principe, soumis à l'autorité très relative d'un chef qui se fait appeler le Roi de Baram. La zone est donc particulièrement dangereuse lorsque l'on transporte des richesses, et les caravanes assurant le convoi de marchandises entre Xély et Piémont, via Valpir, sont particulièrement protégées.

Bois de Brumaire

Ces bois marquent une partie de la frontière sud des Marches. Autrefois très sauvages, ils ont été en grande partie pacifiés ce dernier siècle.

C'est une particularité géologique qui donne son nom à la forêt : la rencontre de cours d'eau très froids avec une zone d'hydrothermalisme. Cela provoque régulièrement - toute l'année et à toute heure - des bancs de brume qui recouvrent la forêt et viennent lécher les montagnes. Les arbres poussent donc particulièrement haut ici, pour que leur cime dépasse la brume.

Vue des murailles

de Bolzano ↓



Bolzano

- Population : 3200 habitants (surtout des humains, et quelques nains et halfelins)
- Dirigeant : Angelo di Benelli (Vicomte, humain)

Bolzano est une petite ville fortifiée bâtie entre les Ogredents et les Bois de Brumaire. Elle présente une longue tradition martiale qui date de plusieurs siècles, lorsque les bois de Brumaire étaient sauvages et menaçants.

Aujourd'hui encore, Bolzano fournit certains des meilleurs régiments de l'armée du Piémont, telle que la garde rapprochée du Margrave : "les quarante-cinq Bolzaniens". Comme leur nom l'indique, ces quarante soldats et cinq officiers sont tous originaires de Bolzano.

Depuis quelques années, le Vicomte du Benellia entreprend des chantiers pour exploiter l'hydrothermalisme de la région. De vastes thermes sont en construction, qui attireront - espère-t-il - l'aristocratie et la bourgeoisie de toutes les marches.

Plan en construction

Bonlieu

- Population : 2000 habitants, humains, elfes et demi-elfes
- Dirigeant: Gaeland d'Ormir (maire, demi-elfe)

Bonlieu est une jolie petite ville cosmopolite qui profite de sa position unique sur la chaussée des anciens pour commercer avec le royaume elfe de Hautesylve.

Ses maisons blanches circulaires, hautes de trois étages, tentent de ressembler aux tours elfiques, mais elles sont bien moins élancées et gracieuses. Ville marchande, elle compte de nombreuses auberges et une belle halle de commerce.

Bonlieu est aussi renommée pour ses courses de char. La ville s'enorgueillit de posséder un grand hippodrome, où des courses sont organisées toute l'année. Mais le véritable événement est la Course Royale, qui a lieu une fois par an et réunit des concurrents venus de toutes les Terres d'Osgild. Cette course, longue de 10 kilomètres, se déroule sur la chaussée des anciens elle-même : elle démarre en aval de Bonlieu, traverse toute la ville et se termine au poste-frontière de Hautesylve.

Chaussée des Anciens

La chaussée des anciens constitue un spectacle saisissant : une route de six mètres de large, d'un blanc quasi-immaculé, traversant la plaine.

Les origines exactes de cette chaussée se sont perdues avec les âges, mais on raconte qu'il aurait fallu les talents combinés des Nains et des Elfes pour bâtir une telle merveille d'ingénierie. Elle semble composée d'énormes blocs de pierre dont les bords sont si parfaitement ajustés que les joints sont, encore aujourd'hui, quasiment invisibles.

Aujourd'hui encore, la route est un axe commercial majeur entre le Nord et le Sud : de Xélyls à Syndoril en passant par Monastir. Les marchands apprécient son revêtement où leur chariot peut rouler presque deux fois plus vite qu'ailleurs sans risque de casse.

Mais le tableau n'est pas totalement idyllique : Les blocs parfaitement alignés ne suivent pas les petits mouvements de terrain et il n'est pas rare qu'ils surplombent la campagne environnante d'un mètre ou deux. Des rampes ont donc été construites à proximité des localités pour accéder à la chaussée.

Un chevalier

des Marches ↓

Ces chevaliers sont des cavaliers lourds, par opposition à l'ordre des Condottieris, composé de cavaliers légers.

La fondation de l'ordre des Chevaliers des Marches daterait de l'Empire d'Osgild. Ce serait donc l'un des rares vestiges de cette époque encore en fonctionnement.

L'ordre se compose aujourd'hui d'une trentaine de commanderies, dont la plus petite compte moins de 10 chevaliers, et la plus puissantes plus de 600 (sans compter les écuyers, fantassins, intendants, espions, messagers...)

Citadelle de Sinroch

- Garnison : 250 soldats (en majorité humains, et quelques elfes)
- Dirigeant : Olrich von Sinroch (Commandeur, demi-elfe)

L'ordre de Sinroch est une commanderie de chevaliers des Marches connue et reconnue, un ordre militaire dont la moralité est au dessus de tout soupçon. Son siège est une citadelle bâtie sur les abrupts contreforts des Serres du Monde, à une quarantaine de kilomètres au Nord-Ouest de Piémont.

Depuis leur citadelle, les chevaliers veillent sur la frontière nord des Marches, en particulier là où la forêt de Hautesylve vient buter sur la chaîne de montagnes. Il faut à la fois protéger le Piémont des gobelins, manticores, ogres, trolls ou pires créatures encore qui descendent parfois vers le sud ; mais aussi décourager les braconniers d'œuvrer à la lisière de Hautesylve. Ces derniers provoquent parfois des tensions avec les elfes, qui peuvent aller jusqu'à de véritables incidents diplomatiques !

Citadelle d'Urbino

- Garnison : 170 soldats (humains)
- Dirigeant : Giacomo di Benelli (Commandeur, humain)

Fondé selon la légende il y a plus de sept siècles par Saint Urbino, l'ordre d'Urbino est une commanderie de chevaliers de la marche veillant sur la plaine au nord de Maduk.

La citadelle est bâtie sur le flanc Sud-Est d'une petite montagne, et est le point de départ d'un vaste réseau de tunnels s'enfonçant sous les Ogredents.

Certains de ces souterrains sont bien balisés et débouchent dans les environs de Valpir, ou dans des cités-états naines plus loin au Sud. D'autres se perdent dans de vastes labyrinthes de cavernes naturelles, dont on raconte qu'elles pourraient mener jusqu'en Outreterre...

Plusieurs expéditions, financées par l'Ordre d'Urbino et par le Margrave, ont tenté d'explorer et de cartographier ces réseaux. Certaines ne sont jamais revenues, et les autres ont erré pendant des semaines et ont produit des cartes malheureusement inutilisables.



Falk

- Population : 300 habitants (halfelins)
- Dirigeant: Bill Bilibon (chef, halfelin)

Falk est un petit village halfelin installé sur la plaine Nord-Ouest des Marches, à une journée environ de la frontière avec la principauté d'Arly.

Ses habitants vivent des cultures alentours, et surtout de l'élevage de la spécialité locale : les lapins géants. Ces derniers peuvent peser une vingtaine de kilos et faire la taille d'un gros chien, c'est-à-dire presque aussi gros que les habitants du village ! Ils sont élevés pour leur viande et leur fourrure.

Un seul bâtiment est à taille humaine dans le village : l'Auberge du Chat Ventru, qui est tenue par le jeune Jack Longuepipe. Les voyageurs y sont très bien accueillis, et il suffit d'avoir quelques aventures à raconter pour que la soirée devienne une véritable fête réunissant une bonne partie du village.

Fleck

- Population : 600 habitants environ, et une garnison de 10 soldats.
- Dirigeant: Yalrem Sombrebois (chef, humain)

Si Fleck a tout d'un petit village banal, il possède une certaine importance pour deux raisons : il est la dernière bourgade au Nord-Est des Marches, et possède le seul pont permettant de franchir la rivière locale : la Mire.

C'est donc une étape immanquable pour les voyageurs et marchands qui traversent la Forêt Sombre pour rejoindre la Baronnie de Bordant ou le Pays de Dorn. Certains habitants vivent donc du commerce, même si la plupart sont des paysans qui cultivent les terres et exploitent les marais.

Les habitations de Fleck sont en torchis et ont un toit de chaume. Seuls quelques bâtiments sont construits en pierre, comme l'Auberge-relais, le grenier, le marché couvert, la baraque des gardes et le beffroi.

Le chef du village est directement désigné par le Baron de Bois-Ardent, et il lui revient de gérer le marché, d'entretenir le pont et d'organiser la surveillance des environs.

Hermsdorf

- Population : 1800 habitants (humains, nains, et halfelins)
- Dirigeant : Haldemar von Bhrugg (Chancelier, nain)

Hermsdorf est une petite bourgade bâtie au bord du lac Herms, ainsi que sur les deux larges ponts qui traversent l'Arne en amont du lac.

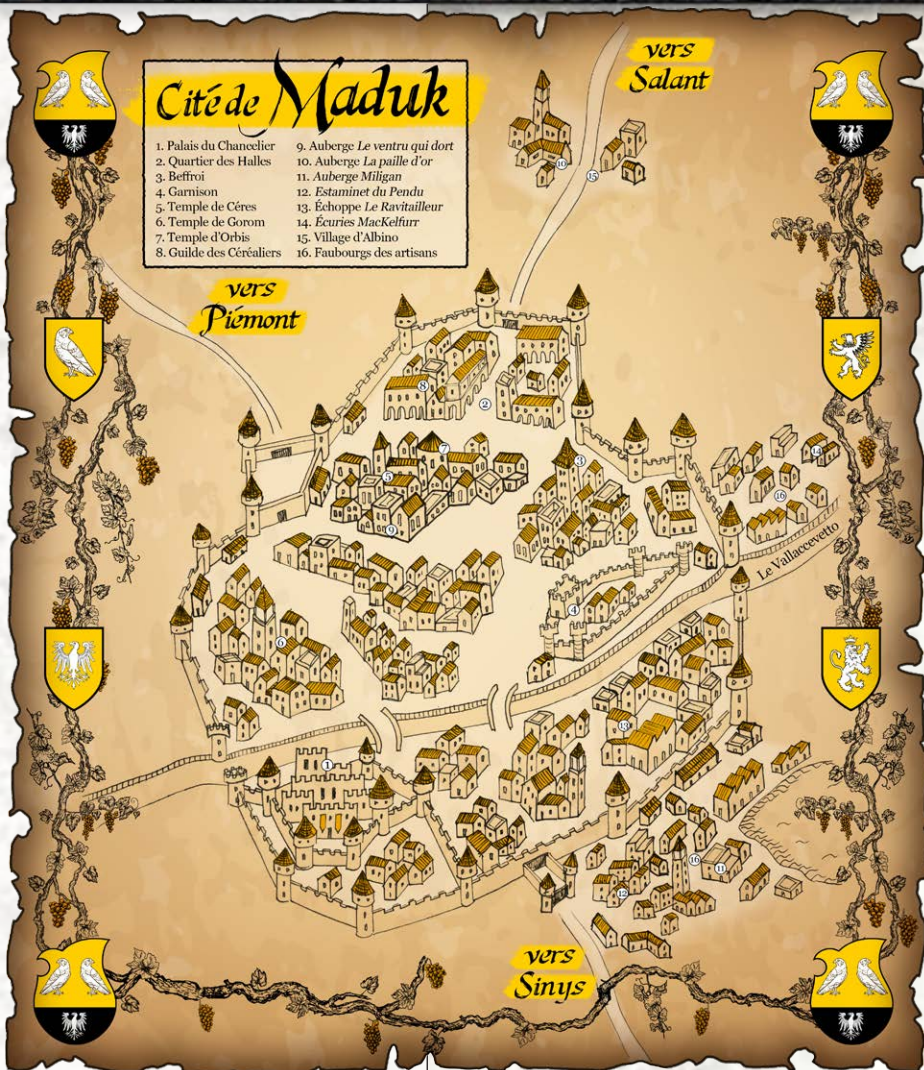
La chaussée des ponts est encadrée de deux rangées de maisons, échoppes, ateliers, estaminets... qui empiètent parfois sur la route.

Hermsdorf profite d'une situation idéale pour le commerce : bâtie sur la route de Ferrance à Port-Libre, juste entre Monastir et Piémont, et qui plus est installée sur le point de passage sur l'Arne le plus pratique à plusieurs dizaine de kilomètres. Un très grand nombre de voyageurs et de marchands y passent donc et/ou y font étape.

Hermsdorf possède un petit caravansérail, mais elle regorge surtout d'auberges. On raconte que la moitié de la ville tient ou a tenu une auberge, et que l'autre moitié a pour projet d'en ouvrir une !

↓ Plan de Fleck





Plan de Maduk ↑

Maduk

- Population : 4200 habitants (essentiellement humains)
- Dirigeant : Klaus Tiberius (chancelier, humain)

Maduk est le « grenier à blé » des Marches. Les vastes plaines alentours sont très fertiles, les hameaux de paysans y sont donc très nombreux et tous viennent échanger leur céréales dans les vastes halles aux grains de Maduk.

C'est aussi la dernière vraie cité avant un Sud-Est inhospitalier : entre les dangers du Kathang et les éruptions de la Montagne de feu, presque aucun des négociants venus à Maduk ne poursuit au delà de la ville : ils achètent du grain, puis repartent vers le nord. Tous les paysans des plaines du Sud-Est doivent donc voyager jusqu'à la cité pour vendre leurs productions. Deux grandes foires y sont ainsi organisées chaque année, au printemps et à l'automne. Des habitants de toute la région, et même du reste des marches, rejoignent Maduk à ces occasions : le nombre d'habitants y double presque !

Pendant quatre jours, Maduk devient capitale de l'agriculture. On y déguste et on

y négocie tout ce qui peut se manger ou se boire dans les Marches, voir plus loin.

Klaus Tiberius est chancelier de Maduk depuis plus de 40 ans. C'est un bon-vivant, plus intéressé par l'organisation des foires que par l'économie ou la politique, mais il sait s'entourer. Il a réuni une équipe de conseillers spécialistes de leurs domaines, à qui il délègue une grande partie de l'administration de la ville.

Grâce à cela, malgré sa situation un peu excentrée du reste des Marches, Maduk est une cité dynamique et prospère.

Mer des roseaux

La Mer des Roseaux forme la frontière orientale des Marches du Piémont. C'est une mer intérieure, qui communique avec l'océan, loin à l'Est, par la Mer Mauve.

Selon les érudits, cette étendue d'eau était du temps d'Osgild parfaitement navigable, mais ce n'est plus du tout le cas. Elle est aujourd'hui envahie de zones de végétation qui lui donnent son nom. Le Piémont ne possède qu'un seul port : Port-Libre, qui lui est donc d'une importance stratégique.

Au Nord et au Sud de ce port, deux vastes étendues marécageuses empêchent toute véritable navigation : le Blanc Marais est exploité pour produire du Sel qui assure la richesse de la ville de Salant, et le Noir Marais est particulièrement inhospitalier, envahie de brumes et habité par des tribus d'hommes-lézards et kuo-toas.

Via la cité de Port-Libre, les Marches communiquent et commercent avec les autres nations côtières de la Mer des Roseaux, et même avec des contrées orientales exotiques dont on ne sait presque rien.

Minwald

- Population : 500 habitants (humains, centaures et quelques gnomes)
- Dirigeant : Farquelais de la Tour (bourgmestre, humain)

Minwald est un village assez banal, si ce n'est qu'il est placé à un jour de voyage de Monastir et qu'il voit passer de nombreux marchands.

Minwald surplombe la confluence de l'Arne et de la Lorme, compte deux auberges, et un « caravansérail » (en réalité un grand pré entourés de clôtures en bois). La petite forêt au Nord de la bourgade se nomme le Bois de Minwald, et deux villages centaures y sont construits.

Détail gênant, des trolls élisent régulièrement domicile dans les environs et tentent de piller le village et de dévorer ses habitants. Personne n'a encore réussi à trouver d'où ces créatures proviennent...

Monastir

- Population : 32 000 habitants (en majorité des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeant : Francesco Storkwelt (Chancelier, humain)

Monastir est une grande ville, la deuxième citée la plus peuplée des Marches. Elle partage de nombreux points communs avec Benastir, sa rivale et sœur jumelle de la Principauté d'Arly. Si Benastir signifie «Cité Béniée» et abrite des temples de toutes les religions et une grande concentration de prêtres, Monastir est la cité du Monastère, un ordre monastique qui défend les lettres et les livres.

Encore aujourd'hui le savoir et les livres sont au cœur de l'organisation et de l'économie de la cité. Les lieux les plus importants de Monastir sont ainsi la Grande Place, qui accueille un monument commémorant le Traité de Monastir ; La Grande Bibliothèque ; et l'Académie de

Magie, qui n'a d'équivalent dans les Terres d'Osgild qu'à Ferrance et Illistar.

À l'extérieur de la cité, on trouve aussi le Monastère de Saint Môn. Il s'agit d'un immense parc où sont disséminés des dizaines de pavillons, de salles d'entraînement (de simples cours pavées) et de cellules de méditation. Les Maîtres y enseignent de façon totalement informelle à tous ceux qui le souhaitent. Ils vivent d'offrandes et de charité.

La cité est dirigée par un chancelier nommé par le Margrave du Piémont. Il réside au Palais du Margrave, dans la «petite suite», la grande étant réservée au Margrave lui-même lors de ses visites à Monastir.

Le chancelier actuel, Francesco Storkwelt est issu par ses parents de deux des plus puissantes familles de la cité : les Storkwelt et des Mazzipieri. La rumeur dit que son poste lui a été confié seulement grâce au soutien de ces familles, et beaucoup d'habitants lui reprochent sa jeunesse et son inexpérience.

Le Festival d'Été

Le plus grand évènement de Monastir est le festival d'été, qui est organisé chaque année pour le solstice.

C'est l'occasion pour habitants de faire la fête pendant trois jours : de nombreux spectacles de rue sont organisés, et les places de la ville s'empressent de théâtre, de poésie, de chants et de danses.

Mais le festival constitue aussi une aubaine pour le commerce, et de nombreuses caravanes s'arrangent pour faire étape à Monastir à cette époque de l'année.

Plan de Monastir ↓



Montagne de feu

On raconte qu'au Sud-Est des Marches se trouvent une dangereuse péninsule. Des centaines de kilomètres carrés de lave en fusion, une terre inhospitalière où la violence des éléments est reine : la fameuse Montagne de Feu.

Il s'agit d'une succession de plusieurs volcans actifs. Rares sont en réalité les cratères où la lave affleure, mais les éruptions sont violentes, imprévisibles et accompagnée de leur cortège d'explosions et de tremblements de terre.

Longtemps, le Piémont a caressé l'espoir d'aménager un second accès à la mer dans les environs, mais la Montagne de Feu a mis un terme à toutes les tentatives de construction d'un port.

De nombreuses légendes courent autour de cette péninsule : de grands dragons rouges y auraient élu domicile, elle serait la terre d'origine d'un antique nécromant ayant tenté de conquérir la région, un peuple d'élémentaires de feu vivrait dans les cratères... L'une de ces légendes a un véritable fondement historique : elle évoque une cité détruite par une violente éruption il y a plus de 600 ans. Les secrets et les trésors de cette cité attendraient patiemment, recouverts de lave durcie, que l'on vienne les exhumer.

Monts Ogredents

Les Monts Ogredents forment une imposante chaîne de Montagnes méridionale, mais seuls ses contreforts débordent sur les Terres d'Osgild. Cette proue titanesque sépare deux portes d'accès vers le grand Sud : La cité de Xélyls et le Mur de Kelt.

Les Ogredents sont une région inaccueillante : le climat y est rude et la faune redoutable, sans compte que de nombreuses créatures malfaisantes y vivent. Gobelins, hobgobelins, trolls... Leurs sommets escarpés accueilleraient même des repères de dragons !

Malgré tous ces dangers, quelques cités-états naines sont installées dans les Ogredents. Elles commercent à la fois avec les lointains royaumes du Sud, et avec les Marches.

Longtemps, les nobles des Marches ont organisé des parties de chasse afin de traquer le célèbres vouivres des Ogredents. Cette espèce cousine du dragon n'était pas dangereuse, mais faisait de magnifique trophée. Elle a cependant souffert de cette chasse intensive, et cela fait plus de 50 ans qu'on a pas vu un spécimen vivant...

Mur de Kelt

Le Mur de Kelt est situé du côté Oriental des Ogredents. Cet immense ouvrage de pierre noire de 50 mètres de haut protège les Marches des abominations du Kathang, une nation de sombres prêtres-sorciers située au Sud du mur. Quelle genre de créature a bien pu nécessiter la construction d'une muraille de cinquante mètres de haut ?

Quoi qu'il en soit, on prétend qu'elle date de plus de cinq mille ans, et les hobgobelins qui composent l'armée du Kathang n'ont jamais réussi à la traverser.

Noir Marais

Le Noir Marais est la plus dangereuse des deux étendues marécageuses qui enserrant Port-Libre. Son sol est constitué d'une tourbe sombre qui émet des gaz inflammables et il est envahi de brume en permanence.

Ce marécage est habité par des tribus d'hommes-lézards et de kuo-toas. Certaines de ces tribus commercent avec Port-Libre ou Fleck, mais d'autres sont agressives et attaquent parfois les caravanes qui longent la côte. Elles se détestent aussi cordialement et se font parfois la guerre entre elles. Il arrive qu'une marée dépose les corps de dizaines de reptiles non-loin de Port-Libre, sans que les humains n'aient même entendu parler du conflit.

On raconte enfin que le Noir Marais dissimule les ruines d'antiques cités à l'architecture exotique et aux trésors encore inviolés. Ont-elles été bâties par les hommes-lézards ? Par une autre civilisation aujourd'hui disparue ? À ce jour, elles conservent encore tous leurs secrets...

Ormille

Ormille est une minuscule ville limitrophe de la principauté d'Arly. Ce n'est guère plus qu'un simple poste-frontière qui abrite tout de même un vaste caravansérail.

Car malgré sa petite taille, elle est bien située : étape idéale dans la plaine qui sépare Benastir et Monastir, la quasi-totalité des caravanes qui parcourent la route de Ferrance à Port-Libre s'arrêtent à Ormille.

C'est aussi une fatidique zone de ralentissement due aux procédures administratives parfois nécessaires pour passer la frontière. Certains marchands sont donc tentés de quitter la route pour essayer de la traverser la frontière un peu plus tranquillement...

Plan en construction

← Plan d'Orville

Piémont

- Population : 72 000 habitants (en majorité des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeants : Uther Anthrédal du Piémont (Margrave, humain) et Edwald-Gianlucca von Gerringier (Chancelier, humain)

La cité fortifiée de Piémont, capitale des Marches, est construite sur le versant sud des Serres du Mondes, où elle profite d'un bel ensoleillement. Seulement 60 kilomètres de plaines séparent les contreforts des deux titans de pierre aux têtes couronnées de neiges éternelles. Les hautes murailles blanches de Piémont dominant donc la plaine en aval et rien n'échappe à la vue de ses sentinelles.

Cette position stratégique n'est pas seulement utile pour la surveillance. Elle constitue aussi la meilleure position commerciale possible : que les marchands viennent d'Arly, de Dorn ou des royaumes du sud ; qu'ils fassent route vers Hautesylve, la baronnie de Bordant ou la Mer Mauve, quasiment tous devront un jour passer par Piémont.

La cité est à la hauteur de ce qu'un voyageur est en droit d'attendre d'une capitale. Juchée sur un promontoire au pied duquel coulent les eaux tumultueuses de l'Arne, la cité est protégée par une triple enceinte concentrique sur trois quarts de sa périphérie. Le dernier quart est adossé à

un éperon rocheux qui supporte la tour du Margrave.

On raconte que ce donjon, à la fois monumental et gracieux, est tout ce qu'il reste d'un édifice de défense encore plus imposant qui barrait toute la plaine. La tour héberge toute une garnison de chevaliers des Marches, ainsi que la famille et la cour du Margrave.

Piémont compte plus de 72 000 habitants, dont environ 10% de nains. Cette vaste cité est un monde en soi et certains de ses citoyens y naissent, vivent et meurent sans jamais en avoir franchi les portes. Auberges et tavernes sont légion, pour tous les goûts et pour toutes les bourses.

Le Margrave y siège depuis sa tour, mais l'administration de la cité est à la charge du chancelier. Il gère ainsi le commerce, la sécurité et l'enseignement. En effet, depuis une dizaine d'année, le Chancelier von Gerringier essaie de rendre obligatoire l'instruction de tous les enfants de la cité, riches comme pauvres, garçons comme filles.

Vue de l'enceinte

de Piémont ↓

Ce croquis d'étude a été réalisé par le Macromuopo, le célèbre peintre, architecte et sculpteur, pour sa fresque "Le Margrave menant ses troupes à la bataille de Piémont". Elle représente une bataille décisive de la guerre des Fomoriens, et orne aujourd'hui le plafond du Haut-Temple de Forthur, à Piémont.

La citadelle qu'on distingue en arrière-plan n'est pas la tour du Margrave mais la forteresse du Mont-Arthurien, siège d'une commanderie de chevaliers des Marches qui protège le Sud-Est de la cité de Piémont.



Auberges de Port-Libre

Parmi les innombrables auberges et tavernes de Port-Libre, citons *Le vieil Albatros*, une cambuse à marins où les vieux loups de mers aiment à raconter leurs aventures ; *l'Ombre du Calmar*, repaire de plusieurs gangs de dockers ; *Chez Alfredo Venezia*, dont la cuisine est particulièrement renommée ; *Le Comptoir Azaer*, un estaminet louche où tout ce qui est interdit peut s'acheter ; *le Palace*, l'auberge la plus haut-de-gamme de la cité ; et *À la douceur de Fondzac*, une confortable gargotte tenue par une famille de halfelins prodigieusement bavarde.

(voir le plan de Forterive

et Rivegrande p.17)

Port-Libre

- Population : 12 800 habitants (en majorité des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeant : Nicolo Contarizzi (Burgrave, demi-elfe)

La cité de Port-Libre constitue le seul accès du Piémont à des eaux navigables. Elle est donc son seul port et surtout son véritable poumon commercial. Bien que rattachée aux Marches, elle jouit d'une franchise qui lui confère de l'autonomie en matière de taxes et de commerce.

Située entre le Noir Marais et le Blanc Marais, la cité est installée au bout d'une longue bande de terre qui lui permet d'accéder aux eaux libres. Elle est construite sur l'eau et est réputée pour ses canaux nauséabonds.

Son gouverneur est élu tous les dix ans par l'assemblée des corporations, où tous les métiers de marchands et d'artisans sont représentés. Le Margrave du Piémont ne peut en théorie s'opposer à une élection, même si dans les siècles passés, certains Burgraves fraîchement élus sont morts dans d'opportuns accidents...

Port-Libre est aussi le repère des Chuchoteurs, une célèbre guilde de voleurs que l'on dit actifs dans tous les ports de la Mer des Roseaux

Rivegrande

- Population : 8500 habitants (de tous les peuples)
- Dirigeante : Alda dé Rivegrande (Duchesse, humaine)

Rivegrande est une cité fluviale, marquant la frontière entre les Marches du Piémont et la Principauté d'Arly

Sise à la confluence des rivières Livenza et Cinqcerf, elle fait face à sa cité-soeur Forterive, bâtie en territoire du Piémont.

Les deux villes sont un lieu privilégié pour les échanges entre les deux Royaumes : le commerce y est florissant, et deux consulats sont édifiés sur l'île au centre du fleuve. Entre les deux, une réplique du monument à la paix de Monastir a été érigé : dos à dos, deux chevaliers de pierre semblent prêts à se défendre contre le reste du monde.

On dit de la duchesse Alda dé Rivegrande qu'elle est aussi douée pour les intrigues que son homologues de Forterive. Les deux femmes se connaissent très bien - les rumeurs leur prêtent même une relation amoureuse - et chacune participe directement ou indirectement aux jeux d'influences menés par l'autre.

Salant

- Population : 4600 habitants (essentiellement humains)
- Dirigeant : Nicholai Nicholsen (Chancelier et Grand Prêtre de Tyriolith, humain)

Salant est une ville commerciale érigée au bord du Blanc Marais, dont elle tire nombre de ressources, en particulier du sel. La ville a également développé une industrie de vannerie à partir des roseaux. Enfin, elle est connue pour son bain situé hors des murs, le seul des Marches. La récolte de matières premières, sel et roseaux, est en grande partie assurée par les forçats.

Salant est une ville calme et la criminalité y est très basse. Il est vrai qu'aucune personne censée n'aurait envie de se retrouver au bain pour aller affronter les dangers du marais. La guilde des Chuchoteurs de Port-Libre tente d'ailleurs depuis des années de prendre pied à Salant pour y mener ses diverses activités, pour l'instant en vain.

Une autre facette de Salant, plus étonnante, est celle d'une ville touristique. L'aristocratie et la haute-bourgeoisie des Marches font parfois des centaines de kilomètres pour venir contempler les marais salants à perte de vue, et une partie de la ville vit de leur accueil.

Sinys

- Population : 1100 habitants (humains) et une garnison de 350 soldats (humain et nains)
- Dirigeant : Karl von Murdegroom (commandeur, humain)

Sinys est une petite ville-garnison qui veille sur le Sud-Est des Marches, en particulier sur le mur de Kelt et sur la frontière avec le Kathang.

La ville est un peu austère, et la route ne poursuit pas plus loin. Sinys est la « dernière ville avant la fin du monde » comme aiment à rappeler amèrement les soldats qui y sont envoyés en poste.

Le temps de garnison est souvent court, moins de deux ans avant d'être relevé, mais les soldats vivent tout de même comme une punition d'être assignés à Sinys. Dans le quartier pauvre, plusieurs bordels accueillent avec plus ou moins de discrétion les soldats désœuvrés.

Le commandeur de la garnison, Karl von Murdegroom, a quant à lui demandé à être assigné ici. C'est un ancien chevalier des marches, et un officier sévère mais juste. On raconte qu'il aurait souhaité se punir lui-même pour une trahison passée, et qu'il passe ses nuits et ses permissions en prière, enfermé dans sa chambre.

Sombreplaine

- Population : 90 habitants (humains)
- Dirigeant : Heraln de Sombreplaine (chevalier, humain)

Sombreplaine est un petit village doublé d'un fortin, bâti tout au nord de la Baronnie de Bordan, à l'endroit où la forêt Sombre vient lécher les contrefort des serres du monde.

Le fortin est un antique et minuscule château, en partie en bois et en partie en pierre, bâti sur une butte. Il veille sur la route de Fleck à Falèze, en contrebas de la butte.

Le chevalier Heraln est un ancien aventurier et un noble très humble. Il passe plus de temps à travailler aux champs avec les habitants du village qu'à jouer à la guerre ou aux courtisans. C'est pourtant un fier combattant, et il se bat encore très bien malgré son âge.

Valpir

- Population : 550 habitants (humains halfelins et quelques elfes) et une garnison de 90 condottieri (humains)
- Dirigeants : Thrandil Barbecuivre (bourgmestre, nain) et Stefano Piranezzi (Capitaine-Condottiere, humain)

Ce gros village ne présente aucune particularité, si ce n'est qu'il est situé sur la route qui relie Xélys à la capitale du Piémont.

Par conséquent, on y trouve deux auberges (La Pie dorée et Chez Grundwald), un caravansérail et même un bordel !

Valpir compte aussi un fort, administré par l'ordre des Condottieri. Ces derniers surveillent le Bois de Baram, les contreforts des Ogresdents, et la route commerciale.

Le Gynosphinx

Le bordel de Valpir est tenu par Alienda, mère-maquereille et prêtresse autoproclamée de Suëlle, déesse de la beauté et de l'amour.

L'établissement n'est pas décoré avec le mauvais goût habituel, on se croirait plutôt dans un véritable temple de Suëlle : tentures de couleurs chaudes, boiseries, encens... Le Gynosphinx possède un hammam dans ses caves, et proposent des prostitué(e)s hommes et femmes pour tous les goûts.

Valpir

1. La Lorme
2. Bois de Baram
3. Fort-Valpir
4. Temple d'Orbis
5. Place du Marché
6. Halles communes
7. «La Pie Dorée»
8. Chez Grundwald
9. Échoppe Bulzelini
10. Le Gynosphinx
11. Caravansérail

↑ Nord



III. Comté de Ponant et Province d'Arsheim

Autour du Ponant

Les nations voisines du Comté sont :

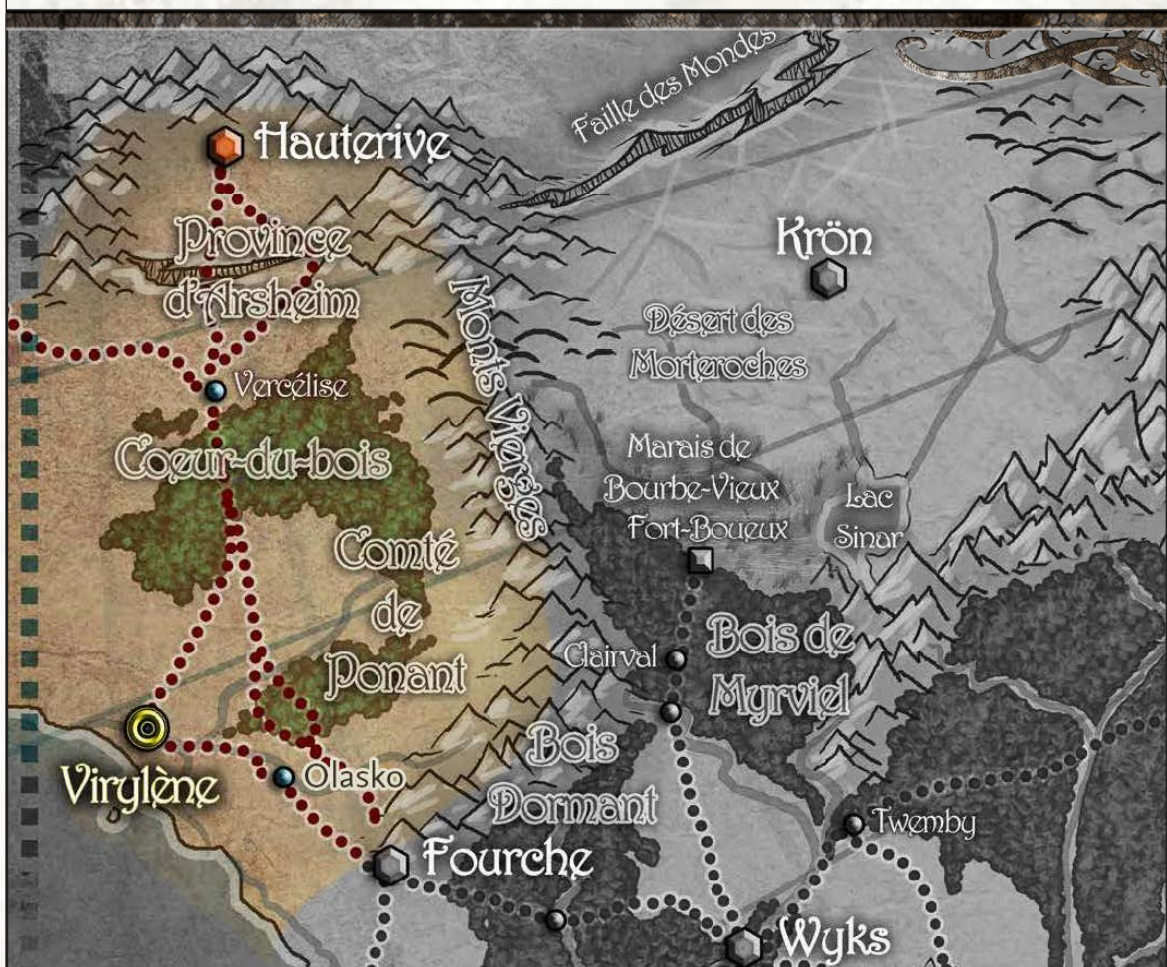
- La Principauté d'Arly, au Sud-Est,
- Les lointains royaumes Septentrionaux, au Nord et à l'Ouest,
- Enfin, l'Océan Pélurique forme sa frontière Sud-Ouest et Le Désert des Morteroches forme sa frontière Est.

Le Comté de Ponant est une petite mais riche nation au Nord-Ouest de la Principauté d'Arly. On raconte qu'il y a trois siècles, le Ponant a refusé de signer le traité de Monastir, qui marqua le début d'une ère de paix entre Arly et le Piémont. Encore aujourd'hui, les relations du Comté avec les autres nations d'Osgild sont assez (voire très) mauvaises.

Le Ponant a envahi la Baronnie d'Arsheim il y a une soixantaine d'années, et en a fait une province occupée. De même, plusieurs conflits avec la Principauté ont ainsi émaillé l'histoire récente, et la Reine Lysandre a stoppé tout échange commercial avec le Comté il y a quatre ans.

Le Comte Nosra, actuel souverain du Ponant, est décrit comme un homme avide, cruel et amateurs de complots. On prétend aussi que certains de ses aïeux étaient des géants des montagnes, ce qui expliquerait pourquoi les comtes ont toujours été si puissants et robustes !

La Capitale du Comté de Ponant est Virylène. Il s'agit de la seule grande cité de son territoire (si l'on excepte Hauterive et son statut particulier, cf. Province d'Arsheim). Certains érudits considèrent d'ailleurs le Ponant comme une cité-état plus que comme une véritable nation, sujet qui met le comte Nosra hors de lui. Il a donc lancé de vastes travaux pour agrandir la bourgade d'Olasko, non-loin de la frontière avec Arly, et en faire une grande cité militaire et commerciale.





Comté de Ponant



Virylène

Comté de
Ponant

Olasko



Hauterive

Province
d'Arsheim

Vercélise

Repères historiques

-600 environ : Effondrement de l'Empire d'Osgild et début de l'Âge sombre - Les villes de la région deviennent des cités-états s'affrontant dans des guerres sans fin.

Les régions de Ponant et d'Arsheim sont plus stable que le reste de l'ancien territoire d'Osgild, mais elles restent tout de même sauvages.

-521 : Fondation de la république de Ponant & d'Arsheim - Les cités de Hauterive, Virylène et Fourche signe un traité d'alliance et composent une assemblée collégiale pour diriger leur territoire.

-437 : Coup d'état du 18 du mois de la Terre - Un général de Virylène renverse l'assemblée collégiale et se proclame Roi de Ponant & d'Arsheim. Mais il est

incapable d'administrer efficacement la nation, et les institutions s'effondrent. Fourche fait sécession en -435, suivi de Hauterive en -434. La région retourne à une situation de fluctuations et d'instabilité.

-384 : Fondation de la Baronnie d'Arsheim

-289 : Fondation du comté de Ponant - Les comtes successifs n'auront de cesse de vouloir étendre leur territoire, en vain jusqu'en 233 Post-Monastir (le Ponant annexe alors Arsheim)

-200 : Conquête de Fourche par la principauté d'Arly - Les armées d'Arly prennent Fourche et passent par les contreforts des Monts Vierges pour prendre à revers l'armée de Royastir.

Fourche sera par la suite intégrée à la Principauté

De -33 à 0 : Guerre des Fomoriens - Le Ponant et Arsheim ne sont quasiment pas menacées par les armées d'Outreterre. En -11, le Ponant attaque Arly et prend le comté de Fourche. Il en gardera le contrôle une dizaine d'années mais ses armées seront finalement écrasées et repoussées en -2.

An 0 : Traité de Monastir - Arly et le Piémont signent un ambitieux traité de paix, aux côtés de délégations d'Hautesylve, Kaerimbor et de plusieurs cités-états naines. Fin de l'Âge sombre.

Certains érudits affirment que le Ponant aurait été invité à signer le traité, mais que le comte aurait refusé, vexé de sa défaite à Fourche.

Arsheim

Arsheim était une petite nation, annexée il y a une soixantaine d'années par le Comté de Ponant. Sur le papier, la province conserve une certaine indépendance, mais dans les faits le Comté a tout pouvoir et les velléités de sécession sont réprimées dans le sang. Le vieux Baron, *Conrad de Nordland d'Arsheim*, siège toujours à Hauterive, mais il n'a en réalité plus aucun pouvoir sur les terres de ses ancêtres.

La particularité d'Arsheim, qui fit longtemps sa richesse mais est aussi la raison de son occupation, est le grand nombre de mines de métaux précieux dans les montagnes du nord, autour de Hauterive. Arsheim est en particulier la source d'une bonne partie de l'argent en circulation dans les Terres d'Osgild, et fait maintenant la puissance des Comtes de Ponant.

Cependant, il y a peu, d'importants filons d'argent ont été découverts par les cités-états naines de la chaîne des Serres du Monde. Cela a permis à la principauté d'Arly, qui en faisait la menace depuis longtemps en réponse à l'agressivité du Comte Nosra, de stopper tout échange commercial avec le Comté.

Coeur-du-Bois

Coeur-du-Bois est une forêt à la fois mystérieuse et féérique. Certaines zones sont paisibles, habitées par des elfes, fées, lutins, et autres licornes ; et d'autres sont si denses et sauvages que mêmes ces derniers habitants ne s'y aventurent guère.

La communauté de druides de la région (cf. Vercélise) s'enfoncent une fois l'an dans ces secteurs sauvages pour de mystérieuses célébrations. Protègent-ils la région des forces de la nature ? Au contraire, les attisent-ils ? Personne ne connaît la véritable teneur de ces rituels...

Hauterive

- Population : 9 000 habitants (essentiellement des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeant : Conrad de Nordland d'Arsheim (Baron, humain) et Pépin Foltouquet (bourgmestre, demi-elfe)

Hauterive est une bourgade bâtie sur les contreforts des Montagnes du Nord qui enserrant la province d'Arsheim comme un écrin. Avant d'arriver à Hauterive, on distingue tout d'abord la Tour de

Plan de Hauterive →



l'Alchimiste, où s'affairent tout un cortège d'astrologues, alchimistes et ensorceleurs.

Puis apparaît la cité, rustique mais élégante, où l'on distingue à la fois la richesse provenant des mines d'argent et l'humilité reconnue du peuple d'Arsheim.

Un voyageur sachant lire entre les lignes distinguera aussi un léger déclin, débuté lorsque le Comté de Ponant a pris le contrôle des fameuses mines. Leur richesse ne profite plus à Arsheim, et n'enrichit plus personne si ce n'est les militaires du Comté...

Olasko

- Population : 900 habitants (humains)
- Dirigeant : (Burgrave, humain)

Il y a cinq ans à peine, le petit village d'Olasko ne comptait qu'une trentaine de maisons et moins de 200 habitants.

Mais le Comte Nosra de Ponant a lancé un vaste chantier pour démolir puis rebâtir Olasko, et en faire une ville nouvelle. Plus de trente ans de travaux sont prévus pour obtenir à terme une cité moderne, une centralité à la fois militaire et commerciale, qui accueillera plus de 4 000 habitants.

Vercélise

- Population : 850 habitants (humains et quelques elfes)
- Dirigeante : Marianne Foltouquet (bourgmestre, humaine)

Vercélise est un gros village bâti à la lisière de la forêt de Coeur-du-Bois. Idéalement située à la croisée de plusieurs routes, il voit passer de nombreux marchands ; et profite d'une plaine fertile et de la proximité de la forêt. La vie est plutôt douce à Vercélise !

Non-loin du bourg, une communauté d'une quarantaine de druides est installée. Ils vivent dans un bosquet que l'on dit sacré, et cultivent un certain goût pour le mystère. Plusieurs fois par an, ils viennent tout de même à Vercélise pour partager leurs sagesse et leurs connaissances naturelles, traditionnelles ou encore mystiques.



Virylène

- Population : 45 000 habitants (en majorité humains)
- Dirigeant : Nosra de Ponant (comte, humain) et Kaspar Varen (Burgrave, humain)

Virylène est un port puissant mais terne, où l'on sent que la richesse du comté profite surtout à une petite caste de nobles. La majesté de certains palais et des constructions militaires y contrastent fortement avec la misère des quartiers ouvriers.

En particulier, le Palais du Comte Nosra occupe la surface d'une petite ville et constitue un étrange patchwork. Des bastions commandés à des ingénieurs nains sont juxtaposés à des théâtres bâtis par des elfes, des jardins d'été et d'hiver, de longues dépendances et salles de réceptions...

Virylène est aussi connue pour ses arènes où s'affrontent des combattants venus de tout le monde connu. Divertissement pour le peuple, les combats d'arène sont aussi un moyen pour les nobles de démontrer leur puissance en entretenant une compagnie de gladiateurs. Ces derniers combattent entre eux, ou s'opposent à des créatures naturelles ou magiques dans des affrontements spectaculaires et sanglants.

Enfin, le Burgrave de Virylène est un homme cruel, dont on murmure qu'il pratique de sombres expériences sur les animaux et les prisonniers...

Plan de Vercélise ↑

IV. Dans le reste des Terres d'Osgild

Jarell et Guilde

Longtemps, Guilde fut la capitale de la Baronnie de Bordant, mais cette dernière fut déplacée lors de la signature de la grande charte mettant à la guerre des clans. Aujourd'hui, le Baron de Bordant - élu tous les 10 ans par les chefs de clans - gouverne depuis Jarell, un grand port commercial ouvert sur la Mer Mauve.

Guilde, grande cité-forteresse qui veille sur le détroit du même nom, a aujourd'hui un statut particulier. Elle est administrée par l'Ordre des Highlanders, indépendamment de tout clan, mais reste une vassale de la Baronnie et doit lui porter assistance lorsqu'elle le demande.

Baronnie de Bordant

Entre la Forêt Sombre et la Mer des Roseaux s'étend une vaste lande couverte de bruyère et balayée par les vents. Ces landes accueillent un peuple que l'on dit fier et robuste, bourru mais chaleureux, décomposé en d'innombrables clans. Réunis, ces clans forment la Baronnie de Bordant.

La Baronnie compte plusieurs cités et de nombreux villages, dont la plupart sont bien protégés. Sa capitale est Jarell, un port ouvert sur la Mer Mauve, et l'une de ses cités, Illistar, est renommée pour son académie de Magie - l'une des trois seules institutions de ce genre dans les Terres d'Osgild.

Les plus célèbres combattants de Bordant sont les Highlanders, d'implacable guerriers qui s'entraînent toute leur vie dans les montagnes et qui combattent sans même une armure : simplement revêtus d'un kilt aux couleurs de leur clan.

La Baronnie de Bordant commerce avec les Marches du Piémont par la route de Fleck et de Lizière, qui traverse les régions les moins dangereuses de la Forêt Sombre.

Entre les guerres entre clans - heureusement aujourd'hui terminées -

les horreurs venues de la Forêt Sombre et l'installation récente du Protectorat de Fer, la région est reconnue pour être dangereuse et chaque individu apprend très tôt à se défendre et à défendre son clan. Les marchands du Piémont, quant à eux, doivent mobiliser tout leur courage pour faire route jusqu'à la Baronnie...

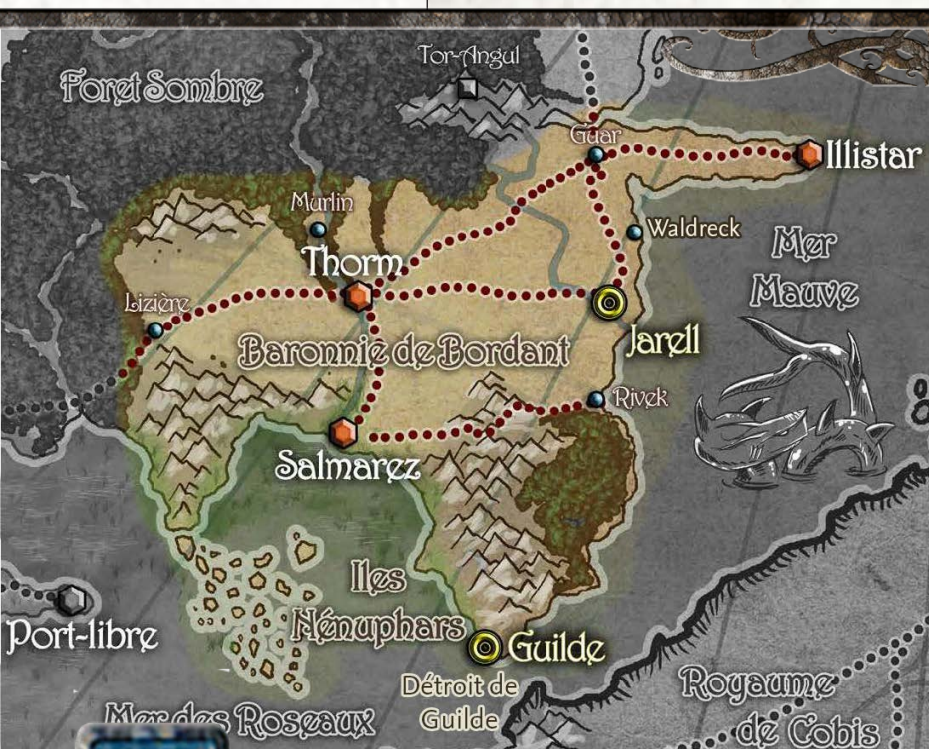
Désert des Morteroches

Le désert des Morteroches, au nord de la principauté d'Arly, porte parfaitement son nom. Cet erg inhospitalier est une immense étendue de cailloux de toutes tailles, parsemée de cactus pouvant atteindre plus de 20 mètres de hauteur.

Le désert offre deux visages totalement différents de jour ou de nuit. La période diurne est le domaine des insectes géants, scorpions, fourmis, guêpes et autres fourmillions pouvant atteindre la taille d'un éléphant. La température est infernale et il ne pleut jamais.

À l'inverse, la nuit, il gèle et il arrive parfois qu'il neige. Dès le crépuscule, les barbares orques qui habitent la région émergent de leurs cachettes souterraines et parcourent les étendues désertiques pour chasser les insectes géants à demi-paralysés par le froid et affronter leurs frères de sang lors de querelle tribales sans fin.

D'après les rares explorateurs humains ou elfes à avoir traversé la région et être revenu en vie, une seule véritable ville est bâtie dans le désert : Krön, capitale des tribus orques. Cette cité où l'anarchie règne est construite non loin d'un vaste cratère. Il s'agirait des vestiges d'un antique cataclysme, et on dit que la zone sainte d'une magie noire qui corrompt et déforme les êtres vivants.



Désert de Tanith

Au Sud de la principauté d'Arly, au delà des Monts Argentés, s'étend une petite zone désertique appelée Désert de Tanith.

Les caravanes marchandes passant par les cités-états de Port-Sable et de Xélys traversent ce désert, et viennent des royaumes du sud. On dit ces derniers nombreux et belliqueux mais la plupart des habitants des Terres d'Osgild ne savent pas grand chose sur ces nations lointaines et exotiques.

Duché de Perik

Le Duché de Perik est la dernière nation avant la chaîne des Monts Ethernos, et donc, selon la convention, dernière nation au Sud-Est des Terres d'Osgild.

Il s'agit d'un petit territoire où règnent le commerce et la diplomatie. Le Duc de Perik, qui siège dans la cité portuaire d'Ilduran, n'entretient même qu'une armée minime. Il compte sur ses relations commerciale, son influence et les nombreux traités qu'il signe avec les autres nations pour éviter les conflits.



Forêt de Hautesylve

Le royaume elfe de Hautesylve correspond géographiquement à la Forêt du même nom. Les elfes cultivent un goût du



mystère, et leur forêt ne fait pas exception. Pourtant, les voyageurs des autres peuples sont autorisés à entrer dans le royaume lorsqu'ils ont une raison valable de s'y rendre, généralement pour faire du commerce ou pour consulter un sage. Les hauts-elfes sont en effet particulièrement réputés pour leur érudition.

Pour la plupart des étrangers, la visite du royaume se limitera à Syndoril, capitale du royaume. C'est ici que vivent une majorité des hauts-elfes. Les elfes sylvains, quant à eux, vivent dans la forêt et empêchent les visiteurs de s'y «égarer» par inadvertance. Pour leur propre bien. Car la forêt des elfes reste très sauvage et les créatures qui y vivent sont loin d'être toutes inoffensives.

L'entrée dans la forêt est permise depuis Twemby et Bonlieu, ainsi que le long du Fleuve Anduin. On raconte qu'il est impossible pour les non-elfes d'entrer ailleurs en Hautesylve, et que la forêt elle-même cherche à chasser les intrus.

Depuis d'innombrables générations, les elfes de Hautesylve sont gouvernés par une reine. La souveraine actuelle se nomme Galaëlle Main-d'Étoile : elle régnait déjà lorsque la Principauté et les Marches ont signé le traité de Monastir, il y a 285 ans.

Syndoril

Syndoril la lumineuse, la Cité aux blanches ramures, est la capitale historique des elfes, et revendique d'être le berceau de tous les elfes du monde. La ville est bâtie autour de l'arbre-cœur, le père de la forêt, un formidable chêne que l'on dit être le plus vieil arbre au monde, et qui représente le cœur de la culture elfique. Un lieu symbolique, e joyau des arts, des sciences et de la magie d'un peuple qui chérit ses traditions et ses secrets.



Îles d'Ouïster

Les îles d'Ouïster constitue le point le plus à l'Est de ce que l'on considère comme les Terres d'Osgild, même si les érudits eux-mêmes ne sont pas certains que l'ancien Empire d'Osgild ait occupé cet archipel.

Ces îles sont peu hospitalières, et n'ont longtemps abrité que quelques pêcheurs regroupés en villages côtiers. Mais il y a moins d'un siècle, un grand nombre de navires venus de l'Est y ont débarqué et s'y sont installées.

Même depuis ce temps, très peu de détails sont arrivés jusqu'à Piémont ou Ferrance. On dit que ces hommes et ces femmes ont la peau jaune et des yeux à la forme singulière ; qu'ils vivaient dans un vaste empire insulaire de l'autre côté de la Mer Mauve ; et qu'ils ont fuit un envahisseur impitoyable. On raconte aussi que cet ennemi héréditaire les a poursuivis par delà les mers, et que le Protectorat de Fer en constitue une tête de pont dans les Terres d'Osgild.

Forêt de Luir-An-Doral

À l'extrême Sud-Est des Terres d'Osgild s'étend un vaste bois à mi-chemin entre la forêt de feuillus et la jungle tropicale : la Forêt de Luir-An-Doral.

Dans cette dernière, les zones les moins sauvages sont habitées par des elfes sylvains regroupés en une multitude de villages. Mais on raconte que même ces elfes ne s'aventurent pas dans les zones les plus denses, qui cachent une faune et une flore exotiques et mortelles.

Les rares explorateurs revenus de Luir-An-Doral parlent aussi de formidables ruines oubliées dans la jungle, regorgeant de trésors mais hantées par des monstres sanguinaires...



Forêt Sombre

La Forêt Sombre ne constitue pas une nation, il s'agit plutôt d'une zone sauvage, la plus vaste étendue boisée des terres d'Osgild. Elle est bien différente de la Forêt de Hautesylve, et encore plus périlleuse.

On la dit pleine de créatures dangereuses et de malédictions venues d'un ténébreux passé. Bien que les chroniques soient floues à ce sujet, on raconte que ces maléfiques proviennent d'un antique royaume dont la chute serait antérieur à l'Empire d'Osgild.

Cette épaisse forêt de conifères est trop sombre pour la plupart des elfes, mais une autre rumeur court : un peuple elfe à part entière qui y demeurerait, caché dans les profondeurs des bois.



Pays de Dorn

Le Pays de Dorn est une nation de paisibles paysans et bûcherons. Ses habitants sont simples et robustes, généralement de petite taille.

Il est recouvert de causses et de plaines cultivées, composées d'innombrables petites parcelles séparées de murets de pierres sèches, de haies et de fossés. Quelques bosquets émaillent le paysage, mais très peu de véritable bois exceptée la Forêt de Primeval.



Les quelques villages et cités qui parsèment Dorn sont des endroits simples, les aménagements sont fonctionnels et évitent les fioritures.

Keln, la capitale, est une cité fluviale qui compte qui compte 25 000 habitants. Fellen est la seconde grande cité, elle est érigée au sommet d'une colline et accueille 8000 âmes. Enfin, Falèze et Timvir sont les deux autres bourgades remarquables du Pays, il s'agit de deux petites cités troglodytes, creusées dans les contreforts des Serres du Monde.

Dorn vit des étés plutôt doux mais des hivers souvent très rudes, lors desquels les montagnes deviennent particulièrement inhospitalière. À cette saison, même les plaines se recouvrent de neige et subissent les vents du Nord.

Port-Sable

Port-Sable, aussi appelée «la Cité des contrebandiers» a deux visages. C'est un grand port où le commerce est roi, où les échanges sont nombreux entre les peuples : Port-Sable est presque aussi cosmopolite que sa rivale Xélyis. Mais c'est aussi, encore plus que cette dernière, un royaume de tire-laines, d'escrocs, de surineurs, de camelots, de bâtards et de corniauds.

Si Ferrance est la porte d'entrée des Terres d'Osgild, Port-Sable en est la fenêtre, celle qu'on emprunte pour entrer plus discrètement, plus rapidement, ou

encore lorsqu'on a quelque chose à se reprocher... Elle est aussi un accès vers les exotiques royaumes du Sud, et accueille donc de nombreuses caravanes mais aussi des bandes de gnolls en maraude ou de mercenaires à la recherche de contrats juteux.

Protectorat de Fer

Une quinzaine d'années à peine après l'installation des nouveaux habitants des Îles d'Ouïster (cf. Îles d'Ouïster), une seconde flotte est arrivée d'Orient. On ne sait que peu de choses sur ces événements, mais il semblerait qu'il s'agisse d'un empire esclavagiste, lancé à la poursuite des nouveaux habitants des Îles d'Ouïster après avoir conquis leurs terres, loin à l'Est.

Ces derniers avaient eu le temps de se préparer, et ont réussi à repousser leur ennemi héréditaire. La flotte a alors rejoint le continent pour s'y installer. Si la Baronnie de Bordant a tenu bon, au prix de nombreuses pertes, la défunte Baronnie de Silaster, au nord, a rapidement été dépassée. Ses villes ont été envahies, sa population réduite en esclavage, et son territoire est devenu le Protectorat de Fer, tête de pont dans les Terres d'Osgild d'un lointain Empire oriental.

On ne sait rien de plus sur le Protectorat de Fer, car aucun échange commercial ou diplomatique n'a eu lieu depuis lors avec cette région. Tout au plus entend-on des rumeurs sur de puissantes armes, des modèles réduits de bombardes que les guerriers peuvent porter à la main...



Royaume de Cobis

Selon les érudits d'Arly et du Piémont, la dénomination «Terres d'Osgild» s'arrête aux Monts Ethernos. Le Royaume de Cobis, situé à l'Est de ces montagnes, se trouve donc en dehors des Terres d'Osgild. Il est la porte d'entrée vers un Orient lointain et mystérieux.

On connaît peu de chose de Cobis. Ce royaume serait très ancien, accueillerait des peuples très divers, et serait plus vaste que la Principauté ou les Marches. Au delà de ces rumeurs, aucune information.

Des ressources et des biens manufacturés en provenance de Cobis circule bien dans les nations d'Osgild, mais ce sont souvent plusieurs marchands, caravanes et navires différents qui les transportent jusqu'à Piémont et Arly. Les détails se perdent donc en cours de route.

Royaumes du Nord

Au même titre que les «Royaumes du sud», on ne sait pas grand chose des nations qui peuplent le grand Nord. Sous cette appellation se regroupent donc de nombreux territoires et peuples différents, qui ont pour point commun d'habiter au delà du désert des Morteroches et de la Faille des Mondes, ce qui ne facilite pas les échanges. À peine sait-on que ce sont des royaumes froids et barbares engagés dans des guerres permanentes, mais cela tient plus de la rumeur que de l'information vérifiée.

Serres du Monde

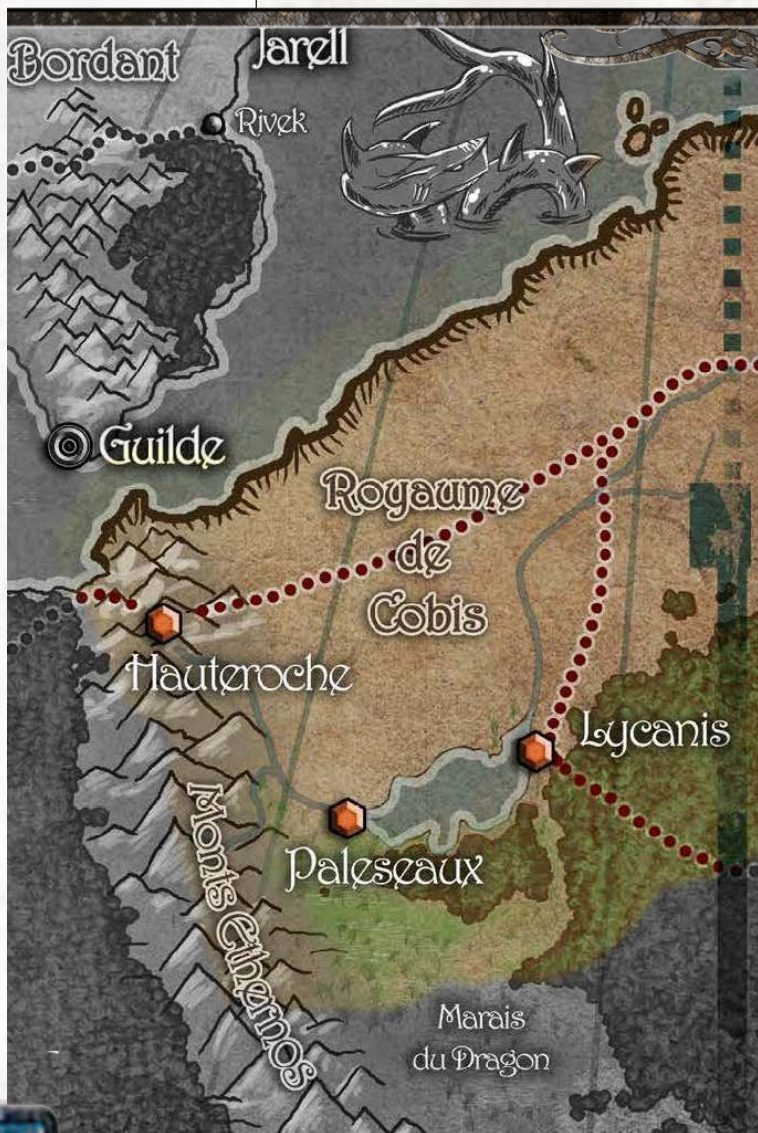
La Chaîne des Serres du Monde est la plus grande chaîne de montagne des Terres d'Osgild.

Coupant le continent en deux, elle n'en constitue pas pour autant une véritable barrière : plusieurs Cités-États naines y sont installées, et des kilomètres de galeries traversent donc les montagnes d'Est en Ouest. Cela facilite la traversée pour qui est ami du peuple nain.

La plus connue de ces cités est Kaer-Udün, même si plus personne n'y habite. La tradition veut qu'il s'agisse de l'antique capitale des Nains, dont la chute remonterait à plusieurs millénaires. Depuis, les immenses portes de pierre de Kaer-Udün sont close par une puissante magie.

À son apogée, la capitale aurait accueilli des centaines de milliers de nains. Les sagas narrent une cité magnifique, bâtie dans une suite de cavernes de plusieurs centaines de mètres de haut chacune. Des kilomètres de galeries éclairées par un réseau de cristaux apportant la lumière du soleil reliait ces cavernes. Les palais, passerelles et jardins de la cité constituaient de véritables miracles d'ingénierie naine...

La route de Kaer-Udün, encore parfaitement pavée malgré son âge, relie toujours les portes de pierres à la petite ville humaine de Falèze (cf. Pays de Dorn, P.46). Plusieurs fois ces derniers siècles, des expéditions humaines et/ou naines ont été organisées pour tenter d'entrer dans Kaer-Udün, mais aucune n'a réussi à percer la magie qui garde les portes closes.



Tor-Angul

Tor-Angul est le nom d'une région maléfique dans une petite chaîne de montagnes au Nord-Est des Terres d'Osgild, coincée entre la Forêt Sombre, la Baronnie de Bordant et le Protectorat de Fer.

Ces montagnes suintent d'une magie particulièrement noire, qui corrompt la pierre aussi bien que les êtres vivants.

Personne ne peut se targuer d'avoir exploré ces montagnes et d'en être revenu en vie, mais quelques histoires racontent tout de même qu'elles abritent les ruines d'un antique royaume, dont la chute remonterait à bien avant l'Empire d'Osgild.

Uldamar-Kathang

Au sud du Piémont, au delà du Mur de Kelt, s'étend le Kathang, une nation de sombres prêtres-sorciers.

Ces derniers sont à la tête de hordes de hobgobelins et de gnolls. Ils les envoient sur les routes pour capturer des esclaves, dont ils ont un besoin constant : on raconte dans les caves et les fourneaux de la cité d'Uldamar se trament des expériences innommables...

Les deux portions du Mur de Kelt protègent heureusement les Marches du Piémont et le Duché de Perik des abominations du Kathang. C'est un immense ouvrage de pierre noire de 50 mètres de haut, dont on prétend qu'il aurait été construit il y a plus de 5000 ans.

Xélyls

Creusée dans les parois d'un profond canyon, la cité-état de Xélyls est un point de passage de tout un commerce de denrées exotiques. Aussi appelée «Porte d'Or» ou encore «la Cité des Voleurs», la ville troglodyte abrite de nombreuses compagnies de reîtres, ces mercenaires aux noms hauts en couleurs.

Les reîtres gardent les caravanes lors des traversées vers le grand sud, ses déserts et ses jungles, ou servent dans les conflits incessants des royaumes méridionaux. Elle accueille aussi une importante communauté de nains, cousins des habitants de Kaerimbor. Xélyls est sans doute la cité la plus bigarrée et cosmopolite d'Osgild, malgré sa situation à l'intérieur des terres.

C'est une cité verticale, creusée dans les flancs de parois à pic, reliées par une multitude de passerelles et de ponts suspendus. Sujets au vertige s'abstenir.

L'architecture, l'esthétique et la symbolique de la cité se sont construites en profitant de l'influence des Terres d'Osgild aussi bien que celle des royaumes du sud. Cela en fait un lieu à nul autre pareil où tout s'échange, où toutes les langues se parlent et où tous les dieux sont honorés - parfois sous des formes ou des noms bien différents de ceux utilisés en Osgild.



V. Petit précis de connaissance des créatures

Âmes-forgées



Connaissance des Âmes-Forgées – 1 (INT difficulté 16)

On découvre parfois des Âmes-Forgées sur d'antiques champs de bataille ou dans des ruines semi-enterrées. La majorité des découvertes a lieu au nord-est des terres d'Osgild, autour de la Forêt Sombre, mais cela arrive dans le monde entier.

Connaissance des Âmes-Forgées – 2 (INT difficulté 21)

Les âmes-forgées, aussi appelées forgeliers, constituent un peuple de créatures artificielles douées de conscience. Ils auraient été créés en des temps immémoriaux pour un unique but : faire la guerre et la magie qui permettait d'animer des automates aussi complexes a depuis longtemps été perdue.

Connaissance des Âmes-Forgées – 3 (INT difficulté 26)

Il existe des Âmes-Forgées de toute sorte et de toute taille, et contrairement à ce qu'on pourrait croire la plupart ne sont pas agressives. Toutefois, certaines ont sombré dans la folie avec les âges, et sont devenues des machines à tuer aveugles.

Bulettes

Connaissance des Bulettes – 1 (SAG difficulté 10)

Aussi appelée requin terrestre, la bulette est un prédateur puissant et très dangereux capable de s'enterrer pour surprendre sa proie.

Connaissance des Bulettes – 2 (SAG difficulté 14)

Les bulettes vivent dans les cavités souterraines, dans les grottes et les mines abandonnées, et parfois même en surface. Elles s'enfoncent rarement à plus de 3 ou 4 mètres sous le sol.

Connaissance des Bulettes – 3 (SAG difficulté 18)

Les bulettes n'ont pas une très bonne vue, mais elles ont une très bonne perception des sons et des vibrations. Son cuir est très solide mais la peau qui recouvre son ventre est bien moins épaisse.

Brutaciens

Connaissance des Brutaciens – 1 (INT difficulté 14)

Les brutaciens sont des hommes-crapauds, vivant dans les zones marécageuses ou dans les vastes réseaux de cavernes qui parcourent les montagnes. Souvent refermés sur eux-mêmes, la plupart sont des pêcheurs ou des paysans.

Connaissance des Brutaciens – 2 (INT difficulté 17)

Parfois confondus avec les hommes-lézards ou avec les gobelins, ils sont en réalité cousins de ces derniers, ce sont donc des peaux-vertes.

Connaissance des Brutaciens – 3 (INT difficulté 20)

L'origine du peuple Brutacien est obscure. Les rares études historiques et anatomiques réalisées laissent à penser qu'il s'agirait d'une branche d'un peuple goblinnoïde qui aurait muté à cause d'une influence extérieure, naturelle ou surnaturelle...

Centaures

Connaissance des Centaures – 1 (INT difficulté 11)

Les centaures sont des créatures mi-homme mi-cheval qui habitent aussi bien dans les plaines que dans les forêts. Vivant en harmonie avec la nature, ils vouent une haine farouche aux orques.

Connaissance des Centaures – 2 (INT difficulté 15)

Réputés renfermés et sauvages, de nombreux centaures sont en réalité pacifiques et civilisés. Arly ou le Piémont comptent ainsi de nombreux petits villages de centaures, et ces derniers étaient l'un des six peuples représentés lors de la signature du pacte de Monastir.

Connaissance des Centaures – 3 (INT difficulté 19)

On le sait peu, mais il existe au plus profond des terres sauvages des centaures mi-orque mi-cheval, mi-elfe mi-cheval, ou même mi-ogre mi-cheval. Ce sont souvent des créatures violentes et complètement frénétiques.



Démons

Connaissance des Démons - 1 (INT difficulté 10)

Si l'existence des morts-vivants ou des créatures féériques est avérée et parfaitement admise, peu de gens croient vraiment à l'existence des démons. La plupart des légendes à leur propos les décrivent comme des créatures issues des enfers, qui se nourrissent des âmes des mortels

Connaissance des Démons - 2 (INT difficulté 18)

Bien qu'ils ne quittent généralement pas leur plan d'origine, les démons peuvent être appelés par un mortel ou franchir un portail vers le monde des hommes. Ils le font avec joie, car les faibles humains sont pour eux des proies faciles et leurs âmes une source importante de pouvoir.

Connaissance des Démons - 3 (INT difficulté 26)

Il ne faut pas confondre les démons et les diables. Les premiers œuvrent pour le chaos, la douleur et la destruction sauvage, là où les seconds prônent un ordre tyrannique, cruel et immuable. Ils sont au contraire ennemis depuis la nuit des temps dans une guerre sans fin appelée la Guerre de Sang. Toutefois, la plupart des mortels ne font pas la différence entre les deux catégories de créatures infernales et ils appellent sans discernement « démon » toutes les créatures maléfiques issues d'un autre monde.

Diabliques

Connaissance des Diabliques - 1 (INT difficulté 10)

Si l'existence des morts-vivants ou des créatures féériques est avérée et parfaitement admise, peu de gens croient vraiment à l'existence des diables. La plupart des légendes à leur propos les décrivent comme des créatures issues des enfers, qui se nourrissent des âmes des mortels

Connaissance des Diabliques - 2 (INT difficulté 18)

Bien qu'ils ne quittent généralement pas leur plan d'origine, les diables peuvent être appelés par un mortel ou franchir un portail vers le monde des hommes. Ils le font avec joie, car les faibles humains sont pour eux des proies faciles et leurs âmes une source importante de pouvoir.

Connaissance des Diabliques - 3 (INT difficulté 26)

Il ne faut pas confondre les démons et les diables. Les premiers œuvrent pour le chaos, la douleur et la destruction sauvage, là où les seconds prônent un ordre tyrannique, cruel et immuable. Ils sont au contraire ennemis depuis la nuit des temps dans une guerre sans fin appelée la Guerre de Sang. Toutefois, la plupart des mortels ne font pas la différence entre les deux catégories de créatures infernales et ils appellent sans discernement « démon » toutes les créatures maléfiques issues d'un autre monde.

Dragons (généralités)

Connaissance des Dragons - 1 (INT difficulté 10)

Les dragons sont des monstres fabuleux, ce sont peut-être les plus puissantes créatures naturelles du monde. Le caractère d'un dragon varie grandement selon les espèces et les individus, mais tous sont fiers et attirés par les trésors.

Connaissance des Dragons - 2 (INT difficulté 16)

Il existe deux grandes familles de dragons : les dragons chromatiques (rouge, vert, noir, blanc, bleu et brun) et les dragons métalliques (argent, bronze, airain, cuivre et or). Les premiers sont le plus souvent agressifs et malfaisants, tandis que les seconds sont le plus souvent sages et bienveillants.

Connaissance des Dragons - 3 (INT difficulté 22)

Les dragons peuvent vivre plusieurs centaines voire milliers d'années, et ils grandissent tout au long de leur vie. Ils s'accouplent pour pondre des œufs, mais on pense aussi que certains dragons apparaissent spontanément au cœur d'événements naturels violents.

Dragons Blancs

Connaissance des Dragons blancs - 1 (INT difficulté 15)

Les dragons blancs aiment les régions froides comme les banquises, les crevasses enneigées et les sommets escarpés. Ils seraient l'incarnation du froid et de l'inertie de l'univers.

Connaissance des Dragons blancs - 2 (INT difficulté 19)

Le souffle des dragons blancs prend la forme d'un givre élémentaire étourdissant. D'après la légende, ce givre peut devenir un cristal si solide que seul le feu d'un dragons rouge peut le faire fondre.

Connaissance des Dragons blancs - 2 (INT difficulté 23)

Les dragons blancs aiment les pierres précieuses, en particulier les diamants. Ils sont bons magiciens et on dit qu'ils restent parfois enfermés dans leur antre pendant plusieurs décennies à étudier les arts magiques.



Dragons Bleus

Connaissance des Dragons bleus – 1 (INT difficulté 15)

Les dragons bleus ont une grosse corne unique et crachent des éclairs. On dit d'eux qu'ils sont l'incarnation des tempêtes et de leur force destructrice.

Connaissance des Dragons bleus – 2 (INT difficulté 19)

Plus précisément, le souffle des dragons bleus prend la forme d'un arc électrique qui saute d'une cible à l'autre. Ils seraient aussi capables de vomir des boules de foudres qui explosent à l'impact.

Connaissance des Dragons bleus – 3 (INT difficulté 23)

L'air est l'élément de prédilection des dragons bleu : ils volent encore mieux que leurs congénères, et attirent leurs proies en terrain découvert pour profiter de cet avantage.

Dragons Bruns

Connaissance des Dragons bruns – 1 (INT difficulté 15)

Les dragons bruns affectionnent les régions chaudes et sèches, voire les vastes déserts de sable. Ils accumulent dans leurs antres de nombreux trésors volés aux caravanes ou pillés dans des tombeaux.

Connaissance des Dragons bruns – 2 (INT difficulté 19)

Les dragons bruns ont un souffle sec, qui affaiblit et assèche tout ce qu'il touche comme une tempête de sable. Ils seraient d'ailleurs la manifestation de l'essence de la terre et de la roche.

Connaissance des Dragons bruns – 3 (INT difficulté 23)

Les dragons bruns savent si bien se camoufler dans les environnements désertiques qu'ils en deviennent quasi-invisibles. Ils peuvent attendre des jours, recouverts d'une fine couche de sable, avant que les vibrations d'une caravane traversant le désert ne les réveillent.

Dragons Noirs

Connaissance des Dragons noirs – 1 (INT difficulté 15)

Les dragons noirs sont des créatures mauvaises qui vomissent de l'acide. Ils apprécient les terres empoisonnées, les marais fétides ou les anciens territoires de nécromanciens.

Connaissance des Dragons noirs – 2 (INT difficulté 19)

Le souffle du dragon noir est un jet d'acide pouvant dissoudre même les plus solides des armures. Ils sont l'incarnation du poison et de la corruption qui ronge les êtres vivants.

Connaissance des Dragons noirs – 3 (INT difficulté 23)

On raconte que les dragons noirs peuvent s'entourer d'un voile de ténèbres qui les dissimule à tous les regards, aveuglant même les peuples dotés de vision nocturne.

Dragons Rouges

Connaissance des Dragons rouges – 1 (INT difficulté 15)

Les dragons rouges crachent du feu et élisent domicile dans les montagnes et volcans. Ce sont les dragons les plus connus, et ce seraient les plus nombreux.

Connaissance des Dragons rouges – 2 (INT difficulté 19)

Le souffle du dragon rouge est une colonne d'un feu si chaud qu'il peut brûler n'importe quelle chair et ramollir les métaux les plus durs. Ils sont le feu élémentaire ayant pris forme terrestre.

Connaissance des Dragons rouges – 3 (INT difficulté 23)

Les dragons rouges aiment tout autant les antres souterrains que les perchoirs hauts-placés. On raconte que leur simple présence serait capable de réveiller un volcan éteint.



Dragons Verts

Connaissance des Dragons verts – 1 (INT difficulté 15)

Les dragons verts élisent domiciles au plus profond des forêts et des étendues sauvages. On murmure d'ailleurs qu'ils seraient l'incarnation de la sauvagerie de la nature.

Connaissance des Dragons verts – 2 (INT difficulté 19)

Les dragons verts sont de très bons négociateurs, menteurs, et manipulateurs. Ils crachent un nuage de gaz empoisonnés, dont ils peuvent moduler la virulence comme ils le souhaitent.

Connaissance des Dragons verts – 3 (INT difficulté 23)

Les dragons verts sont bons magiciens et manipulent aussi bien la magie arcanique que la magie druidique. Ils savent invoquer la puissance des éléments tout autant que celle de la nature vivante et sauvage.

Drakes & pseudodragons

Connaissance des Drakes – 1 (SAG dd11)

Les drakes sont de petits reptiles carnivores, cousins éloignés des dragons. Il en existe une grande variété, du minuscule drake-rat (30cm) au grand drake à piquant (3,5m).

Connaissance des Drakes – 2 (SAG dd14)

On croise des drakes sauvages dans de nombreuses régions montagneuses ou forestières, et les tribus kobolds en élèvent souvent comme les hommes élèvent des chiens. Les drakes ne peuvent pas parler, mais ils communiquent par le biais de sifflements, de petits cris, de grondements et de rugissements. Ils comprennent aussi instinctivement la langue draconique.

Connaissance des Drakes – 3 (SAG dd17)

Si la plupart des drakes n'ont qu'une vague ressemblance avec les dragons, certains d'entre eux sont ailés, doté d'une intelligence développée, et ressemblent à de véritables modèles réduits de dragons : on les nomme pseudodragons. Certains pseudodragons peuvent même être doués de parole.

Driders

Connaissance des Driders - 1 (INT difficulté 16)

Un drider est une abomination : il possède le buste d'un elfe noir et le corps d'une araignée géante.

Connaissance des Driders - 2 (INT difficulté 21)

On murmure que les driders sont créés par magie à partir d'un Drow, en guise de punition. Les driders sont souvent fous et détestent tous les humanoïdes, drows inclus.

Connaissance des Driders - 3 (INT difficulté 26)

Il existe un second type de driders : certains nobles drows sont choisis par leur déesse, qui leur donne un corps d'araignée. Ce n'est alors pas une punition mais un honneur, et ces nobles deviennent de puissants généraux qui dirigent les guerriers drows au combat.

Drows

Connaissance des elfes noirs - 1 (INT difficulté 15)

Cousins maléfiques du peuple elfe, les elfes noirs sont aussi appelés «Drows». On raconte qu'ils vivent sous terre, que leur société est tyrannique et matriarcale, et que les femmes elfes noires sont plus grandes et plus fortes que leurs homologues masculins.

Connaissance des elfes noirs - 2 (INT difficulté 18)

L'origine du peuple Drow est mystérieuse. Les légendes sont nombreuses, mais plusieurs racontent qu'il y a une éternité, certains elfes se sont réfugiés sous terre pour une obscure raison. Loin de la lumière et de la vie que leur peuple chérissait, ils se sont racornis et ont failli disparaître. Une déesse maléfique s'est alors emparée de leur âme et ils sont redevenus un peuple puissant et fier, qui domine et terrorise les royaumes souterrains. Ils vouent une haine sans limite à leurs cousins de la surface.

Connaissance des elfes noirs - 3 (INT difficulté 21)

Les Drows sont maîtres de la tromperie, de l'embuscade et de la manipulation. Ils s'arrangent souvent pour faire combattre d'autres peuples pour eux, sans mêmes que ces derniers sachent qu'ils sont manipulés. Lorsqu'ils sont forcés de combattre, les drows utilisent des carreaux d'arbalète et des lames empoisonnées.



Duergars

Connaissance des Duergars - 1 (INT difficulté 13)

Considérés comme les cousins maléfiques des nains, les duergars habitent de profonds réseaux de cavernes, dans les montagnes ou en Outreterre. Ils ne quittent presque jamais les entrailles de la terre.

Connaissance des Duergars - 2 (INT difficulté 16)

Tous les duergars ne sont pas maléfiques, certains sont seulement égoïstes et cruels ! Ce sont aussi d'excellents mineurs, sapeurs, bâtisseurs et de féroces négociants.

Connaissance des Duergars - 3 (INT difficulté 19)

Les duergars sont très résistants au feu, à la glace et au poison. Dans leur barbe poussent des piquants venimeux qu'ils peuvent expulser sur leurs ennemis.

Fées & Lutins

Connaissance des fées et lutins - 1 (INT difficulté 12)

Lutins et fées forment les deux faces d'une même pièce : ce sont les représentants des deux sexes d'un même peuple. Les fées naissent dans les fleurs et les lutins dans les choux, source inépuisables de moquerie de la part des fées à l'endroit de leurs congénères mâles.

Connaissance des fées et lutins - 2 (INT difficulté 16)

Les êtres féériques vivent au cœur des bosquets magiques et des bois sauvages. D'après les érudits, ils sont beaucoup moins nombreux qu'autrefois, la faute à l'expansion humaine.

Connaissance des fées et lutins - 3 (INT difficulté 20)

Fées et lutins connaîtraient, encore aujourd'hui, les portes invisibles d'un univers parallèle. Cette dimension onirique est le reflet de la nôtre, en plus féérique et plus sauvage. Des failles plus ou moins naturelles s'ouvrent parfois vers cet univers, et les fées et lutins savent trouver et protéger ces lieux magiques.



Gnolls

Connaissance des Gnolls - 1 (INT difficulté 13)

Les gnolls sont des humanoïdes dont les particularités sont une tête de hyène et une fourrure jaune sale. Ce sont des pillards sauvages qui tuent, saccagent et détruisent sans remord.

Connaissance des Gnolls - 2 (INT difficulté 17)

Les gnolls sont souvent nomades, traversant les étendues sauvages au grès des opportunités de pillage. Ils sont souvent accompagnés de hyènes, et on dit d'eux qu'ils ne négocient jamais.

Connaissance des Gnolls - 3 (INT difficulté 21)

Les gnolls sont fondamentalement mauvais, et vénèrent des seigneurs démon. Ils capturent des esclaves, qu'ils sacrifient à leurs idoles impies lorsqu'ils se révoltent ou qu'ils ne travaillent pas assez durs.

Gobelins



Connaissance des gobelins - 1 (INT difficulté 8)

Les gobelins mesurent à peine un mètre de haut, et en voyant leurs corps maigres, on pourrait croire, à tort, que ce sont de faibles créatures. Leur visage haineux, leur puanteur et leurs petites dents acérées, cependant, ne laissent planer aucun doute sur leur nature violente

Connaissance des gobelins - 2 (INT difficulté 12)

Les gobelins aiment attaquer en nombre, et ne sont pas très valeureux. La majorité d'entre eux ne sont pas très malins mais certains de leurs chefs peuvent être de bons tacticiens et vendent les services de leur tribu comme mercenaires.

Connaissance des gobelins - 3 (INT difficulté 16)

Au combat, les gobelins ne sont pas très solides et fuient rapidement. Toutefois, il ne faut pas les sous-estimer : ils peuvent devenir très dangereux lorsque plusieurs gobelins attaquent la même cible.

Gobelins de la nuit

Connaissance des Gobelins de la nuit - 1 (INT difficulté 11)

Cousins maléfiques des gobelins, les gobelins de la nuit vivent dans les réseaux de caverne de l'Outreterre. Ils remontent à la surface pour chasser, piller et fomenter de mauvais coups.

Connaissance des Gobelins de la nuit - 2 (INT difficulté 14)

Les gobelins normaux sont bêtes et manipulable, mais ne sont pas mauvais par nature. Les gobelins de la nuit, à l'inverse, ont l'âme sombre et cultivent la méchanceté et la cruauté.

Connaissance des Gobelins de la nuit - 3 (INT difficulté 17)

Les gobelins de la nuit sont aussi fragiles que leurs cousins, mais se battent mieux. En surnombre, ils peuvent représenter un réel danger, même pour des combattants chevronnés.

Gobelours

Connaissance des gobelours - 1 (INT difficulté 12)

Les Gobelours sont des gobelinoïdes, ce sont d'ailleurs les plus massifs de la famille. Mesurant plus de 2 mètres pour plus de 200 kg, ce sont des adversaires redoutables.

Connaissance des gobelours - 2 (INT difficulté 16)

Les Gobelours possèdent la taille, la force, la fourrure sombre et la silhouette trapue de l'Ours. Ils en possèdent aussi le tempérament et préfèrent vivre seul ou en tout petit groupe.

Connaissance des gobelours - 3 (INT difficulté 20)

Il n'est pas rare que des chefs gobelins ou hobgobelins réussissent à recruter des gobelours pour servir de troupe de choc dans leur tribu ou armée. Ces monstres donnent alors courage à leurs cousins plus chétifs, mais cela ne dure qu'un temps et les gobelours finissent par chercher de nouveau la tranquillité et la solitude.

Goules

Connaissance des Goules - 1 (INT difficulté 15)

Dans certaines légendes, des humains et des elfes reviennent d'entre les morts sous forme de goule, mais l'existence de telles créatures est sujette à controverse.

Connaissance des Goules - 2 (INT difficulté 18)

Si les zombies sont bêtes et lents, les goules sont au contraire rapides et intelligentes. Une simple morsure peut transmettre la «fièvre des goules» qui transforme peu à peu le contaminé en goule.

Connaissance des Goules - 3 (INT difficulté 21)

De noirs rituels peuvent transformer un cadavre en goule, ou transmettre la fièvre des goules à des vivants. On parle de puissants nécromanciens ayant contaminé des villages entiers, transformant tous les habitants en une armée de zombies et de goules.



Harpies



Connaissance des Harpies - 1 (INT difficulté 13)

Les harpies sont des êtres mi-humanoïdes mi-oiseaux, hantant les littoraux rocaillieux aussi bien que les marécages.

Connaissance des Harpies - 2 (INT difficulté 17)

Les harpies ne sont pas tellement habile en vol, mais leur doux chant peut envoûter et hypnotiser nimporte quel être vivant doué d'audition.

Connaissance des Harpies - 3 (INT difficulté 21)

Il existe des harpies mâles et femelles, mais seules ces dernières sont sédentaires. Les mâles sont nomades et migrent en fonction des saisons.

Hobgobelins

Connaissance des Hobgobelins – 1 (INT difficulté 10)

Les Hobgobelins sont des gobelinoïdes, plus grands, plus malins et plus forts que les simples gobelins. Ils font partie de la famille des «peaux vertes» même si la plupart des hobgobelins ont plutôt la peau grise ou brune, voire rouge orangée.

Connaissance des Hobgobelins – 2 (INT difficulté 15)

«Hobgobelin» signifie «grand goblin» dans un ancien dialecte du nord-est des Terres d'Osgild. On raconte d'ailleurs que ce peuple serait originaire des alentours de la Forêt Sombre. La plupart des hobgobelins servent les dieux du mal, mais il arrive que certaines tribus soient neutres, voire (pour de très rares exemples) qu'elles servent les dieux du bien.

Connaissance des Hobgobelins – 3 (INT difficulté 20)

Les hobgobelins font partie des peuples maléfiques les mieux organisés. Leurs leaders peuvent même être extrêmement talentueux. Ceci, ajouté à leur nombre et à leur vision dans le noir, rend les armées hobgobelins très dangereuses.

Hommes-Lézards



Connaissance des Hommes-lézards – 1 (INT difficulté 12)

Les hommes-lézards constituent un peuple mystérieux, habitant les régions marécageuses ou les jungles. Ils sont si discrets qu'on en vient parfois à les considérer comme des créatures mythologiques.

Connaissance des Hommes-lézards – 2 (INT difficulté 17)

Les Hommes-Lézards sont des créatures reptiliennes robustes et amphibies. Il en existe plusieurs sous-espèces, dont certaines peuvent mesurer plus de trois mètres de haut.

Connaissance des Hommes-lézards – 3 (INT difficulté 22)

Les hommes-lézards éclosent d'un oeuf, et atteignent leur taille adulte en moins de cinq ans. Les tribus entretiennent souvent une couveuse commune, et les jeunes seront élevés par toute la tribu. Les shamans hommes-lézards peuvent être très puissants, et ce sont souvent eux qui dirigent le groupe.

Kobolds



Connaissance des Kobolds – 1 (INT difficulté 10)

Les Kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens. Vicieux et malins, ils sont passés maîtres dans l'art de tendre pièges et embuscades. Ils mesurent moins d'un mètre pour une vingtaine de kilos.

Connaissance des kobolds – 2 (INT dd15)

Les kobolds ont pour habitude d'infester les donjons et autres séries de cavernes. Tous sont faibles physiquement, mais certains peuvent être de bons stratèges, voire développer de puissants pouvoirs magiques.

Connaissance des kobolds – 3 (INT dd20)

Les kobolds se considèrent comme les enfants des Dragons, qu'ils vénèrent. Ils agissent souvent pour le compte d'un de ces êtres immortels, ramassant des richesses pour leur puissant maître en échange de sa protection.

Kuo-Toas

Connaissance des Kuo-Toas - 1 (INT difficulté 14)

Les Kuo-Toas sont des hommes-poissons, qui vivent au plus profond des zones marécageuse ou des mers d'Outreterre. Leurs écailles sont souvent d'un vert vif mais peuvent aller du jaune au turquoise.

Connaissance des Kuo-Toas - 2 (INT difficulté 18)

Les Kuo-Toas sont aussi à l'aise sous l'eau qu'à l'air libre. Ce sont de lointains cousins des hommes-lézards, même si les plus grands kuo-toas ne dépassent pas 1,40 m, et que ces deux peuples se détestent cordialement.

Connaissance des Kuo-Toas - 3 (INT difficulté 22)

La plupart des divinités Kuo-toas sont des avatars de violence et de folie, et rares sont les tribus qui ne les vénèrent pas. À cause de cette influence, beaucoup de Kuo-toas ne considèrent les autres peuples que comme des esclaves ou des offrandes potentielles.

Licornes

Connaissance des Licornes - 1 (SAG difficulté 12)

La licorne ressemble à un cheval aux proportions parfaites et à la robe immaculée. On ne sait pas si elles sont originaires de ce monde ou d'un autre plan de l'existence.

Connaissance des licornes - 2 (SAG difficulté 18)

Même en parcourant leurs territoires, il est très rare d'apercevoir des licornes, tant elles sont discrètes. On raconte d'ailleurs qu'elle peuvent se téléporter pour échapper à leurs prédateurs.

Connaissance des licornes - 3 (SAG difficulté 22)

Certains mortels chassent les licornes pour leur excroissance osseuse, dont on dit qu'elle a des propriétés curatives et magiques. Ils utilisent des pièges et des armes en fer froid, un alliage qui empêche les créatures féériques d'utiliser leurs pouvoirs.

Minotaures



Connaissances des Minotaures – 1 (INT difficulté 11)

Les minotaures sont des créatures sont des créatures irascibles et dangereuses mais font d'excellents guides, que ce soit en surface ou sous terre.

Connaissances des Minotaures – 2 (INT dd15)

On dit que de puissants empire Minotaures occupaient autrefois des chaînes de montagne entières, et rivalisaient de puissance avec les elfes et les nains. Aujourd'hui, il ne reste que des ruines souterraines de ces empires, et les minotaures vivent en petites tribus parcourant les terres sauvages.

Connaissances des Minotaures – 3 (INT dd19)

Les anciens empire minotaures avaient développés un art défensif curieux pour protéger leurs cités : toutes étaient cachées au cœur de vastes labyrinthes. Cela provient de leur sens de l'orientation inné : sous terre, en forêt ou en plein désert, il est presque impossible qu'un minotaure se perde.

Ogres

Connaissance des Ogres - 1 (INT difficulté 10)

Les ogres sont des brutes épaisses de plus de 2,50m de haut pour 300 kg. Ces créatures maléfiques passent leur temps à manger, et ont un penchant pour les armes démesurées et la boucherie gratuite.

Connaissance des Ogres - 2 (INT difficulté 13)

Un combat contre un ogre n'est jamais sans risque : ils sont idiots mais se battent avec une très grande férocité. Leur propension à charger avant de réfléchir les rend cependant faciles à piéger

Connaissances des Ogres - 3 (INT difficulté 16)

La plupart des tribus ogres peuplent les steppes septentrionales ou les chaînes de montagnes. Il n'est toutefois pas rare que des ogres moins idiots que les autres vendent leurs services comme mercenaires ou gardes du corps. Quelques très rares ogres naissent vraiment intelligents, et développent des pouvoirs magiques mortels.



Orques



Connaissance des Orques - 1 (INT difficulté 9)

Les orques sont des humanoïdes à peau verte, robustes, un peu plus grands que les humains. Ils sont dotés de traits bestiaux et d'habitudes violentes.

Connaissance des Orques - 2 (INT difficulté 13)

La majorité des orques vit en tribu, dans les plaines ou les montagnes sauvages, sous la domination d'un chef qui règne sous la loi du plus fort. Mais il n'est pas rare qu'un village orque soit paisible, voire civilisé.

Connaissance des Orques - 3 (INT difficulté 17)

Les orques sont capable d'une grande adaptation, et un environnement propice et pacifique leur permet de développer des techniques très poussées. Cela peut prendre la forme d'ingénierie, d'art, de magie...

Orques noirs

Connaissance des Orques noirs - 1 (INT difficulté 11)

Les orques noirs sont une caste d'orques d'élite. Leur peau est plus sombre et tire vers le gris, et leur musculature est plus imposante. Ils sont moins bons magiciens, mais sont également bien moins sensibles à la magie.

Connaissance des Orques noirs - 2 (INT difficulté 16)

La rumeur dit que les orques noirs sont obtenus par sélection et reproduction des plus puissants individus, sous le contrôle de puissants maîtres maléfiques souhaitant constituer l'armée ultime.

Connaissance des Orques noirs - 3 (INT difficulté 11)

Les peuples orques et elfes ne sont pas particulièrement amis, mais cela devient de la haine pure entre orques noirs et elfes. Certains érudits racontent qu'il pourrait s'agir de peuples cousins, certains elfes ayant un jour muté sous l'effet d'une force corruptrice, pour devenir des orques.



Squelettes

Connaissance des Squelettes- 1 (INT difficulté 12)

Les légendes regorgent de squelettes gardant des donjons ou des cavernes depuis l'éternité. Le nombre peut les rendre dangereux mais il est facile de les abuser pour les entrainer dans des pièges.

Connaissance des Squelettes- 2 (INT difficulté 15)

Beaucoup de squelettes animés sont insensibles aux armes tranchantes et perforantes. Seules les armes contondantes ou magiques peuvent les blesser.

Connaissance des Squelettes- 3 (INT difficulté 18)

Certains lieux imprégnés de magie sombre peuvent voir des squelettes se relever par eux-mêmes. Mais la majorité des squelettes sont créés par des rituels de nécromancie.

Striges

Connaissance des Striges- 1 (SAG difficulté 12)

Les striges sont d'affreuses petites créatures d'une trentaine de centimètres. Croisement entre une chauve-souris et un moustique géant, elles sont pourvues de 4 ailes.

Connaissance des Striges- 2 (SAG difficulté 15)

Les striges sont également pourvues de 4 pattes barbelées qui leur permettent de s'accrocher férocement à leurs victimes pour leur sucer le sang. Une dizaine de striges peut vider un humain de son sang en quelques minutes.



Connaissance des Striges- 3 (SAG difficulté 18)

Les striges nichent dans les grottes, les troncs creux ou sous les fondations de bâtiments. Elles sont attirées par l'odeur du sang et attaquent sans distinction ni logique toute créature blessée.

Trolls



Connaissance des Trolls - 1 (INT difficulté 12)

Les trolls sont de grandes créatures de 2 à 3 mètres de haut. Leur peau caoutchouteuse peut être verdâtre, grise ou violacée, et est couverte d'excroissances et de plaques suppurantes. Ils mangent tout ce qui leur tombe sous la main : larves, bois, terre, rochers, gobelins, humains...

Connaissance des Trolls - 2 (INT difficulté 16)

Les trolls appartiennent aux peaux vertes. Non-seulement leur cuir est très solide, mais ils possèdent aussi de puissants dons de régénération. Ces dons, associés à leurs capacités d'adaptation, leur permet de vivre dans presque tous les environnements.

Connaissance des Trolls - 3 (INT difficulté 20)

Seuls le feu et l'acide stoppent la guérison surnaturelle des trolls. Même lorsqu'ils semblent morts, leur corps continue de se régénérer, à moins qu'on ne le brûle.

Zombies



Connaissance des zombies -1 (INT difficulté 8)

Un zombie est un mort-vivant animé à partir d'un cadavre récent. Les zombies sont stupides : sans ordre clair de leur maître, ils attaquent toutes les créatures dans les environs.

Connaissance des zombies -2 (INT difficulté 11)

Toutes les espèces vivantes peuvent être transformées en zombie. Les cadavres sont alors plus lents mais plus résistants que de leur vivant. Ils deviennent aussi presque insensibles aux armes perforantes et contondantes. Seules les armes tranchantes ou magiques peuvent les blesser.

Connaissance des zombies -3 (INT difficulté 14)

On murmure que de très puissants nécromanciens peuvent invoquer des zombies sans avoir besoin d'un cadavre à réanimer. On ne sait pas d'où proviennent ces monstres.

Crédits des illustrations

Première de Couverture - Chroniques Oubliées Fantasy, Hors-Série Casus Belli n°1, Black Book Editions, 2015.

Quatrième de couverture - Jems, Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Cartes p.3, 7, 25 (Vireux), 27, 33, 35, 40, 44, 45, 46, 47, 48, et 49 - Jems, Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Illustrations d'héraldique p.4, 8, 9, 28, 29, et 41 - Léo Badiali, créations originales libres de toute réutilisation, reproduction et modifications

Illustrations p.5, 6, 12, 13, 26, 51, 53 (drow), 54 (gobelin et goule), 55 (homme-lézard), 56 (orque) et 57 (troll) - Chroniques Oubliées Fantasy, Hors-Série Casus Belli n°1, Black Book Editions, 2015.

Cartes p.10, 14, 17, 24, 34, et 39 - Léo Badiali, créations originales libres de toute réutilisation, reproduction et modifications.

Illustrations p.11, 15 (Ferrance) et 30 - Livre du Meneur, Jeu de Rôle des Terres d'Arran, Éditions Soleil et Black Book Editions, 2020

Illustration p.15 (Fort Boueux) et 32 - Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Carte p.19 - John Grümph, Le Tombeau d'Andromède, Black Book Editions, 2017

Illustration p.20 - Boite d'initiation NAINS, jeu de rôle des Terres d'Arran, Éditions Soleil et Black Book Editions, 2021

Illustration p.22, 23, 25 (Wyks), 54 (harpie), 56 (orque noir), et 57 (striges) - Vengeance, boîte d'initiation n°2, Chroniques Oubliées Fantasy, Black Book Editions, 2019

Cartes p.42 et 43 - Romje, partagées sur le forum Black Book

Illustrations p.50, 53 (fée), 55 (kobold), et 56 (minotaure) - Chroniques Oubliées Fantasy, Compagnon, Black Book Editions, 2017.

Illustrations p.52, 56 (ogre) et 57 (zombie) - Boite d'initiation n°1, Chroniques Oubliées Fantasy, Black Book Editions, 2017

- Le *Pic du tonnerre* et la description de Fourche sont inspirés de la 4ème édition du plus vieux des jeu de rôle.
- *Abu-Kazan* est un emprunt à l'univers des Terres d'Arran.

- *Faucongris* et *Kromm* sont des noms provenant de la campagne les Sables éternels de Tanith, publiée par "Patrick J" sur le forum BlackBook

- Les *Chuchoteurs* et le *Macromuopo* sont un emprunt au vieux Royaume de Jean-Philippe Jaworski.
- *Olasko* est emprunt à l'univers de Midkemia, de Raymond E. Feist.

Fontes de caractères :

Blackmoor L&E plain.
Oranienbaum

Georgia
Last king quest

NexusSansOT

CREDITS Chroniques Oubliées Fantasy

Directeur de publication :
David Burckle

Textes Chroniques Oubliées, la boîte d'initiation
Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice

Textes Chroniques oubliées Fantasy pour Casus Belli
Laurent « Kegrone » Bernasconi

Textes additionnels pour le meneur de jeu
Damien Coltice, Tristan Blind et Didier Guiserix

Voies supplémentaires
Croc, Sippik, Mahar et Kobbold

Illustration de couverture
Simon Labrousse

Illustrations intérieures
Laurent Bernasconi, Miguel Coimbra, Anthony Geoffrey, Didier Guiserix, Dan Iorgulescu, Simon Labrousse, Jean-Baptiste Reynaud et Anne Rouvin

Relectures
Damien Coltice, Stéphane Gallot & Clothilde Thiennot

Maquette & design
Damien Coltice

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest.

CREDITS Jeu de Rôle des Terres d'Arran

Directeur de publication : David Burckle

Responsable d'édition : Thomas Berjoan

Règles du jeu : Laurent Bernasconi et Mikaël Poujol

Scénarios et intégration de l'univers :
Mikaël Poujol

Les Terres d'Arran sont un univers créé par Jean-Luc Istin et Nicolas Jarry.

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

Bible de l'univers :
David Courtois

Relectures univers : Nicolas Jarry et Olivier Péru.

Règles originales de Chroniques Oubliées :
David Burckle et Damien Coltice

Consultant technique : Damien Coltice

Relecture : Pierre-Olivier Cervesi, Damien Coltice, Laurent Bernasconi, Sébastien Le Foll, David Courtois

Design : Josselin Grange

Maquette : Josselin Grange

Illustration de couverture : Kyko Duarte
(colorisation Olivier Heban)

Illustrations des ouvrages : reproduites des séries de BD, avec l'aimable autorisation de Soleil

CREDITS Jeu de Rôle des Terres d'Arran (suite)

Plans : Mikaël Poujol

Cartes : Gaëlle Merlini et Jean-Luc Istin

L'équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Co-créateurs du monde des Terres d'Arran :
Jean-Luc Istin et Nicolas Jarry

Co-Créateur et Character designer de l'univers
Nains : Pierre-Denis Goux

Scénaristes : Jean-Luc Istin, Nicolas Jarry, Olivier Péru, Corbeyran, Christophe Arleston, Sylvain Cordurié,

Dessinateurs : Kyko Duarte, Gianluca Maconi, Stéphane Bileau, Jean-Paul Bordier, Ma Yi, Gwendal Lemercier, Bojan Vukic, Augustin Popescu, Stéphane Crety, Pierre-Denis Goux, Dana Dimat, Bertrand Benoît, Paolo Deplano, Nicolas Demare, Benoît Dellac, Diogo Saito, Giovanni Lorusso, Stefano Martino, Jesus Hervas, Laci

Coloristes : Studio Impacto, Luca Merli, Digikore studios, Ma Yi, Olivier Héban, Nicola Righi, Davide Mastrolonardo, Bertrand Benoît, Sébastien Lamirand, Élodie Jacquemoire, Olivier May, Stefania Aquaro, Giovanni Lorusso, Nanjan J., Diogo Saito, Julia Pinchuk

Retouches graphiques couvertures : Bertrand Benoît

Storyboarders sur certains albums : Stéphane Crety, Benoît Dellac

Bible des Terres d'Arran : David Courtois

Elfes, Nains, Orcs et Gobelins, Mages de
Collectif d'auteurs

L'Univers des Terres d'Arran a été conçu par
J.L. Istin et N.Jarry

© Éditions Soleil, 2013-2020

Édité par Black Book Éditions
50 rue Jean Zay 69800 St Priest

OPEN GAME LICENCE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provisions shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Atlas succinct des Terres d'Osgild en 285 PM - 2021 - Léo Badiali



Version étendue - v2.0

Atlas Succinct
des Terres d'Osgild
 en 285 PM

Aide de jeu non-officielle assemblée par Léo Badiali - www.leobadiali.fr - contact@leobadiali.fr



Black-book-editions.fr

PRODUIT AVEC LE CO-FAN-KIT

