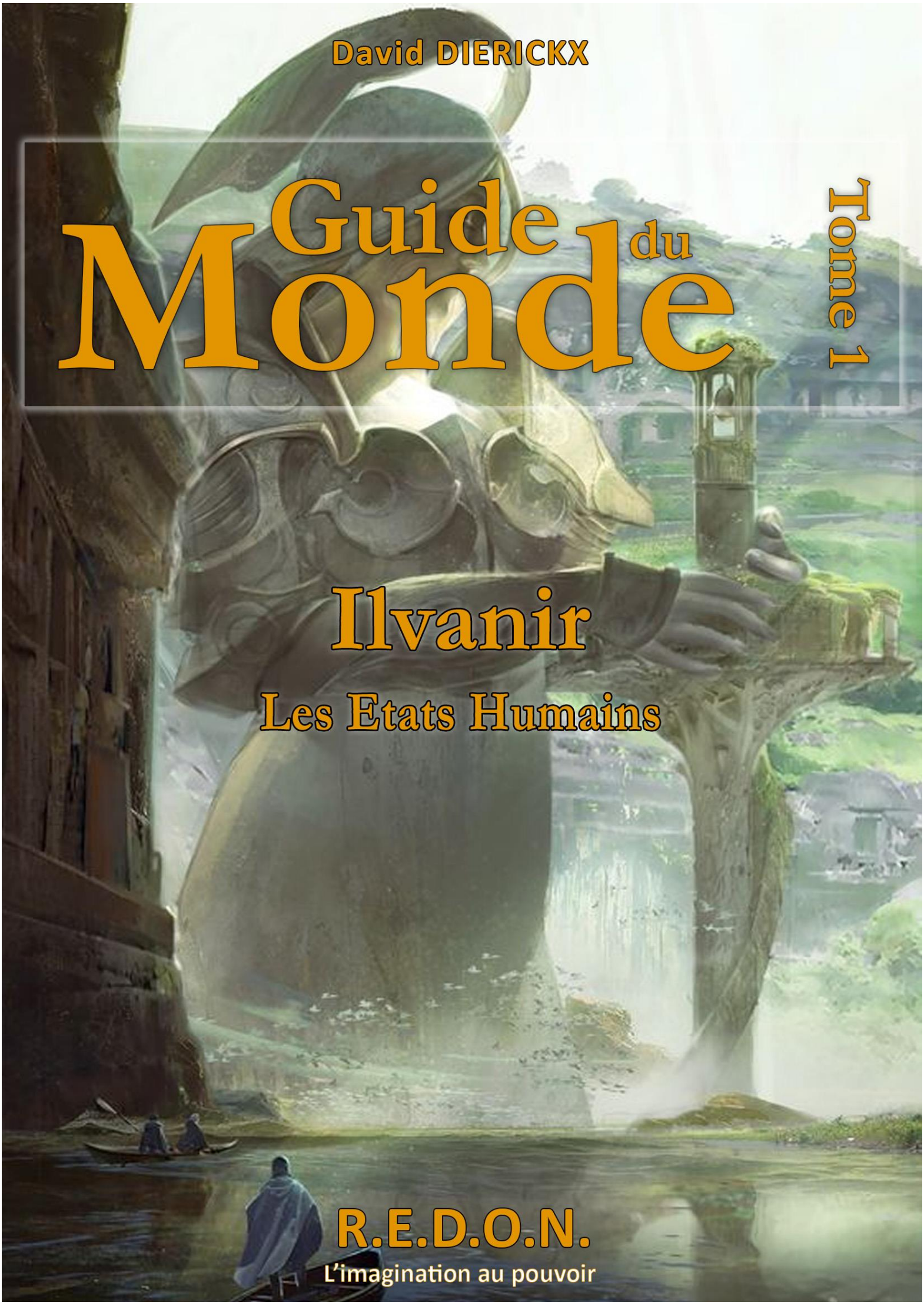

David DIERICKX
Guide du Monde
Tome 1
Ilvanir
Les Etats Humains
R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Ce livre est dédié à tous mes joueurs qui, depuis 1988 du calendrier de JC, ont littéralement « fait l'Ilvanir ».
Pour eux, souvent par eux, ce continent fabuleux est sorti du néant de mon imagination pour prendre corps, puis se préciser.
Ce livre est pour beaucoup le leur.

Je le dédie tout particulièrement à Jean Luc, à François et à Richard.
A Richard parce qu'il fut le premier passionné de mes tables de jeu à l'heure où ce fut… « décisif ».
A François pour les heures partagées autour de notre commune passion. Il est le père de l'essentiel des détails du Percolan, et je dois à ses retours sur mon travail d'avoir amélioré bien des choses…
A Jean-Luc qui fut mon indéboulonnable compagnon durant tant de vendredi soir. Je lui dois tout particulièrement d'avoir approfondi avec lui les règles de la magie.

Notes vrac

Richesses

Sel Rouge

Marbre
Soies
Charbon

Obsidienne
Or
Argent
Cobalt (pour la couleur bleue)
Fer
Cuivre

Ambre
Diamant
Laine
Saphir
Rubis
Emeraude

Miel
Bière
Vin
Huile (olive)

Elevage Viande
Elevage laine

Table des Matières

Introduction

I. Climats, Végétations et Reliefs en Ilvanir

II. Les Etats Humains

1°) **Algalith** (Royaume Divin d')
2°) **Ang'Mar** (Royaume de)
3°) **Arn'Armor** (Royaume de)
Arn'Armor – **Suthern'Armor** (Domaines du)
4°) **Arias** (Cité Sainte)
5°) **Ber'Cof** (Principauté de)
6°) **Bourg-Maryl** (la Cité des Magiciens)
7°) **Elarstan** (Royaume de)
Elarstan – **Néarstan** (Principauté du)
8°) **Gob'Us** (Califat de)
9°) **Gouvrance** (Royaume de)
10°) **Marance** (Royaume de)
11°) **Percolan** (Grand Duché du)
12°) **Royaume des Glaces**
13°) **Salem** (Principauté de Gyk'Salem)
14°) **Salisie** (Royaume de)
15°) **Silk'Or** (Empire du)
16°) **Sumor** (République du)
17°) **Empire du Nord** (l')



Introduction

Le Guide du Monde est présenté en quatre tomes.
L'un est consacré au « Monde », hors Ilvanir, et présente succinctement tous les continents, les archipels, les grandes îles, qui couvrent, telle une mosaïque, la surface de la planète Dère.
Les trois autres tomes sont dits « Edition Ilvanir », tome 1, 2 et 3. Le deuxième s'attache à présenter les races humanoïdes qui peuplent Ilvanir, tandis que le troisième est consacré à des Régions spécifiques. Le premier quant à lui se concentre exclusivement sur le continent ilvanirien, pour en présenter une description précise de sa géographie et de sa politique.
C'est ce tome que vous tenez entre vos mains.
Entre ses lignes vous allez donc découvrir les nations et les peuples qui forment les civilisations d'Ilvanir, mais aussi les climats, les reliefs montagneux de ce fantastique continent…

Autant d'éléments qui vous permettront de connaître au mieux cet univers, théâtre de tant d'aventures épiques, de tant de drames humains, de tant d'épopées magnifiques.
Des fragments du Grand Livre d'Histoire Ilvanirienne émaillent ce tome, fragments qui vous permettront de vous repérer dans le temps au cours de ce voyage dans l'espace.

Pour tout cela, très bonne lecture,

David Dierickx

Note : dans ce recueil l'abréviation PC désigne toujours le Premier Calendrier d'Ilvanir (qui commence en 0 du PC avec la fondation du Royaume d'Algalith). L'abréviation SC désigne elle le Second Calendrier Ilvanirien (le PC s'achève en 1353, l'année 1354 est donc l'année 1 du SC)



I. Climats, Végétations et Reliefs

On trouve en Ilvanir une grande variété de climats. Du nord au sud, s'échelonnent des régions avec des diversités de température, d'hygrométrie, d'ensoleillement et de précipitations très vastes.

La zone « sub-polaire » et la Toundra.

Elle s'étend au nord du continent. Elle influence le nord des territoires des tribus barbares des *Pieds Palmés* et des *Tueurs du Nord*, l'essentiel du *Royaume des Glaces* et de l'*Aarkinie*, la péninsule de *Malaterre* et les iles du nord-est.
Cette zone présente des caractéristiques froides très importantes.

En moyenne la période « chaude » s'étend de la mi-juillet à début septembre.
Les températures maximales d'été sont de 18 degrés.
La période « froide » s'étend de fin octobre à fin avril.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre -32 et -45 degrés.

On trouve dans cette zone de vastes forêts de conifères. C'est la « taïga » formée d'espèces variées (exemple: pins sylvestres, épicéa).

Les vents sont violents et fréquents (ils atteignent couramment les 200 km/h sur la mer et l'océan).

Faune : elle est évidemment adaptée au froid (fourrure épaisse, graisse), on y trouve des rongeurs (rats musqués, des castors), des herbivores (Rennes, boeufs musqués, des otaries, des lièvres arctiques), des carnivores prédateurs (ours bruns, ours blancs, loups), des phoques, des oiseaux (exemple: les manchots, les mouettes).

On rencontre la **Toundra** dans le nord-ouest du continent (nord des territoires barbares des *Grands-Loups* et du *Peuple de la Lune*)
La toundra désigne une formation végétale située dans les zones climatiques froides, polaires ou montagnardes, constituée d'une strate végétale unique principalement composée de graminées, de carex, de lichens, de mousses et de diverses variétés d'arbrisseaux.

Steppes du nord

Les Steppes du nord se caractérisent par un climat semi-aride et une végétation basse (herbes, lichens, mousses et arbustes). On rencontre également quelques forêts d'épineux.

En moyenne la période chaude s'étend de mi-mai à début septembre.
Les températures maximales d'été sont de 27 degrés.
La période froide s'étend de fin octobre à fin mars.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre -18 et -28 degrés.

Faune : c'est l'espace des grands herbivores nomadese (buffles, bisons, rennes) et des carnivores prédateurs rapides (loups, grands félins).

Les zones « continentales »

Le climat « continentale » est marqué par un fort contraste entre les températures d'hiver et les températures d'été.

En moyenne la période chaude s'étend de début mai à la mi-septembre.
Les températures maximales d'été sont de 41 degrés.
La période froide s'étend de la mi-novembre à fin mars.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre -18 et -24 degrés.

Les zones « tempérées »

C'est dans le sens commun une partie de la surface terrestre où les températures sont « modérées », c'est-à-dire ni torrides en été, ni glaciales en hiver.
Ces zones sont toujours situées non loin près des zones océaniques et maritimes, dans le centre du continent.

En moyenne la période chaude s'étend de début mai à la mi-septembre.
Les températures maximales d'été sont de 38 degrés.
La période « froide » s'étend de la mi-décembre à la mi-mars.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre -12 et -18 degrés.

La zone « désertique chaude »

Elle est circonscrite au *Désert de Gob'Us*, au centre-est du continent Ilvanirien.

Particulièrement, les précipitations sont très faibles sur l'ensemble de la zone, et surtout concentrées autour des mois de mars et avril.

En moyenne la période chaude s'étend de début avril à la fin octobre.
Les températures maximales d'été sont de 48 degrés.
La période « froide » s'étend de la mi-décembre à la mi-février.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre 11 et 5 degrés.

Les zones « océaniques »

On trouve évidemment les zones océaniques près de l'océan et des mers. Elles sont caractérisées par des températures très modérées et des précipitations fréquentes.

En moyenne la période « chaude » s'étend de fin juin à fin août.
Les températures maximales d'été sont de 32 degrés.
La période « froide » s'étend de la fin décembre à fin février.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre -2 et -6 degrés.

La zone « méridionale sèche »

On pourrait la qualifier de « méditerranéenne ». Elle se situe au sud du continent Ilvanirien, à proximité de l'océan Médiantique. Elle est caractérisée par des précipitations peu abondantes et des températures assez chaudes.

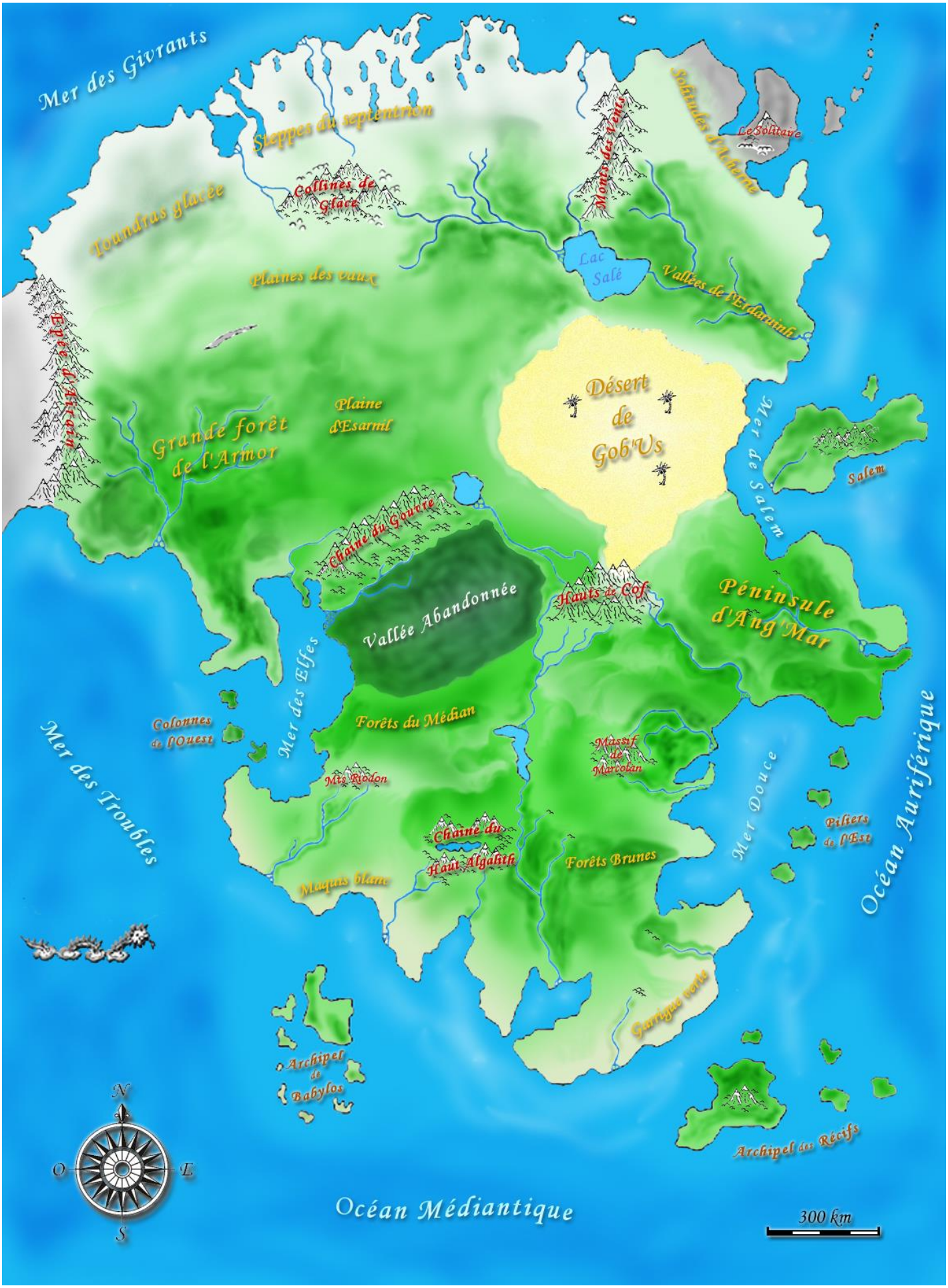
En moyenne la période chaude s'étend de fin mai à début octobre.
Les températures maximales d'été sont de 46 degrés.
La période « froide » s'étend de début janvier à début mars.
Les températures minimales d'hiver sont comprises entre 12 et 11 degrés.

La végétation de cette zone est adaptée aux conditions chaudes. Les arbres sont assez bas et les buissons plutôt épineux.

*




Zone "sub-polaire"
Zone "sub-polaire"
Toundra
Zone "Continentale froide"
Zone "Tempérée"
Zone "Continentale"
Zone "Océanique"
Zone "Désertique"
Zone "Tempérée"
Zone "Océanique"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Continentale"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Méridionale sèche"
Zone "Tempérée chaude"
Zone "Océanique"
Zone "Méridionale sèche"
Zone "Océanique"
N
O
E
S
300 km


Mer des Givrants
Steppes du septentrion
Collines de Glace
Toundras glacée
Monts des Vents
Solitudes d'Alderie
Le Solitaire
Lac Salé
Vallées de l'Erdurinh
Plaines des eaux
Epaule d'Ifrim
Désert de Gob'Us
Plaine d'Esarmil
Grande forêt de l'Armor
Mer de Salem
Salem
Chaine du Gouvre
Vallée Abandonnée
Hauts de Cof
Péninsule d'Aug'Mar
Mer des Elfes
Forêts du Médian
Colonnes de l'Ouest
Mer des Troubles
Massif de Marcolan
Mts Riodon
Mer Douce
Piliers de l'Est
Chaine du Haut Algalith
Forêts Brunes
Maquis blanc
Océan Aurifèrique
Garrigue verte
Archipel de Babylos
Archipel des Récifs
N
O
E
S
Océan Médiantique
300 km

II. Les Etats Humains

Empire, Royaumes, Principautés, Républiques, Grands Duchés, … Monarchies absolues ou constitutionnelles, parlementaires… Les formes des états sont nombreuses en Ilvanir.

Le présent chapitre présente chaque Etat dans le détail, en faisant un détour par les grands éléments de l'histoire du continent qui le concerne. Type de population, système politique, détails culturels, sites particuliers… toutes les indications nécessaire à la bonne compréhension de ce qu'est chaque Etat sont présentes dans ces pages.


Mer des Givrants
Royaume des Glaces
Aarkinie
Terres Barbares
Terres Barbares
Glaces
Néarstan
Elarstan
Empire
Arn'Armor
du Nord
Califat
de
Gob'Us
Désert de Gob'Us
Prpté de
Gyk'Salem
Salem
Océan Aurifère
Suthern'Armor
Terres Barbares
Salisie
Vallée
Abandonnée
Ang'Mar
Ber'Cof
Marance
Sumor
Arias
Colonnes
de
l'Ouest
Mer des Troubles
Percolan
Piliers
de
l'Est
Silk'Or
Algalith
Babylos
Océan Médiantique
300 Km

Algalith

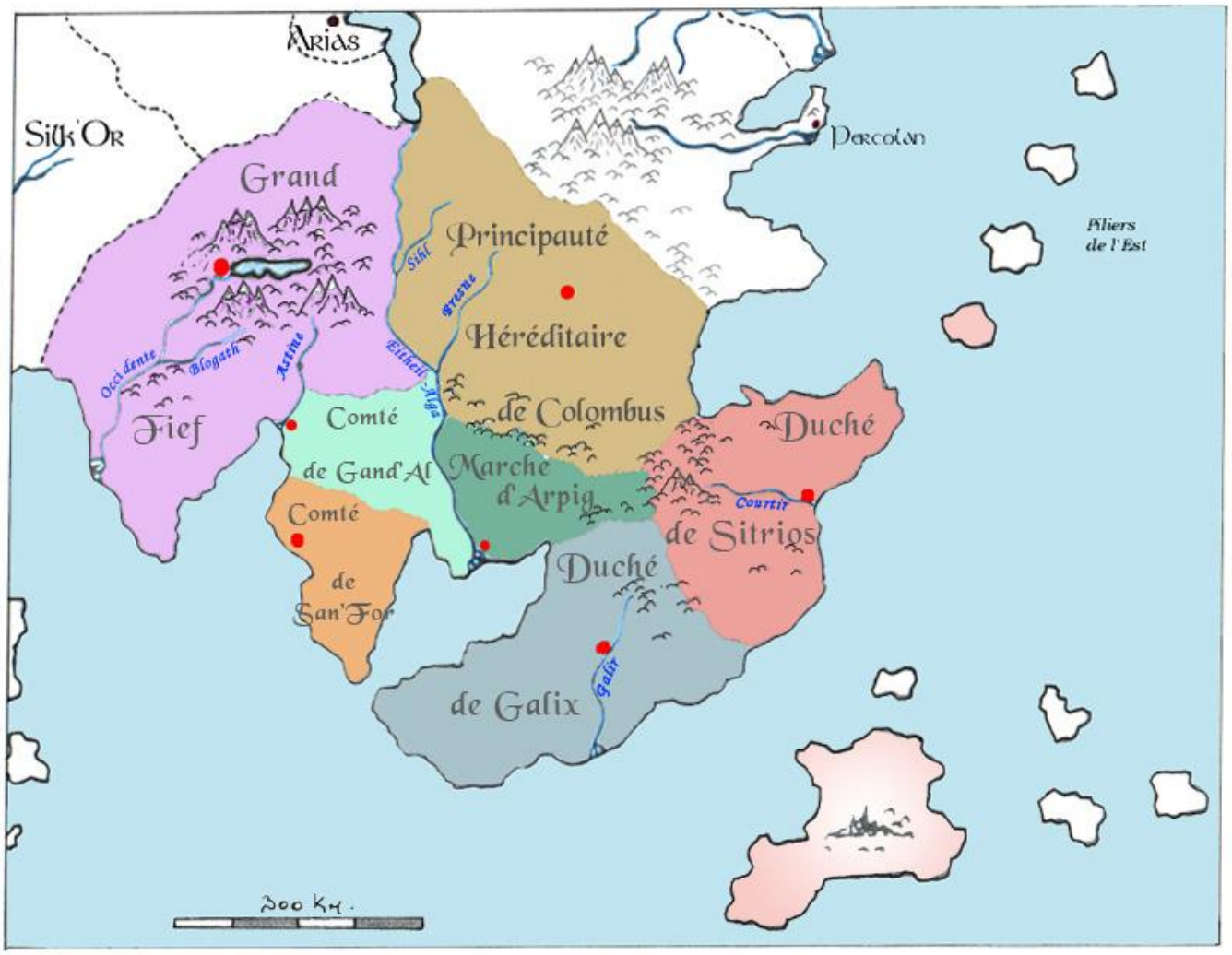
Royaume-Divin d'… -



Géographie générale.

L'*Algalith* est l'Etat le plus méridional du continent ilvanirien.
C'est aussi très nettement le plus étendu des pays du continent, largement devant l'*Arn'Armor* qui possède pourtant un territoire déjà vaste…

Toute la région proche de *Laëlith* est très montagneuse, et la cité est bâtie sur un plateau granitique pauvre en terres réellement fertiles. Le Centre-Est du pays est constitué par une vaste étendue de montagnes basses, calcaires, qui donnent à ces régions des allures semi-désertiques.
Les provinces de Colombus et de *Gand'Al* sont les plus riches du pays, et concentrent 80% des terres fertiles.



Relief.

L'altitude moyenne de l'*Algalith* est relativement importante, même si par ailleurs les hauts reliefs sont plutôt peu nombreux.
En fait, à part les Provinces de *Gand'Al* et *San'For*, très peu élevées et présentant surtout un paysage de plaines fort peu vallonnées, tout le reste du pays est marqué par des altitudes relativement importantes.
A l'Est, la province de *Sitrios* présente une façade océanique marquée par de hautes falaises (70 mètres en moyenne), et est avec la province de *Laëlith* la région la plus élevée du pays.

Le point culminant de l'*Algalith* est le *Pic de la dent de chat* (3.745 m), situé au Nord de *Laëlith*. Il dépasse de peu le *Mont Gilius* (3.717 m) au Sud de la cité.

Végétation.

La moitié Nord de la Province de *Laëlith* et la Province de *Colombus* possèdent de très vastes forêts de feuillus (chênes, hêtres, saules, boulots, érables…)
On retrouve aussi cette végétation le long du fleuve *Eithel-Alga*, entre les provinces d'*Arpig* et de *Gand'Al*.
Dans le reste du pays, c'est à dire pour une large moitié Sud, la végétation présente un aspect « méditerranéen » typique (arbres bas, buissons nombreux, herbes dures, …), avec de large zones de garrigue.
On trouve aussi, dans la zone montagneuse de *Sitrios*, de très profondes forêts de pins et de sapins…

Population.

Nombre d'habitants : 2.602.000 habitants
Capitale : Laëlith, 330.000 habitants
L'Algalith est, de loin, l'Etat le plus peuplé du continent.

Type de population

La population du royaume est essentiellement humaine. Elle descend directement des humains qui arrivèrent dans la région de *Sitrios* en –308 du Premier Calendrier.
De taille moyenne (~ 1,73 m pour les hommes et ~ 1,66 pour les femmes), les Algalithois sont plutôt mate de peau. Leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou bruns.

*
* *

Un peu d'histoire.

Il est difficile de dresser ici un rapport fidèle et détaillé de l'histoire de l'algalith. Fondé en 0 du Premier Calendrier, cet Etat occupe en effet le devant de la scène politique et militaire durant les deux milles deux cents et quelques années de l'histoire du continent ilvanirien…
S'il est donc plutôt conseillé pour embrasser la destinée de ce pays de relire le Grand Livre d'Histoire Ilvanirienne, vous trouverez tout de même ci-dessous quelques dates essentielles à la compréhension de l'articulation de cette épopée bi-millénaire.
Le Premier Calendrier débute réellement en –300, avec le débarquement des premiers migrants, venus *du Pays de l'Or*. Il monte à rebours jusqu'en l'an 0 marqué par la fondation du royaume *d'Algalith*.

-308 : 2 navires abordent la région est de l'actuelle *Algalith* et fondent le village de *Sitrios*.

-260 à –43 : période des grandes explorations. Au sud, entre –260 et –248, *Astignac de Monfort*, capitaine de l'armée de *Sitrios* remonte le fleuve à la tête d'un corps expéditionnaire de 600 hommes. Il pénètre dans les terres du sud et explore une grande partie de l'actuel *Algalith.*

-75 : un moine aventurier du nom de *Laviotis Elithor* fonde un monastère de Los sur une colline à l'embouchure du fleuve, à l'ouest de l'actuelle *Algalith*. Très vite, des colons religieux affluent en grand nombre pour s'installer au pied du site. Ils fondent le village de *Laelith*.

An 0 : fondation du royaume d'*Algalith* par le roi *Gilius 1er* . Sa capitale, *Laelith* étend désormais son pouvoir sur tout le sud du continent, de l'océan oriental à l'océan occidental.

85 : la province du *Silk'Or* fait sécession. C'est la première guerre humaine de l'histoire du continent *Ilvanirien*. *Gilius III*, vaincu, petit-fils du fondateur du royaume abdique en faveur de son cousin *Erius 1er*. La dynastie des *Erius* marquera tout le début du royaume d'*Algalith*.

440 à 452 : « *Guerre des Nefs* » entre l'*Algalith* et l'*Ang'Mar*.

583 à 586 : « *Guerre d'Alissandre* » entre l'*Algalith* et l'*Ang'Mar*.
La cité de *Percolan,* sur la route entre les deux royaumes, reste protectorat *Algalithois* jusqu'en 590.

602 : tout le nord de l'Algalith est pillé par une vaste horde de Hobgobelins.

646 à 725 : toute la corne sud ouest de *l'Algalith* est soumise par les amazones et reste occupée. Le Roi *Silvanil 1er* ne parvient à repousser les dernières légions amazones que durant l'été 725.

726 à 830 : longue période de prospérité et de paix pour les royaumes du sud.
741 fondation de la cité libre de *Ber'Cof* par des migrants venus *d'Algalith*.
Dans le sud du continent, les récits du druide *Ilcalim* sur ses voyages dans le Nord du continent et la Chaîne du Gouvre, suscitent la création d'expéditions d'exploration en grand nombre.

855 : ***Gadorouth,*** *Khân* des *Grands Loups*, uni la nation barbare et conduit le pillage des colonies du Nord, puis des royaumes du Sud, ravageant tout le Nord de l'*Algalith* et du *Silk'Or* en 857. En avril 858, il recule une première fois devant les murs de la cité de *Laelith* et meurt en 860 devant les remparts de *Colombus*.

892 à 893 : après plus de trois siècles de paix, une guerre éclate entre l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*.
Nicolaïs IV, roi d'*Ang'Mar* prend successivement les cités de *Percolan*, *Dimar*, *Ber'Cof* et *Sumor*. Il ne sera arrêté que par les puissantes légions du roi d'A*lgalith*, *Silvanil VI*.

914 : les Amazones de l'archipel de *Babylos* se livrent à des raids contre les ports *algalithois* et *silk'oréens*, et anéantissent les flottes civiles et militaires des deux nations.

933 : le roi *Silvanil VII* d'*Algalith* lance un ambitieux programme de réarmement maritime du royaume.

En 936, l'*Algalith* se lance dans une série de batailles navales face aux amazones qui durera près de deux ans. Un accord de paix est signé à *Gand'Al* le 14 juin 938 entre les deux belligérants.

943 : après le pillage de la cité d'*Arn'Armor* par les barbares, l'*Algalith* consent à l'envoi de légions pour assurer la protection des colons dans la région.

978 à 990 : « *Guerre des douze ans* ». Le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* signe en 978 une alliance dite « *Convergence* » dans le but de limiter la puissance de l'*Algalith*. Les hostilités s'ouvrent le 24 septembre 978. En décembre, le roi *Silvanil* est assassiné et laisse désemparé l'Etat d'*Algalith* qui va perdre une à une toutes les batailles et ses cités les plus importantes. La reddition de l'*Algalith* est signée le 19 novembre 980.
Ce n'est qu'en mars 985 qu'un jeune guerrier de la cité de *Galix*, *Anethor*, entreprendra, à la tête d'une coalition qu'il a monté de toute pièce entre le *Sumor*, le *Percolan* et *Ber'cof*, la libération du royaume d'*Algalith*. Devenu héros national, il montera sur le trône d'*Algalith* le 26 mai 990, peu de temps après la dernière bataille de reconquête.

1000 : l'*Ilvanir* est bouleversée durant toute cette année par des catastrophes en tous genres. En janvier un ouragan s'abat durant une semaine dans le sud de l'*Algalith*, ravageant les cités de *Gand'Al* et de *Galix.* En août, la cité d'*Arpig* (*Algalith*)est détruites par les flammes.

1448 à 1452 : sous l'influence de *Viniella*, demi-elfine gouverneur de la Cité d'*Arn'Armor*, le peuple se soulève dans toute la région au nord de la *Chaîne du Gouvre* contre la domination des Royaumes du Sud (principalement l'*Algalith*).
En 1449 commence la « Guerre de la Rupture ». L'*Algalith* lance ses armées dans une guerre sans merci contre les citoyens *Arn'Armorois*. Après trois années d'une guerre désastreuse pour son économie, *Silvanil le chauve* roi d'*Algalith* reconnaît l'indépendance de l'*Arn'Armor*.
Second Calendrier

1 : le nord et le sud ne communiquent plus. En *Algalith*, le mécontentement est grand de la perte des colonies du nord. La dynastie des *Silvanil*, jugée incapable de conserver la grandeur et l'influence du royaume, est chassée du trône. Une longue crise politique s'ensuit, jusqu'à ce que la noblesse s'entende sur le couronnement de *Théaphanéris de Valdonia*, alors tout jeune baron. Le roi désormais ne sera plus issu d'une dynastie en place, mais élu par l'assemblée des grands prêtres des quatre temples de *Laelith* (l'oiseau de feu, le crâne, le poisson d'argent, le nuage).

48 à 53 : *Théaphanéris* Ier visite le royaume d'*Ang'Mar* au printemps 48 et meurt victime de violentes convulsions. La cour d'Ang'Mar est accusée de négligences et de mauvaises et la guerre éclate en novembre. L'*Ang'Mar* triomphe finalement en septembre 53 face à un pouvoir *Algalithois* désorganisé.

148 à 183 : un conflit de souveraineté sur la cité de Dimar cause la « *Guerre de 35 ans* » entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*.
Une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de *Dimar*. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes *Algalithoises* et *Mar'Angoises*. Enfin, en avril 183 un armistice est signé à *Dimar* entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « *ville libre ad eternam* ».

188 : « *Traité de l'alliance d'Airain* » conclu entre *l'Algalith* et le *Silk'Or*.

206 à 209 : *Hectorius*, paladin du Dieu *Gal'Os*, et héros de grand renom dans le sud-ouest *Ilvanirien*, fonde la ville *d'Arias* sur les bords du lac du même nom. Reconnu « royaume » par les couronnes *d'Algalith* et du *Silk'Or,* Arias devient officiellement en 209, et par décision des quatre temples élémentaires de *Laelith*, Ville Sainte du Sud.

229 à 232 : la « *Guerre des Traîtres* ». L'*Algalith*, forte de son alliance avec le *Silk'Or*, entreprend une « guerre punitive » contre l'*Ang'Mar*. Après de grands succès, l'avancée éclaire des troupes de l'alliance d'Airain se heurte au gros des troupes mar'angoises, et connaissent la terrible défaite du « volcan mort ». Sitôt après, c'est au tour de l'*Ang'Mar* de fondre sur les régions du Sud. En mai 232, *Laëlith* est assiégée, et *Tynaria* sent la victoire toute proche. Celle-ci ne lui échappe qu'à cause du ralliement à l'Alliance de deux de ses principaux généraux.
La guerre s'achève le 8 novembre 232 par un armistice signé à *Dimar*.

258 à 260 : Théaphanéris VI, alors âgé de 91 ans (tous les récits de l'époque rapportent pourtant qu'il n'en paraît 45 ou 50), se proclame *Roi-Dieu d'Algalith et du monde*… Il est couronné tel le 9 décembre 258 par les quatre Grands Prêtres des éléments. Le 15 janvier 259, Arias appelle à une croisade contre « le fou qui trône en Algalith ».
En 16 mois de guerre, *Elias Barian*, *Timocratore d'Arias*, à la tête de quelques 16.000 croisés (pour la plupart des soldats *Mar'Angois* fournis par *Tynaria*) parvient à défaire les armées d'*Algalith.* Le 23 avril 260, *Théaphanéris VI* abdique.

321 à 322 : En mars 321, une horde barbare de plus de 180.000 guerriers, conduite par grand chef *Bukiorth*, débarque au nord de Citrine. Tout le nord du *Silk'Or* et de l'*Algalith* est pillé,et la horde se dirige vers *Ber'Cof* et *l'Ang'Mar* pour en prendre les plus grandes cités nord-occidentales. La horde recule d'abord devant *Salisburg*, puis *Bouxor*, avant de devoir fuir devant les troupes lancées sur ses talons par les royaumes de l'*Alliance d'Airain*, et les contingents survivants de l'armée d'*Ang'Mar*. Commence alors pour les barbares du nord la grande retraite vers leurs régions natales… Une retraite à l'issu tragique puisque l'essentiel de la horde sera défaite le long des rives du *lac Gouvron*, et dans les plaines de la *Chaîne du Gouvre*.

639 à 640 : « la guerre du déchirement ». Des rivalités d'intérêts autour du commerce d'une savoureuse épice, le « *Fimwol* », venue des oasis du Gob'Us provoque un nouveau conflit entre *Tynaria* et *Laëlith*.
Le 16 septembre 639, l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*, soutenue par le *Silk'Or*, entrent en guerre.
L'Alliance d'Airain obtient la reddition de *Tynaria* en juillet 640, mais laisse le sud du continent dans un état de délabrement militaire extrême.



672 : le 12 juin, après vingt deux années de règne, le Roi *Théaphanéris XIV d'Algalith* se proclame à son tour Roi-Dieu.
Aussitôt, le *Timocratore* d'Arias, *Eriakh III*, hurle à l'hérésie et lève une nouvelle croisade contre *Laelith* et le « dément qui la gouverne ». La croisade, pourtant forte de près de 45.000 hommes connaîtra un sort plus funeste que la précédente et devra battre en retraite devant les mûrs de Laëlith après une terrible bataille de 4 jours…

673 à 675 : « Expédition Punitive ». En réaction à la croisade lancée l'année précédente par le *Timocratore* d'Arias, le Roi-Dieu *d'Algalith* lance ses légions à l'assaut des cités *d'Arias*, de *Pal'Or* et de *Tynaria*. Après deux années de guerre, et le sac d'un grand nombre de province du *Silk'Or* et *d'Ang'Mar*, les croisés capitulent et reconnaissent *Théaphanéris XIV* comme « vrai Roi-Dieu », avec droit de prééminence sur les souverains *d'Ang'Mar* et du *Silk'Or*. La Cité-état d'*Arias* est placée sous occupation *Algalithoise* pour dix ans.

700 : débarquement *amazone* dans la région du *Percolan*. En quelques mois, les guerrières de la reine *Aminosia* s'emparent de presque tout le littoral entre le royaume *d'Ang'Mar* et celui *d'Algalith*.
Toute la région restera sous leur domination jusqu'à ce que le Prince de *Colombus* et le Grand Duc du *Percolan* ne s'unissent pour mener une vaste et victorieuse campagne contre elles en juillet 718.

772 : annexion de l'île de *Fernabus* (la plus méridionale des îles des *Piliers de l'Est*) par le duché de *Sitrios* (royaume d'*Algalith*). Quelques difficultés diplomatiques s'ensuivent avec le *Percolan*, mais qui seront rapidement aplanies par la concession au Grand Duc des deux maisons de crédit que *Sitrios* possédait dans la cité des jeux.

*
* *

Pouvoir.

L'actuel souverain du Royaume d'*Algalith* est le Roi-Dieu : ***Théaphanéris XIV*** (sur le trône depuis 672 du S.C.)

L'Algalith est régie par un système de type féodal, structuré par une loi de tradition écrite depuis *Silvanil VII,* en 931 du Premier Calendrier.

Le Roi-Dieu, désigné pour une charge à vie par les Grands Prêtres des temples des éléments, concentre entre ses mains le pouvoir exécutif, législatif et religieux.

Seule une "*Assemblée des Pairs du Royaume*", composée de tous les Barons et Hauts Seigneurs du pays, possède une influence politique "complémentaire".
L'Assemblée est tenue, "à titre consultatif", de "conseiller le Roi-Dieu" sur les sujets politiques divers. Elle discute avec lui les projets de lois avant leur promulgation, elle propose des aménagements, des innovations…
Dans les faits, *Théaphanéris XIV* fait grand cas des avis émis par cette Assemblée. Il est le seul depuis sa fondation.

Economie.

Première puissance économique et militaire ilvanirienne, l'*Algalith* est riche d'activités diverses.
Sur le plan agricole, les provinces de *Colombus* et de *Gand'Al* constituent les véritables greniers céréaliers d'*Algalith*, au point de fournir près de 65% de toute la production de blé, d'orge et d'avoine du royaume.
Moins fertile, la province d'*Arpig* est grande productrice d'ovins et de bovins (35% de la production du royaume).



Le Sud du Fief Royal de Laëlith, et principalement le delta du fleuve *Occidente*, produise du riz, tandis que la région de Galix produit du maïs dans presque toute la vallée du *Galir*.
Au plan manufacturier, le Royaume possède trois grands centres économiques : Laëlith, Colombus et Sitrios.
Laëlith et sa région produise de bons tissus exportés dans tout le sud du continent. *Colombus* a construit son développement économique autour du travail de la forge, et produit des aciers de bonne qualité. *Sitrios* produit des colorants destinés aux industries manufacturières de tissu.
La province la plus « pauvre » d'*Algalith* est, de loin, celle de *Galix* qui ne tire l'essentiel de ses revenus que de l'agriculture, et principalement sur les rives du *Galir*.

« C'était il y a une bonne trentaine d'années maintenant, vous me pardonnerez si mes souvenirs se font imprécis, me répondit Père Duvesque, Grand Prêtre de Rondra de la Cité de Percolan. J'étais alors tout jeune Prêtre. Je venais de terminer mon séminaire, dans le Temple de Rondra de Ber'Cof, et je devais me choisir une « terre de mission », afin d'y porter ou d'y défendre la foi en notre Déesse, la Lionne Divine, la Lame de Solundar… Dans ma jeunesse, et ma candeur, j'avais choisi l'Algalith.
- Pourquoi, lui ai-je alors demandé ?
- Pourquoi ? Oh… simplement parce que l'Algalith est un pays immense, contrasté, et parce que l'organisation des cultes en Temples des Quatre Eléments me paraissait, comment dire, curieuse. J'avais l'impression que je pourrais, moi jeune et arrogant prêtre tout juste confirmé, remettre en question cette répartition. J'avais l'impression que je pouvais être celui qui apporterait en Algalith une réforme propre à réorganiser les cultes comme ils le sont dans le reste du monde…
- Vous vous trompiez mon père ?
- Bien sûr, me répondit-il, c'est évident mon fils. Mais pas parce que ma foi me faisait défaut, pas parce que je n'étais pas suffisamment volontaire… J'avais seulement omis une chose essentielle dans ma naïveté juvénile : le système en place, voulut par les seigneurs d'Algalith, sert bien des intérêts… Les intérêts du pouvoir laïc, bien sûr, mais également les ambitions carriéristes de certains prêtres dont l'autorité, via ce système, touche bien plus de personnes encore…
- Vous vous êtes donc heurté à des résistances y compris dans les ordres religieux, c'est ça ?
- Des résistances ? Des ré-sis-tan-ces, mon fils ? Si ça n'avait été que cela… Quand j'ai commencé à œuvrer dans le sens d'un établissement « par confession » des cultes en Algalith, j'ai reçu des menaces très claires de la part même de membres de notre clergé ! Et je ne dois qu'à la bienveillance de celui qui fut mon maître à Ber'Cof de n'avoir pas passé le plus claire de mon existence comme curé itinérant dans quelques villages de Sterlinie ou d'Adlutie…

Père *Torc*, secrétaire de Monseigneur *Galimatia*, Cardinal de *Rondra* à *Pavis*.

Religion.

La religion est sans aucun doute l'activité humaine la plus encadrée en *Algalith*.
Tout religieux, quelque soit son Dieu, doit se déclarer aux Temples des Quatre Éléments : le Temple du Crâne, le Temple de l'Oiseau de Feu, le Temple du Nuage, le Temple du Poisson d'Argent. Il effectuera alors son affiliation à l'un ou l'autre de ces temples. Il devra ensuite reverser une partie de ses revenus au Temple auquel il s'est affilié, et respecter ses préceptes et ordres particuliers.

La répartition de tous les cultes en 4 temples de rattachement est une pratique algalithoise immémoriale. Ce système religieux, a toujours permis aux Rois d'*Algalith* d'asseoir leur autorité spirituelle sur leur peuple.
Cette autorité s'est encore vue renforcée, en l'an 1 du Premier Calendrier, par la réforme qui a donné aux *Grands Prêtres des Éléments* la responsabilité d'élire le successeur du Roi à la mort de celui-ci.
C'est aussi du fait de ce système que l'*Algalith* est l'un des royaumes où l'on compte le plus grand nombre de cultes différents (non moins d'une cinquantaine installés dans la seule ville de *Laëlith*), et dans un calme pacifique proprement étonnant.

NB : la population d'Algalith considère le Roi-Dieu comme « un homme d'essence divine ». Craint, respecté, il est également l'objet d'un culte particulier : on trouve une statue à son effigie dans tous les temples du pays.



Temple de l'oiseau de feu
Laëlith - détail du Portail de l'initié

Sites Notables.

L'Algalith possède un grand nombre de "sites notables".
Parmi les plus impressionnants :
- le *Temple de l'Oiseau de Feu* de *Laëlith* mesure près de 125 mètres de haut, et offre des façades presque totalement en verre !
- le *Palais du Roi-Dieu à Laëlith*, qui compte 758 pièces sur 5 niveaux, entièrement couvert de marbre bleu du *Silk'Or*
- le *Palais du Roi-Dieu à Gand'Al* offre une particularité saisissante : il est construit pour un tiers sur pilotis et gagne ainsi près de 80 mètres sur l'océan médiantique (les sols de certaines pièces possèdent un sol de verre qui permet d'admirer les flots depuis l'intérieur du palais).
- la *Tour des Titans*, qui marque l'entrée du port de *Sitrios*, mesure 207 mètres de haut. Bâtie en granit rose, elle est faite de trois "étages" cubiques concentriques surmontés de quatre étages circulaires.
- Le *Marché aux Animaux* d'*Arpig* est une halle couverte de 4 hectares située non loin du port de la cité. Sa surface au sol dessine un gigantesque taureau.
- l'*Université des Princes de Colombus* est un vaste palais, qui accueille près de 600 élèves issus de toute la noblesse du royaume. Également musée, on y trouve une impressionnante concentration d'oeuvres d'art.

Divers.

Expressions.
"*Grand jour à toi l'ami*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Le soleil sur toi mon ami*".
"*Que ce repas t'adoucisse*" : formule équivalente au "bon appétit".
"*Heureuse l'heure des quatre éléments*" : marque la satisfaction pour un événement important.
"*Queue d'Roi-Dieu*" : juron horrible, officiellement proscrit sur tout le territoire du Royaume il est tellement rentré dans les mœurs qu'on ne risque plus aujourd'hui qu'une petite amende d'une dizaine de pièces d'argent...

Spécialités culinaires.
La région d'*Arpig* produit du "*Taurik*", une sorte de saucissons de taureau à la chaire noire, très fin, particulièrement épicé. On l'accommode en plat, le *Taur-griam* avec du blé grillé et des légumes rissolés dans toute la région.
La province de *Galix* s'est fait une spécialité de la soupe de poisson, nommée "*escabouille*", dont la saveur est fameuse dans tout le pays.
Les régions de Laëlith, de Gand'Al et de San'For sont réputées pour leur *boeufcargot*, un plat d'une exceptionnelle finesse, qui accommode viande de boeuf cuite à l'étouffée avec de l'ail et des oignons jeunes et escargots au percil.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Algalith - Régions

Le Royaume *d'Algalith* compte sept grandes provinces.

Habitants : 2.602.000

Le Fief du Roi-Dieu (« Grande Litherie ») est la principale province.
Puis ce sont : la Principauté Héréditaire de *Colombus*, le Duché de *Sitrios*, le Duché de *Galix*, la Marche *d'Arpig*, le Comté de *San'For* et enfin le Comté de *Gand'Al*.

Ces provinces jouissent d'une relative autonomie, particulièrement la Principauté de *Colombus* dont le Seigneur possède, en de nombreux domaines, toutes les prérogatives d'un Souverain.



*

Algalith – « *Grande Litherie* »



Vastes terres s'étendant des rives du lac d'Arias au nord, aux plages de l'océan *Médiantique* au sud, la « *Grande Litherie* » est administré directement par le Roi-Dieu.

Cette province est composée de 19 baronnies, dont la principale est « le *Fief Royal* » située en son cœur.

La « Grande Litherie » possède également, et c'est particulièrement rare en *Ilvanir*, pour un « fief capital », une frontière directe avec une autre nation, le *Silk'Or*.

*

Nb d'habitants : 690.000 (360.000 dans le fief royal et 330.000 dans les baronnies)
Laëlith ville : 330.000 hab.

Seigneur : *Théaphanéris XIV*
Chambellan : *Allistal de Valdor,* Baron de *Valdor*
Connétable : *(Guerrier Niv.19) Lénarth de Guarionkam, frère du baron Robert de Guarionkam*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est *Laëlith*. C'est là que sont établies les quatre cathédrales des Quatre Eléments.



Grand Fief est composé de 19 fiefs. Le Fief Royal et dix-huit Baronnies associées : Comté de *Ariavagne* (23.000 hab) - Comté de *Sisgomdie* (32.000 hab) – Comté de *Notrance* (15.000 hab) - Comté de *Rolkofin* (22.000 hab) - Comté de *Guarionkin* (14.000 hab) - Comté de *Lorithal* (12.000 hab) - Comté de *Bergentagne* (25.000 hab) - Comté de *Valtracilie* (22.000 hab) - Comté de *Valdoria* (22.000 hab) - Comté de *Quentricie* (15.000 hab) - Comté de *Sidrimie* (22.000 hab) - Comté de *Merburgie* (10.000 hab) - Comté de *Desrinie* (11.000 hab) - Comté de *Malgomie* (19.000 hab) - Comté de *Soulrance* (31.000 hab) - Comté de *Harpenie* (14.000 hab) - Comté de *Zétripal* (9.000 hab) - Comté de *Suirdine* (12.000 hab)



Sites notables

- le *Temple de l'Oiseau de Feu* de *Laëlith* mesure près de 125 mètres de haut, et offre des façades presque totalement en verre !

- le *Palais du Roi-Dieu à Laëlith*, qui compte 758 pièces réparties sur 5 niveaux. Les toits en sont entièrement couverts de marbre bleu du *Silk'Or,* et les murs sont de granit rose d'*Harpenie* et de marbre blanc de *Calcyr*.

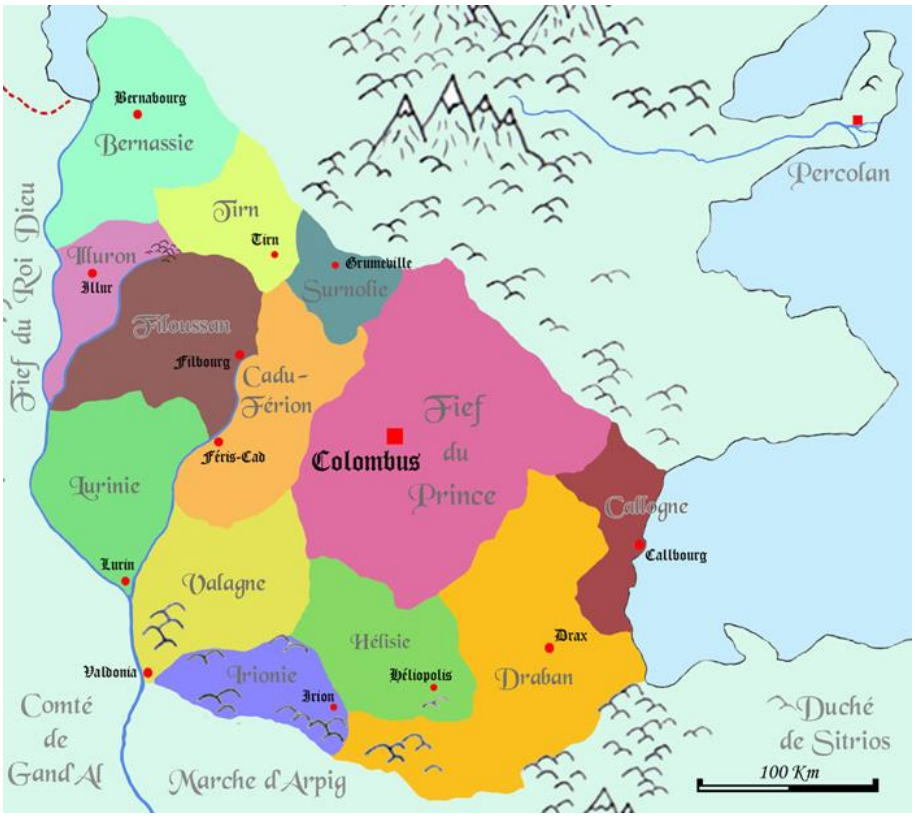
Algalith –
Principauté de *Colombus*

Seconde province *d'Algalith*, la Principauté Héréditaire de *Colombus* est un véritable havre de lumière en Ilvanir.
Arts, Philosophies, Sciences… L'esprit est cultivé à *Colombus* avec le plus grand respect, le plus grand soin, presque avec dévotion.

La Province de *Colombus* compte 13 baronnies, dont la plus importante, le « Fief du Prince », se situe au centre-est du territoire et possède une longue frontière avec les terres sauvages.

*

« Colombus, une Principauté Prospère et Eclairée »





Nb d'habitants : 480.000 (195.000 dans le fief du Prince et 285.000 dans les baronnies)
Colombus ville : 145.000 hab.

Seigneur : *Duriarth III*
Chambellan : *Edhar VIII, Comte de Valdonia*
Connétable : *(Guerrier Niv.21) Sinar deTirn, fils du Comte Grénarth de Tirn*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est *Colombus*. C'est là que siègent les 4 grands prêtres des temples des Quatre Eléments pour la principauté.

La Principauté de *Colombus* est composée de 13 fiefs. Le Fief princier et douze Baronnies associées :
Baronnie de *Bernassie* (18.000 hab) - Baronnie de *Tirn* (14.000 hab) - Baronnie *d'Illuron* (23.000 hab) - Baronnie de *Surnolie* (15.000 hab) - Baronnie de *Filloussan* (19.000 hab) - Baronnie de *Caddu-Férion* (26.000 hab) - Baronnie de *Lurinie* (34.000 hab) - Baronnie de *Callogne* (26.000 hab) - Baronnie de *Valagne* (36.000 hab) - Baronnie de *Draban* (32.000 hab) - Baronnie de *Hélisie* (22.000 hab) - Baronnie de *Irionie* (20.000 hab)

Duriarth III, Prince de Colombus, dirige son vaste fief de Colombus avec bonté et équité. Il gouverne sa principauté par l'entremise des 12 familles comtales.
Valeureux, fier, courtois, Duriarth III est un homme de grandes qualités. Habile chasseur, grand guerrier, stratège accompli, il est un cavalier émérite et n'a pas son égal en poésie… Il aurait, dit-on, reçu à sa naissance, la Déesse Péraine comme marraine…

Election du Prince de Colombus.
A la mort, ou à l'abdication, d'un Prince de Colombus, la loi coutumière veut que soit réuni le « **Grand Conseil des Seigneurs de Colombus** »
Sont automatiquement membres de ce conseil :
- Chaque Baron possédant un des fiefs de la principauté. Chacun possède 3 voix personnelles.
- Chacun des Chevaliers vassaux d'un des Barons possédant un fief. Chacun possède 1 voix.
- Les Chevaliers dont les terres appartiennent au fief personnel du Prince. Chacun possède 1 voix.
- Un grand Prêtre désigné par l'église pour chacun des fiefs. Chacun possède 1 voix.

- Un représentant des sujets libres et payants l'impôt censitaire pour chacun des fiefs. Chacun possède 1 voix.

Au total, ont participés à la désignation du Prince Duriarth III en 776 :

	Nombre de personnes	*Nb de voix*
Barons	12	36
Chevaliers	62	62
Chevaliers du Fief personnel	7	7
Gd Prêtres	12	12
Sujets libres	12	12

Le Prince est élu à vie. Le conseil n'est convoqué que pour élire un nouveau Prince après le décès du Prince en titre. Cependant, chaque Baron de la Principauté peut convoquer pour « raison grave » la réunion du **Grand conseil** (assemblée des Barons). Seule cette assemblée peut alors, si elle le juge utile, demander auprès du Roi-Dieu d'Algalith que soit abdiqué le Prince en titre.



Sites notables

La gardienne de pierre : elle se tient au centre du port de *Callbourg*, le port à l'Est de la Principauté.

Sculptée autour de 1.080 du P.C., par *Dolphis* de *Valdonia*, cette statue fut commandée par le Prince de Colombus pour honorer sa fille *Dalcina*, morte dix ans plus tôt au cours de la *Bataille de la Partha*, durant la Première Croisade contre *Acheronn*.

Depuis le début du Second Calendrier, il est de tradition pour les jeunes aventurières de la Principauté de venir se recueillir devant la statue avant d'entreprendre leurs voyages hors du pays. Le plus souvent, à l'occasion de ce pèlerinage, ces guerrières récitent quelques vers qu'elles dédient à la mémoire de la dame.

« Je ne souhaite pas être plus honnorable que toi Ô Dalcina,
Je ne désire pas plus de gloire, pas plus de renommée,
Je veux seulement être digne de la voie que tu as tracée,
Et, entrant dans l'ombre demain, que mon épée rejoigne ton ombre à toi ».

Extraits du recueil de poêmes « La grand dame »
Auteur : Balcinas d'Illur, Ménestrel (124~182 du SC)

*

Algalith – Duché de *Sitrios*



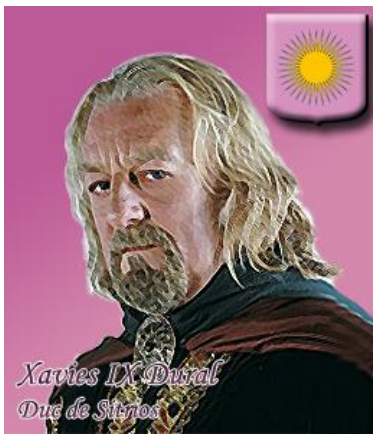
La province de *Sitrios* est la plus orientale des provinces du Royaume *d'Algalith*. C'est également une région densément peuplée (si on la compare aux autres Etats ilvaniriens en général).
Sitrios est également la province la plus élevée en altitude moyenne avec Laëlith. Sa façade océanique est marquée par de hautes falaises (70 mètres en moyenne), à l'exception de la région du desta du *Courtir* et de la petite zone située en *Tullardie*, à l'ouest de la presqu'île de la langue du diable, où on trouve les plus belles plages de sable de la région.

La végétation présente pour l'essentiel un aspect « méditerranéen » typique (arbres bas, buissons nombreux, herbes dures, …), avec de large zones de garrigue.
Deux exceptions notables : la zone montagneuse du Nord Ouest (provinces *d'Itrircie* et de *Lokardie*) est couverte de très profondes forêts de conifères, et toute la vallée du *Courtir* (le fleuve qui traverse la province d'Ouest en Est) particulièrement riche en feuillus.

A la tête d'une province enrichie par le commerce maritime, dotée d'une puissance économique importante et d'une population nombreuse, les Ducs de *Sitrios* possèdent une grande influence dans le royaume.
Leur prestige est encore accru par le fait qu'ils sont les seigneurs de l'une des toutes premières villes fondées en Ilvanir (-308 du Premier Calendrier).

Sitrios, la capitale du Duché et la troisième ville du pays (après *Laëlith* et *Colombus*), est le principal port *Algalithois*. La Cité voit transiter un commerce volumineux entre l'intérieur du pays, les royaumes du nord, le *Silk'Or*, l'Empire *Babylosséen* des *Amazones*…
L'activité manufacturière principale est la production de colorants pour tissus.
Sitrios est de fait une ville particulièrement cosmopolite.

Notes : en 52 avant le Premier Calendrier Ilvanirien naquit le Philosophe Patrophocle. Précepteur de Gilius Asgladius (fondateur du Royaume d'Algalith en 0), il est le père fondateur de nombreues idées fondatrices sur l'évolution des mœurs, la relativité de la vérité, la supériorité de la subjectivité… Il a inspiré l'essentiel de la philosophie ilvanirienne.



Nb d'habitants : 502.000 (181.000 dans le fief du Duc et 321.000 dans les baronnies)
Sitrios ville : 128.000 hab.

Seigneur : *Xavies IX*
Chambellan : *Mondris de Rullamer*
Connétable : *(Guerrier Niv.17) Aldran de Dirion*

Autorités religieuses : Le grand centre religieux de la province est *Dirion*. C'est là que siègent les 4 grands prêtres qui ont charge de la région de *Sitrios* pour les Temples des Quatre Eléments.

Le duché de *Sitrios* est composé de 10 fiefs. Le Fief ducal et neuf baronnies associées : Baronnie *d'Halteburgie* (32.000 hab) - Baronnie de *Tullardie* (31.000 hab) - Baronnie *d'Itrircie* (21.000 hab) - Baronnie de *Diriance* (46.000 hab) - Baronnie de *Lokardie* (28.000 hab) - Baronnie de *Ballargne* (61.000 hab) - Baronnie de *Rullance* (33.000 hab) - Baronnie de *Kodrigne* (30.000 hab) - Baronnie de *Dalcir* (39.000 hab)

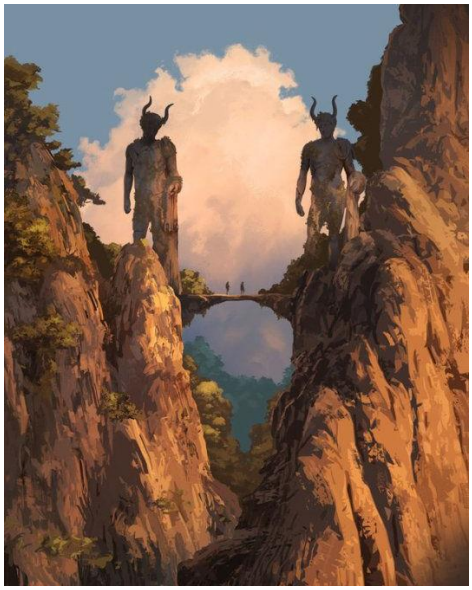
Le Duc détient un pouvoir de « droit divin ». Il appartient à la dynastie des Dural, une famille *Algalithoise*, originaire du village de Dural (*Itrircie*, duché de *Sitrios*), qui s'installa à la tête du domaine de *Sitrios* vers la fin du premier calendrier ilvanirien (le premier « Duc de *Sitrios* » issu de cette dynastie fut le Chevalier *Cornès* Dural, qui reçut la couronne des ducs de *Sitrios* en 1208 du PC)

En 766 du SC, *Xavies IX* (45 ans) devient Duc de *Sitrios*, et succède ainsi au Duc *Nordinin*. C'est un traditionnaliste, très attaché à la couronne d'Algalith.

Institutions. L'Assemblée des Pairs. Une fois par an, le Duc de Sitrios invite ses vassaux, les neuf barons de son domaine, à une grande réunion de la noblesse nommée « Assemblée des Pairs ». Il recueille là les doléances de ses barons, en reçoit les conseils et y débat des affaires politiques et économiques du duché.

Histoire récente.

772 : annexion de l'île de *Fernabus* (la plus méridionale des îles des *Piliers de l'Est*) par le duché de *Sitrios* (royaume d'*Algalith*). Quelques difficultés diplomatiques s'ensuivent avec le *Percolan*, mais qui seront rapidement aplanies par la concession au Grand Duc des deux maisons de crédit que *Sitrios* possédait dans la cité des jeux.



Sites notables

Le pont des deux démons : située dans les collines de Kodriss, ce pont, large de 4 m sur presque toute sa longueur de 21 m, est encadré par deux colosses de pierre. Les cornes que portent ces statuts évoquent des têtes démoniqaues et c'est ce qui a valu son nom à cette arche naturelle entre deux hautes collines rocheuses au sud de la ville. Les deux statutes seraient antérieures de plusieurs siècles à l'arrivée des humains dans cette région…
Une légende veut que deux personnes qui se croisent sans l'avoir prévu sur cette arche sont destinées à être unis dans cette vie ou dans la prochaine…

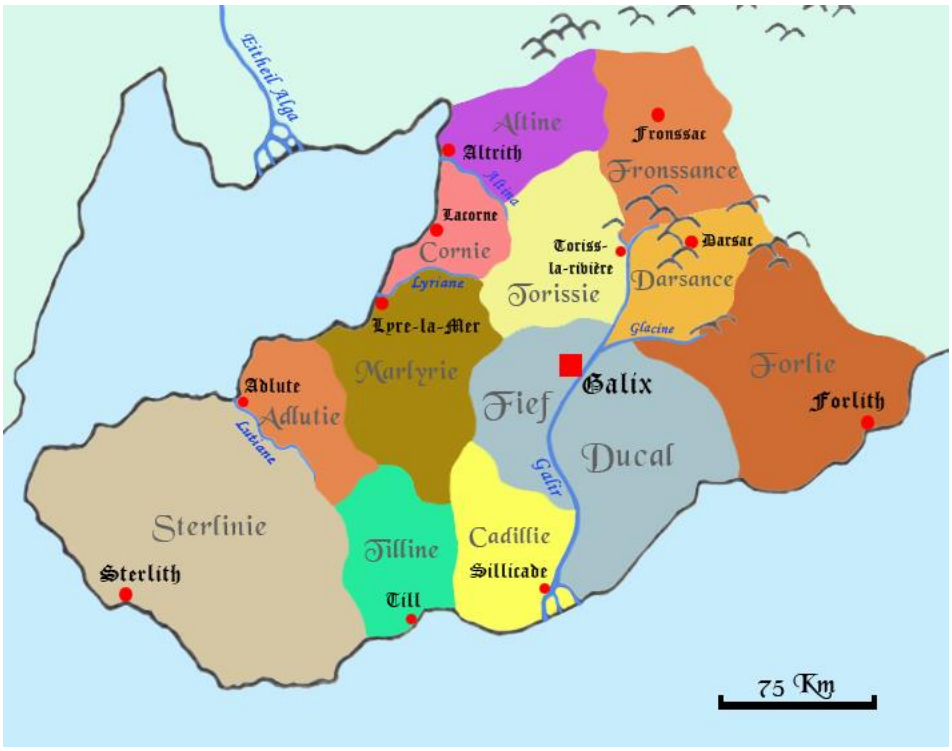


Algalith – Duché de *Galix*

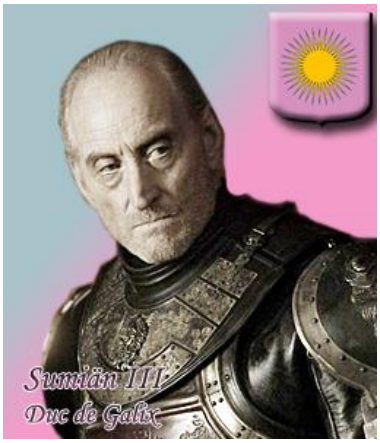
Le Duché de *Galix* est à la fois la province la plus maritime, la plus méridionale, la plus sèche et la plus pauvre du Royaume *d'Algalith*.

Les Ducs vivent dans la puissante ville de *Galix*, sur les rives du fleuve *Galir*.
Galix constitue un havre de prospérité relative au cœur d'une province souvent soumise à la disette, aux difficultés économiques diverses…

Les régions les plus fertilse du duché sont les rives du *Galir*, et tout particulièrement la zone du delta, qui produisent une bonne partie du maïs du pays.



*



Nb d'habitants : 300.000 (92.000 dans le fief du Marquis et 208.000 dans les baronnies)
Galix ville : 47.000 hab.

Seigneur : *Sumiän Largän III*
Chambellan : *Davis Algar de Forlith,* fils du Baron *Davis Tulsil de Forlith*
Connétable : *Samalc de Till* (guerrier niv.17), fils du Baron *Lionas VIII de till*.

Autorités religieuses : Le grand centre religieux de la province est *Galix*.

Le duché de *Galix* est composé de 12 fiefs. Le Fief du Marquis et onze baronnies associées :
Baronnie de *Fronssance* (19.000 hab) - Baronnie d'*Altine* (12.000 hab) - Baronnie de *Torissie* (10.000 hab) - Baronnie de *Cornie* (11.000 hab) - Baronnie de *Darsance* (9.000 hab) - Baronnie de *Forlie* (14.000 hab) - Baronnie de *Marlyrie* (15.000 hab) - Baronnie d'*Adlutie* (8.000 hab) - Baronnie de *Sterlinie* (19.000 hab) - Baronnie de *Cadillie* (15.000 hab) - Baronnie de *Tilline* (8.000 hab)

*

Le Duc *Sumiän III* est un homme d'une dureté extrême. Au pouvoir depuis 766 du SC, il est l'héritier de *Byän Largän VI*, son oncle.
La famille *Largän* dirige le Duché depuis plus de quatre siècles. En 322 du SC, le Général *Arigläin Largän* conduisit l'armée qui combattit la horde de Bukiorth pour la couronne d'*Algalith*. Pour services rendus au pays, le Roi érigea sa baronnie en Duché, lui rattachant toutes les terres de la péninsule du *Galir*.

Particularités.

725 à 732 du SC : la péninsule de Galix fut durement touchée par une épidémie de lèpre qui emporta près de 12.000 personnes.

« Je suis allé partout dans le sud de notre continent,
J'ai connu la douceur enjoleuse des nuits de Citrine,
Avec le Prince, j'ai bu à Colombus le nectar du Percolan,
Sur les les terrasses de Laëlith, j'ai senti la brise câline.

Et je suis allé à Galix…
Au pays de la Soif et de la poussière.
Et je suis allé dans Galix…
Où fiereté le dispute à la misère.

J'ai vu les marchés de Sitrios l'oppulente,
Je suis tombé à genoux devant les statues d'Arias,
Dans Ber'Cof j'ai été bercé par les chutes qui chantent,
J'ai aimé à Gand'Al les femmes qui vont à demi nues.

Et je suis allé à Galix…
Pays de disète et de poussière.
Et je suis allé dans Galix…
Où l'honneur permet à peine de supporter la misère.

Vilien Bouclenote, ménestrel itinérant (696~742 du SC).

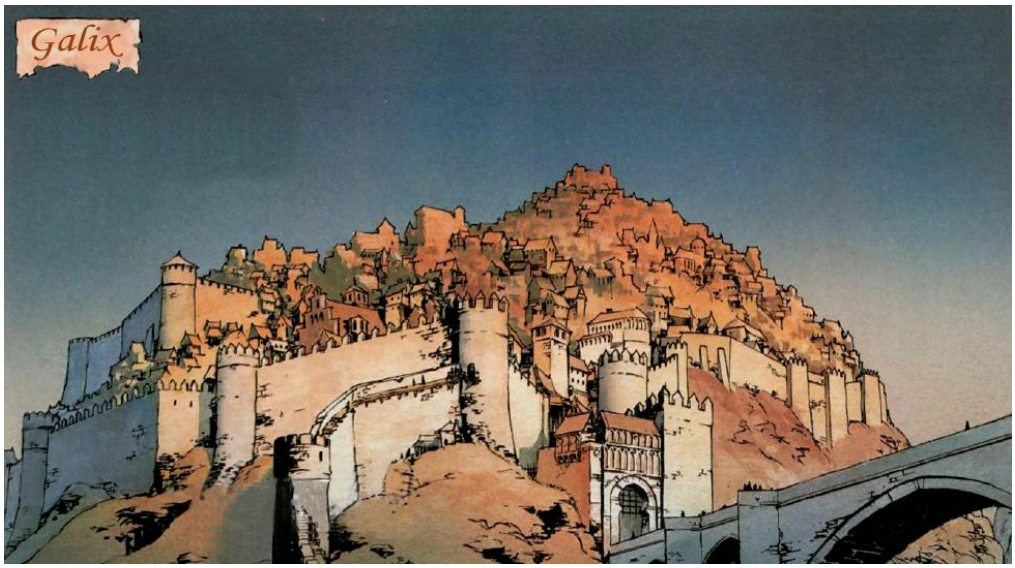
Sites notables

Lut'nevlis - la butte aux glaives : située à la source de la Lutiane, le court fleuve du Sud-Ouest de la péninsule, cette butte porte trois grands glaives de pierre.
Plusieurs cultes guerriers vouent à ce lieu un culte particulier et y organisent des cérémonies.
C'est le Temple du Crâne qui contrôle l'accès à cette colline.

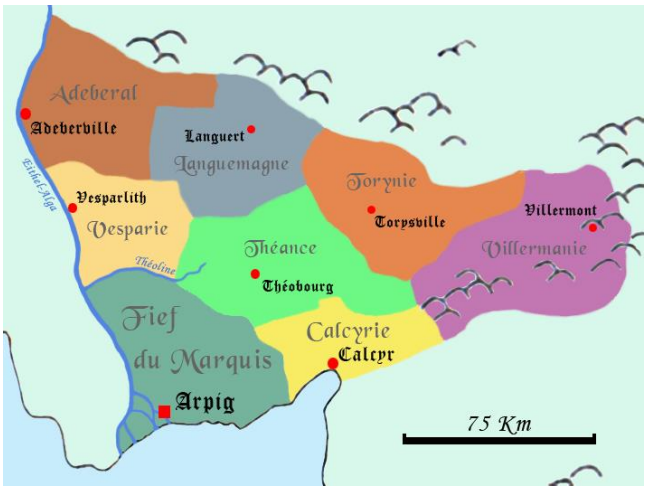


NB : voir *Carnalis - la colline des lames* - comté de San'For

A noter : le Duché de *Galix* contrôle également l'île de *Clorine*, dans l'archipel des *Iles Cannibales*.



Algalith – Marche *d'Arpig*

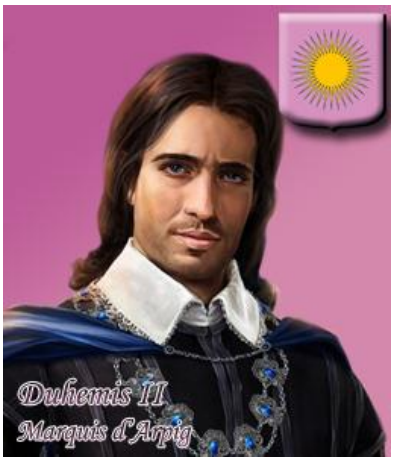


La Marche *d'Arpig* est constituée de 8 baronnies, dont la principale est, bien sûr, celle du « Fief du Marquis », au sud.

La province tire l'essentiel de ses revenus de l'élevage ovin et bovin, et particulièrement des taureaux. La baronnie de Calcyrie produit un marbre blanc très prisé des bâtisseurs de villas luxueuses.
Peu peuplée la province est fort déséquilibrée avec une Cité qui abrite à elle seule près de la moitié de la population de la Marche.

*

Nb d'habitants : 170.000 (96.000 dans le fief du Marquis et 74.000 dans les baronnies)
Arpig ville : 81.000 hab.



Seigneur : *Duhémis II*
Chambellan : *Martial de Théobourg*
Connétable : Chevalier *François de Villermont*

Autorités religieuses : Le grand centre religieux de la province est *Arpig*.

Le marquisat d'Arpig est composé de 8 fiefs. Le Fief du Marquis et sept baronnies associées :
Baronnie d'*Adeberal* (18.000 hab) - Baronnie de *Vesparie* (16.000 hab) - Baronnie de *Languemagne* (7.000 hab) - Baronnie de *Théance* (13.000 hab) - Baronnie de *Torynie* (3.500 hab) - Baronnie de *Calcyrie* (12.000 hab) - Baronnie de *Villermanie* (4.500 hab)

Le seigneur *Duhémis II* est un homme jeune. Il a succédé à son père, *Daranas IV*, en 790 du SC. C'est un homme sage, patient. Son instruction, essentiellement acquise durant les douze années qu'il a passé à *Colombus* (de 9 à 21 ans) est sans faille, de même que son tact et son élégance. Il est pationné d'arts et d'histoire ancienne. Son érudition est particulièrement impressionnnante sur l'histoire taviréenne, et en 793 il a ordonné la construction du grand musée d'histoire taviréenne, à Arpig, dont il est lui-même le principal mécene.

Sites notables

- *Gal'nevlis – le champ des pierres* : toutes les collines entre la Villermanie et la Calcyrie sont couvertent de mégalythes sculptés.
En 708 du SC, le ménestrel Barlis-voix-d'or en dénombrait cinq cent cinquante cinq dans son « lai sur les beautés du sud ».
Ces pierres sont l'objet de cultes druidiques depuis l'arrivée des hommes en Ilvanir.



- Le *Marché aux Animaux* d'*Arpig* est une halle couverte de 4 hectares située non loin du port de la cité. Sa surface au sol dessine un gigantesque taureau.

- Le *palais Boltur*, siège de la Guilde des Négociants Marins. C'est l'une des villas les plus somptueuses de tout le sud du continent. Construite entre 782 et 790 du SC, sa façade de marbre blanc de Calcyrie rend hommage à Guillaume Théodan Boltur, fondateur de la guilde à Arpig en 732 du SC.

*

Algalith – Comté de *Gand'Al*



Le Comté de *Gand'Al* constitue l'un des principaux greniers céréalier du royaume.
Essentiellement constitué de vastes plaines, tout particulièrement fertiles dans les zones aluviales de *l'Eithel-Alga* et de *l'Astine*, le Comté produit du blé, de l'orge et de l'avoine en abondance.

Toute la province produit une bière fort réputée dans tout le royaume, et au-delà. On la brasse différemment selon les baronnies, et les plus connues sont :

- *l'Al'de'gand*, une blonde de haute fermentation, à la grande amertume
- *la brune d'ance*, une bière très brune produite en Médrance et Noplance
- *la douce Drodi*, additionnée de miel, blonde et suave
- *la blanche comme les blés*, légère, blanche et très pétillante de Salvirie
- *la royale des Algues*, d'Alguerance, blonde brassée avec de l'eau de mer

Grand port militaire et commercial sur l'océan Médiantique, la Cité de *Gand'Al* est prospère et ses seigneurs ont toujours été célèbres pour la magnificence de leurs fêtes.



Notes : l'Ouest du Comté est marqué par une tradition philosophique importante, entretenue par les Seigneurs de Gand'Al.
Gand'Al est la région d'origine du Philosophe Euphide (1108/1174 du P.C.), maître à penser de Meridiate de Citrine (1141/1215 du P.C.).
Euphide est l'auteur de nombreux ouvrages consacrés à l'homme et à sa place dans le monde. Sa pensée se nourrit des idées de Patrophocle de Sitrios (-52/17 du P.C.).

Nb d'habitants : 270.000 (75.000 dans le fief du Marquis et 195.000 dans les baronnies)
Gand'Al ville : 69.000 hab.

Seigneur : *Turïs Cemtis*
Chambellan : *Drence d'Hortense* (philosophe, homme éclairé et subtile)
Connétable : *Halec de Medrith* (guerrier 16ème)

Le Comte Turïs Cemtis est un homme plutôt affable, apprécié de ses sujets. Généreux, il perpétue la tradition de « protecteur de la pensée » des Seigneurs de Gand'Al. C'est pourtant un domaine où il n'entend réellement pas grand-chose, tant il est avéré que Turïs est un homme à l'intelligence surtout… « pratique ».

Autorités religieuses : Le grand centre religieux de la province est *Médrith*. Le Grand Temple du Poisson d'Argent est à *Gand'Al*, mais les trois autres temples sont à *Médrith*.

Le marquisat d'Arpig est composé de 11 fiefs. Le Fief du Comte et dix baronnies associées :
Baronnie d'*Alguerance* (20.000 hab) - Baronnie de *Medrance* (32.000 hab) - Baronnie d'*Hortensie* (9.000 hab) - Baronnie de *Perdinie* (14.000 hab) - Baronnie de *Noplance* (25.000 hab) - Baronnie d'*Illirnie* (15.000 hab) - Baronnie de *Forgandie* (11.000 hab) - Baronnie de *Lombergie* (20.000 hab) - Baronnie de *Drodillagne* (16.000 hab) - Baronnie de *Salvirie* (33.000 hab)

*

Algalith – Comté de *San'For*



Le Comté de *San'For* est la province la plus basse en altitude de tout le Royaume. Constitué de vastes plaines, baigné d'un soleil ardent tempéré par les brises marines qui viennent de l'est, du sud et de l'ouest de la péninsule, la région est sans doute la plus douce à vivre de tout *l'Algalith*.

Le Nord du Comté pratique une agriculture essentiellement vivrière, tandis que le sud est tourné vers la production de vin (sur les flancs des collines du centre) et la culture de l'olivier (en *Carnalie* et en *Fortie* mais surtout dans la vallée de la *Sudre*)

Il faut noter la présence dans la région de nombreuses ruines, héritages de la présence Amazone dans toute la péninsule autour du septième siècle du Premier Calendrier.

*

Nb d'habitants : 190.000 (75.000 dans le fief du Comte et 115.000 dans les baronnies)
San'For ville : 31.000 hab.



Seigneur : *Teriakis VII*
Chambellan : *Ancel Dombras*
Connétable : Dame *Marianne de Subrac*

Autorités religieuses : Le grand centre religieux de la province est *San'For*.

Le Comté de *San For* est composé de 7 fiefs. Le Fief du Comte et six baronnies associées :
Baronnie de *Lérianie* (14.000 hab) - Baronnie de *Rinoigne* (11.000 hab) - Baronnie de *Tramilie* (21.000 hab) - Baronnie de *Carnalie* (16.000 hab) - Baronnie de *Sudrance* (32.000 hab) - Baronnie de *Fortie* (21.000 hab)

Comte de San'For depuis la mort de son oncle, Amarcis IV, en 781 du SC, Teriakis VII est un seigneur autoritaire et juste. Capable d'une certaine froideur, qui pourrait le faire croire insensible, il est d'une équité absolue.
Ses yeux brûlent d'une intelligence vive et impatiente.

Sites notables
Carnalis - la colline des lames : située dans les reliefs à l'ouest de la baronnie de Carnabourg, cette colline porte en son sommet trois immenses épées de fer, dont l'origine est inconnue. De nombreux cultes guerriers considèrent ce lieu comme sacré et y organisent régulièrement des cérémonies pour leurs paladins, leurs chevaliers…
C'est le Temple du Crâne qui contrôle l'accès à cette colline.
NB : voir *Lut'nevlis - la butte aux glaives* – duché de Galix





Ang'Mar

Royaume
« Héréditaire » d'…-



L'Ang'Mar est un royaume ancien. Les premiers hommes s'installèrent dans la région en –309 du Premier Calendrier, et fondèrent la cité de Tynaria. Ils fondèrent ensuite le Royaume d'Ang'Mar en 18 du Premier Calendrier et couronnèrent leur premier souverain, le Roi Lobotris. C'est un royaume très militarisé, marqué par une tradition martiale forte et une tendance agressive importante.

Géographie générale.

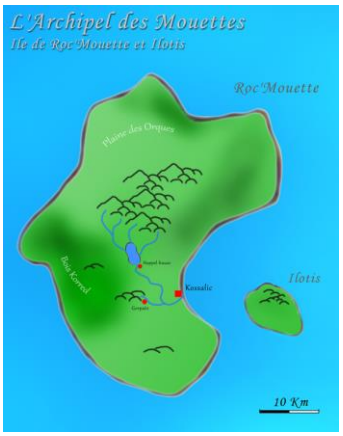
L'*Ang'Mar* est le pays le plus oriental d'*Ilvanir*.
Il présente une longue façade côtière, en moyenne peu élevée, qui prolonge le centre du continent, en une vaste presqu'île, vers l'*Océan Aurifférique*.

La géologie de la région est plutôt « morne » : en dehors des montagnes proches de *Smirnh*, des collines rocheuses de *Dihaken*, et des reliefs relativement bas de *Viniabourg* et de *Merkhof*, l'Ang'Mar présente un paysage de vastes plaines, doucement vallonnées.
Les collines de la région de *Viniabourg* sont particulièrement riches en minerai de fer.
Enfin, la région la plus fertile est incontestablement celle du Lac Aven (entre *Andhorbohn* et *Aztraven*), qui présente une uniforme couche de lœss (terre extrêmement fertile).

L'Ang'Mar revendique également une suzeraineté sur l'île de *Roc'Mouette*, dans *l'Archipel des Mouettes* (12.000 habitants), dont elle a fait le Seigneur « Marquis de Roc'Mouette » (voir).



Les terres extérieures.



En plus de la métropole, la couronne d'Ang'Mar contrôle également des terres plus lointaines.

- *Salem*. L'île est toujours considérée comme une Principauté vassale. Dans les faits, depuis 485 du Second Calendrier, les Princes de *Gyk'Salem* sont presque totalement indépendants, et ne payent plus l'impôt à Tynaria. Seule une centaine de soldats de Salem demeure attachée à la protection du Roi *d'Ang'Mar*.

- Comté de *Roc'Mouette* (l'archipel des Mouettes revendiquée par l'*Ang'Mar*).

- Comptoirs d'Eriasie de *Fitzcopf* (781 du SC) et *Fatspatz*(786 du SC). Les gouverneurs portent le titre de Baron, et sont directement attachés à l'autorité de la Reine.

Relief.

L'altitude moyenne de *l'Ang'Mar* est faible.
Presque toute la province de Dubron possède une façade océanique faite de falaises d'une trentaine de mètres.
Les *Montagnes de Thar*, point culminent d'*Ang'Mar*, pointent à 2.980 mètres pour le pic de *Rionth* (le plus oriental) et à 2.617 mètres pour le pic *Kalenkal* (le plus occidental). Notons que le relief suivant du royaume, le *Mont du Preux*, point culminant des collines rocheuses de *Dihaken*, n'atteint lui qu'à peine 1.276 mètres, très loin devant les collines de *Viniabourg* (310 m) et *Merkhof* (240 m) seuls autres « massifs » du royaume.

Végétation.

Toute la province de *Bouxor* est couverte d'une vaste forêt de feuillus, la plus vaste forêt de chênes du continent.
La région de *Rehness* (extrême sud-est) et le fief royal de *Tynaria* possèdent eux aussi de très vastes forêts de feuillus.
Sur tout le pays, la végétation, soumise à une influence océanique souvent humide, est généralement « grasse » et dense.

Population.

Nombre d'habitants : 585.000 habitants
Capitale : *Tynaria*, 157.000 habitants (Marquis *Otto de Kötzil*)

Type de population :
La population du royaume est essentiellement humaine. Elle descend directement des humains qui débarquèrent en -309 du Premier Calendrier Ilvanirien dans la région de *Tynaria*.
De taille moyenne, à peine inférieure à la moyenne humaine (~ 1,72 m pour les hommes et ~ 1,64 pour les femmes), les mar'angois sont plutôt clairs de peau. Leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou blonds.

Les mar'angois du peuple s'expriment pour la plupart avec un accent de type « germanique » prononcé.
Cet accent est très rare dans la noblesse et dans le clergé où l'on s'applique à parler « plat ».

*
* *

Un peu d'histoire.

Il est difficile de dresser ici un rapport fidèle et détaillé de l'histoire de l'Ang'Mar. Fondé en 18 du Premier Calendrier, l'Ang'Mar connut un peuplement des humains venus du Pays de l'Or dès 309 avant le Premier Calendrier.
Tout comme pour l'Algalith, il est plutôt conseillé pour embrasser la destinée de ce pays de relire le Grand Livre d'Histoire Ilvanirienne. Vous trouverez cependant ci-dessous quelques dates essentielles à la compréhension de l'articulation de cette épopée bi-millénaire.

Premier Calendrier
-309 : 6 navires touchent terre dans la région de l'actuelle *Ang'Mar*. Ils fondent le village de *Tynaria*.

18 : *Lobotris*, gouverneur de *Tynaria* prononce la déclaration de fondation du royaume d'*Ang'mar*, dont il devient le roi.

440 à 452 : « *Guerre des Nefs* ». D'une série de pillage de navires commerçants, naît un conflit entre l'*Algalith* et l'*Ang'Mar*.
L'Algalith sort vainqueur de la guerre, mais n'obtient que des réparations très faibles !

583 à 586 : « *Guerre d'Alissandre* ». Lorsque le jeune roi *Boris X* d'*Ang'Mar* séduit au cour d'un voyage diplomatique en *Algalith* la belle *Alissandre* fille du roi *Erius XXII*, ce dernier s'oppose à tout projet d'union, et demande à son invité de quitter son royaume. Epris, et vexé, *Boris X* enlève alors la jeune fille et la conduit en son royaume.
Une guerre éclate qui durera trois années et consacrera la victoire de l'Algalith (après un siège de deux années devant la cité de Tynaria et la mort du Roi Boris). C'est Marius, fils et héritier du trône d'Algalith, qui ramène la belle Alissandre à *Laelith* avant de l'épouser ! Il est assassiné quelques jours avant son couronnement.

633 : près d'un millier de mar'angois quittent leur royaume natal pour fonder une colonie sur les rives du fleuve *Colante*. La colonie prend le nom de *Dimar* et se déclare « cité indépendante » dès l'origine.

642 : la peste s'abat sur le royaume pourtant prospère d'*Ang'Mar* et anéantie près de la moitié de la population du pays en moins de deux années !
Les plus touchés par la peste cherchent alors des boucs émissaires. Des dizaines de temples, de toutes confessions sont mis à bas, le pouvoir royale chancelle sous la pression populaire… L'église de *Dagoth* désigne alors le peuple Gnome comme responsable de la récente contagion. Il s'en suit une guerre d'extermination contre le peuple de *Salem*, qui fera près de 40.000 morts en quatre mois (la moitié du peuple gnome/schninckel). Salem est finalement décrétée « impropre à la colonisation ».

726 à 830 : avec l'année 741 commence une longue période de prospérité et de paix pour les royaumes du sud, *Algalith*, *Silk'Or* et *Ang'Mar*, appelés « *les trois grands* ». Dans tout le sud du continent, les récits du druide *Ilcalim* excitent les imaginations des souverains, et des expéditions sont montées en grand nombre pour explorer les vastes régions qui s'étendent au nord de la *Chaîne du Gouvre*.

855 : ***Gadorouth,*** *Khân* des *Grands Loups*, uni la nation barbare et conduit le pillage des colonies du Nord, puis des royaumes du Sud, ravageant l'Ang'Mar à l'automne, puis le nord de l'*Algalith* et du *Silk'Or* en 857. En avril 858, il recule une première fois devant les murs de la cité de *Laelith* et meurt en 860 devant les remparts de *Colombus*.

892 à 893 : après plus de trois siècles de paix, une guerre éclate entre l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*.
Nicolaïs IV, roi d'*Ang'Mar* prend successivement les cités de *Percolan*, *Dimar*, *Ber'Cof* et *Sumor*. Il ne sera arrêté que par les puissantes légions du roi d'A*lgalith*, *Silvanil VI*. Les algalithois libéreront les cités sus-nommées en près de deux ans…

978 à 990 : « *Guerre des douze ans* ». Le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* signe en 978 une alliance dite « *Convergence* » dans le but de limiter la puissance de l'*Algalith* et surtout de diminuer sa flotte de guerre. Le refus de tout compromis signifié par le roi *Silvanil* d'*Algalith*, marque le début des hostilités le 24 septembre 978.
En décembre, *Silvanil* est assassiné et laisse désemparé l'Etat d'*Algalith* qui va perdre une à une toutes les batailles et ses cités les plus importantes. La reddition de l'*Algalith* est signée le 19 novembre 980. Le pays, occupé par le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* ne sera libéré que dix ans plus tard…

Second Calendrier

28 : *Guriadur le Fort*, roi *d'Ang'Mar* commandite une exploration du désert de *Gob'Us*, afin d'en étudier le peuple, ses coutumes, ses richesses. Du succès de cette opération découle la création d'une route de commerce importante permettant, indirectement, des échanges entre les royaumes du Nord et du Sud. La cité de *Salisbourg* devra son développement et sa richesse à ce commerce.

48 à 53 : Guerre entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*. Elle éclate à la suite du décès du Roi *Théaphanéris* I[er], alors en visite diplomatique à *Bouxor* (le roi est âgé et supporte mal la chaleur et la fatigue du voyage). L'*Ang'Mar*, accusée de « négligences coupables » par *Laelith*, voit tout d'abord ses navires marchands attaqués par la marine algalithoise.
La guerre est longue, mais l'*Ang'Mar* triomphe en septembre 53.

69 : le royaume d'*Ang'Mar* lance une nouvelle mission d'exploration et de conquête de l'île de Salem. Mais, sitôt après l'arrivée du premier millier de colons sur la côte ouest de l'île, où ils prétendent installer une ville, une armée de gnomes, qui n'ont jamais oublié les massacres organisés par les mar'angois dans le passé, attaque et extermine pratiquement tout les humains…

71 à 72 : *Guriadur III*, roi *d'Ang'Mar* lève 6 légions et débarque sur l'île de Salem, où s'ouvrent deux années de guerre féroce contre les troupes gnomes et un massacre systématique des populations civiles rencontrées dans l'île. Les combats s'arrêtent totalement en 78. Dès 80 toute la partie orientale de l'île est abandonnée aux gnomes (dont la population a été réduite au dixième de ce qu'elle était en 70 !).

83 : les mar'angois favorables à un arrêt de la campagne militaire dans Salem, généralement druidistes, fomentent des troubles dans le royaume. A deux doigts de la guerre civile, les fidèles de *Dagoth* obtiennent du pouvoir royal l'interdiction du druidisme sur tout le territoire.

148 à 183 : un conflit de souveraineté sur la cité de *Dimar* cause la « *Guerre de 35 ans* » entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*.
Une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de *Dimar*. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes *Algalithoises* et *Mar'Angoises*. Enfin, en avril 183 une armistice est signée à Dimar entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « ville libre ad eternam ».
L'Ang'Mar, victorieuse au sud, perd une grande partie de ses possessions sur l'île de Salem où les Gnomes, profitant du nécessaire effort de Tynaria en direction de Dimar, se sont réappropriés les plaines et les côtes proches de Gyk'Salem.

229 à 232 : la « *Guerre des Traîtres* ». L'*Algalith*, forte de son alliance avec le *Silk'Or* (dite alliance d'Airain), entreprend une « guerre punitive » contre l'*Ang'Mar*. Après de grands succès, l'avancée éclaire des troupes de l'alliance d'Airain se heurte au gros des troupes mar'angoises, et connaissent la terrible défaite du « volcan mort ». Sitôt après, c'est au tour de l'*Ang'Mar* de fondre sur les régions du Sud. En mai 232, *Laëlith* est assiégée, et *Tynaria* sent la victoire toute proche. Celle-ci ne lui échappe qu'à cause du ralliement à l'Alliance de deux de ses principaux généraux. La guerre s'achève le 8 novembre 232 par un armistice signé à *Dimar*.

321 à 322 : En mars 321, une horde barbare de plus de 180.000 guerriers, conduite par grand chef *Bukiorth*, débarque au nord de Citrine. Tout le nord du *Silk'Or* et de l'*Algalith* est pillé,et la horde se dirige vers *Ber'Cof* et *l'Ang'Mar* pour en prendre les plus grandes cités nord-occidentales. La horde recule d'abord devant *Salisburg*, puis *Bouxor*, avant de devoir fuir devant les troupes lancées sur ses talons par les royaumes de l'*Alliance d'Airain*, et les contingents survivants de l'armée d'*Ang'Mar*. Commence alors pour les barbares du nord la grande retraite vers leurs régions natales… Une retraite à l'issu tragique puisque l'essentiel de la horde sera défaite le long des rives du *lac Gouvron*, et dans les plaines de la *Chaîne du Gouvre*.

639 à 640 : « la guerre du déchirement ». Des rivalités d'intérêts autour du commerce d'une savoureuse épice, le « *Fimwol* », venue des oasis du Gob'Us provoque un nouveau conflit entre *Tynaria* et *Laëlith*. Le 16 septembre 639, l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*, soutenue par le *Silk'Or*, entrent en guerre. L'Alliance d'Airain obtient la reddition de *Tynaria* en juillet 640, mais laisse le sud du continent dans un état de délabrement militaire extrême.

673 à 675 : « Expédition Punitive ». En réaction à la croisade lancée l'année précédente par le *Timocratore d'Arias*, le Roi-Dieu *d'Algalith* lance ses légions à l'assaut des cités *d'Arias*, de *Pal'Or* et de *Tynaria*. Après deux années de

« J'ai passé seize ans de ma vie comme instructeur dans la caserne « Azur » de Kotkill. Chaque année, plus de deux cents jeunes gens arrivaient là pour une année entière de formation militaire. Pas simple de gérer toute cette jeunesse… toute cette fougue.
J'y ai gagné mes galons de sergent, puis de Lieutenant. Non sans mal. Vraiment.
C'est qu'il faut tenir le coup sur la longueur. Une période d'instruction dans nos écoles, ce n'est pas moins de 26 jours par mois pendant un an ! Lever à cinq heures. Libéré à vingt-deux ! Des manœuvres de plusieurs semaines d'affilé sur le continent.
Oui… Beaucoup d'efforts en vérité. Mais au final, nous avons près de cent quatre vingt jeunes qui sortent de nos casernes avec l'une des meilleures formations militaires qui soit au monde !
Je puis même me vanter d'avoir personnellement formé plus d'une dizaine de jeunes gens qui sont devenus ensuite des généraux très en vue, en Ang'Mar ou ailleurs… »

Mémoires du Lieutenant **Einrich Von Stin**, Instructeur chef à la Caserne Azur de Kotkill

guerre, et le sac d'un grand nombre de province du *Silk'Or* et *d'Ang'Mar*, les croisés capitulent et reconnaissent *Théaphanéris XIV* comme « vrai Roi-Dieu », avec droit de prééminence sur les souverains *d'Ang'Mar* et du *Silk'Or*.

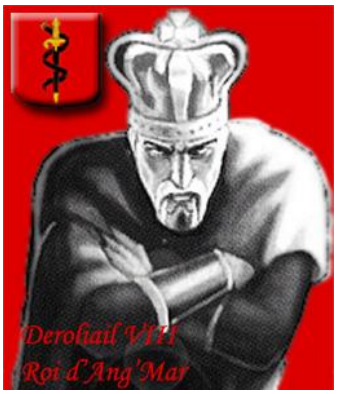
734 à 738 : un groupe d'individus aux pouvoirs divinatoires étranges et aux connaissances scientifiques étonnamment supérieures fait son apparition pour la première fois en *Ilvanir* le 17 mai 734, dans la Cité de *Bollissac* (*Arn'Armor*). En quelques années, à force d'intrigues, ces personnages étonnants, casqués et vêtus de blanc et de violet, font leur entrée dans les cours de souverains *Ilvaniriens*, tels que *Renan le Bel d'Arn'Armor*, *Jérôme XVIII* du *Silk'Or*, *Déroliaïl VI d'Ang'Mar* ou encore *Férulias le Sage* du *Percolan*.
Rapidement, ceux qu'on nomme aussitôt « les connaisseurs » prennent une place très à part dans le paysage politique du continent. Ils sont oracles et donnent des consultations publiques les jours de marché, ou guérisseurs, ou encore conseillers pour les affaires économiques des bourgeois et des notables. Les seigneurs comme les plus humbles vouent un grand respect à ces hommes dont personne n'a jamais aperçu le visage.

771 : La Grande Inquisition de *Dagoth* éclate en 771, et est destinée à conduire la Sainte Croisade contre *Otto Faucus*, tout nouveau roi *d'Esarnil*, qui profita de l'échec de l'incarnation de *Dagoth*…

773 à 774 : en décembre, *Zayel*, demi-dieu fils du Tout-puissant Los, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du Roi *Kumanian* aux projets du Duc *Karl* de *Salisburg*. Le vendredi 13 avril 774, 12000 *Kumanians* débarquent sur les côtes *d'Ang'Mar*. Cette attaque des « pillards de l'Est » fomentée par le Duc de *Salisburg*, déstabilise la couronne *Mar'Angoise* et affaiblie son armée. Une guerre de sécession rapide permet à l'ensemble des provinces septentrionales de ce royaume d'accéder à l'indépendance, et au Duc *Karl de devenir Karl le Fort, Roi de Salisie.*

776 : guerre contre le Théo-Imperator

*
* *



Pouvoir.

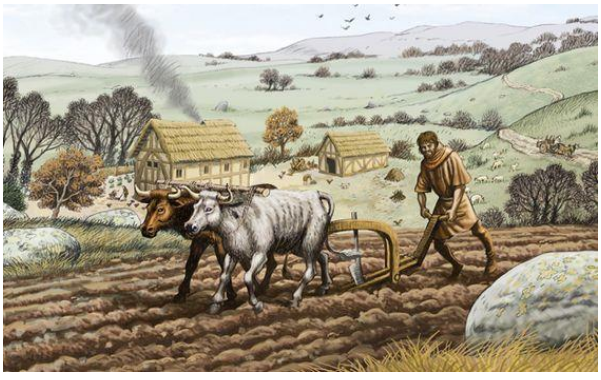
Le souverain d'*Ang'Mar* est le Roi *Deroliaïl VIII*, fils de *Deroliaïl VII*. La Reine est *Ulrina*, fille de la maison des Marquis de *Bouxor*, une femme politiquement très active.
Deroliaïl exerce un pouvoir de type « absolu ». Il est entouré de quelques ministres et conseillers, révocables à tout moment sur simple décret royal.
Le seul pouvoir « alternatif » est celui du *Grand Inquisiteur* de Dagoth, également Pape de Dagoth. Son autorité morale est importante et ses avis sont suivis avec attention par le Roi. On prétend même que son influence sur la vie quotidienne des mar'angois est supérieure à celle du Roi.
Les Grands Seigneurs du Royaume (Duc, Marquis et Comtes) sont convoqués environ une fois par an, par le Roi, à une « Grande Cour ». Les affaires particulières de l'Etat y sont traitées : conflits éventuels entre seigneurs, prélèvement de l'impôt, politique extérieure…



Notes : la Reine Ulrina a un caractère très ambitieux. C'est une femme intelligente qui s'est doté d'un service d'espionnage important et efficace, dont la base se trouve dans le Palais Turquoise de Tynaria. Elle joue dans la vie politique de l'Ang'Mar un rôle important, et d'aucun prétendent que son influence sur les décisions de Deroliaïl est prépondérante.

Economie.

Les collines proches de *Viniabourg* sont riches en minerai de fer, et la cité a organisé l'essentiel de son économie autour de cette production, développant également une industrie d'arme très importante (la cité fournit plus de 70% des armes produites en *Ang'Mar*). Les forgerons de la ville accomplissent une longue formation itinérante qui les conduit d'*Andurias* à *Colombus*, en passant par la ville de *Brissac* pour les plus habiles d'entre eux.
La *Marche de Boux* vit essentiellement de l'industrie du bois, et sa capitale, *Bouxor*, possède une industrie de fabrication de meubles florissante. Le port exporte une grande quantité de bois brut et de charbon de bois, principalement à destination de la capitale du royaume. Depuis 791, de gros contrats ont été négociés avec les commerçants de *Commoras* (Royaume d'*Elarstan*) pour le réaménagement de la Principauté du Néarstan, grande consommatrice de bois de charpente.
Les régions d'*Andhorbohn* et *Aztraven,* essentiellement agricoles, produisent une grande quantité de céréales qui sont acheminées vers tous les grands centres de population du pays. Les meilleures années (en fait 2 années sur 3 environ), les excédents sont tels qu'ils sont exportés vers le *Percolan* via le port de *Tonegz*.



Le Royaume est importateur de viande bovine (en provenance d'*Arpig* - *Algalith*), de coton et de tissus (en provenance d'*Algalith* et surtout de *Laelith*), de chevaux (souvent importés du *Silk'Or* et de *Marance*), …

Militaire.



L'*Ang'Mar* dispose d'un impôt particulier sur le plan militaire. Afin de garantir au pays une force armée importante et expérimentée, l'*Ang'Mar* incorpore tous les hommes de plus de 15 ans pour vingt années de légion. Ce système est nommé « Légion Tynar ». Le seul moyen d'y échapper est de payer un impôt de 10 pièces d'or par mois durant la même période.

Sur une base de 585.000 habitants, le principe de la *Légion Tynar* permet donc à l'*Ang'Mar* d'avoir une armée permanente d'environ **33.000** hommes (presque 6 légions).
Elle reccueille également par ce même biais environ 2,7 millions de pièces d'or par an d'impôts.

NB : sur les 85.000 hommes de 16 à 36 ans qui vivent en Ang'Mar, plus de 60% sont enrôlés et près de 40% préfèrent payer l'impôt.

Religion.

La religion officielle de l'*Ang'Mar* est celle de *Dagoth* et de son panthéon.
Toutes les autres religions ont été déclarées « formellement illégales et interdites » par le Grand Inquisiteur de *Dagoth,* dont les avis dominent la vie spirituelle du royaume, en avril 773 du SC.
Tous les prêtres présents dans le royaume doivent officiellement jurer obéissance à la « Très Sainte Inquisition de Dagoth ».

Petit Historique Religieux
Depuis 642 du Premier Calendrier, le culte de Dagoth est le premier par l'influence dans le royaume d'Ang'Mar.
En 83 du S.C., les fidèles de Dagoth parviennent à faire interdire, par décret royal, le Druidisme dans le royaume.
La Grande Inquisition de Dagoth est officiellement mise en place en 771, et est destinée à conduire la « Sainte Croisade » contre Otto Faucus, tout nouveau roi d'Esarnil, qui profita de l'échec de l'incarnation de Dagoth…
Dans les faits, les autres cultes continuent d'exister dans le royaume, mais ils sont clandestins.
On estime que si 99% des mar'angois s'affirment « fidèles de *Dagoth* ou d'un Dieu de son panthéon », près de 25% de la population pratique en réalité le culte d'autres Dieux (environ 15% prieraient des Dieux du panthéon de Praïos, et 8% seraient encore druidistes).

Sites Notables.

L'*Ang'Mar* possède un certain nombre de sites intéressants, et parmi les plus impressionnants on compte :

- *Le Palais d'Eté du roi dans le duché de Goubli.*
Vaste manoir à colombages, le Palais d'Eté du Roi est plus une sorte de relais de chasse, douillet et confortable. Il est battit à deux lieues aux Nord de la cité de Goubli, sur la côte océanique. Vide durant tous les mois d'hiver, le Roi y fait des séjours fréquents entre mai et septembre, déplaçant avec lui une partie de ses courtisans (le manoir peut loger une dizaine de seigneurs avec leurs valets).

« Lorsque j'ai visité Tynaria pour la première fois, j'ai d'abord été stupéfié par le nombre incroyable de statues qui ornent la Cité. Représentations du Dieu Dagoth, bien sûr, de Kamedonn aussi, et des autres Dieux qui composent le panthéon du Seigneur de Ahardün… Mais pas seulement. Car la ville est parée également d'une foultitudes de héros de marbre peint. Héros antiques, figures mythiques d'un lointain passé dont l'auréole de gloire toujours baigne le fier peuple Mar'angois, ou visages surgis d'un passé plus proche, Capitaines et Généraux d'une armée toujours omniprésente dans le royaume…
Car sous le regard toujours vigilant de ces visages pétrifiés, les groupes innombrables de soldats parcourent le pavé de la Cité avec toute la morgue qui caractérise ce peuple à la martialité toujours si prégnante. »
extrait des mémoires de **Nathan de Dième**, demi-frère du Baron de Dième (Principauté de Gyk'Salem), demi-elfe ménestrel et historien (tome 3 – 768-772 « voyages en péninsule »)

- *Le Palais Turquoise de la Reine à Tynaria.*
Depuis 717 du S.C., les Reines d'*Ang'Mar* jouissent d'un privilège : elles possèdent en propre une résidence personnelle, un vaste et somptueux palais érigé dans le centre de la cité de *Tynaria*, à quelques rues du Château royal. Toute l'intendance de ce palais, sa protection, son entretien, sont de la responsabilité de la Reine. Tous les serviteurs de ce palais jouissent d'une immunité diplomatique totale tant qu'ils sont dans l'enceinte.

- *La mine de Fer St Brunel.*
C'est la plus vaste des mines jamais creusée par les hommes en Ilvanir. Située dans les collines au sud de Viniablourg, elle atteint une profondeur de 7 km (!) et ses tunnels, mis bout à bout, mesureraient environ 340 km de long !
Fermée en 776, la mine a été transformée en fort militaire et en entrepôt. Elle accueillerait en permanence une armée forte de plus de 4.000 hommes.

- *L'anneau de bronze de Dihaken*.
C'est le nom de la forteresse des Chevaliers de Dihaken. Entourant la cité, c'est une vaste place forte, dont les murs, d'une douzaine de mètres de haut, sont couverts de plaques de bronze ! L'aspect de cette cité est saisissant, et donne une impression d'invulnérabilité dont les Seigneurs de la ville sont particulièrement orgueilleux.

- *Le temple des fastes d'Adrenna à Goubli.*
Grand temple, coiffé d'un vaste dôme d'argent orné de lapis lazuli, il est encadré par quatre hautes tours pointues. Les fresques qui décorent le plafond de la coupole sont une magnifique représentation de *Ahardün*, le paradis du panthéon de Dagoth.

- Kotockras, la bouche des sacrifiés de l'île de Kotkill.
Sur les flancs du volcan Kotockras se dresse le grand temple de Valmathïr, le Dieu de la lave et des batailles. C'est à ce temple que sont conduits les prisonniers de guerre qui seront ensuite jetés dans le cratère toujours actif du volcan.

Divers.

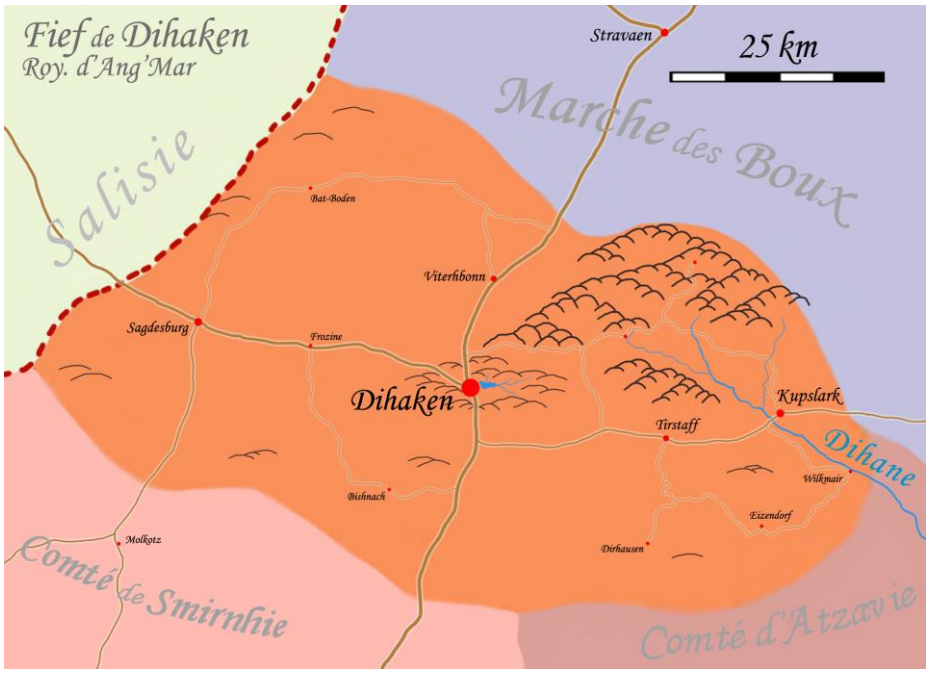
Expressions.
"*Puissance et Force l'ami*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Gloire et Vigueur à toi*".
"*Dagoth est clairvoyant*" : formule de satisfaction, utilisée lorsque survient un événement inattendu mais bénéfique.
"*Tydo nous éprouve*" : formule de résignation devant un coup du sort absurde.
"*Paroles d'inquisiteur*" : formule qui marque le mépris pour des paroles prononcées et dont on met en cause la véracité. Assez utilisée, cette expression est cependant interdite par le culte de *Dagoth* et peut valoir à celui qui l'utilise les foudres impitoyables de l'église de *Dagoth*. Régulièrement, les Inquisiteurs conduisent des

Spécialités culinaires.
Le royaume possède deux plats nationaux :
- les *Galèpes* dans l'Est et le Sud (sorte de crêpes, épaisses, que l'on mange en les farcissant de légumes, de viande ou de confiture)
- la *Choutag*, dans l'Ouest et le Nord (potée de choux cuite à la bière et accompagnée de charcuterie)



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Ang'Mar –
Fief de *Dihaken*



Le Fief de Dihaken est un fief de chevalier héréditaire. Situé au Nord-Ouest du Royaume d'Ang'Mar, à la frontière du Royaume de Salisie.
Bénéficiant d'un climat de type « zone tempérée chaude », le fief est situé dans les plaines fertiles qui s'étendent entre les vastes forêts de la Marche des Boux et de la de Regsburg (Salisie).

Le Fief possède un relief moyennement élevé. L'ensemble de collines du fief, les « Dihaks », est riche en fer.

L'anneau de bronze de Dihaken
C'est le nom de la forteresse des Chevaliers de Dihaken. Entourant la cité, c'est une vaste place forte, dont les murs, d'une douzaine de mètres de haut, sont couverts de plaques de bronze ! L'aspect de cette cité est saisissant, et donne une impression d'invulnérabilité dont les Seigneurs de la ville sont particulièrement orgueilleux.



Les Ritter-Höchste
Les Seigneurs de Dihaken portent depuis 708 du SC le titre de noblesse particulier de *« Ritter-Höchste »* (« Chevalier Suprême » dans la langue ancienne des Organdais qui fondèrent l'*Ang'Mar*). Ce titre, qui n'a jamais été porté par un autre seigneur d'*Ang'Mar* ou d'ailleurs, se situe dans la hiérarchie nobiliaire du Royaume au même niveau protocolaire que les Comtes du pays. Mais il faut noter que, malgré cette égalité officielle, l'influence du *Ritter-Höchste* sur son souverain est bien plus importante encore.

*

Nb d'habitants : 19.800
Dihaken : 12.800 hab.

Seigneur : Ritter-höchste *Faltz « 3ème épée de Dihaken »*
Chambellan :
Connétable :

Autorités religieuses : la ville et ses dépendances sont sooumises au clergé de Dagoth, particulièrement à l'autorité des prêtres de Valmathïr (dieu de la Lave et des Batailles).

Le Fief de *Dihaken* est divisé en quatre parties : la ville de Dihaken d'une part et les trois sénéchaussées de *Kupslark*, de *Viterhbonn* et de *Sagdesburg* d'autre part.

Kupslark : 1.300 hab.
+ *Tirstaff* 950 hab. + *Wilkmair* 500 hab. + *Eizendorf* 280 hab. + *Dirhausen* 310 hab. + *Merkahauss* 370 hab.

Viterhbonn : 1.100 hab.
+ *Bat-Boden* 215 hab. + *Golfall* 425 hab.

Sagdesburg : 1.000 hab.
+ *Frozine* 230 hab. + *Bishnach* 240 hab.

*

Petite histoire de Dihaken et des Seigneurs du fief.

La ville de Dihaken a été fondée autour de 750/850 du Premier Calendrier, et on trouve pour la première fois mention d'un « chevalier de Dihaken » dans le récit, écrit vers 898 du PC, que fit le poête *Otton Vondich* de la terrible *bataille du Lac de Sang* (novembre 892). Il écrit dans ses vers :
« Nul comme Guerardt de Dihaken,
Ne fut brave dès le petit matin,
Nul comme ce noble chevalier,
Ne fit travailler sans répit son épée »
On retrouve ensuite mention de *Dihaken* en 1.117 du PC, lorsque, ayant dépassé les deux milles habitants, elle est inscrite au « Grand registre des villes du Royaume d'*Ang'Mar* ». Son seigneur chevalier déclaré est alors *Friedrich Mordenkein de Dihaken*, fils du Seigneur de *Bouxor*. La famille Mordenkein conservera le fief dans son giron durant près de huit siècles, avant qu'il ne soit offert en dote pour le mariage de *damoiselle Gretta Mordenkein* et de *Wulfur Karthein*, neveu du Comte de *Smirnhie*, en 486 du Second Calendrier.



C'est en 680 du SC, le 18 novembre, que le fief de Dihaken devient indépendant par décret royal. Cette décision vient récompenser des hauts-faits d'arme du Chevalier ***Ruppert Karthein*** dans la « bataille du fleuve sec », quelques semaines auparavant. La légende rapporte que le chevalier *Ruppert*, alors à la tête d'un groupe d'une poignée d'hommes, massacra près de 350 hobgobelins en moins de deux heures, et que son courage exemplaire permis à plusieurs reprises de ramener le moral et la ferveur dans le camp des humains.
On dit encore que *Ruppert Karthein* refusa le titre de Comte que voulut alors lui offrir son souverain et préféra prendre celui de *Chevalier héréditaire*, devenant ainsi seigneur d'un fief directement rattaché au Roi d'Ang'Mar. Il reçut alors **l'anneau de bronze des Seigneurs de *Dihaken***, qui marque leur attachement à la couronne.
Il mourut à la *bataille de Frozine*, face à la dragone bleue *Saslashaï* qui tenait la ville sous son joug depuis plusieurs semaines.



Klauss Karthein, fils de *Ruppert.* Il fut Seigneur de *Dihaken* de 701 à 719 du SC.
En 707, il entreprit de retrouver l'Orbe bleue de l'amiral *Wulsinth*, héros de la « Guerre des Nefs » (440 à 542 du PC) et porté disparu au large de l'*Ang'Mar*. Après plusieurs mois de quête, il en retrouva la trace et finit par l'arracher des mains du Titan *Asgaladas* qui la conservait dans les collines au sud de *Kotkill*. Il remit alors cet artefact ancien à son roi et affermit ainsi encore la réputation des seigneurs de *Dihaken*. Sommé par son souverain de nommer une récompense digne de son exploit, *Klauss* demanda l'autorisation de prendre le titre unique de « chevalier suprême » et de le porter dans la langue ancienne des hommes du *Pays de l'Or* qui fondèrent le royaume : ***« Ritter-Höchste »***.
Dans les années qui suivirent, et jusqu'à sa mort, le Ritter-Höchste *Klauss*, désormais surnommé « la première épée de Dihaken », entreprit la création de ce qui allait devenir la plus grande école de guerriers du continent.
Il mourrut dans les glaces des *Monts-des-Vents*, alors qu'il conduisait une expédition contre une cité naine dans le but d'en ravir le trésor et de l'offrir au roi d'*Ang'Mar*.



Nordal Karthein, fils de Klauss. Ritter-Höchste de Dihaken de 719 à 736 du SC.
Surnom : « la 2ème épée de Dihaken ».

Deuxième Ritter-Höchste de l'histoire, *Nordal* devin seigneur de Dihaken en novembre 719 du SC, lorsqu'un des survivants de l'expédition des Monts-des-vents revints l'*anneau de bronze* porteur de la nouvelle de la mort de son père.
Toute la vie du troisième seigneur héréditaire de *Dihaken* fut consacrée à combattre sur les occidentales du fleuve Solaise contre les incursions orques.
Son plus haut fait d'arme eut lieu entre avril et juin 734. Retranché avec une douzaine d'hommes dans un bastion de fortune, à environ quatre-vingts kilomètres à l'ouest de *Nolifol*, au cœur même des territoires hobgobelins, le Ritter-Höchste parvint à repousser les assauts répétés des créatures sauvages et à contraindre leur chef *Houg'Dram le colossal*, à l'issu d'un combat singulier, à renvoyer sa horde vers le sud, détournant ainsi la menace mortelle sur les terres d'Ang'Mar.
Nordal Karthein mourrut un peu plus de deux ans plus tard, en affrontant seul le démon *Bakbaketh* dans les montagnes proches de la ville de *Smirnh*.

***Horgost Karthein**, fils de Nordal*. Ritter-Höchste de Dihaken de 736 à 757 du SC.
Surnoms : « 1er sabre de Dihaken », « le mort-tueur »

Bretteur hors-pair, *Horgost* loua ses services de duelliste auprès de nombreux nobles d'Ang'Mar avant d'acccéder au trône des chevaliers héréditaires de *Dihaken* en juin 736. Après cela, il conduisit deux grandes expéditions (en 738 et en 742) dans les terres intérieures de l'*île de Salem*. Il en rapporta quelques magnifiques butins et surtout une gloire extraordinaire dans le cœur des mar'angois, qui regrettent les temps où la grande île, dans son entier ou presque, appartenait à la couronne.



On rapporte d'ailleurs que, en septembre 743, lorsque la mort du *Ritter-Höchste Horgost,* tombé face à une armée entière de Schninkels, fut connue des habitants de *Bouxor*, toute la ville garda ses volets fermés en signe de deuil durant deux semaines entières ! On rapporte même que dans tout le royaume, en octobre de la même année, il n'était pas femme ou homme qui ne marqua sa tristesse par le port d'un ruban noir à son poignet.
Aussi on comprendra combien fut grand l'étonnement et importante la liesse lorsqu'on apprit, en décembre de la même année par le pays que le Chevalier héréditaire était revenu d'entre les morts et qu'il avait été apperçu, son haubert en lambeaux et son épée brisée, sur la route entre le port de *Ramoth* (actuelle Salisie) et *Dihaken*.
Comment il revint à la vie, personne ne le sut jamais.
Mais la légende d'Horgost rapporte que quelques semaines après son retour dans sa forteresse de l'*Anneau de Bronze*, le *Ritter-Höchste* fit quérir nombre de médicastre et les plus grands prêtres de *Dagoth* et de *Kamedonn*. Elle dit encore qu'à partir de février de l'année suivante, nul ne le vit plus sans son masque d'or et son grand haubert, et que de grandes quantité des parfums les plus précieux étaient acheminés régulièrement à *Dihaken*.
Entre 744 et 757, Horgost fut à l'origine de nombreux exploits martiaux qui accrurent encore le lustre des *Ritter-Höchste*.

Il disparu en février 757, sans laisser de trace. Et nul ne sut même jamais s'il avait quitté sa forteresse pour quelque grande et ultime aventure ou s'il s'était réfugié pour s'éteindre dans un profond passage secret de son château…

***Klein Dotzer**, neveu d'Horgost.* Ritter-Höchste de Dihaken de 758 à 777 du SC.
Surnom : « La 1ère hallebarde de Dihaken »



Après la disparition mystérieuse d'*Horgost Karthein*, le trône des Ritter-Höchstes demeura vacant durant une année complète. Le roi d'*Ang'Mar*, *Déroliaïl VII*, voulant alors être certain que celui qu'il nommait affectueusement le « grand Horgost » ne reviendrait pas, ne consentit à confirmer la succession en direction de *Klein Dotzer,* fils de la sœur d'*Horgost*, qu'en août 758 du SC.

Guerrier infatigable, *Klein* fut l'un des plus grands maîtres au maniement de la hallebarde que connut jamais l'est d'*Ilvanir*. C'est avec cette arme fétiche que le Chevalier héréditaire abattit tous ses ennemis au cours d'une longue carrière au service de la couronne d'*Ang'Mar*.
Klein fut aussi le tout première *Ritter-Höchste* à témoigner de l'apparition aussi étonnante que subite de pouvoirs mentaux dans la lignée des seigneurs de l'*Anneau de Bronze*. Ces pouvoirs permettaient à *Klein* d'agir sur l'esprit de ses adversaires en produisant chez eux, notamment, des illusions très convaincantes.

Klein Dotzer mourrut en novembre 777, moins de vingt ans après son accession au trône des Chevaliers héréditaires de *Dihaken*. Il fut également le tout premier *Ritter-Höchste* à se suicider au pied de son fils ainé, lui transmettant alors ses facultés mentales étonnantes.

***Gruther Dotzer**, « la tour rouge »*. Ritter-Höchste de Dihaken de 777 à 791 du SC.
Surnom : « La 1ère bâtarde de Dihaken »



Pouvoirs mentaux de protection à la chaleur et de décharge de feu.

Faltz Dotzer, *« Cornes de Dragons ».* Ritter-Höchste de Dihaken depuis 791 du SC.
Surnom : « La 3ème épée de Dihaken »



Pouvoirs mentaux de développement du corps et d'immunité aux charmes, illusions, suggestions.

Notons que depuis 708, aucun Ritter-Höchste n'a perdu de duel !

Arias

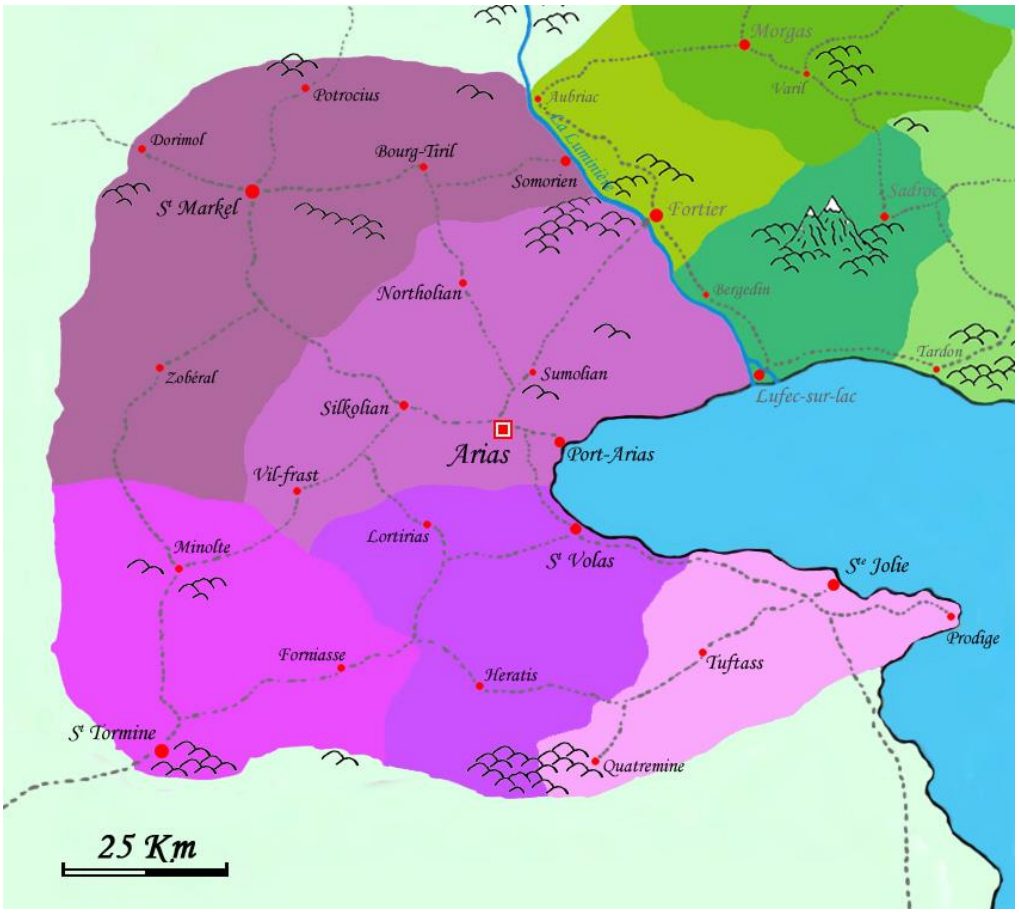
Cité Sainte d'… -

Arias est une Théocratie constituée autour de la Cité Sainte.
Elle est le carrefour des religions les plus diverses et les Dieux semblent s'être accordés depuis des siècles pour faire de la région le théâtre de la rencontre du Divin et du mortel.
Prodiges, Miracles, Prophètes, Oracles… toutes les formes du mystique et du surnaturel s'incarnent ou se sont incarnés à un moment de l'histoire de la région.

Le pays d'Arias est composé de cinq provinces : la province d'Arias, la province de St Markel, la province de St Volas, la province de Ste Jolie et la province de St Tormine.

Géographie générale.

Arias est située au cœur de la moitié Sud du continent Ilvanirien. De taille très modeste, la Ville/Etat enserre la partie Nord-Ouest du Lac du même nom, et étend sa domination sur un rayon de 30 à 50 km autour de ses murs…



Les plaines d'Arias sont particulièrement mornes. Seuls quelques reliefs bas, au Nord et au Sud de la Région, viennent-ils modifier un peu l'impression plane qui domine l'ensemble. Les terres, riches en sédiments, sont particulièrement fertiles. Leur nature même laisse à penser que les rives du lac s'étendaient jadis bien au-delà de ses rives actuelles.

Relief.

L'altitude moyenne d'*Arias* est faible. Le point culminent du pays se situe dans le Massif de St Tormine, au Sud Ouest, c'est le *Pic Auréole* (608 mètres). Mais le relief le plus intéressant est sans nul doute la « montagne de l'Oracle Tar Arves », qui abrite l'oracle le plus célèbres et le plus consulté de tout le continent.

Végétation.

Au Sud, toute la région du Lac est bordée de chênes bas et de vastes bois de boulots, mais entre Port-Arias et St Markel s'étendent de vastes prairies, fort peu boisées. Plus au Nord du pays s'étend la profonde Forêt du Médian (forêt de feuillus).

Population.

NB : Arias dispose d'un nombre d'habitant considérable en regard de sa superficie. Cette démographie lui permet d'entretenir une force militaire conséquente et capable d'assurer la défense du pays.
Nombre d'habitants : 161.000 habitants
Capitale : *Arias*, 69.000 habitants (Maître Kanapès – Grand Prêtre du Poisson d'Argent)

Type de population :
L'affluence de migrants est telle dans le pays qu'aucun « type » précis ne saurait être retenu pour définir la population d'Arias. Tout au plus peut-on affirmé qu'une forte minorité est constituée par des sujets de type sylk'oréens.

*
* *

Un peu d'histoire.

L'histoire d'Arias commence avec le troisième siècle du S.C. La ville se trouve au confluent des influences de trois grandes nations : l'Algalith, l'Ang'Mar et le Silk'Or, et a donc vu son histoire marquée par des relations particulières avec ces peuples.

Second Calendrier



206 ~ 209 : *Hectorius*, paladin du Dieu *Gal'Os*, et héros de grand renom dans le sud-ouest *Ilvanirien*, fonde la ville *d'Arias* sur les bords du lac du même nom. Les couronnes *d'Algalith* et du *Silk'Or* lui accordent le droit de faire de sa Cité la capitale du Royaume libre *d'Arias*, mais lui refusent le titre de roi. Craignant des représailles de la part des deux puissants royaumes, *Hectorius* crée le titre de *Timoverneur*. En 209, *Arias* devient officiellement, et par décision des quatre temples élémentaires de *Laelith*, Ville Sainte du Sud.
(SGDA) Le paladin *Hectorius* aurait créé la cité d'Arias en obéissant à l'injonction des Dieux.
C'est là du moins ce que prétendirent, et prétendent encore souvent aujourd'hui, les maîtres de la ville.

Il faut reconnaître cependant, que si les fondements de la quête religieuse du paladin dans la fondation d'Arias ne sont pas avérés, il n'en demeure pas moins qu'Arias réunie un grand nombre de lieux saints comme la « Fontaine de vie », le « Puit des oracles » ou encore la « Pierre de vérité ».

258 à 260 : Théaphanéris VI, alors âgé de 91 ans (tous les récits de l'époque rapportent pourtant qu'il n'en paraît 45 ou 50), se proclame *Roi-Dieu d'Algalith et du monde…*
Il est couronné tel le 9 décembre 258 par les quatre Grands Prêtres des éléments, sur la place royale de *Laelith*.
Le 15 janvier 259, Arias condamne cette « coupable hérésie » et appelle à une croisade contre « le fou qui trône en Algalith ».
En 16 mois de guerre, *Elias Barian*, *Timocratore d'Arias*, à la tête de quelques 16.000 croisés (pour la plupart des soldats *Mar'Angois* fournis par *Tynaria*) parvient à défaire les armées d'*Algalith*.
En fait, dés le début des combats, les troupes de *Théaphanéris VI* ont manifesté un grand trouble et ont fait preuve d'un réel manque de motivation (il semblerait que la déclaration de leur roi sur sa prétendue divinité ait semé le trouble au cœur du peuple *d'Algalith*).
Le 23 avril 260, *Théaphanéris VI* abdique.



639 à 640 : « la guerre du déchirement ». La route du « *Fimwol* », une épice aux saveurs sucrées-salées extraite de la fleur de cactus, passe depuis des siècles par l'*Ang'Mar*, en provenance des oasis du *Gob'Us* et en direction des riches demeures d'*Algalith* et du *Silk'Or*. Or, pour provoquer une augmentation de la valeur de cette épice, les négociants *Mar'Angois* décident de bloquer cette route et de diminuer la quantité de produit disponible sur les marchés du sud. La grogne des commerçants *Algalithois* est portée devant le Roi, et une route maritime est ouverte, largement subventionnée par l'état *d'Algalith*. En riposte, les négociants *Mar'Angois* demandent à leur souverain que la marine de guerre du royaume perçoive autoritairement une taxe afin de compenser le manque à gagner qu'ils subissent du fait de l'ouverture d'une route directe entre le sud et le *Gob'Us*.
Les capitaines *Algalithois* reçoivent l'ordre de refuser tout arraisonnement en eaux d'*Ang'Mar*, et très vite des accrochages ont lieu qui dégénèrent en conflits diplomatiques.
Le 16 septembre 639, l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*, soutenue par le *Silk'Or*, entrent en guerre.
Celle-ci prendra fin en juillet 640 avec la reddition de *Tynaria*, la capitale *Mar'Angoise*, mais laissera le sud du continent dans un état de délabrement militaire extrême.

<u>Trois conséquences majeures à ce conflit</u> :
1°) les cités libres du sud s'affirment dans leur indépendance.
2°) Arias assoie sa position de cité-état, neutre et religieux.
3°) Les royaumes du sud ne pourront pas venir en aide aux états du nord face à Acheronn, ce qui laissera aux peuples du nord un ressentiment non négligeable à l'égard du sud.

672 : le 12 juin, après vingt deux années de règne, le Roi *Théaphanéris XIV d'Algalith* se proclame à son tour Roi-Dieu. Aussitôt, le *Timocratore* d'Arias, *Eriakh III*, hurle à l'hérésie et lève une nouvelle croisade contre *Laelith* et le « dément qui la gouverne ». La croisade, forte de près de 45.000 hommes (dont 20.000 mercenaires *Mar'Angois* et 15.000 *Silk'Oréens*), gagne en quelques jours les montagnes qui entourent la capitale et entament d'en faire le siège dés le 16 juillet. Le siège dure moins d'un mois, et le 10 août une bataille s'engage devant les remparts de la Cité entre les croisés et les *Laelithois*, secourus par une vaste armée, venue à marche forcée, de la principauté de Colombus (30.000 soldats, dont 5.000 archers de la province *d'Arpig* et 6.000 cavaliers de celle de *Gand'Al*). En quatre jours, le sort des armes est favorable aux armées de *Théaphanéris*, et moins de la moitié des soldats du *Timocratore* rejoignent leurs terres (près de 11.000 morts durant cette seule bataille, et plus de 16.000 prisonniers de guerre).

673 à 675 : « Expédition Punitive ». En réaction à la croisade lancée l'année précédente par le *Timocratore* d'Arias, le Roi-Dieu *d'Algalith* lance ses légions à l'assaut des cités *d'Arias*, de *Pal'Or* et de *Tynaria*. Après deux années de guerre, et le sac d'un grand nombre de province du *Silk'Or* et *d'Ang'Mar*, les croisés capitulent et reconnaissent *Théaphanéris XIV* comme « vrai Roi-Dieu », avec droit de préséance sur les souverains *d'Ang'Mar* et du *Silk'Or*. La Cité-état d'*Arias* est placée sous occupation *Algalithoise* pour dix ans et doit verser un impôt annuel de 3 millions de pièces d'or au titre de l'entretient des forces d'occupation.

779 : A l'automne se tient le *Grand Concile d'Arias*. Les Papes de tous les Dieux des panthéons de *Tolsos* (religion dite de « Paléothéologie ») et de Praïos (religion dite de « Néothéologie ») se rencontrent et promulguent une bulle commune et officielle : "Désormais, les Dieux sont dits "identifiés" ! (*Praïos* pour *Tolsos*, *Luthélia* pour *Rondra*...).

*
* *

Pouvoir.



Celui qui préside aux destinés de la Cité-Etat *d'Arias* est le *Timocratore* ou *Timoverneur* (le titre de *Timocratore* est traditionnellement attribué au Seigneur d'Arias lorsqu'il est considéré comme Chef de la Nation et celui de *Timoverneur* lorsqu'on parle de ses fonctions de Chef de la Cité).
En 792 du S.C., le Timocratore est le Seigneur Plactaïs VIII.

Arias est une théocratie.
Le *Timocratore* est le chef de l'Exécutif de la Nation. Il est élu par l'Assemblée des Cultes, à la majorité qualifiée, pour une durée d'un an renouvelable, et il est responsable en théorie devant elle.

L'assemblée des Cultes est le siège du pouvoir Législatif et Spirituel d'Arias.
Elle est composée des représentants de tous les cultes possédant une église dans la Cité Sainte (ils sont plus d'une cinquantaine !). Les décisions de cette Assemblée sont prises à l'unanimité, ce qui constitue un frein régulier à ses prises de position et concoure à laisser entre les mains du Timocratore l'essentiel des pouvoirs, surtout quand celui-ci dispose de la sympathie populaire…

Economie.

Arias est une ville de pèlerinage et dispose, de ce fait, d'un afflux régulier d'or dans ses caisses. Les croyants, largement taxés par les autorités aux frontières de l'Etat, sont en outre souvent généreux en offrandes…
Dans les Provinces, l'agriculture et l'élevage permettent de fournir environ 50% des besoins du pays. La vallée de la *Luminière* produit un gros volume de lentilles.
L'ensemble de l'économie est dominée par la *Guilde des Légumiers* qui contrôle aujourd'hui l'essentiel de la production agricole du pays, ainsi que le négoce des denrées entre *Arias* et les pays du sud (les échanges avec *Ber'Cof* et le *Sumor* sont entre les mains directes de l'administration du pays).

« Mes chers disciples, je vous le dis, rien n'est plus enchanteur que la vue qu'on peut avoir de la « Cité aux deux milles cloches », quand on arrive du port sur le Lac d'Arias, au petit matin. Sur les toits de ces deux cents temples, le soleil darde des rayons d'or qui s'accrochent ici, et là, et encore là, sur les clochers. On sait, en contemplant pareil splendeur, que les Dieux ont voulu faire de la ville la plus unique et la plus radieuse de toute. »
Père Gramat (709/779) – prêtre de Péraine – cour aux séminaristes de Verlonth (Arn'Armor)



Religion.

Le nombre de cultes représentés dans la Cité d'Arias, ou dans se provinces, n'est pas défini.
Arias est considérée comme une ville Sainte par les fidèles du panthéon de Praïos, mais aussi par ceux du panthéon de Dagoth, par les Druidistes et par nombres de croyants de religions moins connues.

Sites Notables.

Arias, de par sa nature même de Cité Sainte, concentre en son sein un très grand nombre de L'Algalith possède un grand nombre de "sites notables".
Parmi les plus impressionnants :



- le *Palais des Lentilles* est un bâtiment important et, curieusement dans une ville aussi religieuse qu'Arias, le plus vaste et le plus imposant de la cité puisqu'il dépasse de vingt bons mètres la plus grande des cathédrale du pays. Il est le siège de la pussante *Guilde des Légumiers*.

- la *Fontaine de vie*. C'est une fontaine du centre de la Cité, creusée au cœur même de la roche et d'où jaillit une eau pure qui a la réputation de ramener à la santé celui qui y baigne un membre malade, blessé… On dit même que plusieurs fois dans l'histoire cette fontaine a redonné la vie à des corps mort depuis plusieurs jours, plusieurs semaines…

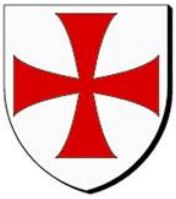
- le *Puit des Oracles*. On prétend que ce puits, qui se trouve à l'entrée est de la Cité, peut répondre aux questions les plus curieuses. A condition d'y jeter un souverain (pièce de platine), en pensant très fortement à une question, on entend, au plus près de son oreille, un murmure, pas plus sonore qu'une brise d'été. Ce murmure est toujours un « oui » ou un « non ».

- la *Pierre de vérité*. C'est une très grande pierre plate (environ 4,50 m de diamètre), légèrement rosée, qui occupe le centre du Temple de *Praïos* à *Arias*. On dit que tout homme qui se trouve interrogé alors qu'il se trouve sur cette pierre ne peut que dire la vérité.

Divers.

Expressions.
"*Auréole et Félicité*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Bonheur des Dieux*".

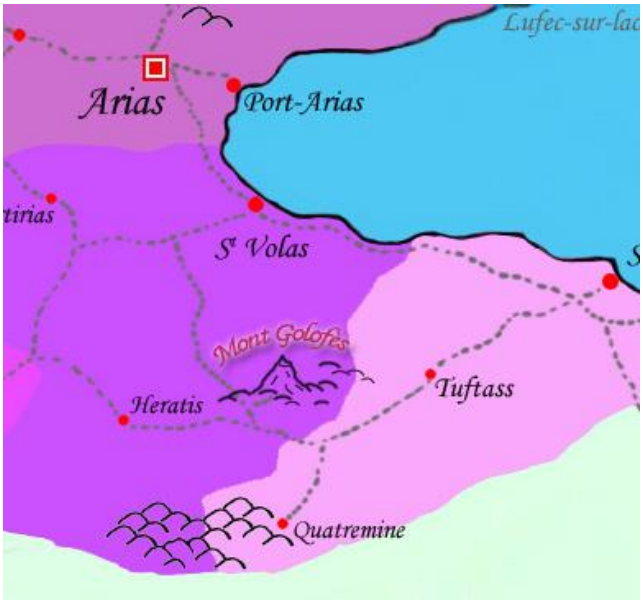
Spécialités culinaires.
- Bœuf miellé au Lentilles (qu'on nomme couramment « un miellé »). Plat sucré salé mijoté dans une sauce de vin et de miel, servi avec des lentilles vertes longuement macérées dans de l'eau de vie de pomme.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Arias

Cité Sainte d'… -



Focus sur : **Tar'Arvès –**
« le Suprême Oracle du Sud »

Au terme du VIIIème siècle du Second Calendrier, le sud du continent Ilvanirien connaît différents régimes politiques d'une diversité proprement étonnante.
Ainsi, coexistent, non sans quelques graves tensions, des systèmes politiques tels que monarchie absolue (empire du Silk'Or), « théo-monarchie » (roi-dieu d'Algalith), Théocratie (ville sainte d'Arias), république (Sumor), monarchie matriarcale (archipel de Babylos).

C'est au milieu de cet environnement politique complexe qu'on peut, parfois et avec beaucoup de chance, rencontrer le plus grand Oracle du continent.
Sa demeure se situe au cœur du mont Golofès, une montagne rocailleuse de basse altitude, environ 1200 mètres, aux pentes adoucies par l'érosion. Pour toute végétation, la montagne porte quelques bois de sapins sur son versant oriental, le flanc qui fait face aux eaux scintillantes du lac d'Arias.

Le mont Golofès se situe à 35 kilomètres au sud de la cité sainte d'Arias.
La route qui conduit de la cité aux premières pentes septentrionales de la montagne est parsemée d'auberges de toutes catégories, qui accueillent durant toute l'année les voyageurs qui font route vers l'Oracle, porteurs d'une question ou simples pèlerins en quête de sagesse. Au pied du mont, la route contourne le relief par l'est, empruntant la côte accidentée du lac à cet endroit, puis continue vers le sud, en direction de la capitale d'Algalith. Dans sa partie sud, la route compte encore quelques auberges, mais leur densité, comme leur catégorie varient énormément. Elles sont moins nombreuses, beaucoup moins, et d'un niveau de luxe bien plus important. Ces établissements accueillent surtout des membres de la noblesse algalithoise, les plus nombreux à venir interroger l'Oracle, et sont beaucoup plus onéreuses pour le voyageur.

Le Temple de l'Oracle se situe derrière un repli de terrain, face au sud. Un long sentier sinueux, escarpé par endroit, monte de 500 m à 1.050 mètres d'altitude, pour accéder finalement à un escalier de 123 marches pleines qui conduit au temple.
La légende affirme que seuls ceux « que l'Oracle accepte » peuvent emprunter ce sentier sans trépasser. De fait, on recense un nombre étonnement important « d'accident » sur ce court parcours, et ce ne sont pas moins de mille questionneurs qui trépassèrent en moins de treize siècles, victimes d'une chute, de la foudre, d'un éboulement soudain, d'une piqûre d'insecte, …

Le Premier Oracle
Le premier Oracle s'est installé sur le Mont Golofès en 888 du Premier Calendrier Ilvanirien. Devin de métier, il se nommait Tar Harvès, et venait de la cité de Sitrios (Algalith). On disait de lui dans son pays que « les Dieux lui parlait au quotidien ».

Lorsqu'il mourut, en 914 du P.C., un nouvel Oracle se présenta aux serviteurs de l'oracle, et affirma être possédé de l'esprit de Tar Harvès. Ses connaissances de la vie de l'oracle jusqu'en dans les plus petits détails de son quotidien étaient telles, qu'on accepta son affirmation et qu'il devint le « Nouvel Oracle Tar Harvès ».
Par la suite, chaque fois que l'Oracle mourut, un autre se présenta lors de la pleine lune suivante, en affirmant toujours être possédé de l'esprit de l'Oracle initial.

Il semblerait que le premier Tar Harvès fut une sorte d'âme noble, un esprit supérieur envoyé par les Dieux sur Dère pour y apporter présages et oracles,

7 avril 671 – Prophétie dite du « long règne »
« Et bientôt en vérité un Grand Roi viendra au sud.
Et ce Roi sera le fils d'un lieu lointain.
Et il sera le père d'une nation.
Et son règne durera, pour des générations, et des générations… »
(en 672 du SC, le Roi Théaphanéris XIV monte sur le trône d'Algalith et se proclame Roi Dieu)

19 octobre 750 – Prophétie dite du « nouvel ordre »
« Et les anciennes statues seront retouchées.
Et de nouveaux noms leur seront donnés.
Et de par le monde entier la face du soleil en sera changée. »
(dans les années qui suivirent, des étrangers à Ilvanir apportèrent leurs Dieux avec eux et un profond bouleversement s'en suivit, assimilant le panthéon de Tolsos à celui de Praïos)

9 juin 765 – Prophétie dite du « Dieu Blanc »
« Et il viendra, celui que les peuples nommeront « le blanc ».
Et ses paroles seront celles de la sagesse et de l'amour.
Et dans la lumière de ce prince d'amour se confondront les peuples, pour un espoir de paix »
(Zayel est celui que les hommes nommèrent bientôt le Prince Blanc, fils de Los)

et que cet esprit ait le pouvoir de se transporter vers un nouveau corps lors du décès du corps habité… Depuis le premier Tar Harvès la chaîne ne s'est jamais rompue, et toujours les nouveaux Oracles ont affirmé avoir en eux leur esprit propre (avec toute leur mémoire, leur caractère…) et celui de l'Oracle premier…

Rite de Consultation de l'Oracle.
Celui qui désire consulter l'Oracle doit se rendre sur les pentes sud du Mont Golofès et s'y installer pour attendre l'appel. Cet appel est décrit par les personnes ayant consulté l'Oracle comme une sorte de pressentiment : « un beau matin, vous savez que l'heure de la consultation est arrivée, alors vous vous mettez en chemin, sans crainte de l'interdiction faite aux non invités d'approcher le temple, avec sérénité ».

Parvenu devant la porte du temple, l'individu doit énoncer à voix forte son nom et demander respectueusement l'autorisation d'entrer dans le temple pour y rencontrer « l'honorable Tar Harvès ».
S'il s'acquitte correctement de cette présentation, les portes du temple s'ouvrent largement et la rencontre a lieu… Sinon, il doit s'en retourner pour attendre que l'Oracle l'appel de nouveau…

Garde de l'Oracle.
Elle est assurée par une trentaine d'aventuriers, régulièrement renouvelée.
Ces héros sont le plus souvent des personnes qui ont consulté l'Oracle. Celui-ci, au terme de sa prophétie leur a signifier qu'ils devraient s'acquitter d'une période de service destinée à sa protection, comme paiement de l'oracle rendu.

L'Oracle actuel.
En 792 du S.C., Tar Harvès est en fusion avec Iloëlle, un elfe androgyne (une elfine ?). Iloëlle est arrivé sur le Mont Golofès le 25 septembre 669 du S.C.



Arn’Armor

Royaume d’… -

L'Arn'Armor est le plus important et le plus étendu des territoires du Nord (après l'Empire du Nord bien sûr qui l'englobe). Si le royaume et sa capitale portent le même nom, les sujets du royaume sont nommés *Arn'Armorois*, alors que les habitants de la capitale sont des *Armoraisiens*.

Géographie générale.

L'*Arn’Armor* est le pays le plus occidental d'*Ilvanir*.
Essentiellement continental, il débouche sur la *Mer des Troubles* par la province, d’acquisition récente, du *Suthern’Armor*.
Pour l'ensemble, *Arn'Armor* est constituée de vastes plaines.

L’essentiel du Royaume est situé à une altitude relativement basse et constitué de vastes plaines alluviales particulièrement fertiles (loess).
Les zones argileuses sont nombreuses, surtout dans la vallée du Grand Fleuve.



Relief.

L'altitude moyenne du Royaume est faible et les massifs montagneux s'étendent dans la partie Sud-Ouest du pays.
Les principaux pics sont le *Mont-Tod* (entre le Marquisat de *Bollissac* et la Marche de *Nériavic*) avec 4.647 mètres, le *Mont-Ardag* (dans la Principauté d'*Ardagost*) avec 4.216 mètres, le Pic d'Anx (dans le Comté d'*Axélie*) avec 3.888 mètres et le *Pic Samol* (*Axélie*) avec 3.520 mètres.

Végétation.

La grande majorité du territoire du Royaume est boisée (près de 85%), et les plus vastes forêts de feuillus s'étendent dans la *Marche de Vertefeuille* et celle de *Verlonth*.
Pour l'ensemble, le pays est pourvu d'une hygrométrie relativement forte qui favorise une végétation « grasse ».

Population.

Nombre d'habitants : 590.000 habitants
Capitale : *Arn'Armor*, 200.000 habitants

Type de population :
La population d'Arn'Armor est constituée d'une large majorité d'humains bien sûr, environ 460.000 personnes, auxquels il faut ajouter les quelques 50.000 nains de la principauté d'*Ardagost*, inféodée à la couronne d'*Arn'Armor*, et non moins de 60.000 demi-elfes (ou quart elfes) essentiellement intégrés à la population humaine.
Si on ajoute à ces population les communautés de Hobbits (pour 18.000 environ) qui se rencontrent dans les Comtés d'*Axélie* et dans la *Grande Marche de Norlac*, et quelques groupes de Kenders (pour environ 3.000) qui vivent dans le Nord-Est de la Marche du *Northern'Armor*, la société *Arn'Armoroise* est la plus cosmopolite du continent.

Il faut ajouter à cette population les 80.000 habitants du *Suthern'Armor*, pour l'essentiel (75%) migrants venus du *Silk'Or* en raison des troubles dans le pays.

*
* *

Un peu d'histoire.

928 du Premier Calendrier. Fondation de la Cité d'Arn'Armor par des colons Algalithois.
L'acte de fondation du Royaume a lieu le 10 mai 1452 du Premier Calendrier avec le couronnement de Viniela, la demi-elfine qui conduisit le soulèvement contre les royaumes du sud, qui devint première reine d'Arn'Armor.
L'année suivante, 1453/0, marque le passage du Premier au Second Calendrier Ilvanirien.

933 : informé par des messagers revenu de la nouvelle cité d'Arn'Armor de la réussite de l'entreprise de son défunt père, le roi Silvanil VII d'Algalith lance un ambitieux programme de réarmement maritime du royaume. Dans toutes les cités fluviales, dans tous les villages, des dizaines de chantiers navals s'ouvrent et travaillent à plein régime.
En 936, l'Algalith possède enfin une flotte d'une puissance considérable, et se lance dans une série de batailles navales face aux amazones. Au terme de deux années de violents combats maritimes, les algalithois brisent enfin le joug des femmes de Babylos. Mieux encore, les capitaines de Silvanil VII menace la capitale amazone.
Un accord de paix est signé à Gand'Al le 14 juin 938 entre les deux belligérants.
La porte est alors ouverte pour une nouvelle migration massive de sujets Algalithois pour coloniser les forêts et les plaines de la région d'Arn'Armor.

> De cet effort consenti dans le conflit contre les amazones, les Algalithois garderont longtemps une supériorité maritime inégalée.
> Après l'hiver 938/939, et jusqu'en 980 environ, l'intérêt des Algalithois pour l'Arn'Armor inspira le déplacement d'une population considérable (environ 80.000 colons)

943 : inquiet de l'affluence massive de nouveaux colons sur leur territoire, les clans barbares de la région d'Arn'Armor s'unissent à nouveau. Ils monteront durant 8 mois un siège impitoyable de la cité, qui finira par céder. La ville sera rasée en 944, et plus des trois quarts de la population périront brûlés dans les incendies que laisseront les barbares derrière eux.
Pourtant, rescapé du massacre, Sinialis le Bon entreprendra la reconstruction de la cité. Un soutient militaire de l'Algalith permettra à de nombreux colons de désormais vivre à l'abri dans la région.

970 : premiers contacts entre les habitants d'Arn'Armor et le peuple Stimarlois. Une relation amicale s'instaure immédiatement entre les deux peuples. Rapidement les échanges se développent au point que bientôt l'Elarstan devient le principal partenaire économique de la cité Arn'Armoroise (la réciproque sera vrai à partir de 1054)

1000 : l'Ilvanir est bouleversée durant toute cette année par des catastrophes en tous genres. En mars, avril et septembre, des tempêtes ruinent l'Arn'Armor. En août, les villes de Bollissac (Arn'Armor), Arpig (Algalith) et Andurias sont détruites par les flammes.

1095 : dans le nord du continent, des sujets stimarlois ou arn'armorois ont formé des communautés de trappeurs et de chasseurs. Depuis l'arrivée des troubles dans le pays d'Acherrie, ces hommes vivent en quasi autarcie et n'ont pratiquement plus de contact avec leurs patries d'origine. Ils proclament leur indépendance et la naissance de leur nouveau royaume, le « Royaume des Glaces », dont le gros village de Norfum devient la capitale.

1148 à **1151** : les « années noires ». Les troupes d'Acheronn franchissent l'Erdaruinh et pillent l'Elarstan. Le roi Fernand Ier s'enfuie avec quelques centaines de cavaliers vers l'Arn'Armor. Là, en 1149, il parvient à lever une armée de 8.000 volontaires qu'il entraîne à sa suite vers son royaume ravagé. En chemin, il fait étape dans le sud pour aller quérir l'aide des Cheiks du désert de Gob'Us. En quelques mois, il réunit à sa cause les 4 grands chefs des tribus des hommes bleus, inquiets eux aussi des avancées d'Acheronn. Accompagné de quelques 5.000 cavaliers du désert, Fernand Ier mène une farouche guerre de reconquête de ses terres. A l'hiver 1150, les troupes d'Acheronn sont repoussées bien au-delà du fleuve, et au printemps de l'année suivante, elles sont prises en étaux par les guerriers du tout jeune Royaume des Glaces, venus en renfort pour abattre la menace noire.

1448 à 1452 : sous l'influence de *Viniella*, demi-elfine gouverneur de la Cité *d'Arn'Armor*, le peuple se soulève dans toute la région au nord de la Chaîne du Gouvre contre la domination des Royaumes du Sud (principalement l'Algalith) jugés trop lointains et étrangers aux préoccupations des hommes du nord.
En 1449 commence la « Guerre de la Rupture ». *L'Algalith*, qui voit lui échapper les considérables richesses du nord, lance ses armées dans une guerre sans merci contre les citoyens Arn'Armorois. Après trois années d'une guerre coûteuse en homme et en matériel, et après la cuisante défaite navale de mars 1452 à l'estuaire du Grand Fleuve, *Silvanil le chauve* roi *d'Algalith* reconnaît l'indépendance de *l'Arn'Armor*.
Le 10 mai 1452, *Viniella* est couronnée première reine du royaume *d'Arn'armor*.

1453 : toutes les relations diplomatiques sont rompues entre l'Arn'Armor et les royaumes du sud.
L'Elarstan se range au côté de son partenaire économique principal et chasse tous les ambassadeurs du sud.
Cette grande rupture entre les humains d'Ilvanir du sud et les humains d'Ilvanir du nord marque la fin d'une époque et le début d'une nouvelle ère.
Elle ouvre le Second Calendrier Ilvanirien.

322 ~ **588** : « l'ère de la grande paix ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent Ilvanirien connaissent la paix.
Hormis quelques batailles contre des monstres, les humains croissent et prospèrent partout. Le commerce est florissant (*l'Arn'Armor* tisse des liens importants avec ses voisins nains) et dans tous les royaumes le niveau de vie augmente considérablement.

Batailles notables de cette période :
- **444** : de nombreux démons envahissent la région du Royaume des Glaces. L'Arn'Armor et l'Elarstan devront envoyés à deux reprises des troupes pour assister l'armée locale.
- **489** : grande bataille sur les hauteurs des Collines de Glace où près de 300 druides affrontent victorieusement une vaste armée de centaures et de harpies conduits par un mystérieux nécromant.
- **540** : les rôdeurs de tout le continent organisent la traque et l'élimination systématique des nagas (bons ou mauvais). Aucun rôdeur, ni aucun druide, ne se sont jamais expliqués sur ce sujet.
- **555** : le 5 mai, un peu partout sur le continent, des seuils s'ouvrent et libèrent des diables. Durant une journée entière, les créatures infernales terrorisent les humains, puis disparaissent sans laisser de traces…

589 à **609** : le voleur Eraseros est exilé d'Arn'Armor. Il fonde avec quelques dizaines de comparses la ville d'Esarnil. Rapidement, la cité deviendra la capitale du vice, de la débauche et du chaos, et « Lord » Eraseros le grand administrateur du crime.

610 : Arnella Ière, reine demi-elfine d'Arn'Armor, le « Havre de paix », lance son armée contre la cité d'Esarnil, dans le but de d'assainir la ville et sa région (depuis plusieurs années, Esarnil sert de base arrière pour les bandes criminelles qui agissent dans tout l'est du royaume). Eraseros fuit avec quelques compagnons vers le sud, où il se cache dans les forêts en rançonnant les villages alentours.
Esarnil est occupé jusqu'en 618, mais, à peine les troupes royale retirées, Lord Eraseros revient et reconstruit son œuvre de perversion.

658 : Multiplication des incursions des troupes venues d'Acherrie, le pays sis entre les Mont-des-Vents et l'Océan, au nord du fleuve Erdaruinh, soumis à Acheronn, le noir seigneur du Mont Solitaire. Par milliers, les créatures monstrueuses s'abattent sur les terres d'Elarstan, du Royaume des Glaces et des pays barbares voisins. Les grandes routes de commerces entre l'Arn'Armor et l'Elarstan sont coupées. Les récoltes sont pillées et de la plus grande partie des villages de petite taille sont ravagés.
A l'automne, la couronne d'Arn'Armor lève une puissante armée qui se porte au secours des troupes du régent d'Elarstim. En novembre, ce sont plus de 85.000 soldats des deux nations qui repoussent les pillards du maléfique Acheronn au-delà du fleuve Erdaruinh. Sur le flan Est de la bataille, le long de l'océan, l'Emir Oram Amoustouf donne l'avantage aux humains en rejoignant le front avec 200 Cavaliers de la Dune, des combattants d'élite, entraînés par lui dans les sables du désert, et qui combattent l'ennemi avec une ferveur et une ardeur prodigieuse. Partout, les humains aimeraient pousser leur avantage, mais un froid vif et soudain s'abat sur la région Nord d'Ilvanir, empêchant toute progression efficace. Stimarlois et Anr'Armorois campent sur les rives sud du fleuve.

« Arn'Armor… et nulle part ailleurs on ne trouve plus bel exemple d'entente cordiale entre les peuples. Nains, elfes et demi-elfes, hobbits, tous vivent en tolérance de l'autre et dans la bienveillance humaine…
Un seul voyage en Arn'Armor… et vous aurez retrouvé, pour longtemps sans doute, foi dans la nature des humanoïdes, confiance dans la paix et l'amour.
Pour qui arrive d'un pays étranger, la douceur de vivre qu'on trouve dans la plupart des villes du royaume est étonnante et réconfortante.
Bien sûr… ici on trouve des imbéciles mal-embouchés… et là des gens cupides et seulement soucieuse de leur nombril…
Mais dans l'ensemble, c'est bien en Arn'Armor qu'on rencontre le plus de personnes affables, accessibles à la mensuétude…
Moi qui suis venu enfant, il y a bien longtemps maintenant, des confins du Royaume des Glaces, j'ai été accueilli dans Bollissac non comme un étranger à la mine douteuse… mais bien comme un humain, un voisin sympathique. J'ai grandit ici et j'ai voyagé alentour. J'y ai aimé des femmes… et je m'y suis fait bien des amis.
Pour rien au monde je ne voudrais quitter ce qui est devenu « mon royaume », ma paix.

Ulrac « Claude » Grandsenn, négociant en vin (698~761 du S.C)



692 : Naissance à Nériavic (royaume d'Arn'Armor), de Jean Pierre Faucus. Il recevra à 35 ans à peine le titre de Premier Magicien du royaume.

729 : Jean Pierre Faucus, magicien officiel de la cour d'Arn'Armor est envoyé en mission de reconnaissance par la Reine Arnella III sur le territoire d'Acheronn, en vue de préparer une attaque prochaine contre lui. Malgré toute sa science de l'art magique, l'Archi mage est fait prisonnier. Sa captivité, faite de tortures quotidiennes, dure 7 mois, avant qu'il ne puisse réussir une évasion avec la complicité de quelques geôliers hobgobelins. Dans sa fuite, JP Faucus parvient à emporter un artefact maléfique, la Larme de Dispater.
Son retour provoque une liesse extraordinaire en Arn'Armor, mais le grand magicien se révèle rapidement atteint d'une très grave maladie mentale. Tous les soins dispensés par les plus grands prêtres du royaume n'y feront rien, et rapidement JP Faucus perdra une grande partie de son équilibre mental.

731 : le peuple d'Arn'Armor en liesse fête le mariage de Renan Duc de Pavis et de la très belle Reine veuve Arnella III d'Arn'Armor. Jean Pierre Faucus est nommé Conseiller Honoraire du Roi.

734 à **738** : un groupe d'individus aux pouvoirs divinatoires étranges et aux connaissances scientifiques étonnamment supérieures fait son apparition pour la première fois en Ilvanir le 17 mai 734, dans la Cité de Bollissac

(Arn'Armor). En quelques années, à force d'intrigues, ces personnages étonnants, casqués et vêtus de blanc et de violet, font leur entrée dans les cours de souverains Ilvaniriens, tels que Renan le Bel d'Arn'Armor, Jérôme XVIII du Silk'Or, Déroliaïl VI d'Ang'Mar ou encore Férulias le Sage du Percolan.
Rapidement, ceux qu'on nomme aussitôt « les connaisseurs » prennent une place très à part dans le paysage politique du continent. Ils sont oracles et donnent des consultations publiques les jours de marché, ou guérisseurs, ou encore conseillers pour les affaires économiques des bourgeois et des notables. Les seigneurs comme les plus humbles vouent un grand respect à ces hommes dont personne n'a jamais aperçu le visage.

742 : début septembre, Campe de Lite, Nécromant de grand renom de la Marche de Bollissac (Arn'Armor), invoque par erreur les esprits des « 7 Fléaux des Sorcières ». Ces créatures sanguinaires, issues du fond des temps feront de nombreuses victimes dans la région de Brissac avant d'être éliminés par un groupe d'aventuriers.



745 à **746** : « guerre des péages ». En juin, un coursier apporte une missive à la cour d'Arn'Armor, informant officiellement les souverains de la mise en place, par le roi Effarth d'Esarnil, de trois péages sur la route de commerce « Commoras-Elarstim-Esarnil-Arn'Armor ». Le coût exorbitant de ces taxes douanières nouvelles menaçant dangereusement le commerce Arn'Armorois, le roi Renan le Bel lance un ultimatum au seigneur d'Esarnil lui enjoignant de modérer fortement ces exigences. La fin de non-recevoir donnée par Effarth à cette démarche provoque la déclaration de guerre du 20 septembre de l'Arn'Armor.
La première grande bataille de cette « guerre des péages » a lieu à 140 kilomètres à l'ouest de la cité d'Esarnil, en novembre 745, et constitue un véritable désastre pour l'armée d'Arn'Armor. Là, dans la campagne proche du village de Creveste, près de 45.000 soldats Arn'Armorois sont mis en échec par moins de 6.000 mercenaires à la solde d'Effarth. Et, en deux semaines à peine, toute l'archerie (~ 18.000 soldats), fleuron des légions du roi Renan le Bel est taillée en pièce. La panique s'empare alors de l'état major Arn'Armorois qui tente de trouver des termes de négociation acceptables avec l'ennemi.
Il faudra toute la hardiesse d'un jeune capitaine de Figeac (Arn'Armor) pour redonner courage et hâlant à l'armée démoralisée. Ainsi, Aldernois de Figeac parvient-il à s'emparer, avec 200 hommes de troupe, des positions Esarniloises de Creveste, et à capturer près de 3.500 mercenaires ennemis.
La guerre prend alors un tour nouveau, et, en décembre 746, l'armée du roi Renan le Bel campe devant les remparts d'Esarnil.
La ville sera prise au terme d'un siège très court, le 19 mars 746, le roi Effarth sera détrôné et exilé vers le royaume d'Algalith, et un tribu prélevé sur le trésor national d'Esarnil. Le 26 mai de la même année, la noblesse assemblée élie Lord Lockmor comme souverain.
En récompense de ses services exceptionnels, le Capitaine Aldernois devient Connétable du royaume d'Arn'Armor.

751 : de nombreuses incursions d'orques roux sont signalées sur toute la frontière nord de l'Elarstan. La couronne d'Arn'Armor et le seigneur intendant d'Elarstan Philius, concluent un Traité d'alliance et d'assistance réciproque.

758 à **761** : « guerre des trois villages ». Le 8 avril 758, Lord Lockmor d'Esarnil déclare la guerre à l'Arn'Armor, prenant pour prétexte le rattachement de trois villages situés à la frontière entre les deux royaumes. Lockmor prétend que lors de la « guerre des péages », le roi Renan le Bel aurait purement et simplement annexé trois bourgs frontaliers à la couronne Arn'Armoroise, alors qu'ils sont peuplés essentiellement d'Esarnilois. La guerre durera près de trois ans mais ne sera réellement active, ouverte, que d'août 760 à juin 761.
Le 22 juin 761 s'ouvre en effet la « bataille des deux forêts », qui donnera la victoire définitive à l'Arn'Armor. Dés lors, les trois villages qui formaient la pomme de discorde entre les deux royaumes seront officiellement réunis à la couronne Arn'Armoroise, et l'Esarnil sera contrainte de payer six millions de pièces d'or de dommages de guerre.

768 : le mois de mars donne raison aux prophètes qui annonçaient quelques trois siècles plus tôt l'incarnation dans le nord du continent du Prince Démon Orcus, Seigneur des morts-vivants. Trois héros sauveront alors le royaume d'Arn'Armor en se portant, à la demande du roi Renan le Bel, au devant de la bête dans la grande faille au Nord-Ouest du pays. Le démon sera combattu avec succès par un druide (Sham Zaïus), une jeune guerrière baronne d'Algalith (Dame Maryz Bramontave) et un nain prêtre de la nouvelle religion de Guerimm (Goram Azzan), qui finira par l'abattre.

769 : Le 16 janvier, Lord Lockmor Roi d'Esarnil trouve la mort en tentant de redonner enveloppe humaine au Dieu neutre Dagoth. Aussitôt, Otto Faucus, cousin de Jean Pierre Faucus se proclame Roi d'Esarnil en se posant lui-même la couronne sur la tête…
La même année, le roi Renan le Bel charge quelques-uns de ses fidèles de retrouver « 5 runes tombées du ciel par la volonté des Dieux », et qui devraient permettre, selon les anciens textes, de forger l'épée runique porteuse de mort. Gilénar Durias, héritier de la couronne d'Elarstan toujours aux mains d'un intendant soutenu par les prêtres du pays, Chris de Valnor, un elfe Vicomte d'Arn'Armor, Milanie Miriael, sa nièce et baronne d'Arn'Armor, Père Mandragore, Ecuyer du Roi Renan le Bel, et représentant de la toute nouvelle religion de Boron, Caramonn, barbare et Baron d'Arn'Armor, Kintzar Rolinos Sorbine, Prêtre d'une nouvelle religion, et Willow, puissant sorcier, Baron d'Arn'Armor, et ami de JP Faucus. Au terme de l'été, les héros choisis par le Roi, reviennent au palais avec les Runes. Ilvanir est sauvée et un coup sévère est porté aux cultes d'Asmodée et de Dispater, qui s'étaient engagés dans la recherche de ces pierres.

Le 25 décembre 769, Arnella III d'Arn'Armor donne naissance à un fils, Elius, héritier du royaume.

770 : Gilénar Durias, en exil depuis toujours, revient en Elarstan pour reconquérir son Trône. Il y parvient, avec l'aide du roi Renan le Bel d'Arn'Armor, le roi Réhélial III des elfes, de Kum Sadhot le dragon de Diamant et de quelques autres. Il chasse le régent Poldrain Belle Allure et se fait couronné le 10 mai, prenant le nom de Gilénar Ier. Ses sujets l'appelleront rapidement « Gilénar le libérateur ».

776 : le 15 janvier, Thomas Evrard Sigilius, grand maître des templiers de Los, lance la guerre sainte à partir de son Krak de Saint-Havre-sur-Eithel. La parole du très haut Los, doit être entendue de tous, et pour sa plus grande gloire céleste, un empire temporel doit être bâti par les Templiers. En quelques mois, les templiers de Los, encadrant des légions entières de guerriers barbares, et alliés aux armées du Royaume des Glaces de Aarkinn XIX, vont écraser l'Arn'Armor, l'Esarnil, le Califat de Moukdad et une grande partie de l'Elarstan. Le Nord conquis, leurs armes se tournent ensuite vers la Chaîne du Gouvre devenue le refuge des peuples rebelles à l'autorité de celui qui est devenu le Théo-Impérator. L'opposition des Elfes et des seigneurs humains s'organisent réellement le 7 juillet dans la capital elfique Réhisadis, et prend le nom de « Conseil Blanc ». Ce conseil comprend Réhélial III souverain des elfes, Renan le Bel roi d'Arn'Armor, Otto Faucus roi d'Esarnil, Gilénar Durias d'Elarstan, Karl le Fort de Salisie, Goltave IV de Dimar, Chris de Valnor, Morgan'Ael magicienne et maîtresse du Pentaculum, la Tavi Sanath (celle-qui-parle-avec-les-Dieux, chez les elfes) Nahélis et Guillaume de Talmont templier et chef de l'opposition interne à Sigilius.

Le 24 septembre, le Prince Zayel, demi-dieu fils de Los, épouse Navina, une magicienne. Il disparaît, ainsi que le magicien Donetahar Filvir et quelques autres le 25 septembre. Prisonniers de l'île d'un seigneur elfe chasseur et magicien, personne ne les reverra en Ilvanir avant le 11 mai 778 !
Septembre. L'Empire sacré voulu par Thomas Evrard Sigilius, et qui s'étend alors jusqu'au cœur de l'Ang'Mar, n'aura vécu que quelques mois. En ce début d'automne, un Archi-Mage et Archi-Druide du nom de Sasteram propose au Conseil Blanc de lui venir en aide en frappant avec ses hommes au cœur même du Théo-Empire, dans la Cité de Saint-Havre-sur-Eithel. Sa seule condition, être reconnu « Empereur du Nord » après la chute d'Evrard Ier. Les membres du Conseil hésiteront quelques jours, mais leurs armées, en mauvaises postures dans la plupart des régions de conflits, les pousseront à accepter la proposition du Cabaliste. Sasteram, encore inconnu quelques semaines auparavant, est couronné Empereur du Nord le 28 octobre à Esarnil dont il fait (sur proposition des rois Réhélial et Renan) sa capitale. L'empereur domine désormais l'Esarnil et les fiefs jusqu'à Saint-Havre. L'Arn'Armor prête allégeance, avec le califat de Gob'us et la Gouvrance. Un Traité d'amitié et de reconnaissance mutuelle est conclu avec l'Elarstan et la Salisie.

Le Roi Renan le Bel d'Arn'Armor prête allégeance à l'Empereur Sastéram Ier du Nord. Le royaume devient donc partie intégrante de l'Empire.

779 : l'année est fortement marquée sur le plan religieux.
A l'automne se tient le Grand Concile d'Arias. Les Papes de tous les Dieux des panthéons de Tolsos (religion dite de « Paléothéologie ») et de Praïos (religion dite de « Néothéologie ») se rencontrent et promulguent une bulle commune et officielle : "Désormais, les Dieux sont dits "identifiés" ! (Praïos pour Tolsos, Luthélia pour Rondra...).
Fin décembre, Delphine Dablin, une rôdeuse de l'Ouest Arn'Armor réussi à vaincre les satanistes qui venait de mettre au monde un "anté-Zayel" annonciateur de l'apocalypse...

780 : dans le Royaume d'Arn'Armor, les seigneurs de Sten et de Rattenac (sud ouest du pays) fondent une alliance pour la colonisation et l'exploitation des terres du Suthern'Armor, une nouvelle province conquise par le royaume sur les terres barbares.
Le 13 septembre, dans cette même région, un Prêtre d'Hésinde, Père Lucius, combat avec l'aide de quelques amis le Prince Démon Corsufel, et parvient à détruire son enveloppe mortelle grâce à un poignard d'or que lui avaient confié les Chevaliers Soleils (des chevaliers, montant Pégases, devenus immortels en dédiant leur destin à Los).

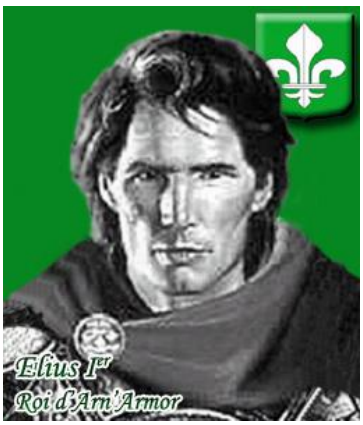
781 : une grande partie des plus puissants Cabalistes d'Ilvanir, parmi lesquels le Grand Druide Radorgast, ou encore les sorciers Damervin ou Donetahar Filvir, se rendent au combat sur le plan astral. Ils vont prêter main forte au Titan Iam afin d'empêcher que les Illithids ne s'emparent du « plan astral transitoire » (plan d'existence « tampon », qui permet le passage d'un univers parallèle à un autre), et ne puissent être en mesure de se rendre sans difficulté dans tous les univers pour y porter la guerre.
Le 13 avril, dans une cité abandonnée du Suthern'Armor, Guerimm Dieu du Feu et de la Forge s'incarne pour combattre le terrible Iä, une entité puissante et maléfique. La Victoire reviendra au Dieu forgeron.
Le 20 mars, la prophétie du Titan des Glaces Djarlog se met en place, et Delphine Dablin, celle-la même qui détruisit l'Anté-Zayel quelques années auparavant, et qui deviendra moins d'un mois plus tard Connétable du Comté de Sten, reçoit la semence sacré du Prince Zayel de qui elle doit concevoir un enfant. Cette union restera stérile !
Le 30 octobre. Première grande réunion de toute la noblesse de l'empire à Esarnil.

783 : Profitant du désordre qui règne dans le comté de Sten et plus généralement dans l'ouest Arn'Armorois depuis la guerre contre le Théo-Impérator, un puissant sorcier du nom de Louvermune, qui réside dans un territoire sis entre les montagnes de l'Epée d'Airain et le royaume de Renan le Bel, investit la petite cité d'Uskur-Nophil, et l'occupe avec environ 150 guerriers (humanoïdes et gobelinoïdes) soumis aux ordres de l'anti-paladin Lord Korstrad.
Le 4 novembre, dans un fracas de pierre et sous des déchirements de tonnerre, le Prince Blanc entraîne le Léviathan dans une chute vertigineuse dans la faille au nord de l'Anr'Armor.

790 : le 1er octobre, le Roi Renan le Bel, souverain d'Arn'Armor abdique en faveur de son fils Elius, couronné le même jour Elius Ier.

*
* *

Pouvoir.



Le souverain d'*Arn'Armor* est le Roi *Elius Ier*, fils du Roi *Renan Le Bel* et de la Reine *Arnella III*.
Traditionnellement, depuis plusieurs siècles, les Reines d'*Arn'Armor* l'emportent dans le protocole royal et dans la gestion politique du pays, même si cette situation a eu tendance à se rééquilibrer au cour du long règne de *Renan Le Bel*, et depuis que son fils, *Elius*, se trouve sur le trône.
Il demeure pourtant que les Arn'Armorois sont très attachés à leur Reine et considère comme de mauvais présage les périodes de vacances dans la tenue de cette dignité suprême.

Pour gouverner, les souverains d'Arn'Armor s'appuient sur une « Chambre des Peuples », une assemblée qui siège une fois par an durant une à deux semaines et délibèrent des grands sujets de société, des grandes lois.
Elle avalise également le budget et les impôts !

La Chambre des Peuples
Le Roi Elius a créé en 792 une « Chambre des Peuples », une assemblée où siègent les dix-huits grands seigneurs du royaume (maîtres d'un fief « indépendant ») ainsi que dix-huit représentants du haut clergé (un représentant par fief indépendant), dix-huit représentants du bas clergé et dix-huit représentants du peuple.
Le Roi et la Reine siègent à la Chambre et possèdent un pouvoir de véto.

Economie.

L'Arn'Armor est un pays vaste et prospère.
L'agriculture y est très productive et fournit en abondance céréales, viandes, vins et bières…
Ajoutons à cela une grosse production minière en provenance d'Ardagost et des Marches du Nord (fer, cuivre, plomb, cobalt, nickel, argent) …
Les manufactures principales (vêtements, vaisselles fines, meubles, …) sont principalement installées dans Arn'Armor, Pavis, Bollissac et Ardagost.

Religion.



La liberté de culte est totale au cœur du royaume, mais c'est le Panthéon de Praïos qui domine largement (environ 65% de fidèles).
Avec environ 12% de fidèles, le Druidisme est en bonne place, et considéré comme « très représenté » dans le Royaume.

Sites Notables.

L'*Arn'Armor* possède de nombreux sites remarquables. Parmi eux le plus extraordinaire est sans doute celui de la *« Grande Faille »,* située au Nord-Ouest du Royaume. Cette faille fut célèbre de nombreuses fois dans l'histoire et particulièrement lors de la lutte contre l'Archi-Diable Dispater et plus récemment lors du combat entre le Prince Zayel le Blanc et le Léviathan.
A noter encore les magnifiques statues de la région d'Ardagost, fruit du talent des sculpteurs nains.

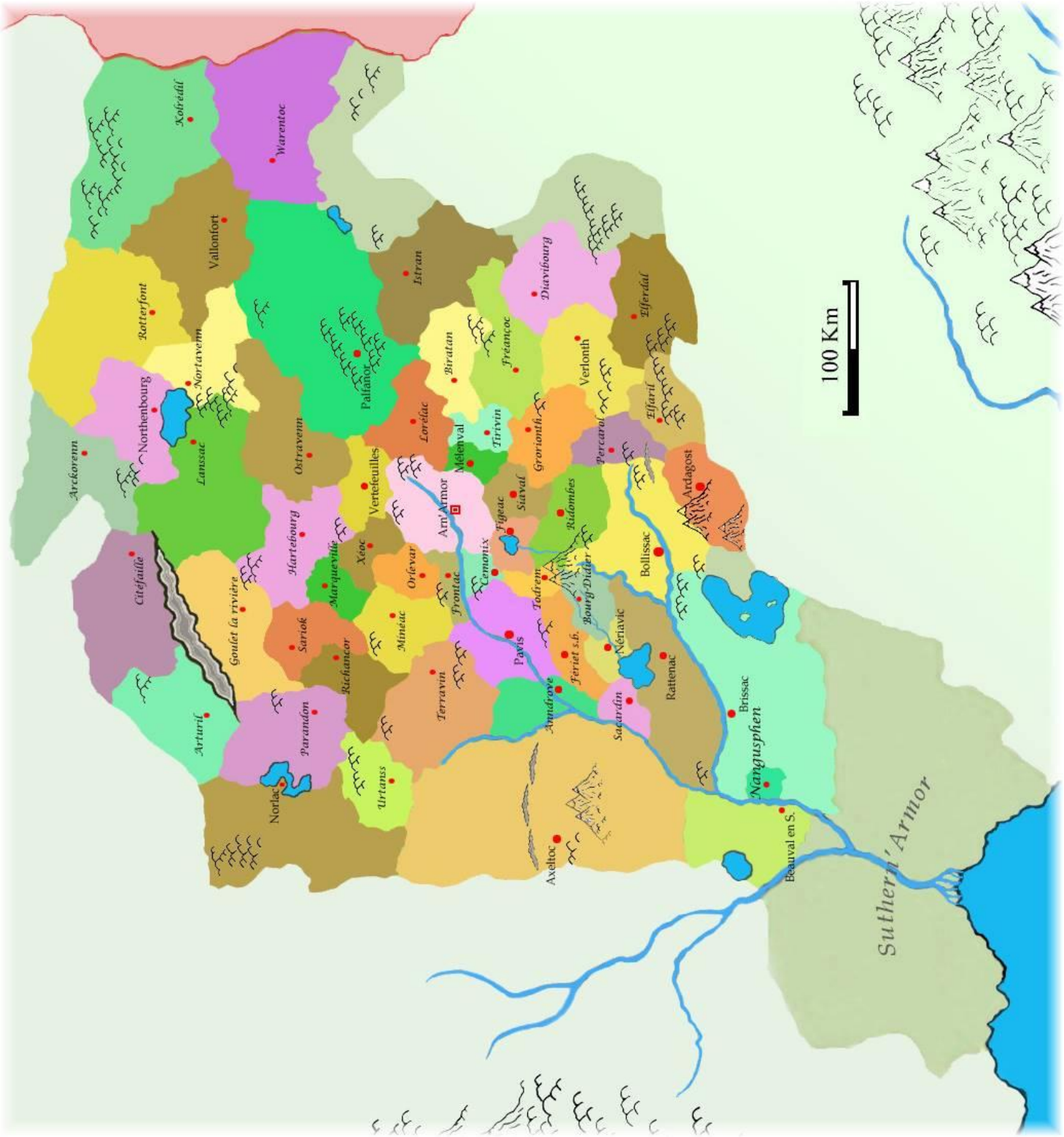
Et encore le *Palais des Ducs de Pavis*, dont l'architecture monumentale est rehaussée par le marbre blanc, veinulé de vert, de sa construction directement venu du *Silk'Or*.

Divers.

Expressions.
« Paix des peuples sur toi » / « et sur toi la paix des Dieux » : formule de salut utilisée dans les Arn'Armorois dans les moments de solennité un peu marquée.
« Goule de Troll ! » : juron virulent, sans doute le plus utilisé par le peuple.

Spécialités culinaires.
Le royaume possède un grand nombre de plats particulièrement savoureux parmi lesquels une grande spécialité de ragoûts : le *Gladelle* (gladelle de bœuf, de porc, de cheval, d'agneau), qu'on réalise en faisant mijoter durant plusieurs heures de belles pièces de viandes émincées dans une sauce au vin, à la bière et aux épices…

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)


Kolfédil
Warentoc
Vallonfort
Istran
Diavibourg
Eiferdal
Rotterfont
Nortavenn
Biratan
Freançoc
Verlonth
Palfanor
Northenbourg
Lorelac
Trivin
Grorionth
Percarol
Eifaril
Arckorenn
Lanssac
Ostravenn
Mélenval
Ardagost
Vertefeuilles
Am'Armor
Siaval
Ridombes
Hartebourg
Figeac
Citéfaille
Xéoc
Marqueville
Orlevar
Frontac
Cemonix
Todrem
Bollissac
Goulet la rivière
Bourg-Didier
Sariok
Minéac
Pavis
Nériavic
Rachancor
Féviet s.b.
Rattenac
Arturif
Terravin
Amdrove
Brissac
Parandon
Sacardin
Nangusphen
Norlac
Urtanss
Axeltoc
Beauval en S.
100 Km
Suthern'Armor

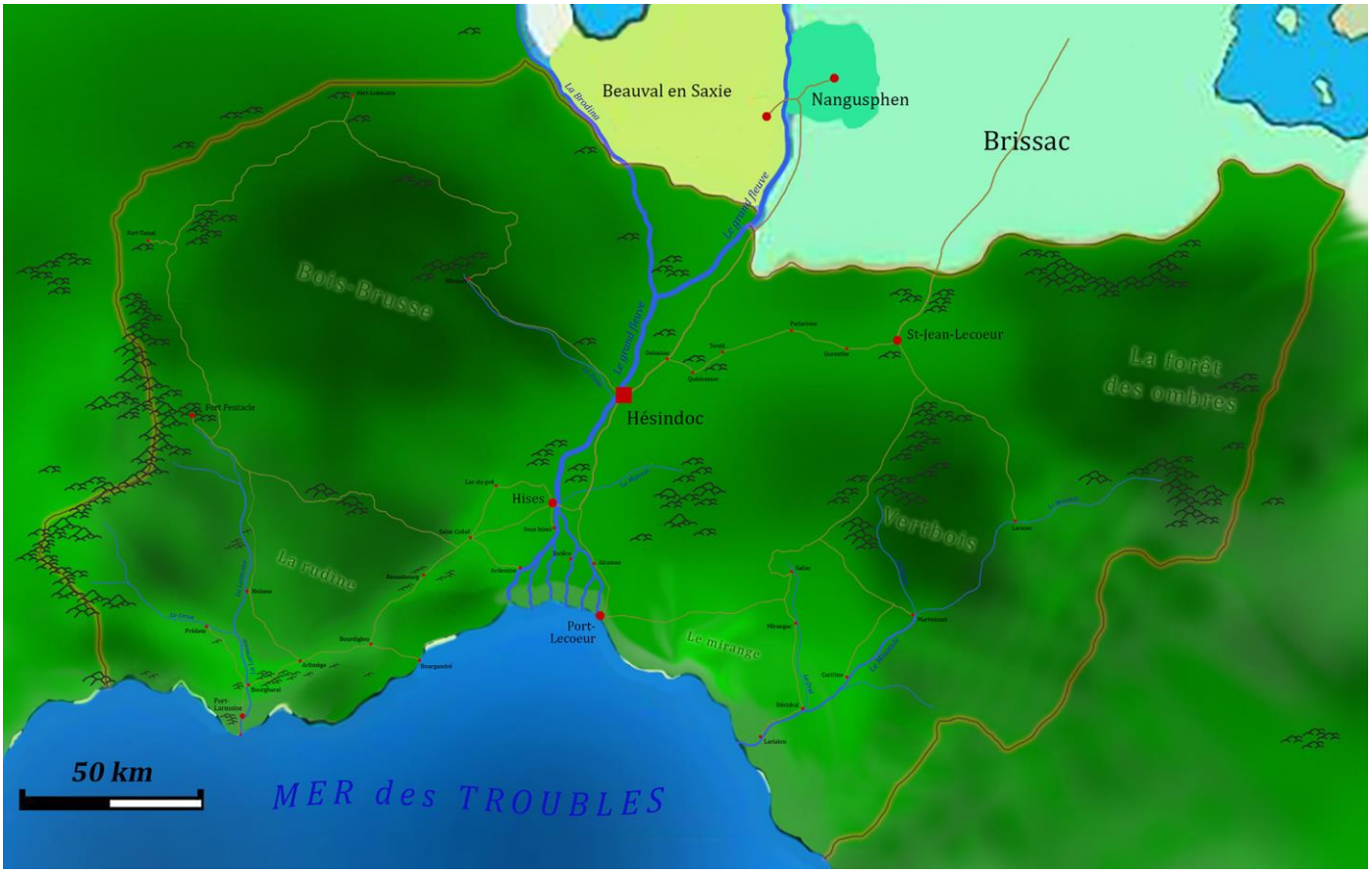
Suthern'Armor

Province coloniale du… -

La province coloniale du Suthern'Armor est une vaste région située au sud du Royaume d'Arn'Armor, dont elle forme une province particulière. Conquise en 780 du S.C., sur les clans barbares qui la peuplaient auparavant, elle offre le premier débouché maritime au royaume.

Géographie générale.

Le *Suthern'Armor* est une région de vastes forêts et de plaines herbeuses fertiles.
Le sud de la province est une longue façade maritime sur la *Mer des Troubles*. Le Grand Fleuve trouve son embouchure au centre de cette région, tandis que deux autres petits fleuves, la Larmoise à l'ouest et le Minotule à l'est, forment deux bassins hydrographiques indépendants.
Notons encore que *Bois-Brusse*, à l'ouest, figure parmi les forêts les plus sombres de tout le continent ilvanirien, à l'exception de la *Vallée Abandonnée*.



Relief.

L'altitude moyenne de la région est faible, et seuls de basses montagnes occupent l'ouest et le centre-est de la province. A l'ouest, la longue chaîne de collines hautes forme la frontière entre la province et les terres des barbares *Crânes Durs*.

Végétation.

La grande majorité de la province est boisée (près de 81%).
Tout comme pour le reste du royaume, l'hygrométrie est relativement forte et favorise une végétation « grasse ». La plus grande forêt de la province est indubitablement *Bois-Brusse*, avec près de 60 km du nord au sud et plus de 80 km d'est en ouest.

Population.

Nombre d'habitants : 80.000 habitants
Capitale régionale : *Hésindoc*, 17.000 habitants

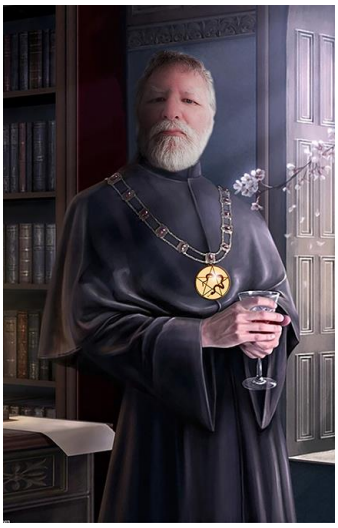
Type de population :
La population du *Suthern'Armor* est constituée d'une large majorité d'humains, auxquels il faut ajouter près de 4.000 demi-elfes (ou quart elfes) essentiellement intégrés à la population humaine.
Notons que la population humaine du *Suthern'Armor* est issue pour l'essentiel (75%) de migrants venus du *Silk'Or* en raison des troubles dans le pays.

*
* *

Un peu d'histoire.

780 : dans le Royaume d'Arn'Armor, les seigneurs de Sten et de Rattenac (sud ouest du pays) fondent une alliance pour la colonisation et l'exploitation des terres du Suthern'Armor, une nouvelle province conquise par le royaume sur les terres barbares.
Le 13 septembre, dans cette même région, un Prêtre d'Hésinde, Père Lucius, combat avec l'aide de quelques amis le Prince Démon Corsufel, et parvient à détruire son enveloppe mortelle grâce à un poignard d'or que lui avaient confié les Chevaliers Soleils (des chevaliers, montant Pégases, devenus immortels en dédiant leur destin à Los).

781 : une grande partie des plus puissants Cabalistes d'Ilvanir, parmi lesquels le Grand Druide Radorgast, ou encore les sorciers Damervin ou Donetahar Filvir, se rendent au combat sur le plan astral. Ils vont prêter main forte au Titan Iam afin d'empêcher que les Illithids ne s'emparent du « plan astral transitoire » (plan d'existence « tampon », qui permet le passage d'un univers parallèle à un autre), et ne puissent être en mesure de se rendre sans difficulté dans tous les univers pour y porter la guerre.
Le 13 avril, dans une cité abandonnée du Suthern'Armor, Guerimm Dieu du Feu et de la Forge s'incarne pour combattre le terrible Iä, une entité puissante et maléfique. La Victoire reviendra au Dieu forgeron.



*
* *

Pouvoir.

Le gouverneur du Suthern'Armor est le Seigneur Evêque **Lucius Jean Lecoeur**, prêtre d'Hésinde et artisan de la conquête de la région.

Pour gouverner, il s'appuie depuis 796 sur une « Chambre des Peuples Provinciale », une assemblée qui siège deux fois par an durant une semaines et délibère des grands sujets de société, des grandes lois. Elle avalise également le budget et les impôts !

Forces militaires.

Afin d'assurer la sécurité, relative, de la province, face aux hordes barbares de l'Ouest ou de l'Est, et aux clans gobelinoïdes (orques bruns, gobelins, ogres, …), deux armées sont stationnées dans la province.

- La IX^{ème} Légion impérial. Un détachement d'un millier d'hommes de la cette légion de vétérans stationne en permanence près d'Hésindoc depuis 786 du SC. Il est commandé par le Général *Aldebert Forignan*. Leur mission est de défendre la capitale de la province.

- Une armée Arn'Armoroise, forte de 600 hommes stationne également près d'Hésindoc. Elle est sous le commandement du Général *Hubert d'Istran* (Chevalier). Sa mission est d'intervenir sur toutes les menaces d'invasion.



- Les Rôdeurs de l'Evêque. Ce sont des hommes d'armes, qui parcourent par groupe de 3 à 6, les terres du Suthern'Armor pour en assurer la sécurité.
Enrôlés et formés dans la ville d'Hésindoc, ils rendent directement compte au Seigneur Evêque.
Ils interviennent directement pour éliminer des maraudeurs gobelinoïdes ou barbares, ou bien surveillent et dépêchent un des leurs à Hésindoc lorsqu'ils sont assurés d'avoir affaire à une plus grosse menace.
En 801 du SC, ils sont 162.

Economie.

Le Suthern'Armor est une région agricole qui possède le dynamisme d'une colonie jeune et prospère.
Le commerce y est florissant, mais la croissance y est largement favorisée par les crédits d'impôts consentis depuis sa création par la couronne.
L'agriculture y est très productive et fournit viandes et bières…
Ajoutons à cela la production minière de la région de St-Jean-Lecoeur dans l'est de la province (fer, charbon, argent) …
Les manufactures principales (céramiques, acier, jouets de bois, …) sont principalement installées dans Hésindoc et Hises.

Religion.

La province est largement dominée par le Panthéon de Praïos, et au sein de celui-ci par le culte d'Hésinde (72% des habitants de la région sont fidèles particulièrement de la Déesse de l'érudition et de la magie).
Le Druidisme, surtout présent dans la région de Mirolon est très faible dans la province.

Sites Notables.

Le port militaire et commercial de Port-Lecoeur est remarquable.
Il accueille un chantier naval prospère et constitue le seul port d'attache de la marine du royaume.

Hésindoc accueille trois vastes places religieuses dont le faste est réputé dans tout le royaume : *la place de la sublimité* (où domine une cathédrale dédiée à Hésinde), *la place de l'harmonie céleste* (dédiée aux dieux du panthéon et ornée de quinze statues d'or et de marbre) et *la place de l'évêché* (où se trouve une statue du roi Renan le Bel de 14 mètres de haut).

Divers.

Expressions.
« Heuuuueee… soit bénit » : formule qui salut un éternumement.
« Goule de Troll ! » : juron virulent, sans doute le plus utilisé par le peuple.

Spécialités culinaires.
Sans.
Mais le poisson est bien sûr l'aliment « central » de la province.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Ber’Cof

Principauté de … -



Principauté indépendante, *Ber'Cof* est un état d'environ 25.000 habitants, dont la capitale est située au sud du massif montagneux des *Hauts-de-Cof*, sur un vaste rocher sis entre les bras puissants du fleuve *Cof'Ikel*.

La Principauté est divisée en 11 fiefs. En dehors du fief de *Ber’Cof*, directement administré par le Prince, tous les autres fiefs sont gérés par un Chevalier Fieffé.

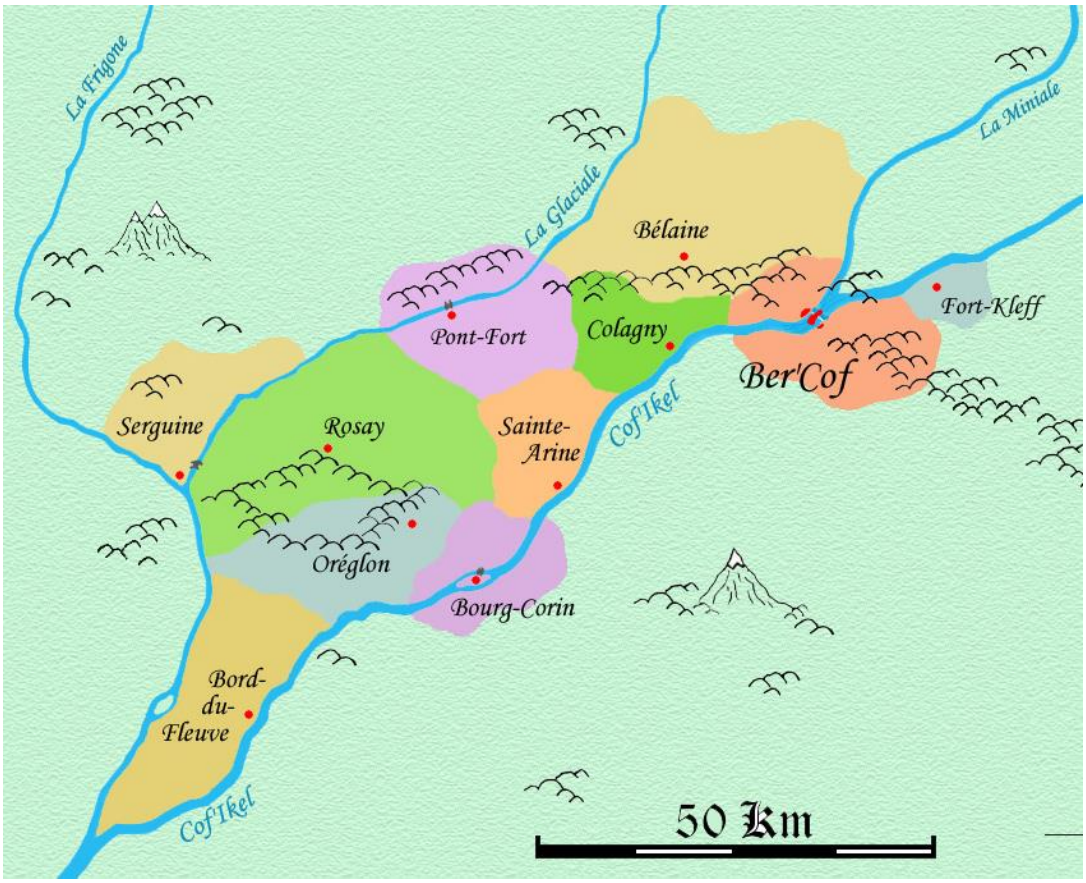
Géographie générale.

Ber’Cof est située au centre sud du continent, à environ 80 kilomètre au sud du massif montagneux des Hauts-de-Cof.

Toute la région est constituée d’un sol granitique recouvert de sédiments alluviaux.

Relief.

Ber’Cof est située à une altitude de 547 mètres.
Toute la région présente une physionomie très accidentée : montagnes moyennes, collines et vallons, vallées profondes…
Le point culminant de la Principauté indépendante de *Ber’Cof* est le « Pic de Bel » (au sud-est de *Bélaine*) avec 1.320 mètres.



Végétation.

Les conifères sont dominants dans toutes les zones de fort relief de la région, mais deux très belles forêts de feuillus (hêtres pour l’essentiel) sont présentes dans tout le fief de *Bord-du-Fleuve* et au nord de *Rosay*.
On notera encore la présence d’une vaste prairie de hautes fougères qui occupe toutes les plaines du fief de *Serguine*.

Population.

Nombre d’habitants : 23.000 habitants
Capitale : *Ber’Cof*, 17.000 habitants (le Prince lui-même)

Les habitants de la principauté sont des Cof’Bérais, ceux de la cité de Ber’cof sont des Cof’Bérois.
La principauté de Ber’Cof compte environ 23.000 habitants, et ce sont près de 17.000 d’entre eux qui vivent dans la cité-état, dont, encore en 790 du S.C., environ 75% (12.800) dans le cœur historique lui-même (la vieille cité), un vaste rocher insulaire coincé entre les bras du fleuve Cof’Ikel.

Type de population :

Les habitants de Ber'Cof sont pour l'essentiel des humains. Les fondateurs de la cité sont venus du Silk'Or, et la population actuelle conserve des traits qui évoquent dans les grandes lignes le type silk'oréen (cheveux sombres, yeux foncés, teint assez clair).
En plus de la population humaine, la seule communauté importante est naine. En tout ce sont près de 800 nains, la plupart commerçants, originaires des Hauts-de-Cof, qui vivent concentrés dans le quartier Or et dans la terrasse des Echanges.

*
* *

HISTOIRE

- 741 du P.C. : arrivée d'environ 600 migrants conduits par le Chevalier Ulic, un "petit" seigneur de la région de Sitrios (Algalith).

- 892 du P.C. : le roi d'Ang'Mar, Nicolaïs IV, conquiert toutes les villes indépendantes du sud, dont Ber'Cof. La cité est occupée durant près de deux ans par les troupes mar'angoise, avant d'être libérée par les armées d'Algalith en février 894. Les Ber'Cofais ont conservé depuis une estime particulière pour les Algalithois et surtout pour le Roi Silvanil VI qui les libéra…

- 321 du S.C. : la ville est pillée par la horde du barbare Bukiorth Khan. La classe dirigeante est anéantie. La charge de Prince de Ber'Cof devient héréditaire. Début de la dynastie des Rialm.

*
* *



Pouvoir.

Deux pouvoirs essentiels coexistent dans Ber'Cof : l'autorité temporelle du Prince et l'autorité spirituelle de l'Evêque de Thylos.

Le Prince actuel est le Seigneur Rolian II (né en 732 du SC), qui occupe le trône de Ber'Cof depuis le 16 novembre 759 du SC. C'est le fils et héritier du Prince « *Rolian I^er^ des chutes* » (maître de *Ber'Cof* de 708 à 759), qui fut un souverain particulièrement aimé de son peuple. De fait, et en partie à cause de ce prestige dont jouit son père, *Rolian II* n'a jamais réussi à entrer dans le cœur des *Ber'Cofais*. De plus, son caractère sombre, cynique, ne lui a jamais apporté l'amitié de ses proches (illustration ci-contre)

La charge de Prince de *Ber'Cof* est héréditaire depuis 322 du S.C. C'est à cette époque que la cité fut conquise et pillée par la horde barbare de *Bukiorth Khan*. Toute la classe dirigeante de la cité fut exécutée par les troupes barbares. On fit, dans la cité, l'analyse que l'échec catastrophique de la résistance à la horde était dû à l'absence d'une famille dirigeante forte, et on choisit le maître de la Guilde des Cultivateurs du Riz, *Gaétan Rialm*, comme nouveau Prince « Héréditaire » de *Ber'Cof*. Sa dynastie s'étend jusqu'à nos jours



L'Evêque de *Thylos* est Saros (né en 735 du SC), dit « *Saros le miséricordieux* », enfant de *Ber'Cof*, il a fait tout son parcours religieux dans la cité. C'est un homme calculateur et ambitieux, mais aussi un fervent serviteur des intérêts de son culte (illustration ci-contre).

Connétable. C'est le chef de tous les hommes d'arme de la cité. Il est le conseiller militaire du Prince et jouit de toute sa confiance en ce domaine. Il a aussi, le cas échéant, une fonction judiciaire étendue à tout le territoire de la principauté
Connétable en charge : Chevalier de la Suite *Vincent Tur* (43 ans) (homme juste, avisé, fils d' un grand bourgeois de Ber'Cof enrichi par le commerce du coton) (fidèle de Thylos)

La Noblesse
Au sein de la Principauté Héréditaire de Ber'Cof, le schéma de noblesse est réduit au plus simple. On distingue deux statuts : la noblesse de la famille princière directe et la Chevalerie. La famille princière, le prince en tête, constituent la *Haute Cour*, alors que la Chevalerie forme la *Cour Seconde*.
Les Membres de la *Haute Cour* n'ont pas de fief, mais accèdent généralement à des charges (juge, avocat, huissier, officier…).
Les membres de la *Cour Seconde* sont quant à eux divisés entre *Chevaliers Fieffés*, des seigneurs attachés le plus souvent de façon héréditaire à une terre, et *Chevaliers de la Suite*, des seigneurs sans fiefs, anoblis pour une génération par le Prince, pour services rendus, …

Famille Princière.
Le Prince : Rolian II, Prince de Ber'Cof
La Princesse : néant
Les Princifs (fils du Prince) (le fils aîné est nommé « Digne Princif ») : néant

Les Princines (filles du Prince) : néant
Les Seigneurs Principaux (mâles de la branche germaine de la famille Princière) : Maxime, neveu du Prince, 25 ans (en 797), fils du défunt frère benjamin du Prince, le Seigneur Principal Lalgon.
Les Dames Principales (femelles de la branche germaine de la famille Princière) : Camilianne, nièce du Prince, 37 ans (en 797), fille du défunt frère cadet du Prince, le Seigneur Principal Algaran.

Les Chevaliers.
Les Chevaliers Fieffés : ils sont dix.
Chevalier de *Bélaine* - Chevalier de *Bord-du-Fleuve* - Chevalier de *Bourg'Corin* - Chevalier de *Colagny* - Chevalier de *Fort-Kleff* - Chevalier *d'Oréglon* - Chevalier de *Pont-Fort* - Chevalier de *Rosay* - Chevalier de *Sainte-Arine* - Chevalier de *Serguine*

Les « Chevaliers de la Suite » : leur nombre varie énormément selon les époques. Certains Princes adoubent un grand nombre de Chevaliers, d'autres beaucoup moins.
Ils sont 8 en 797

N.B. : les Chevaliers Fieffés sont placé au-dessus des Chevaliers de la Suite dans le Protocole Cof'Bérais

La Garde
La sécurité et la défense de Berc'Cof reposent sur trois types d'unité, complémentaires, obéissant toutes au Prince et au Connétable de la Principauté. La cité possède aussi un pénitencier insulaire.

Garde Prétorienne (en rouge)
Elle ne compte que des soldats originaires de la cité et recrutés parmi les familles nobles ou de la très haute bourgeoisie.
Leur affectation : surveillance de l'accès à la Terrasse du Soleil (terrasse 5) et de l'Ile aux Princes.
Effectifs : 120 soldats
Stationnement : 40 dans la Terrasse 5 et 80 dans l'Ile aux Princes
Général actuel : *Hector Colagny* (35 ans) (fils du Chevalier *Léok de Colagny*) (fidèle de Rondra)

Garde Populaire (en gris)
Effectifs : 500 guerriers
Stationnement : diverses positions dans la cité
Général actuel : *William Torne* (40 ans)

Mercenaires (en vert et jaune)
Effectifs : 1.400 guerriers (800 Silk'Oréens, 300 Algalithois, 200 Mar'Angois, 100 divers)
Stationnement : 1000 dans le Faubourg Or et 400 dans les différents forts de la Principauté
Général actuel : *Galiad-Khan* (barbare) (43 ans)

Economie.
Ber'Cof est une cité riche, dont la prospérité repose sur plusieurs secteurs d'activité : production alimentaire, tissage du coton, artisanat spécialisé de qualité…

Agriculture
Riz. Ber'Cof est le principal producteur de riz du continent. De vastes rizières s'étendent dans le delta entre la rivière Cof'Ikel et la Glaciale. Plusieurs villages de cette région sont complètement spécialisés dans la riziculture.
Les agriculteurs du riz, les grossistes, les négociants, les détaillants, etc., la plupart de ceux qui vivent du riz sont membres de la Guilde des Cultivateurs du Riz, la guilde la plus puissante, financièrement, de la principauté.

Poisson. Les Cof'Bérais pratiquent essentiellement la pêche à la Cloross. La Cloross est une herbe très odorante qui pousse notamment sur les pentes basses des pentes méridionales des Hauts-de-Cof.
En amont du Cof'Ikel, les « estourbilleurs » organisés en équipes, libèrent sur une ligne d'eau une centaine de kilos de Cloross séchée et préparée pour flotter entre deux eaux.
En aval, les poissons de la rivière, incommodés par cette présence odorante dans l'eau, tentent de s'éloigner au plus possible des herbes. Un bon nombre d'entre eux fait alors une chute sans retour dans les cataractes.
En aval, aux pieds des chutes, les « cueilleurs » ramassent à l'épuisette les poissons assommés par la vertigineuse chute.

Artisanat
Tissu. En 769 du S.C., Eugène Leston invente à Bollissac (Arn'Armor) une machine à tisser révolutionnaire, dite « machine de Leston », capable de tisser jusqu'à 140 fils en même temps.

En 781, sous l'impulsion de Marick Marioth (homme de loi et écrivain public de Ber'Cof) le métier à tisser de Leston est introduit dans la principauté. Marioth fonde la première filature, qui assurera sa fortune. Beaucoup d'autres suivront…
Depuis cette année 781, Ber'Cof s'est rapidement imposé comme gros fournisseur de tissus de coton. Les filatures de la cité importent par le fleuve du coton brut venu du Silk'Or, d'Arias ou d'Algalith, elles le tissent et exportent ensuite 80% de leur production vers les Hauts-de-Cof, Dimar, la Salisie et l'Ang'Mar.

Taille de pierre. Venus il y a plusieurs générations de Samorens (200 km à l'Est), des maîtres tailleurs de pierre se sont installés dans la cité et ont formé un artisanat très habile de la taille de pierre, à partir de 610~620 du S.C.. Les Maîtres Tailleurs de Ber'Cof ont une grande renommée dans le Sud du continent.

Maîtres Maçons. A la suite du développement de l'artisanat de la Taille de la Pierre, Ber'Cof a vu croître en quantité et en qualité les maçons dans sa population. En 792, la Cité compte trois guildes du métier, et fréquemment celles-ci reçoivent commande, de tout le sud du continent, pour des chantiers spécifiques…

Les Guildes
Dans la cité de Ber'Cof, comme dans beaucoup d'autres villes du continent, la société civile s'organise, bien souvent en corporation, pour échanger et négocier avec les pouvoirs officiels.

La Grande Ligue des Nautes du Fleuve.
On trouve fédéré au sein de cette « ligue » tous les métiers en rapport avec le fleuve : transporteurs (marchandises et voyageurs), pêcheurs, armateurs…
Fondée en 398 du S.C., c'est aujourd'hui la Ligue la plus influente de Ber'Cof. Cette influence s'est forgée au cours de la dizaine de conflits qui ont opposé les Nautes aux agents fiscaux de la principauté. Refusant l'accroissement de leurs charges, ils ont paralysé à plusieurs reprises l'économie de la cité. Le plus dur de ces conflits fut sans aucun doute celui de 765 au cours duquel le fleuve fut complètement bloqué durant près de 4 mois.
Maître de la guilde : *Mark Voltonbier* (52 ans)

La Guilde des Cultivateurs du Riz.
La principauté de Ber'Cof est grande productrice, grande consommatrice et grande exportatrice de riz. C'est dire combien toute l'activité liée à cette culture touche la vie de l'état Cof'Bérais. C'est donc tout naturellement que la Guilde des Cultivateurs du Riz est devenue, depuis sa fondation en 670 du S.C., l'une des toutes premières guilde du pays (la plus puissante financièrement).
Très organisée, présente dans tous les villages du delta des rizières (entre la rivière Cof'Ikel et la Glaciale) où elle entretient un « bureau du riz », cette guilde est une véritable institution Cof'Beraise, un ciment de l'unité de la principauté. De nombreuses informations traversent le pays en utilisant comme relais son maillage intégral du territoire. « Si tu veux des nouvelles, le bureau du riz te parlera d'elle » dit un proverbe de Ber'Cof…
Du fait de son importance cruciale pour l'économie du pays, la Guilde des Cultivateurs du Riz, si elle est toujours officiellement libre et indépendante, est particulièrement contrôlée par l'autorité (depuis 731 du S.C., aucun maître de la guilde n'a pu être désigné sans l'assentiment officieux du Prince au pouvoir).
Maître de la guilde : *Lucian Alfrest Carnobi* (37 ans)

La Guilde des Gueux.
Elle regroupe plus d'un millier de pauvres et autres indigents, spoliés de la société de Ber'Cof, miséreux, « manœuvres à la tâche » et simples exécutants… La Guilde accueille les plus nécessiteux et distribue nourriture et vêtements… Elle négocie aussi avec la Guilde des Tisserands, celle des Nautes et celle des Cultivateurs du Riz, afin de définir des salaires planchers, des conditions de travail minimales…
Très présente dans le Faubourg Occ, le quartier le plus pauvre de Ber'Cof, la Guilde des Gueux entretien des liens avec la guilde de voleurs des « Coupes-Orteils ».
Maître de la guilde : *Léo Martisan* (52 ans)

Le Syndicat des Manœuvres du Rocher.
Émanation officielle et revendicative de la Guilde des Gueux, le Syndicat des Manœuvres du Rocher regroupe l'essentiel des hommes de la cité qui travaillent à des tâches physiques simples. Tous les ouvriers sans qualifications, tous les adolescents en quête d'un premier emploi dans la cité se réunissent au sein du syndicat pour dialoguer avec les puissants maîtres artisans.
Maître de la guilde : *André Gageure* (53 ans)

Les Petites Sœurs du Prince.
Pour faire face à la misère qui suivit la grande inondation de 743, le Prince Rolian Ier décréta la fondation des Petites Sœurs du Prince. Cette institution de Ber'Cof accueille une vingtaine de femmes, généralement veuves. Leur subsistance, leur abris, au sein d'une confortable demeure, sont assurés par des fonds du suzerain et la charité publique. Elles ont pour charge de soulager les malheurs des plus démunis, par l'écoute, le conseil, par des dons aussi…
Un dicton cof'bérais dit : « si tu veux ouvrir ton cœur, va chez les petites sœurs »
Chef de la société : *Lanissa Olponthier* (58 ans)

Les Guildes de Maçons.
En 792 du S.C., Ber'Cof en compte trois. Leur renommée varie énormément selon les périodes, mais elles sont toute trois de très bonne qualité.

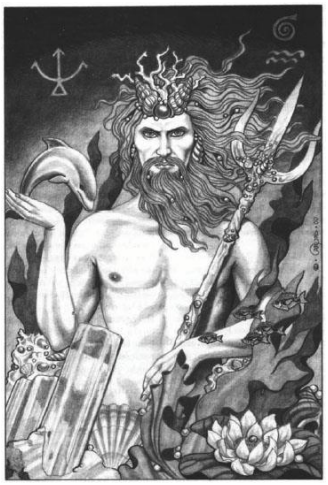
- « Guilde de l'équerre », fondée en 633 du S.C. La plus ancienne des guildes de maçons de la cité. Elle se situe dans la moitié basse de la cité (terrasse 2). Ce sont des maçons de cette guilde qui ont bâti les deux grands ponts actuels qui relient l'île aux berges Est et Ouest. Elle remporta le Concours des Bâtisseurs de 790.
- « Guilde des Maçons de la Cathédrale », fondée en 651 du S.C. Elle se situe dans la moitié basse de la cité (terrasse 2). Ce sont des maçons de cette guilde qui bâtir les escaliers monumentaux qui conduisent à la cathédrale de Thylos (cette guilde portait avant le nom de « Guilde des Artisans Constructeurs », 642-651)
- « Guilde de la Clef de Voûte », fondée en 693 du S.C. C'est la plus récente des guildes de maçons de la cité. Elle se situe dans la moitié haute de la cité (terrasse 4). La guilde n'a remporté que deux fois le Concours des Bâtisseurs (715 et 720 du S.C.), lorsque le Maître Maçon Lampol Tigre fut membre de la guilde. C'est grâce à lui que la Guilde a reçu le chantier de construction du Palais de l'Ile aux Princes en 718 du S.C…

Maître de la guilde : *Victorien Amerkof* (67 ans)

La Guilde des Gardes du Corps.
Fondée en 718 du S.C., la Guilde des Gardes du Corps, qui a remplacé la vieille Guilde du Bras Protecteurs, regroupe une trentaine de Spadassins indépendants qui travaillent sur Ber'Cof. La Guilde se charge de négocier les contrats avec les particuliers, et s'occupe des éventuels mauvais payeurs. Elle est établie sur la Terrasse des Métiers.
Le Maître de la Guilde : *Sylvère Lorentin* (spadassin niveau 16) (56 ans, grisonnant, larges moustaches) (druidiste).

Guilde de Voleur : Les Coupes-Orteils
La Guilde des Coupes-Orteils unifie depuis 768 toutes les guildes de Voleur de la cité de Ber'Cof.
De janvier 768 à juillet de cette même année, les autorités de la ville mirent en place un plan draconien de lutte contre le crime. La plupart des chefs de bandes et des dizaines de voleurs furent alors durablement empêchés de nuire… Désorganisées, pratiquement vaincues, les cinq guildes que comptaient la cité (l'Ecu Volant, le Doigt qui Cherche, le Cercle de la Terreur, la Famille de la Basse Terrasse et la Bande à Kertan) se réunirent pour débattre de leur avenir dans Ber'Cof… C'est de leurs discussions que naquit la Guilde des Coupes-Orteils. Le nom fut hérité des opérations d'intimidation (avertissements à coup d'orteils tranchés) qui furent menées à partir de juin 768 par les voleurs contre les représentants de l'autorité de la Cité pour que cesse la campagne anti-crime.
Maîtresse de la guilde : *Alicine* (36 ans)
Elle contrôle : 44 voleurs - 7 assassins - 4 spadassins - 3 ménestrels.

Guilde de Magie et d'Illusion : « Cataractefact »
Installée depuis 418 du S.C. sur la Terrasse du Peuple, la Guilde de Magie et d'Illusion de Ber'Cof est la seule tolérée par un accord d'exclusivité conclu dès l'origine entre les magiciens de la cité et le pouvoir des Princes.
Affiliée au Pentaculum, la Guilde fourni aussi des services magiques gracieux à la maison princière, comme convenu dans le cadre de l'accord de monopole.
Maître d'Académie : *Lurna* (magicienne niveau 15) (54 ans)
Elle dirige : 12 magiciens et 8 serviteurs.



Religion.

Toute les religions présentent officiellement dans *Ber'Cof* sont installées sur la terrasse du Soleil, à l'exception du monastère de Los qui se trouve dans le *faubourg Occ*. Tous les temples forment un arc de cercle autour de la « *grande place de la spiritualité* » et face à la grande cathédrale de Thylos. Il faut noter que les prêtres de Ber'Cof sont astreints à des déplacements réguliers sur toute la principauté. Ainsi, tous les dimanche, au moins une messe est donnée par au moins un culte dans chaque ville et village. Lors d'un déplacement, un prêtre est généralement accompagné d'un homme d'arme (souvent un mercenaire en permission qui arrondit ainsi sa solde) et de deux laïcs.
N.B. : les nombres des prêtres indiqués ci-dessous est indiqué en plus du chef du culte.

Thylos. Cathédrale splendide qui couronne la cité. Elle fusionne directement avec la masse du rocher sur son arrière. Dans ce rocher se trouve la « Chambre du St Bassin », une vaste infiltration des eaux du fleuves, dans laquelle le Dieu Thylos se manifeste « régulièrement ». La Chambre du St Bassin est ouverte aux fidèles le 12 mai et le 24 septembre, entre 8h00 et 19h00. Ces dates commémorent les précédentes apparitions de Thylos, le 24 septembre 787 du S.C. et le 12 mai 784 du S.C.
Evêque : *Saros le Miséricordieux* (62 ans, prêtre niveau 16)
30 prêtres. 64 serviteurs laïcs.

Péraine. Grand temple très clair, garni de splendides vitraux évoquant les miracles de Ste Kariane qui vécut dans la région entre 628 et 682 du S.C. Les Prêtres de Péraine conservent en relique un doigt de la Sainte, qui aurait le pouvoir de guérir certaines maladies réputées incurables.
Evêque : *Lanfortune* (41 ans, prêtre niveau 14)
12 prêtres. 22 serviteurs laïcs.

Travia. Temple de taille modeste. Deux salles communes sont réservées dans les cryptes à l'hébergement des fidèles indigents (jusqu'à 30 fidèles peuvent ainsi être accueillis).
Evêque : *Anciliane la douce* (55 ans, prêtresse niveau 14)
9 prêtres. 24 serviteurs laïcs.

Tsa. Eglise de très grande taille, coiffée de trois flèches de granit aérées, très effilées. La crypte des Résurection est célèbre pour ses 24 statuts de marbre rose représentant toutes Tsa (Viniavi), dans des attitudes, des expressions, des mises différentes. Les statuts sont toutes des œuvres du sculpteur Silk'Oréen Mandrégato le jeune (125~201 du S.C.), dont il fut dit qu'il eut la vision de la déesse sur une plage de Citrine (Silk'Or) en 142. La croyance populaire veut que l'une des 24 statuts soit « porteuse du regard de la Déesse » et capable d'exhausser les vœux du fidèle.
Evêque : *Lirana la Blonde* (86 ans, prêtresse niveau 13)
8 prêtres. 15 serviteurs laïcs.

Praïos. Eglise de belle taille portant en son faîte une grande vasque d'or dans laquelle les prêtres entretiennent en permanence le Feu Sacré de Praïos, devant lequel il est dit qu'aucun mortel ne puisse mentir sans se trouver foudroyer par la foudre (la croyance existe depuis qu'un prêtre fut foudroyé le 16 mars 729 du S.C.)…
Gd Prêtre : *Balantain le Tonitruant* (58 ans, prêtre niveau 13)
6 prêtres. 16 serviteurs laïcs.

Rondra. Le temple est une petite forteresse carrée, flanquée de quatre tours d'angle. L'ensemble, intérieur et extérieur est sobre, spartiate.
Gd Prêtre : *Torc* (42 ans, prêtre niveau 14)
6 prêtres. 16 serviteurs laïcs.

Dagoth. Temple luxueux, garni de nombreuses ouvertures à vitraux. A l'intérieur du temple se trouvent de nombreuses statuts d'or, d'argent, de marbre gris…
Gd Prêtre : *Lorent Lorias* (39 ans, prêtre niveau 12)
5 prêtres. 12 serviteurs laïcs.

Zayel. Eglise de petite taille. L'intérieur est particulièrement dépouillé, et seule la grande statue équestre de Zayel, en albâtre, illumine la nef. On parle de nombreux miracles depuis plusieurs années dans cette église, le plus souvent attachés à des guérisons de la folie.
Gd Prêtre : *André de Gouvrance* (43 ans, prêtre niveau 11)
3 prêtres. 9 serviteurs laïcs.

Pérex. Eglise modeste. Sa crypte compte 8 alcôves discrètes qui servent de lieu de négociation pour les affaires. On peut entrer dans chacune des alcôves sans être vu des autres négociants…
Gd Prêtre : *Vilnosth le Fidèle* (45 ans, prêtre niveau 10)
3 prêtres. 8 serviteurs laïcs.

Dieux Nains. Temple d'une très belle architecture (romane). La crypte est un chef d'œuvre architectural unique : c'est une pièce dodécagonale dont la clef de voûte est ornée d'une pépite d'Orichalque d'au moins 25 kilos. Contre la « modique » somme de 40 couronnes, on peut monter sur le « Glorieux Escabeau » pour toucher cette pépite qui aurait la vertu de favoriser la richesse du fidèle…
Gd Prêtre : *Tibrok Tabortok* (217 ans, prêtre niveau 13 de Glorin)
2 prêtres nains. 9 serviteurs laïcs nains.

Audience des Cultes :

Thylos	38%	Praïos	7%	Pérex	2%
Péraine	16%	Rondra	6%	Dieux Nains	1%
Travia	13%	Dagoth	6%		
Tsa	8%	Zayel	3%		

Monastère de Los.
Situé dans le faubourg Occ, le monastère abrite une vingtaine de moines. Entouré de toute la misère de cette partie misérable de Ber'Cof, le monastère est connu de tous les indigents pour distribuer régulièrement nourritures et vêtements.
Abbé : *Révérend Père Lodrin* (51 ans, niveau 14)
16 moines. 42 laïcs.

- L'Assemblée Cléricale
C'est l'assemblée qui réunit tous les cultes de la cité de Ber'Cof, le 12 de chaque mois, dans un bâtiment situé sur l'Est de la Terrasse du Soleil. La représentation est « égalitaire », chaque culte y disposant d'un seul membre, à l'exception du clergé de Thylos qui envoie un délégué et un Maître de Scéance.

L'assemblée a pour objectif de permettre le dialogue entre les cultes de la Cité, de coordonner les actions caritatives, d'établir des cahiers de doléances communs adressés au Prince, de préparer les événements festifs…
Cette assemblée existe depuis 514 du S.C. et sa fondation fut consécutive à une période de cinq longues années durant lesquelles les cultes connurent dans Ber'Cof une brouille importante et perturbatrice pour la vie de la cité (prosélytisme sauvage, violences entre prêtres, dégradation de lieux consacrés…)

- Garde de l'Evêque (bleu et rouge)
Effectifs : 45 guerriers Stationnement : la Terrasse 5 (terrasse du soleil)
Capitaine actuel : *Valin Torfu* (36 ans) (guerrier 15ème)

Corps militaire constitué, la Garde de l'Evêque ne dépend que du clergé de Thylos. Fondée en 761 du S.C., son existence est sujette à controverse dans la cité, et les Princes de Ber'Cof voient d'un mauvais œil cette garde prétorienne « en plus » dont l'obéissance lui échappe. La Garde de L'Evêque travaille surtout à assurer la protection de toute la zone proche de la cathédrale et à assurer quelques escortes pour les dignitaires du temple, dans la ville ou lors de déplacements extérieurs.
Au delà de ces fonctions « officielles », la Garde de L'Evêque assume aussi, personne ne l'ignore dans Ber'Cof, des missions plus discrètes, voire illicites, pour favoriser les intérêts du culte de Thylos…

Sites Notables.

Ber'Cof possède quelques "sites notables" dont le cachet ou l'originalité sont renforcés par le spectacle étonnant des chutes.
Parmi les plus impressionnants :

- le *Temple de Thylos.* Grande cathédrale située sur le haut du rocher de Ber'Cof, le Temple de Thylos est pour plus d'une moitié taillé directement dans la roche.

- *Le Pénitencier de l'Ile aux Reclus*. Le pénitencier peut accueillir jusqu'à 200 détenus, et n'est utilisé que pour les peines d'emprisonnement supérieures à 1 an. Il y a 1 surveillant de prison pour 3 détenus, mais jamais tous en permanence sur l'île. On y accède par barque, à partir du village de Rive-haute. Un poste de commandement de la garde populaire assure le transport des biens et des personnes autorisées. Les visites peuvent avoir lieu tous les jours (sauf le dimanche) entre 10h00 et 12h00 le matin et 14h00 et 17h00 l'après-midi (maximum : 30 minutes).
Les visiteurs doivent avoir une autorisation spéciale contresignée par le Capitaine des Gardes Gris (William Torne). Une demande peut être déposée 24 heures auparavant auprès des postes de la Garde Populaire.

Divers.

Expressions.
"*Douce humidité sur tes jours*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Rosée matin et soir sur toi*".

Spécialités culinaires.
- *Pagala*. Plat de riz frit à l'huile d'olive, agrémenté de poisson. C'est un plat traditionnel de fête, mais aussi de réception plus simple.
- *Pal-riz*. Galettes de riz au beurre salé (gateaux secs, goûtus). On dit « une pal-riz ». On en mange dans la journée, en accompagnement d'une boisson chaude, Les enfants en mangent pour le goûter…

Evénements.
Ber'Cof est une cité riche, dont la prospérité repose sur plusieurs secteurs d'activité : production alimentaire, tissage du coton, artisanat spécialisé de qualité…

- Événements Annuels.

  Cérémonie du Rituel des Chutes.
  Tous les 18 août, le peuple de Ber'Cof, à la suite de l'évêque de Thylos et du Prince de la cité, se rend en procession sur la rive gauche puis sur la rive droite du fleuve pour accomplir le rituel religieux qui demande au Dieu Thylos d'être magnanime et de tenir la cité de Ber'Cof à l'abri des eaux du fleuve Cof'Ikel.

  Bal du Peuple.
  Chaque année, du vendredi 5 au dimanche 7 mai, le « Bal du Peuple » célèbre la fondation de la cité de Ber'Cof. On danse, on chante, on mange, on boit, on fait la fête durant trois jours…
  Pendant cette période, les différences et les barrières entre « castes » sont moindres, il règne dans la cité une atmosphère de détente, de joie. Chacun fait son maximum pour « épater » ses amis, ses voisins, et nombre de Cof'Bérais dépensent lors du « Bal du Peuple » l'équivalent de 2 à 3 mois de revenus…

- Événements Occasionnels.

Courses de chevaux. Les Cof'Bérais sont particulièrement amateurs de courses de chevaux. Il s'en tient au moins une par mois, parfois deux ou trois.
Ces courses, avec ou sans obstacles, de 500 m, 1,5 km, ou 1 lieue, opposent généralement quatre grandes écuries : Ecurie Princière (financée et soutenue par le prince) - Ecurie du fleuve (temple de Thylos) - Ecurie du riz blanc (Guilde des Cultivateurs du Riz) - Ecurie du peuple (écurie indépendante, en fait contrôlée par la Guilde des Gueux).

Concours des Bâtisseurs.
Tous les cinq ans depuis 685 du S.C. (685, 690, 695…), entre le mois de mars et le mois de septembre, les trois guildes de maçons de Ber'Cof se livrent à un défi : sur un thème choisi (pavillon de chasse, tonnelle, tour…) bâtir le plus bel édifice de pierre. La Guilde qui remporte l'épreuve, soumise à l'arbitrage du Prince et de l'Evêque de Thylos, reçoit pour cinq ans la garde de la Truelle d'argent et du Niveau d'or, instruments symboliques du métier. On désigne aussi à cette occasion le meilleurs Maître Maçon de l'année.
Les constructions réalisées à cette occasion sont généralement conservées (un superbe pavillon de chasse, construit en 725, est toujours la résidence officielle des Princes de Ber'Cof lors de leurs chasse dans les terres de l'Ouest).

Pour les fêtards et les esthètes : le Guide des personnalités.
Une ville, c'est un ensemble plus ou moins homogène d'habitants. Les personnes qui sont réunies dans cette rubrique sont des « personnalités » marquantes de la cité par leur importance particulière, leur fonction étonnante, curieuse, hors-norme…

- *Landrine des Chutes*. (36 ans). Chanteuse de grand talent (ménestrel niveau 8), Landrine est adulée des Cof'Bérais amateurs de musique et de chanson (chansons mélodiques, pleines d'humour et de poésie), on dit d'elle que sa voie est celle d'une Néréides. C'est incontestablement la vedette numéro 1 de la Cité.

- Arnaud Arno (45 ans). Musicien talentueux et inventif de la cité (ménestrel niveau 12), Arnaud est régulièrement invité aux festivités données par le Prince de Ber'Cof.

- Aline « la belle » (32 ans). Chanteuse et danseuse (ménestrel acrobate niveau 7), elle est la concurrente directe de Landrine. Sa voix est moins belle, mais elle est elle-même beaucoup plus gracieuse.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Ber’Cof

Principauté de … -



Focus sur la Cité

La Cité de Ber’Cof est composé de deux groupes principaux eux mêmes répartis en plusieurs fragments. Les deux entités principales :
1°) "Ber'Cof du Rocher" : toute la cité originelle, qui s'étend sur le rocher lui-même, et n'est relié aux rives du fleuve que par deux ponts et son port. Elle compte 12.800 habitants.
2°) "Les Extensions de Ber'Cof" : toutes les parties de la cité qui s'étendent de part et d'autre du fleuve ou sur des îlots proches. Elle compte près de 4.000 habitants.

Ces entités principales sont ensuite subdivisée en partie très distinctes :
- "Ber'Cof du Rocher" : cinq "Terrasses" qui correspondent aux niveaux d'altitudes du rocher et constituent des divisions administratives propres (Terrasse du Soleil en haut, puis Terrasse des Echanges, Terrasse des Métiers, Terrasse du Peuple et Terrasse du Port la plus basse)
- "Extensions de Ber'Cof" : cinq "morceaux", également divisions administratives de la ville (Rive Haute au Nord-Ouest, le Faubourg Occ à l'Ouest, l'Ile aux Princes au Sud-Ouest, le Foubourg Or à l'Est et Rive Basse au Sud-Est)

Particularité : le "Mal des Cataractes".

Malgré une architecture urbaine adaptée, en rues incurvées, malgré les prodiges réitérés des prêtres, Ber’Cof demeure une cité bruillante. Partout, sauf peut-être dans les caves les plus profondes des demeures les plus riches, partout se fait entendre le tonnerre des chutes. Ce son permanent, « qui sans cesse tue le silence » (Aldebert Chante-la-vie), ce bruit sourd, provoque chez les nouveaux arrivants une réaction psychosomatique quasi systématique, connu sous le nom de « mal des cataractes ».

Ce mal évolue selon le schéma suivant :
- De la 1ère à la 7ème heure de présence dans la cité, le voyageur trouve le vrombissement des chutes agréable et exotique, typique de la cité qu’il découvre…
- De la 8ème à la 24ème heure, il est lentement gagné par un agacement. Il ne peut pas trouver le sommeil, et s’il dormait, il se réveille comme sous l’effet d’un coup de tonnerre. Le bruit des chutes l’excède.
- Après 24 heures dans la cité, le voyageur est littéralement malade (98% des cas). Il est pris de nausées, de migraine et souvent de vomissements… Cet état dure en général 48 heures…
- Puis, vient l’accoutumance. Le voyageur s’habitue au son des chutes au point de ne plus les entendre que lorsqu’il y prête volontairement attention… Tout trouble disparaît en lui, il s’est adapté à la cité…

Plus curieux encore, s’il advient qu’un voyageur séjourne plus de trois mois dans Ber’Cof, et qu’il quitte ensuite la cité, il est frappé de nostalgie. Le bercement du bruit des eaux tombantes lui manque. Cette nostalgie dure de 1 semaine à 6 mois… Mais on dit que certains n’oublieront jamais la cité et son ambiance particulière, et qu’ils reviendront s’y installer, pousser par le désir de retrouver ses sensations.

Où manger / Où dormir ?

- Dans le Quartier d’Or (faubourg oriental de la cité, quartier des arrivants)
Les meilleures adresses du quartier :

- L’auberge de l’Anneau Ducale. Table excellente (~8 écus le repas). Chambres agréables et confortables à 9 écus la nuit. Ecurie pour 1 écu la nuit. Accueil excellent, Grantek le patron vous fera déguster ses cervoises à la cerise, à la pomme, poire…

- Taverne de la Carpe Blonde. Ambiance sympathique, très amicale. Vin et cervoise à prix très correctes

Pour les seigneurs :

- Hôtel des Comtes d'Arn'Armor***. Chambres impeccables à 2, 3 et 4 couronnes la nuit. Service sans écart. Ecurie pour 5 écus la nuit.

Aussi :

- L'auberge de l'Ecu Argenté. Bonne table (~6 écus le repas). Chambres sobres mais propres à 9 écus la nuit. Ecurie pour 2 écus la nuit.
- L'auberge du Dindon Noir. Table correcte (~5 écus le repas). Chambres sobres, confort faible à 7 écus la nuit. Ecurie pour 2 écus la nuit.

- Terrasse des Echanges (4ème)

Beaucoup de choix sur cette terrasse. Du bon et du très mauvais bien sûr…

Les meilleures adresses du quartier :

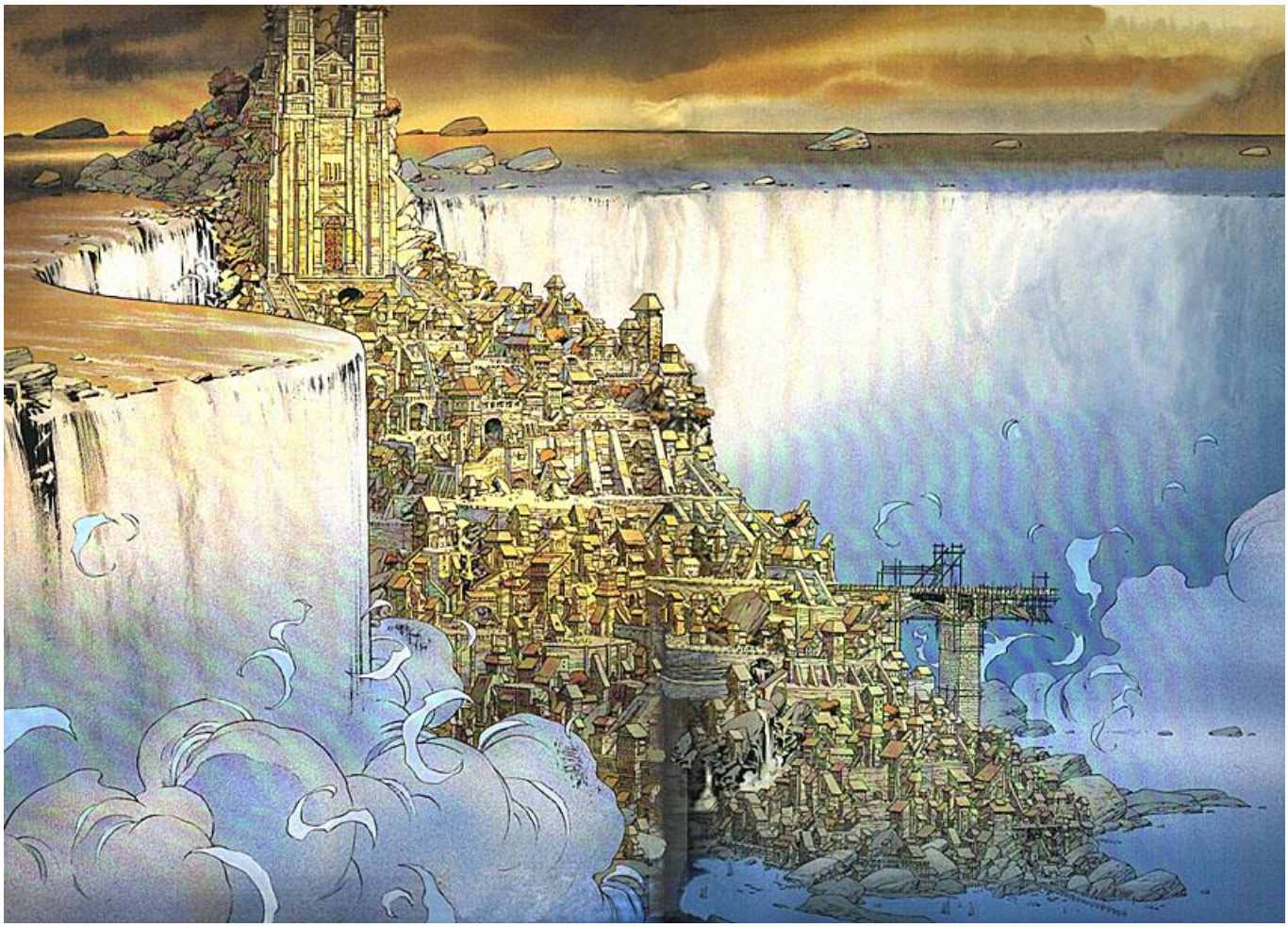
- L'hôtel du Moine Distilleur*. Chambres très gaies et confortables à 13, 15 et 18 écus la nuit. Ecurie pour 4 écus la nuit. Accueil chaleureux, le moine défroqué Barnassien, le patron de l'hôtel, vous fera goûter si vous le lui demandé à ses liqueurs (groseille et mûrs sont incontournables).
- Auberge du Connétable Henri. Table excellente (~1 couronne le repas). Chambres propres et confortables à 11 écus la nuit. Attention : PAS d'Ecurie. Accueil amical. La Pagala au Fromage est incontournable.

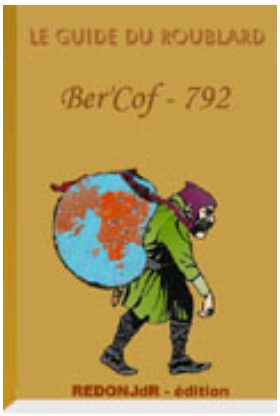
Pour les seigneurs :

- Hôtel du Prince des Chutes***. Chambres de grande classe à 6 et 8 couronnes la nuit. Service irréprochable. Ecurie pour 1 couronne la nuit.

Aussi :

- L'Hôtel-Restaurant du Valet Grincheux*. Table très correcte (~12 écus le repas). Chambres propres à 13 écus la nuit. Ecurie pour 2 écus la nuit.
- L'Hôtel de Gouvrance**. Chambres sobres mais agréables, bon confort, à 12 écus la nuit. Ecurie pour 2 écus la nuit.
- Restaurant la Pagala aux poivrons. Bonne table (~9 écus le repas).





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Bourg-Maryl

Cité libre de … et dépendances -



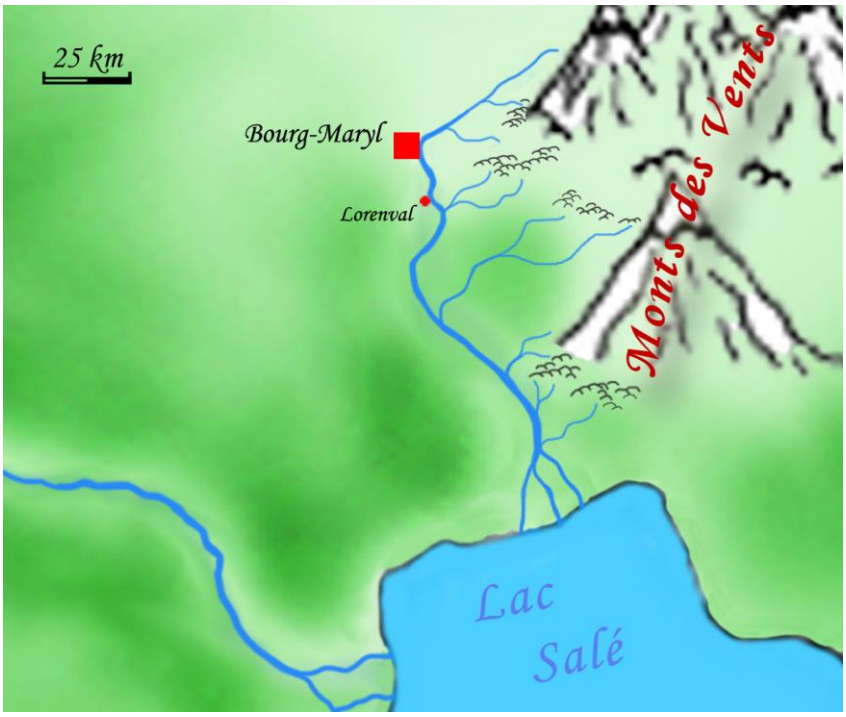
Bourg-Maryl est une ville du nord de l'ilvanir. Depuis qu'un grand nombre de magiciens s'est rassemblé en son sein, elle est également connue sous le nom de « ville des mages » ou encore, mais avec une nuance de mépris teinté de méfiance : « cabal-bourg ».

Elle accueille la *Confédération Magique des Robes Rouges*.

Géographie générale.

La cité libre de *Bourg-Maryl* est installée sur le fleuve *Minaline*, à environ 160 km au nord du *Lac Salé*, et à près de 40 km à l'ouest des *Monts des Vents*.

Elle occupe le cœur d'une vaste plaine (dite « plaine de *Bourg-Maryl*) et s'adosse au *Minaline* lorsque celui-ci effectue une large courbe qui conduit son cour de l'Ouest vers le Sud.



Relief.

Situé en plaine, la ville se trouve à 82 mètres au dessus du niveau de la mer (et 26 mètres au dessus du *Lac Salé*).

Végétation.

Tributaire d'un climat de type continental froid, avec des étés plutôt frais et ses hivers rigoureux, la région de Bourg-Maryl possède une végétation très semblable à celle qu'on observe dans les régions de montagne. Les arbres dominants sont pour l'essentiel des épineux.

*

Population.

Nombre d'habitants : 14.000 habitants
Capitale : *Bourg-Maryl*, 10.500 habitants (Commandant de la garde *Ulrich de Solital*)
NB : en 788 la population de Bourg-Maryl attaignait à peine les 4.500 âmes.
On y compte aujourd'hui plus d'un millier de cabalistes !

Type de population :

Les maryl-bourgeois sont de taille un peu courte (1D20 +1,60 m pour les hommes et 1D20+1,56 m pour les femmes) Leurs cheveux sont châtains, ou roux, parfois blonds. Leurs yeux sont bruns, noisettes, ou pers.

*

Un peu d'histoire.

Second Calendrier

312 : Fondation de la ville libre de Bourg'Maryl. Au printemps 318, quelques familles de migrants venus d'*Andurias* arrivent dans la région. Ils fuient la grande épidémie de lèpre qui sévie alors en *Elarstan*.

348 : les Marylbourgeois concluent des accords d'échanges avec les nains des hauts-des-vents d'une ville voisine.

363 : Boug-Maryl compte un millier d'habitants. A l'occasion de la grande fête donnée pour le millième habitant, la population se choisit pour seigneur un héros local, René Gadalron. Il prend le titre de *Haut Gardien de la ville*. Il concentre alors entre ses mains toute l'autorité politique.

408 : plusieurs fois menacée par les barbares du clan des « piquerons », du Peuple des Marais Sauvage, Bourg-Maryl conclut une trêve à l'issue de la *bataille des deux ponts*. Les maryl-bourgeois vainqueurs imposent une paix garantie par un accord d'échange commercial avec les barbares.
Conscients de leur vulnérabilité, les habitants de la ville choisissent de négocier le rattachement de Bourg-Maryl au Duché d'Andurias. Après quelques échanges diplomatiques, le seigneur de la ville devient « Baron-souverain », avec droit de banc à la cour du Duc.
Pour autant, les seigneurs d'Andurias ne se sont jamais préoccuppés réellement du destin de la ville.

789 : destruction de l'Orbe Astrale. Au début de l'automne, un groupe d'aventuriers, pensant agir pour le bien de l'humanité, se rend dans un plan parallèle lié au plan matériel et détruit l'artefact qui régit toute la magie sur le monde. Celle-ci se reforme lentement ensuite. Après la destruction, tous les magiciens, illusionnistes et ensorceleuses d'Ilvanir perdent en un fragment de seconde la totalité de leur énergie astrale, ainsi que les deux tiers de leurs niveaux d'expérience (la perte est un peu moindre pour les Druides). Les objets magiques ne sont pas altérés.

Un peu partout sur le continent, lorsque le fait est connu, les difficultés apparaissent pour un bon nombre de cabalistes. Particulièrement, dans les régions où les magiciens se comportaient avec un peu trop d'arrogance, des académies sont attaquées… Souvent, ce qui motive les émeutiers c'est l'appât du gain. En effet, il est notoire pour tous que bon nombre de jeteurs de sorts conservent auprès d'eux des objets magiques qui suscitent la concupiscence.
Cette catastrophe provoque la fuite de bon nombre de magicien solitaires et la désertion de bon nombre d'académies…
Certains trouveront refuge dans la ville très isolée de Bourg-Maryl, se regroupant pour échapper aux persécutions avant de pouvoir retrouver leur potentiel magique…
Un grand nombre de magiciens demeureront ensuite dans la ville..



791 : le 12 septembre, à Bourg-Maryl (ville libre à l'ouest des Monts des Vents), signature du Traité de Bourg-Maryl par l'Empereur Sastéram, le Roi Gilénar d'Elarstan et le Roi Aarkin XIX du Royaume des Glaces et sous la présidence de l'Archi-Mage Morgan Aël Faucus, Grande Maîtresse du Pantaculum.
Le traité établi :
- la fondation de la Principauté du Néarstan, inféodée au Royaume d'Elarstan (qui retrouve ainsi quasiment ses territoires d'avant l'année 1040 du PC)
- la fondation de la principauté d'Aarkinie, inféodée au Royaume des Glaces
- la fondation du fief de Vigilost, extension du Fief Impérial du Nord
- maintient « ad eternam » d'une zone interdite au peuplement entre les deux principautés d'Aarkinie et du Néarstan, qui ne pourront être reliées que par une route nord-sud située à environ 80 km des Monts des Vents
- la responsabilité potentielle du Royaume des Glaces dans le cas d'exactions commises par des gobelinoïdes recueillis sur son fief d'Aarkinie

A l'occasion de ce même traité, le Royaume des Glaces annonce reconnaître le royaume orque de Narg, mais s'engage à ne pas nuire aux intérêts des peuples humains par une quelconque aide qu'il pourrait lui apporter.

Pouvoir.

Ce sujet a été considérablement bousculé dans les dernières années.
Avant l'arrivée massive des cabalistes en 789/790, les seigneurs de la ville possédaient le titre de baron-souverains, théoriquement rattachés à la couronne d'Elarstan, mais en réalité largement indépendants.
Mais depuis que les cabalistes se sont installés dans Bourg-Maryl, et que la ville s'est considérablement agrandie, la réalité politique de la ville a beaucoup changé.
Le pouvoir est maintenant pour l'essentiel entre les mains des magiciens, et revêt de plus en plus les aspects d'une magio-cratie.



Dans le détail, le pouvoir se répartie ainsi :

- les magiciens désignent par élection un « Grand Caballum » (pour une durée de 10 ans) auquel ils remettent le pouvoir judiciaire, exécutif et militaire.

- le Conseil des Robes (assemblée de 17 magiciens et illusionnistes, désignés par leurs pairs pour un mendat de 6 ans) détient le pouvoir législatif.

- le Baron-Souverain conserve les prérogatives de commerce et de basse justice.



Azclépar le visionnaire, Grand Caballum de Bour-Maryl.
Nommé en 794 du SC, c'est un homme avisé, particulièrement patient. Son sens de l'humour est grand et sa conduite des affaires de la cité est éclairée.

Dame *Vissia Himbourg*, Baronne-Souveraine de Bourg-Maryl.
C'est une femme forte qui a su négocier subtilement avec les cabalistes lorsqu'elle comprit que le pouvoir allait être considérablement bouleversé par l'afflut de jeteurs de sorts en 790. Au pouvoir depuis 778 du SC, elle est à la tête d'une grande fortune, acquise récemment par

les taxes (de 5%) installées en 791 sur toutes les activités magiques de la ville.

Les Gardiens de l'Astral.



Créé en 794, par le Grand Caballum Azclépar juste après sa désignation, le corps militaire des « gardiens de l'astral » est fort d'une centaine de guerriers, triés sur le volet et parfaitement entraîné.
Armé d'une dage et d'une lance, magiques toute les deux, et revêtus d'une armure de cuir enchantée, les Gardiens de l'Astral forment une compagnie d'élite dont la responsabilité essentielle est de protéger les édifices liés aux activités cabalistes dans la ville. Ils patrouillent également dans les rues pour s'assurer qu'aucun jeteur de sort n'est menacé par quelques malendrins.

Si leur discipline est exemplaire, les Gardiens brillent aussi par une froideur, parfois teintée de cruauté, et n'hésitent pas à mettre à mort tout contrevenant à l'odre magiocratique.

Les Robes Rouges

L'ordre des Robes Rouges est un ordre de cabalistes, qui acceptent tous les jeteurs de sorts qui en font la demande, quelle que soit leur origine, leur orientation philosophique, leur passé… La seule condition est de prêter serment d'obéissance à l'ordre et d'accepter de porter l'*anneau de fidèlité*.
Dans les faits, il apparaît que les Robes Rouges n'acceptent généralement que des membres bons et neutres, ainsi que, exceptionnellement des cabalistes « loyaux à tendances mauvaises ».

Idéaux de l'ordre. Bourg-Maryl est devenue et doit demeurer le havre de paix des cabalistes d'Ilvanir. Et nul ne doit pouvoir y porter atteinte. Tout est bon pour conserver son indépendance et sa sécurité à la ville de Bourg-Maryl.
La magie blanche et la magie noire sont des contraintes de l'extrême qui menace la pérénité de la magie en ce monde : toute voix saine est celle du milieu.

Anneau de fidélité. Remis à tous les cabalites admis dans l'ordre, il est placé au doigt du nouveau membre par le Grand Maître des Robes Rouges en personne. Un enchantement puissant empêche qu'il soit retiré (seul un souhait majeur, un exorcisme réalisé par un prêtre de niveau 15 au moins, ou le Grand Pouvoir, peuvent permettre de l'oter). Grâce à lui, les Maîtres Robes Rouges ont pouvoir de vie ou de mort (par un mot de commande) sur le porteur (aucun jet de sauvegarde !).



Economie.

Longtemps modeste, voire poussive, l'économie de la ville a connu un développement impressionnant depuis l'arrivée des cabalistes. C'est que l'endroit est devenu un véritable lieu de « pèlerinage » pour tous les jeteurs de sorts du continent.
On vient y acheter des sortilèges, des objets enchantés, des philtres magiques et des parchemins de sorts… Et tout cela dans une sécurité garantie par l'impresionnante densité de magiciens et illusionnistes, ainsi que par les patrouilles des Gardiens de l'Astral…
A noter que 5% des échanges monnétaires, s'ils sont liés de près ou de loin à la magie, doivent être reversé aux Baron-Souverain de Bourg-Maryl.



Religion.

Aucune religion officielle.
La liberté de culte est totale, à condition que le dogme professé ne soit pas hostile à la magie !
C'est pourquoi les prêtres de Praïos, notamment, ne sont pas tolérés dans Bourg-Maryl.

On estime que près de 25% de la population est fidèle d'un Dieu de la magie, et que 15% au moins est fidèle de Zayel.

Sites Notables.

- *le puit des questions*.

Dans les sous-sols du palais du Grand Caballum a été ouvert un portail par les Robes Rouges. Ce portail communique directement avec le plan des Oracles et permet au Grand Caballum de poser 3

questions par jour.



- *la salle des lumières*.
Au cœur du château des Barons-Souverains de *Bourg-Maryl*, se trouve une vaste galerie dont les baies percées de vastes fenêtres donnent d'un côté à l'Est et de l'autre à l'Ouest.
Utilisée comme salle de repas depuis 628 du SC, la salle des lumières est d'une magnificience qui rivalise avec celles des palais d'*Algalith* ou du *Silk'Or*.

Divers.

Expressions.
"*Nord et Liberté*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "Toujours libre".
"*Plaine et froidure*" : juron utilisé lorsque survient un événement inattendu et néfaste.

Spécialités culinaires.
Essentiellement des spécialités venues d'*Elarstan*.

Evénements.

Grande cérémonie de l'astrale.
Deux fois par an, aux nuits d'équinoxes de printemps et d'automne, l'ordre des Robes Rouges organise une grande cérémonie, ouverte à tous les jeteurs de sorts, maryl-bourgeois ou non.
La place Magicum est alors le lieu d'une grande assemblée autour de son obélisque d'argent. Six Maîtres de l'ordre activent l'artefact en sacrifiant plusieurs kilos de sel rouge et en prononçant à mi-voix les paroles rituelles.
Lorsque l'obélisque s'active, il libère une vaste quantié de flux astral et innonde alors les participants, développant alors leurs capacités astrales (Cf. Livre des Objets Magiques de REDON).
Prix d'accès : 450 couronnes par personne.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Elarstan

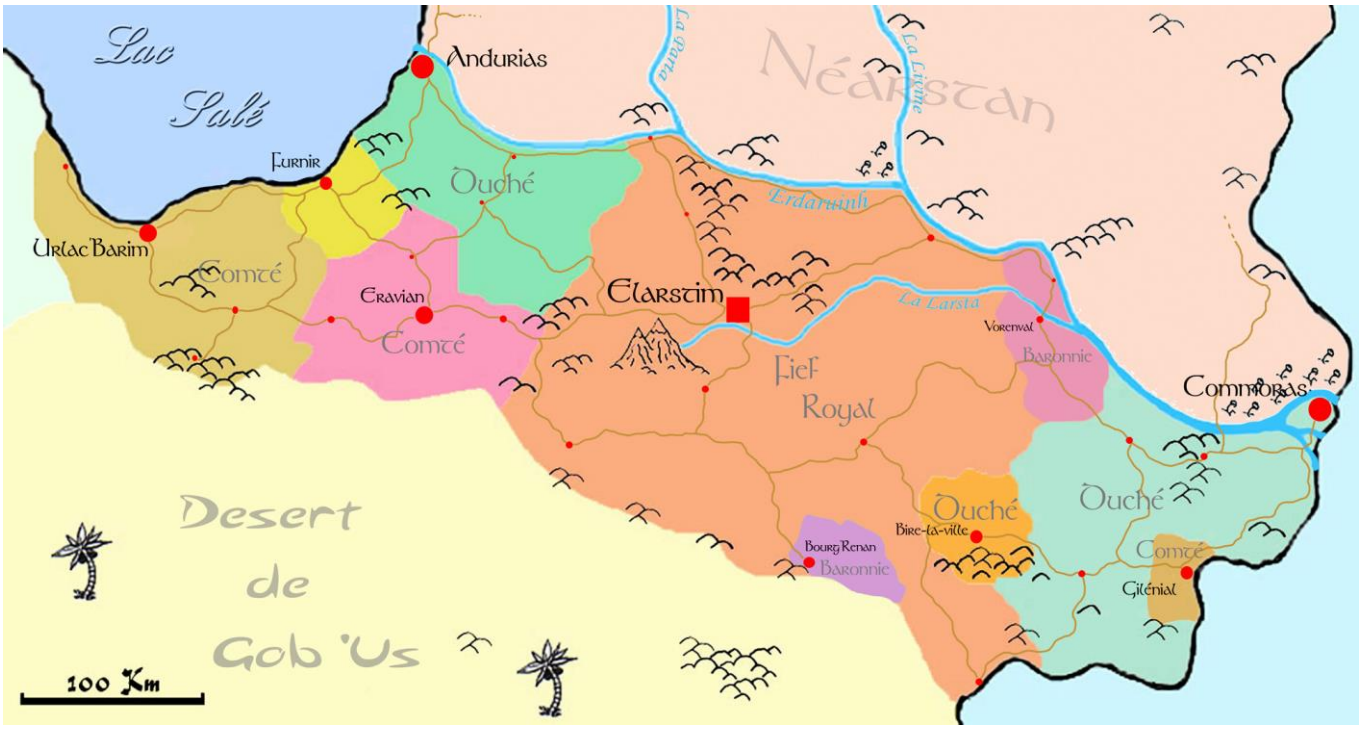
Royaume d'… -



L'Elarstan est l'un des plus anciens royaumes Ilvaniriens. Les premiers humains débarquèrent en 304 avant le Premier Calendrier dans le delta de l'*Erdaruinh*, pour fonder le village de *Commoras*.
Le pays est un royaume depuis l'année 119 du Premier Calendrier. Le premier souverain fut le seigneur *Galédar d'Elarstim*.

Géographie générale.

Le Royaume, dans sa partie « principale » (c'est-à-dire au sud des rives du fleuve *Erdaruinh*) étend son territoire d'Est en Ouest sur près de 500 km. Il est constitué à plus de 80% par des plaines de faible altitude, très fertiles dans la partie proche du fleuve. Son relief, peu accentué, favorise la pénétration des vents océaniques qui soufflent régulièrement vers l'intérieur des terres. Ils y apportent à la fois une douceur relative tout au long de l'année et des précipitations abondantes.
L'*Elarstan* est bordé au Sud par le Désert de *Gob'Us* et au Nord par le fleuve *Erdaruinh*. Même si depuis quelques années la couronne a réaffirmé ses droits sur les terres plus septentrionales, avec la refondation de la Principauté du *Néarstan*, les frontières réelles du royaume demeurent sises entre ces limites.



Relief.

L'altitude moyenne de *l'Elarstan* est faible. Le point culminant se trouve dans le massif des « *Hauts-du-Larst* », au centre du pays, c'est le *Mont-Larstil* avec 3.546 m (ensuite c'est le *Mont-Duril* qui lui fait face avec 3.230 m).

Végétation.

Dans l'ensemble, *l'Elarstan* possède un climat défini comme d'influence océanique. On trouve dans la zone sud, la plus proche des portes du *Gob'Us*, une végétation basse, adaptée aux périodes de sécheresse longues. De grandes étendues de prairies au jaunissement marqué dès le mois de mai flirtent avec des bois de feuillus de faible hauteur. La zone plus septentrionale, et donc proche du *Lac Salé* ou de *l'Erdaruinh*, est dominée par de vastes forêts de chênes, de hêtres et de saules (ces derniers étant surtout présent aux abords du lac).
Le delta du fleuve, autrefois couvert de marais, a été assaini vers le III^{ème} siècle du S.C. afin de permettre la culture de riz et de maïs.

La plus vaste forêt s'étend entre les bras de la *Larsta* et de *l'Erdaruinh*. C'est la forêt de « *Guersguédan* », un haut lieu de la religion druidique.

Population.

Nombre d'habitants : 275.000 habitants (792 du S.C.)
Capitale : *Eslarstim*, 71.000 habitants (administrée directement par le Roi)

Type de population :
La grande majorité de la population stimarloise est composée d'Humains (près de 82%). A cette population s'ajoutent quatre autres groupes éthniques : les Hobbits (une ville de 3.000 habitants est composée à 95% de hobbits : *Bire-la-ville*), les demi-Elfes (et quart-Elfes, qui se sont mélangés aux humains dans la plupart des villes) les Elfes (qui vivent surtout en petits clans dans les forêts proches *d'Elarstim*, *d'Andurias* et de *Bire-la-ville*) et les Hommes-du-Gob'Us (surtout présents dans le fief de *Bourg'Renan*).

Humains :	76%	211.000 individus
Eorlbares :	13%	36.000 individus
Hobbits :	6%	16.000 individus
Homme du Gob'Us :	2%	5.000 individus
Demi-Elfes :	2%	4.400 individus
Elfes :	1%	2.800 individus

Les humains d'Elarstan sont généralement plus grands que la moyenne humaine (environ 2 cm). Leurs cheveux sont châtains, foncés ou clairs, ou blond. Leurs yeux sont bruns, bleus ou exceptionnellement verts (ce qui trahi toujours une ascendance elfique plus ou moins proche).

Les Eorlbares.
Les *Eorlbares* (littéralement « *barbares installés* ») constituent un groupe ethnique à part. Descendants de clans barbares *Griffes Blanches* sédentarisés depuis le début du VIII^{ème} siècle, les *Eorlbares* ont formé une principauté indépendante de 716 à 770 du SC.
En 770 du SC, la Princesse-guerrière *Carolia*, fille de *Gumnyk*, combat aux côtés de Gilénar Durias pour la reconquête de son royaume. Elle prête allégeance au Roi Gilénar I^{er} « le libérateur » en janvier 771 et prend le titre de Comtesse.
Les Eorlbares, du fait du rôle qu'ils jouèrent dans la reconquête du pouvoir par le Roi Gilénar, sont très appréciés de l'ensemble de la population stimarloise.

*
* *

Un peu d'histoire.

En –304 du PC. 3 navires de colons touchent terre dans le nord de l'Ilvanir, à l'embouchure de l'Erdaruinh. Ils fondent le village de Commoras (actuelle Elarstan).

En –133 du PC. Premières difficultés notables entre des villageois d'Eravian et des Barbares (clan des Grands Chiens) sur les rives Sud du Lac Salé.

119 du PC. C'est le seigneur Galédar, maître de la cité d'Elarstim, qui reçoit le premier la couronne du tout nouvel état d'Elarstan. Il est élu par ses pairs. Inauguration de cité d'Andurias.

239 du P.C. Apogée territorial du royaume Stimarlois (Elarstan), qui s'étend alors des rives de l'océan oriental au Lac Salé, et du désert de Gob'Us au Mont Solitaire.

970 du P.C. Premiers contacts entre les habitants de la nouvelle cité d'Arn'Armor (des colons du sud du continent) et les Stimarlois. Une relation amicale s'instaure immédiatement entre les deux peuples. Rapidement les échanges se développent au point que bientôt l'Elarstan devient le principal partenaire économique de la cité Arn'Armoroise (la réciproque sera vrai à partir de 1054).

1040 du P.C. Invasions orques et gobelinoïdes en provenances de la région du Mont Solitaire. Huit grandes cités Stimarloises tombent, et l'invasion est bloquée sur le fleuve Erdaruinh. En 1041, la menace est mieux identifiée sous le nom d'Acheronn, une liche ou un démon qui revendique tout le territoire conquis au nord de l'Erdaruinh. Sur tout le pays « d'Acherrie » des tours de garde orques sont dressées, et très vite la végétation devient sèche et disparaît.

1069 à 1070 du P.C. Première Croisade contre Acheronn menée par le roi d'Elarstan, Cigistain d'Andurias qui sera tué sur les rives de la Partha. Sa chute marquera pour longtemps l'installation d'Acheronn au Nord d'un Elarstan très diminué.

1095 du P.C. Les troubles en rapport avec Acheronn occasionne la perte de souveraineté sur les villages de trappeurs et de chasseurs installés dans le Nord (colons Stimarlois et Arn'Armorois.). Fondation du Royaume des Glaces, dont Norfum devient la capitale.

1148 à 1151 du P.C. Les « années noires ». Les troupes d'Acheronn franchissent l'Erdaruinh. Le roi Fernand Ier quitte le pays avec quelques cavaliers. Il lève une armée en Arn'Armor et dans le Désert de Gob'Us pour l'aider à reconquérir ses terres.

1453 du P.C. Rupture des relations diplomatiques entre l'Arn'Armor et les royaumes du sud. L'Elarstan se range au côté de son partenaire économique principal et chasse tous les ambassadeurs du sud.

Second Calendrier

444 du S.C. L'Arn'Armor et l'Elarstan envoient des troupes pour assister l'armée du Royaume des Glaces impuissante à lutter contre une invasion de démons.

623 à 637 du S.C. Le Mont Solitaire s'éveille. Acheronn sort de ses retranchements.

638 à 640 du S.C. Nombreuses incursions de hordes monstrueuses dans tout le pays d'elarstan, en Arn'Armor et plus largement dans tout le nord du continent Ilvanirien.
Tentative de réforme du clergé Stimarlois menée par le roi Durias IV,. qui conduit à un échec complet et à des jacqueries fomentées par les prêtres en colère. Une crise politique majeure a lieu et une assemblée extraordinaire de la noblesse et du clergé est convoquée le 22 juillet 640, qui conduit à l'abdication du roi Durias IV. Le clergé pousse sur le devant de la scène politique un Intendant, à sa solde.

658 du S.C. Nouvelles incursions des troupes d'Acheronn sur l'Elarstan, le Royaume des Glaces et les pays barbares voisins. A l'automne, la couronne d'Arn'Armor lève une puissante armée qui se porte au secours des troupes du régent d'Elarstim, repoussant en novembre les pillards au-delà du fleuve Erdaruinh.

659 du S.C. Au printemps, l'offensive se poursuit, rejetant Acheronn jusque dans sa forteresse du Mont Solitaire.

751 du S.C. Nombreuses incursions d'orques roux sur la frontière nord. La couronne d'Arn'Armor et le seigneur intendant d'Elarstan Philius, concluent un Traité d'alliance et d'assistance réciproque.

769 du S.C. Gilénar Durias, rôdeur et héritier légitime de la couronne d'Elarstan, participe à une vaste quête visant à empêcher la réunion de cinq runes « tombées du ciel » par les fidèles de Dispater et d'Asmodée, et qui devait permettre de forger l'épée runique porteuse de mort.

770 du S.C. Retour en Elarstan de Gilénar Durias, en exil depuis toujours, pour reconquérir son Trône. Il y parvient, avec l'aide du roi Renan le Bel d'Arn'Armor, le roi Réhélial III des elfes, de Kum Sadhot le dragon de Diamant et de quelques autres. Il chasse le régent Poldrain Belle Allure, encore soutenu par les membres les plus décadents de la noblesses Stimarloise et du clergé, et se fait couronné le 10 mai, prenant le nom de Gilénar Ier.
Ses sujets l'appelleront rapidement « Gilénar le libérateur ».

776 du S.C. Gilénar Durias siège au Conseil Blanc, dans la Chaîne du Gouvre, et travaille à libérer son peuple du joug du Théo-Impérator.
(ci-contre le « Chant de Célébration du Roi Gilénar », écrit en mai 770 par un auteur inconnu, devenu hymne officiel du Royaume en 778 du S.C.)

Dans les grands champs de l'Elarstan,
Les grandes plaines des anciens,
Réjouissances et chants,
Baignent les cœurs au matin,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Dans la campagne et les cités,
Dans les marais et les montagnes,
Les hommes heureux sont excités,
Ils serrent dans leurs bras leurs compagnes,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Le grand malheur est écarté,
Le Seigneur Noir sera vaincu,
De la puissance de ses armées,
Notre grand roi lui bottera le cul,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Nous ne craignons plus l'avenir,
Nous n'avons plus peur de demain,
Nous pouvons de nouveau sourire
Et reprendre notre chemin,

Le couronnement de Gilénar,
Vient de nous redonner l'espoir,
Sous la houlette de Gilénar,
L'Elarstan retrouv'ra la gloire.

779 : le Roi Gilénar crée le Conseil des Hauts Seigneurs.

781 : Le 30 octobre. Première grande réunion de toute la noblesse de l'empire du Nord à *Esarnil*. Gilénar Ier siège en tant qu'invité.

783 : en novembre l'Elarstan dépêche quelques 8.000 soldats vers les Collines de Glace afin de lutter contre le Léviathan. Mais c'est le Prince Blanc, Zayel fils de Los, qui combat seul la créature et l'entraîne dans une chute vertigineuse dans la faille au nord de *l'Anr'Armor*.

787 : Grande Guerre contre Acheronn. Au printemps, les humains, les nains et les elfes, lancent une vaste offensive contre les terres soumises à Acheronn. En tout, plus de 160.000 guerriers s'élancent fin mars contre les hordes orques du nord.
Après neuf mois de combats acharnés, les troupes humaines, naines et elfes arrivent au cœur de l'Acherie, à quelques dizaine de kilomètres à peine du Mont Solitaire, où réside le Noir Seigneur… mais se heurtent à un titanesque mur noir. Décision est prise de cesser l'offensive et de conserver des troupes en observation le long de cette fortification.
En tout, l'offensive aura coûté près de quarante milles vies, humaines, naines et elfes…
Le prix le plus lourd fut payé par l'Empire (13.000 victimes sur les 32.000 engagées) et par l'Elarstan (11.000 morts sur les 60.000 hommes engagés).
Voir le Grand Livre d'Histoire pour les détails de cette guerre.



790 à 791 : Le 12 septembre 791, à *Bourg-Maryl* (ville libre à l'ouest des *Monts des Vents*), signature du Traité de *Bourg-Maryl* par l'Empereur *Sastéram*, le Roi *Gilénar d'Elarstan* et le Roi *Aarkin XIX* du *Royaume des Glaces* et sous la présidence de l'Archi-Mage *Morgan Aël Faucus*, Grande Maîtresse du *Pantaculum*.
Le traité établi :
- la fondation de la Principauté du *Néarstan*, inféodée au Royaume *d'Elarstan* (qui retrouve ainsi quasiment ses territoires d'avant l'année 1040 du PC)
- la fondation de la principauté *d'Aarkinie*, inféodée au Royaume des Glaces
- la fondation du fief de *Vigilost*, extension du Fief Impérial du Nord
- maintient « ad eternam » d'une zone interdite au peuplement entre les deux principautés *d'Aarkinie* et du *Néarstan*, qui ne pourront être reliées que par une route nord-sud située à environ 80 km des Monts des Vents
- la responsabilité potentielle du *Royaume des Glaces* dans le cas d'exactions commises par des gobelinoïdes recueillis sur son fief *d'Aarkinie*

A l'occasion de ce même traité, le *Royaume des Glaces* annonce reconnaître le royaume orque de *Narg*, mais s'engage à ne pas nuire aux intérêts des peuples humains par une quelconque aide qu'il pourrait lui apporter.

793 : Le 5 juin, nouvelle élection papale au sein des cultes bons soumis à Los. Sa sainteté *Jean Théomus*, premier Pape de l'Eglise réunie de *Praïos*, candidat à sa propre succession, est battu par l'Evêque *Goram Azzan*, prêtre de *Guerimm*.
Jean Théomus se retire dans la Principauté du *Néarstan*.

796 : le Pape *Goram* se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain Taldor et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeuvent de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.

*
* *

« Jamais ! Jamais je n'avais imaginé qu'une fête puisse revêtir cette totale plénitude. Plénitude dans l'adhésion de la population. Tous et toutes participent à cette célébration du retour des Durias sur le Trône d'Elarstan. Pas un enfant, pas un vieillard qui ne se retrouve à un moment au moins de ces trois jours de liesse dans la rue. Pas un qui ne lève son verre au chant de « Gilénar est un sacré gaillard ! »
Plénitude aussi dans l'intensité de l'émotion ressentie. J'étais en communion avec chacun… ou du moins j'en ressentais l'impression dans tout mon corps. Je frissonnais en voyant les ménestrels mimer sur les places publiques les étapes de la reconquête par notre bon Roi !
Plénitude enfin dans le bonheur du souvenir… tant il est impossible d'oublier ce qu'est une telle fête de tous et de chacun. La générosité des Seigneurs, des aubergistes et de nos si chers « petits commerçants ».
Les rires dans la nuit… La griserie de nos esprits dans la bière, le vin et le bonheur de ces moments partagés.
Rien n'est plus intense que la joie de tout un peuple st son amour fusionnel pour celui qui les a libérés !

Notes de voyage prises par **Bolon Ruellon**, Hobbit de Bire la ville, en voyage à Commoras pour la Fête Nationale du Retour des Rois

Pouvoir.

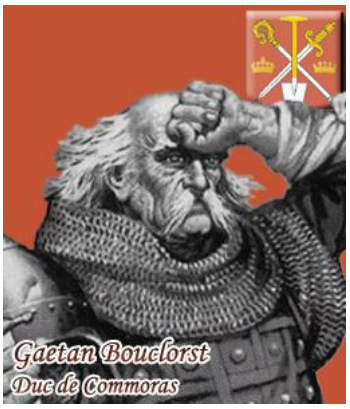


En 795 du S.C., l'Elarstan est gouvernée par le *Roi Gilénar I^er^ « le Libérateur »* (quart-elfe rôdeur) (sur le trône depuis 770 du S.C.).

Le Sénat d'Elarstan

Le Roi appui son pouvoir sur un Sénat, de 80 personnes, composé comme suit :
20 représentants de la Noblesse
20 représentants des ouvriers et exploitants des mines et forges du pays
20 « petits commerçants »
20 prêtres (15 du panthéon de Praïos, 3 de Dagoth, 2 pour le Druidisme)

Le Sénat d'Elarstan est une assemblée législative qui a autorité sur toutes les questions relatives aux lois civiles, économiques et financières.
Les sujets d'armement, de relations extérieures et de défense relèvent exclusivement de l'autorité royale.



Le Conseil des Hauts Seigneurs

Ce conseil réunit deux fois par an les plus grands seigneurs du Royaume *d'Elarstan* : 8 pour le « cœur du royaume » et 6 pour le *Néarstan*.
Ce conseil, présidé par le Roi, a pour but d'étudier des questions sociales et économiques, mais aussi militaires, diplomatiques, religieuses.
Ses avis sont purement « consultatifs », mais depuis sa fondation par le Roi *Gilénar*, en 776, celui-ci accorde toujours une attention particulière à suivre les conseils de ses grands nobles.

L'autorité des Ducs

Le royaume *d'Elarstan* présente la particularité de posséder trois grands centres de pouvoir. La Cité d'*Elarstim*, capitale du royaume, est bien sûr le centre de gravité le plus important du royaume d'un point de vue politique, mais il faut aussi compter avec le poids économique de *Commoras* et d'*Andurias*.

Commoras. Immense port militaire et marchand sur l'océan.

Andurias. Principal centre de forge du continent et grand centre marchand.

*

A noter que des Stimarlois occupent depuis 770 du SC, tout l'est de l'île d'*Em'Salem*. Anciens fidèles du Régent *Poldrain Belle Allure*, ils ont fuit l'*Elarstan* pour suivre leur chef naturel, le Baron *Drel le Rouge*. Ils ont fondé là-bas ce qu'ils nomment le « Royaume Insulaire *d'Elarstan* », un état totalement indépendant, dont l'ambition est de reprendre le pouvoir, un jour, en *Elarstan*…

Economie.

L'Elarstan est pourvu d'une économie largement orientée vers trois grands secteurs : la production agricole, l'industrie de la forge et le commerce.

Elarstim.
Le fief du Roi est le principal centre agricole du pays. On y produit des céréales, des légumes, on y pratique aussi l'élevage bovin et ovin.
La ville possède en outre une industrie de poterie florissante et produit des tissus de lin de bonne qualité.



Andurias.
C'est la cité la plus reconnue du Continent pour sa production d'acier.
Les armes tranchantes de « facture Andurias » sont d'excellente qualité, et réputées pour accorder, pour les meilleures d'entre-elles, des bonus de 1, 2 voire 3 points sur les points d'impact.

Commoras.
Si le fief ducal de Commoras est peu agricole, on pourra tout de même noter deux exceptions importantes : d'abord la région du delta qui fournit riz et maïs en abondance, puis l'activité d'élevage de caprins, particulièrement développée dans les collines de la province.
En outre, la Cité est un très grand port de commerce et un port militaire.



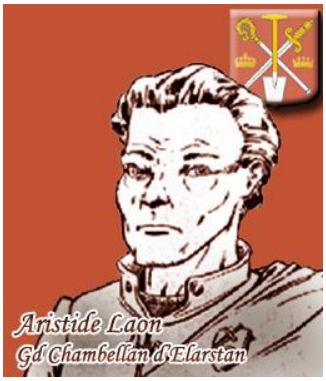
Urlac'Barim.
Comté situé à la frontière ouest d'Elarstan, le fief est peuplé d'anciens barbares sédentarisés, les *Eorlbares*. La province produit du cuivre et de l'étain dans les hauteurs du sud.
La ville d'Urlac'Barim tire de substentiels profits du péage sur la route de commerce Est-Ouest pour laquelle elle est le point d'entrée sur le royaume.

Bire-la-Ville.
Ce petit fief, essentiellement hobbit, domine toute la production de bière pour le royaume. La réputation de cette boisson de Bire va même bien au-delà puisque, via Commoras, ce sont des centaines de tonneaux qui, chaque année, voyagent vers les différents points de la côte est de l'Ilvanir.

Eravian.
Le Comté d'Eravian tire sa richesse de l'élevage (bovin et équidé). Quelques vignes, d'assez bonne qualité, donnent un vin très ensoleillé sur les coteaux du sud de la province.

Géopolitique

Visée expansionniste – les comptoirs Stimarlois en Eriasie
Le Roi Gilénar était de ceux qui, le 28 mai 775 du SC, abordèrent les premiers les terres d'Eriasie.
Depuis, l'Elarstan possède un comptoir en Eriasie, Galédaria (7.200 hab), gouvernée par le Comte Dialantin.
La reconquête du Néarstan, la réorganisation des territoires du nord recouvrés, ont à ce jour empêché l'Elarstan de dévelloper vraiment des comptoirs sur le nouveau continent.



Religion.

Pour une large majorité, la population *d'Elarstan* est fidèle du panthéon de Praïos. Mais on trouve une proportion très notable de disciples de Dame Nature (25%), particulièrement dans les campagnes proches de la capitale et d'Andurias.
Largement garantie par toutes les lois promulguées par le Roi Gilénar depuis son accession au trône, la liberté de conscience est grande en Elarstan. On ne note pas de tensions religieuses.

Sites Notables.

Les tourelles du fleuve. Voulues par le Roi Gilénar et construites entre 771 et 775 du Second Calendrier, ces tours de défenses sont au nombre d'une centaine. Elles se trouvent toutes en bordure du fleuve Erdaruinh et

permettaient, au temps où la rive nord était occupée par les orques d'Acheronn, de prémunir le royaume de toute tentative d'invasion. Aujourd'hui, les quatre cinquièmes de ces tours sont désertées.

Divers.



Expressions.
"*Gil-et-merdar*" : juron classique pour tous les cas de poisse (maladresse, chute, objet brisé), en usage depuis le milieu des années 770 du SC, et en allusion à la légendaire maladresse du Roi Gilénar.

Spécialités culinaires.
« Caque aux olives ». Sorte de gâteau, onctueux, salé, truffé de morceaux d'olives, de tomates séchées et de jambon.
Le plat est devenu national après les épousailles du Roi et de la Reine, particulièrement douée pour la réalisation de ce plat.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Elarstan - Néarstan

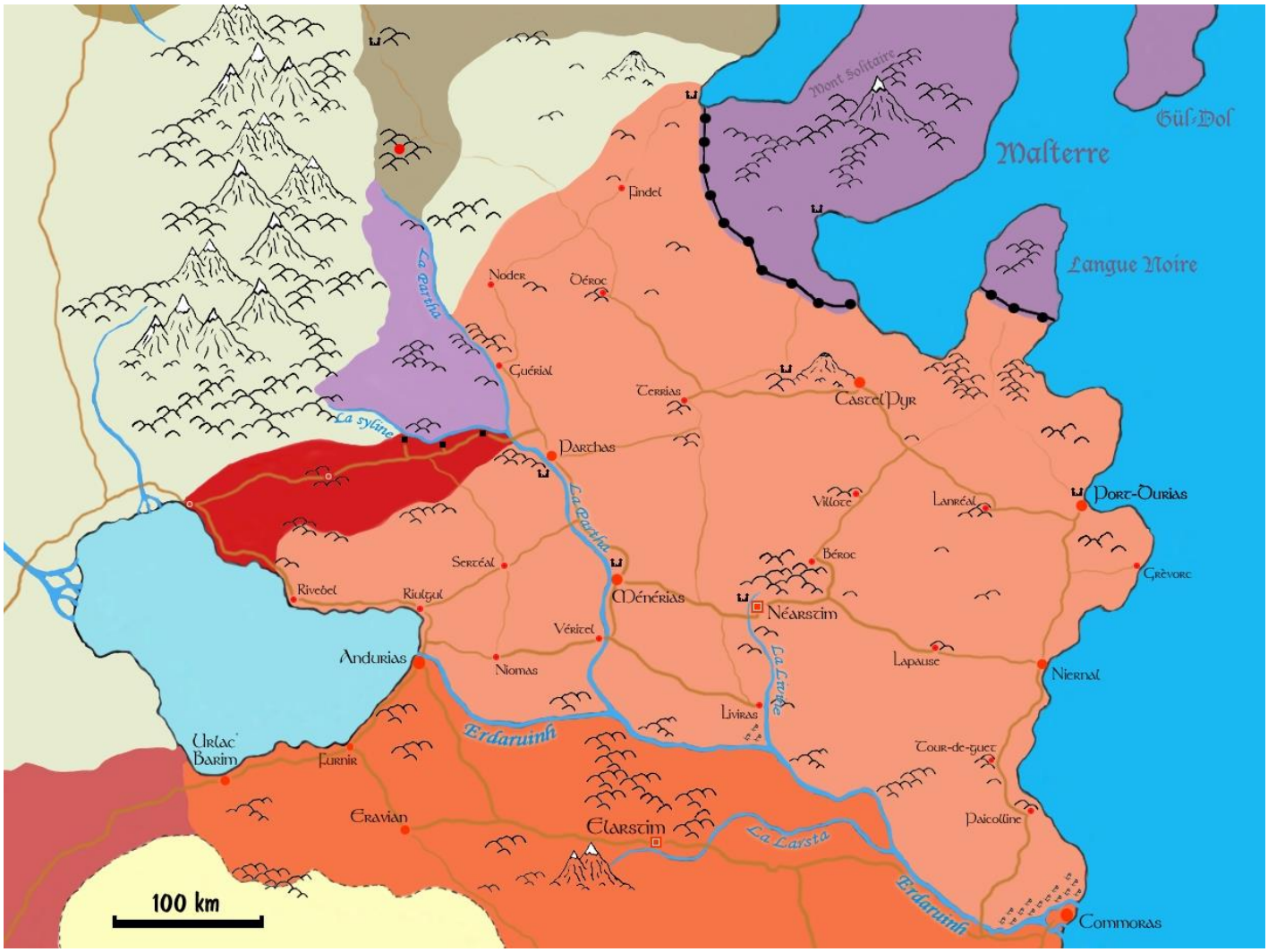
Principauté du … -



La libération des terres du *Néarstan*, après plusieurs siècles d'occupation par les troupes et les populations gobelinoïdes *d'Acheronn*, a occasionné bien des perturbations dans l'équilibre du royaume *d'Elarstan* dont tout le centre de gravité s'est trouvé déporté vers le nord.
Avec l'afflux de près de 600.000 humains, venus d'un « ailleurs lointain », soit plus de deux fois la population de *l'Elarstan* « historique », la situation est particulièrement délicate à gérer.
En 795, la bonhommie du Roi *Gilénar* et son pragmatisme flegmatique, associés il est vrai à la grande Sagesse de Jean-Théomus Prince du Néarstan, permettent de préserver une réelle douceur de vivre entre les deux parties du vaste royaume.

Géographie générale.

Le *Néarstan* est la partie la plus septentrionale du royaume *d'Elarstan*.
La Principauté s'étend sur environ 500 km d'Est en Ouest et sur 400 km en moyenne du Nord au Sud. Dans sa plus grande dimension, des marais du Sud-Est (proche de *Commoras*), aux confins désertiques du nord, le territoire atteint presque 600 km.
Au Nord on trouve les solitudes sombres des portes de *Malterre*, le dernier retranchement d'Acheronn, cellé par l'immense « Muraille Noire » qui le ferme totalement. Au Nord-Ouest une vaste terre sauvage, non revendiquée et parcourue par des bandes de pillards (orques, gobelins ou humains), constitue une zone tampon entre le Néarstan et l'Aarkinie du Royaume des Glaces. A l'ouest, la frontière est constituée par les sources de la rivière *Partha*, qui marquent le royaume orque du *Narg*, ainsi que par la province neutre impériale du *Vigilost* et le *Lac Salé*. Au Sud la Principauté est séparée du cœur du royaume par le fleuve *Erdaruinh*. Enfin à l'orient, c'est l'*océan Auriferique*.



Relief.

L'altitude moyenne du Néarstan est plus élevée que celle du reste du royaume. Le point culminant, avec 3.207 m, est le volcan *Pyrotérus*, situé dans le nord du territoire.
On trouve également dans le centre un vaste ensemble rocheux, les *Collines Livie*, dont les méandres nombreux et les escarpements importants, furent longtemps le refuge de bandes humaines organisées qui se livraient à la guérilla contre les troupes orques *d'Acheronn*.

Végétation.

Dans l'ensemble, le *Néarstan* possède un climat défini comme d'influence océanique ou tempéré, mais la végétation, et c'est très vraisemblablement une séquelle de l'occupation millénaire des troupes *d'Acheronn*, demeure basse et chétive. Cette caractéristique est plus vraie encore à mesure qu'on s'approche de la péninsule de *Malterre*.
On trouve tout de même quelques forêts de belles allures sur les rives proches du fleuve, ou le long de la *Partha* et de la *Livine*.

Population.

Nombre d'habitants : 610.000 habitants
Capitale : *Néarstim*, 53.000 habitants (Prince *Jean Théomus* – ancien Pape du Panthéon de *Praïos*)

Type de population :
Les hommes du Néarstan sont un peu plus petit que la moyenne humaine (~ 1,73 m pour les hommes et ~ 1,64 pour les femmes). Leur peau est plutôt claire et leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou blonds.

Les hommes qui peuplent le *Néarstan* aujourd'hui sont issus, pour 95% d'entre eux, du monde de *Siglos*.
Bien des années avant la reconquête des terres du nord par les Stimarlois, par la grâce des Dieux, le Prince *Jean Théomus* avait conduit vers un autre monde, dans un autre univers, quelques milliers de fidèles de *Los* et des Dieux du Panthéon de *Praïos*. Ce monde, qui fut nommé *Siglos* par celui qui alors était Pape, connaît un déroulement du temps bien différent de celui de Dère. Ainsi, quand une seule année s'écoule sur Dère, c'est un siècle entier qui s'écoule sur Siglos. Adoré comme un presque Dieu par les colons de Siglos, Jean Théomus conduisit la colonisation de ce monde et, avec un franc succès, le développement des colonies humaines.
En 790 du SC, ce furent près de 600.000 humains de Siglos qui revinrent sur Dère pour peupler le nouveau Néarstan, lui redonner prospérité, et empêcher qu'Acheronn ne reprennent ces terres…

*
* *

HISTOIRE

790 à 791 : Le 12 septembre 791, à *Bourg-Maryl* (ville libre à l'ouest des *Monts des Vents*), signature du Traité de *Bourg-Maryl* par l'Empereur *Sastéram*, le Roi *Gilénar d'Elarstan* et le Roi *Aarkin XIX* du *Royaume des Glaces* et sous la présidence de l'Archi-Mage *Morgan Aël Faucus*, Grande Maîtresse du *Pantaculum*.
Le traité établi :
- la fondation de la Principauté du *Néarstan*, inféodée au Royaume *d'Elarstan* (qui retrouve ainsi quasiment ses territoires d'avant l'année 1040 du PC)
- la fondation de la principauté *d'Aarkinie*, inféodée au Royaume des Glaces
- la fondation du fief de *Vigilost*, extension du Fief Impérial du Nord
- maintient « ad eternam » d'une zone interdite au peuplement entre les deux principautés *d'Aarkinie* et du *Néarstan*, qui ne pourront être reliées que par une route nord-sud située à environ 80 km des Monts des Vents
- la responsabilité potentielle du *Royaume des Glaces* dans le cas d'exactions commises par des gobelinoïdes recueillis sur son fief *d'Aarkinie*

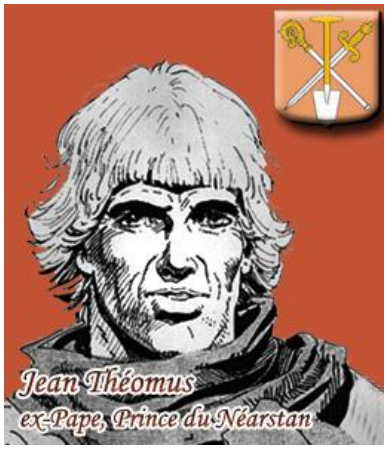
A l'occasion de ce même traité, le *Royaume des Glaces* annonce reconnaître le royaume orque de *Narg*, mais s'engage à ne pas nuire aux intérêts des peuples humains par une quelconque aide qu'il pourrait lui apporter.

793 : Le 5 juin, nouvelle élection papale au sein des cultes bons soumis à Los. Sa sainteté *Jean Théomus*, premier Pape de l'Eglise réunie de *Praïos*, candidat à sa propre succession, est battu par l'Evêque *Goram Azzan*, prêtre de *Guerimm*.
Jean Théomus se retire dans la Principauté du *Néarstan*.

*
* *

Pouvoir.

L'actuel Prince du *Néarstan* est le Seigneur *Jean Théomus*, qui fut le premier Pape du Panthéon de *Praïos*. Il est sur le trône depuis le 10 juillet 793 du S.C..
A la tête de la principauté du Néarstan depuis sa libération, le Prince *Jean Théomus* est un homme éclairé et juste adoré par son peuple qui le nomme volontiers « le doux guide ».
Il a noué avec son souverain, le Roi *Gilénar Durias*, une amitié solide.



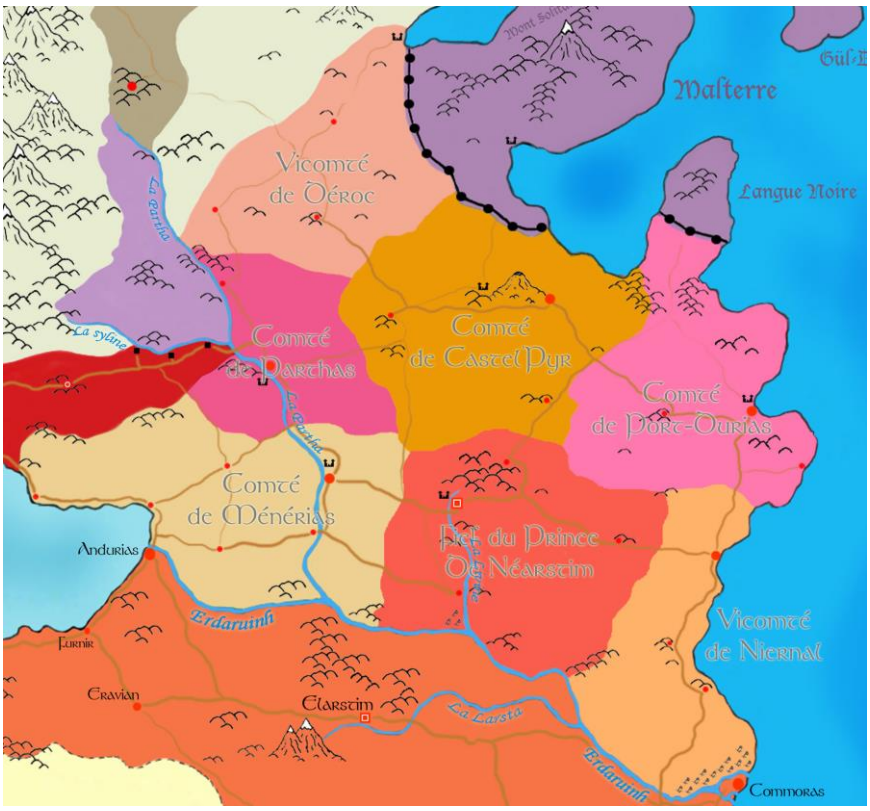
La principauté compte 7 régions :

- Fief Princier de *Néarstim* : il compte 125.000 habitants.
La Cité de Néarstim compte à elle seule 53.000 habitants. Elle est la plus grande ville du Néarstan.
Son Seigneur est le Prince *Jean Théomus*.

- Comté de *Ménérias* : on y dénombre près de 152.000 habitants (plus que dans la province du Prince).
La cité de Ménérias compte 42.000 habitants (c'est la deuxième ville de la principauté).
Son Seigneur est le Comte *Valérien II Marcalain*.
Ami de Jean Théomus, il a l'ambition de faire de ses terres un Duché du Royaume.

- Comté de *Port-Durias* : il compte 80.000 habitants.
La cité de Port-Durias, avec ses 39.000 habitants, compte à elle-seule près dela moitié de la population du comté.
Son Seigneur est le Comte *Stirippe IV Fornassier*.
C'est un habile nécogiateur et un commerçant avisé.

- Comté de *Castel'Pyr* : il regroupe 71.000 habitants.
C'est la première région militaire de la principauté.
La cité de Castel'Pyr accueille 32.000 habitants.
Son Seigneur est le Comte *Antoine I^er^* (Antoine Fabien Danague), ancien général des légions de *Siglos*.



- Comté de *Parthas* : il est fort de 62.000 habitants.
La cité de Parthas habrite près de 25.000 personnes.
Son Seigneur est le Comte Rudion IV *Mortembert*, un des plus grands guerriers du Royaume.

- Vicomté de *Niernal* : on y trouve plus de 75.000 habitants.
La Cité de Niernal compte tout juste 20.000 habitants.
Son Seigneur est le Vicomte *Morlain Volerfal*.
Depuis que sa ville est devenue Cité, en 796 du SC, le Vicomte demande régulièrement au Prince que lui soit donné le titre de Comte, appuyant sur le fait qu'il possède plus de sujet sur ses terres que les Comtes de *Parthas* ou même de *Castel'Pyr*.

- Vicomté de *Déroc* : c'est le moins peuplé et le plus éloigné de la capitale. Il compte à peine 45.000 habitants.
La ville principale du fief, *Déroc*, possède 12.000 habitants.
Les conditions de vie sont particulièrement précaires dans cette région, même si régulièrement des troupes venues de Castel'Pyr y viennent pour en repousser les groupes de brigands (orques et autres).
Son Seigneur est le Vicomte *Dorien Montglor*.

Le Conseil des Cités.
C'est l'assemblée des sept seigneurs des grandes provinces du *Néarstan.*
Au sein de ce conseil, tous possèdent une même voix et une même influence, qu'ils soient Vicomtes, Comtes ou Prince de Néarstim.
Le Conseil des Cités a autorité sur toutes les affaires de haute justice. Il décide également des lois économiques et fiscales pour la Principauté.

Economie.

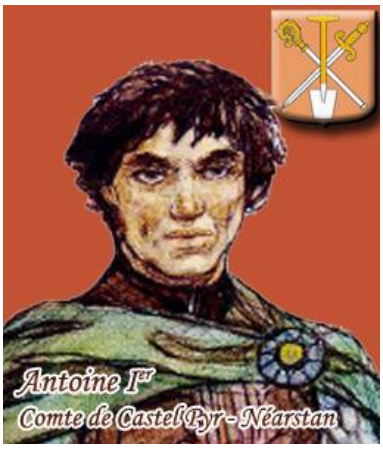
En pleine reconstruction, l'économie du *Néarstan* se tourne doucement vers un développement de l'artisanat et du petit commerce (cher au cœur du Roi *Gilénar*).
La Cité de *Ménérias* semble destinée à devenir rapidement la seconde plus grande place de forge du continent (elle est la 4ème en 795), grâce à l'apport de tout le savoir faire des Maître Forgerons d'*Andurias*.
Port-Durias est devenu le second port militaire et de commerce du nord, devançant nettement Gilenial.
La Baronnie de *Lanréal* (Comté de *Port-Durias*) compte plusieurs mines d'or très riches.
On extrait également de l'or, mais aussi de l'argent, du fer, du cuivre et de l'étain des collines proches de la cité de *Parthas*.
Toute la région ouest du Comté de Ménérias produit des céréales.

Religion.

L'essentiel des habitants du Néarstan sont des fidèles du Panthéon de Praïos, et tout particulièrement de Tsa, la Déesse de la naissance et du renouveau.
Les obédiances se répartissent comme suit :

- Tsa : 32%
- Zayel : 26%
- Péraine : 14%
- Praïos : 12%
- Guerimm : 8%
- Rondra : 6%
- Divers : 2%

Sites Notables.



Le *Néarstan*, en fait de sites notables, possède surtout des ruines édifiantes.
Vastes ensembles, vestiges des puissantes cités stimarloises du nord lors du Premier Calendrier, ces ruines sont désormais protégées par la volonté du Prince *Jean Théomus* qui souhaite les conserver en l'état, afin que les générations futures jamais n'oublient ce qui fut le passé des hommes… ni la menace qui toujours pèse sur eux.

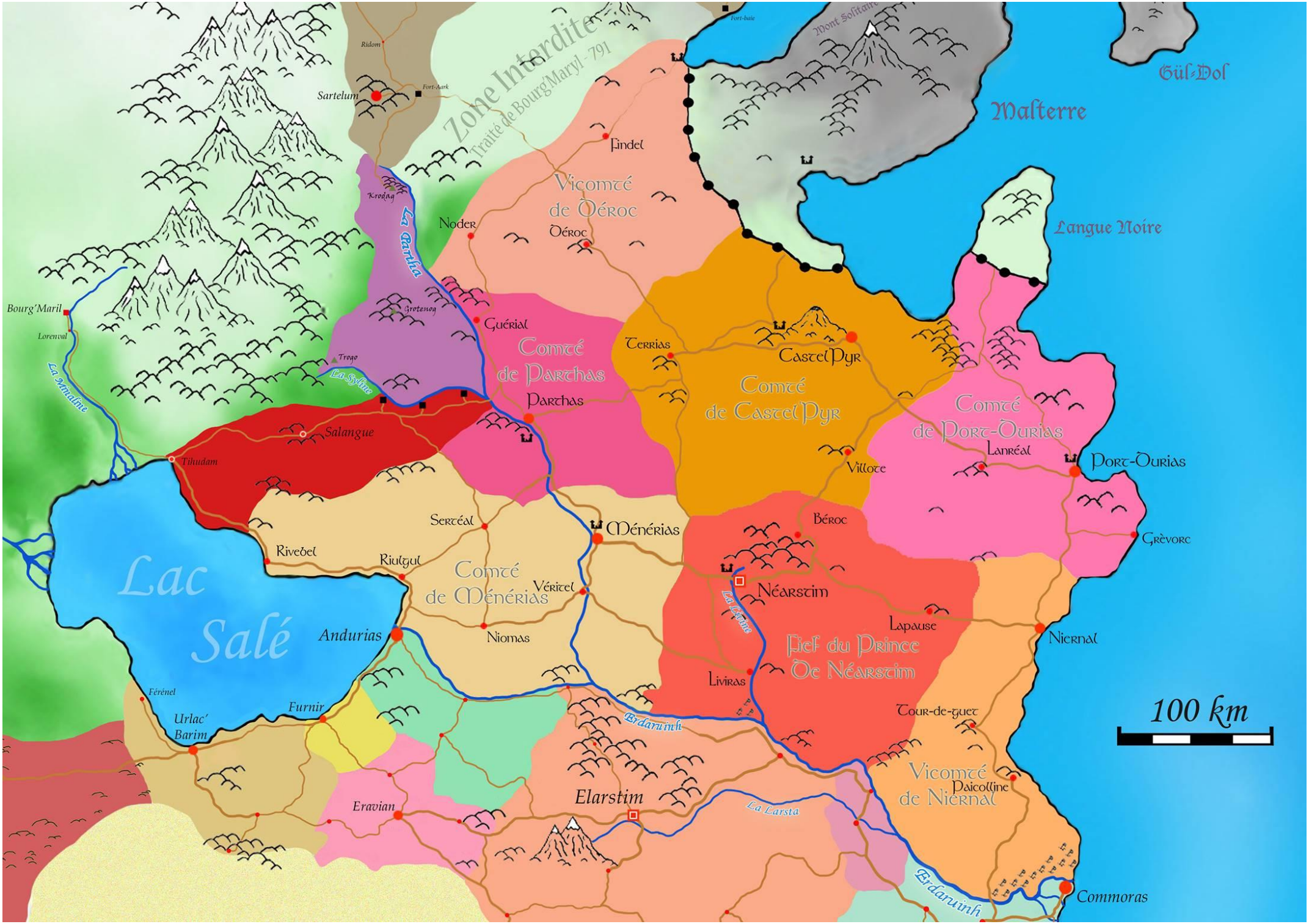
Place forte de Castel'Pyr
C'est la place forte humaine la plus puissante *d'Ilvanir*. Autour de la Cité, peuplée de plus de 32.000 habitants, se trouve huit forteresses. Trois sont garnies de légions du *Néarstan*, trois par des légions impériales, une par une légion *d'Elarstan* et une par une légion du *Califat de Gob'Us*. En tout ce sont près de 40.000 soldats qui sont stationnés là.

Divers.

Expressions.
"*Retour l'ami*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Retour à toi*".

Spécialités culinaires.
Aucune recette régionale n'a survécu aux destructions du Néarstan ancien, mais les hommes qui peuplent le Néarstan nouveaux ont ammené avec eux deux « plats » particuliers du monde de Siglos dont ils sont issus :
- le *grazon*, un ragoût de bœuf au miel et à la bière
- les *mizettes*, des gateaux de pate sablée, avec du miel, de l'anis et du cumin.

*


Zone Interdite
Traité de Bourg'Maryl - 791
Ridom
Sartelum
Fort-Aark
Fort-baie
Mont Solitaire
Gül-Dol
Malterre
Langue Noire
Findel
Vicomté de Déroc
Déroc
Noder
Krodag
La Parlha
Grotenog
Bourg'Maril
Lorenval
La Mandrine
Trogo
La Sylve
Guérial
Comté de Parthas
Parthas
Salangue
Tihudam
Terrias
CastelPyr
Comté de CastelPyr
Comté de Port-Ourias
Lanréal
Villote
Port-Ourias
Grèvorc
Béroc
Sertéal
Ménérias
Rivebel
Riulgul
Comté de Ménérias
Véritel
Lac Salé
Andurias
Niomas
Néarstim
La Larne
Lapause
Fief du Prince De Néarstim
Niernal
Liviras
Férénel
Furnir
Urlac' Barim
Erdaruinh
Tour-de-guet
Vicomté de Niernal
Paicolline
Eravian
Elarstim
La Larsta
Commoras
100 km



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

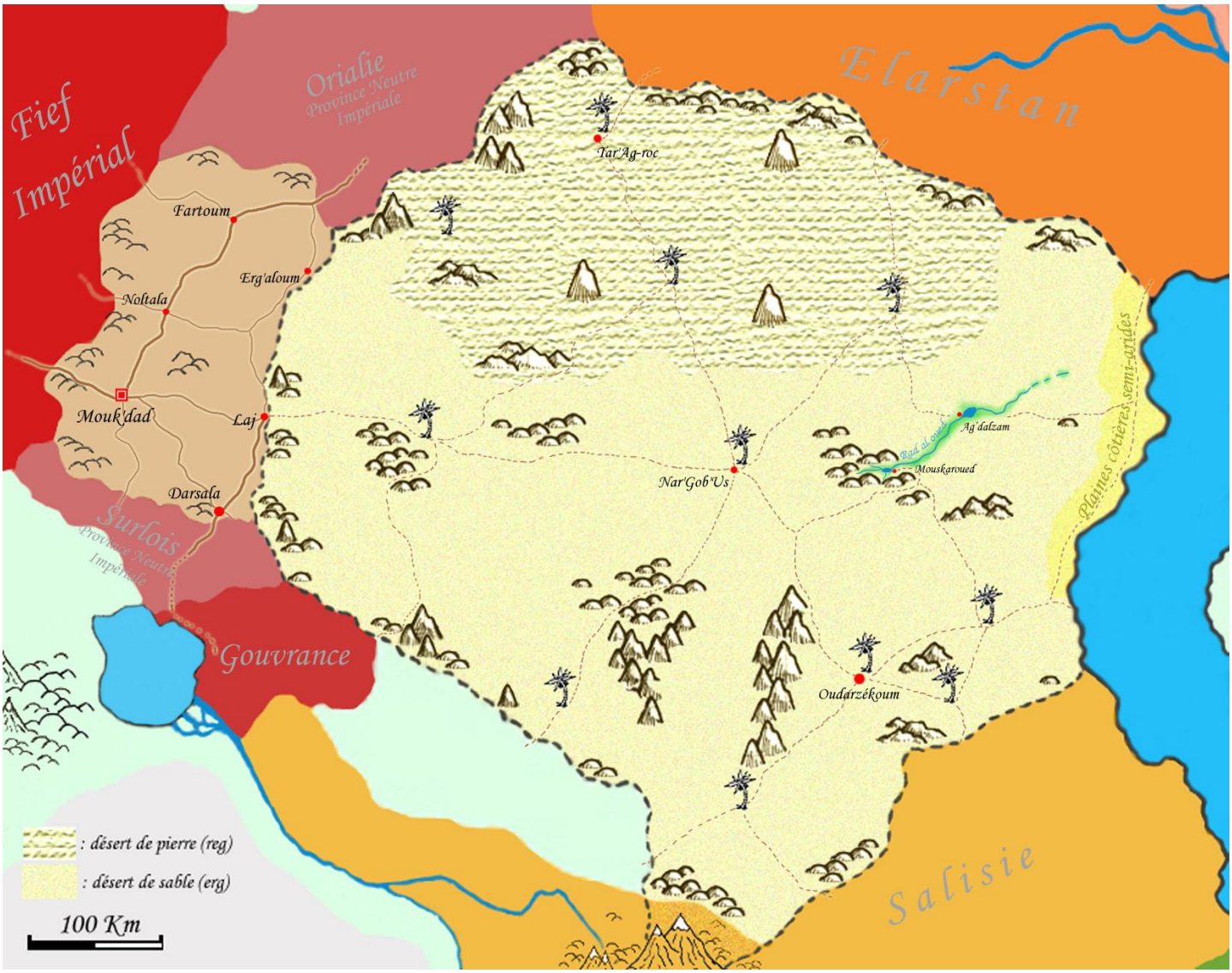
Gob'Us

Désert et Califat de… -

Géographie générale.

Si on considère l'ensemble géographique Califat + désert, le Gob'Us est l'un des plus grands pays du continent : le troisième, juste après l'Algalith et quasiment à égalité avec l'Arn'Armor. Situé dans le centre d'ilvanir, le désert de *Gob'Us* constitue, avec la forêt profonde de la *Vallée Abandonnée*, la *Chaîne du Gouvre* et les *Hauts-de-Cof,* une barrières physique qui sont autant d'obstacles à la communication terrestre entre la moitié nord et la moitié sud du continent Ilvanirien.

Géologiquement, si les plaines du Califat sont faites d'un sol fertile et de roches calcaires, le désert quant à lui est composé pour 70% de sables (erg) et pour 30% de pierres (reg) dans la partie nord.



Les précipitations sur le désert sont faibles, mais présentes, et le maintient de la zone désertique est essentiellement dû à deux facteurs essentiels :

- d'une part le sol est, à l'exception des oasis (signalés par un palmier sur la carte) et de la vallée fertile du *Rad al Oued*, totalement stéril
- d'autre part il semble acquis que les Dieux sont désireux de conserver en l'état cette région, qui fut hier si douce, afin de rappeler aux mortels ce que peut provoquer leur folie destructrice…

Il faut noter encore que le désert de Gob'Us influence le climat bien au-delà de sa zone propre. On peut ainsi ressentir son influence jusqu'à près d'une centaine de kilomètres au-delà de ses « frontières » supposées. Dans cette zone d'influence, les hivers sont moins rigoureux, les étés plus chauds et l'humidité de l'air moins importante.

Relief.

L'altitude moyenne du Califat et du désert est faible.
On compte cependant quelques ensembles montagneux assez impressionnants, comme le *Trol'Hab*, la longue chaîne montagneuse du sud qui s'étire vers le nord, et dont le pic le plus haut, le « Pic Amadh », s'élève à près de 3.710 mètres.

Il est à noter que les trois quarts nord de la façade maritime du désert sont constitués de dunes et de plages de sable gris clair. Cette façade est l'annonce d'une bande de terre moins désertique qu'on nomme « plaines semi-arides ». On trouve dans cette région une végétation basse, adaptée aux conditions particulières du désert, qui alimente une faune plus diverse (lièvres des dunes, fennecs, rares lions du désert, …).

Végétation.

Il y a deux « Gob'Us » différents.
Le *Gob'Us du Califat*, fertile, fait de vaste plaines herbeuses et de quelques belles forêts de feuillus bas (climat type du sud et du centre de l'Espagne).
Et le *Gob'Us d'orient*, le désert, qui n'est composé que de pierres et de sables, pour ne constituer qu'une vaste étendue aride et désolée…

Dans le désert, la seule végétation notable est celle des oasis, ces zones de paix et d'humidité perdues au cœur de la fournaise des sables… Ces oasis, véritables ilots de vie dans l'enfer brûlant du Gob'Us, sont souvent petits, mais les plus grands s'étendent sur plusieurs kilomètres carrés (c'est le cas de ceux de *Tar'Ag'Roc*, de *Nar'Gob'Us* et de *Oudarzékoum*).
On notera également le cas de la vallée fertile de *Rad Al Oued*, située dans l'est du désert. Cette région, qui signifie « rive du fleuve », forme une gigantesque palmeraie longue de plus de 130 kilomètres et large en moyenne de 4 km. On trouve de nombreux hameaux le long de l'oued et deux petites villes : *Mourkaroued* et *Ag'Dalsam*.

Population.

Nombre d'habitants : entre 326.000 et 400.000 habitants
(majoritairement nomade, la population est difficile à recenser)

Capitale : *Mouk'dad*, 29.000 habitants (Emir Mahuk'Tar)



Type de population :
Les hommes du désert se nomment eux-mêmes les « hommes bleus », pour deux raisons. D'abord parce que c'est la couleur la plus traditionnellement reprise dans les costumes des seigneurs du désert. Ensuite parce que leur peau, sombre, basanée, présente parfois au soleil du crépuscule de doux reflets azurs.
Leur peau est mate, leurs cheveux sont bruns ou chatains, et leurs yeux sont noirs, bruns ou encore noisettes.
La taille moyenne des hommes du bleus est de 1,62 m + 1D20 cm.
Pour les femmes elle est de 1,60 m + 1D20 cm.

Les Hommes Bleus sont divisés en 4 tribus ancestrales entre lesquelles la paix n'existe généralement qu'au travers de l'autorité du Calife. Les rivalités sont telles entre les tribues que les tractations diplomatiques sont le lot presque quotidien des Seigneurs du Gob'Us.
Chaque tribu est dirigée par un Cheik ("chef des chefs")
On distinque :

- les *Mag'Jibh,* dont le nom signifie "peuple des pierres" (environ 106.000). Ils sont surtout installés dans le nord du Gob'Us et ont constitué le plus gros du peuplement de Fartoum et de Mouk'Dad.

- les *Rass'Jibh,* ou "peuple des montagnes" (environ 85.000). Ils sont originaires, principalement, du centre et du sud du désert.

- les *Moukh ab'Allou,* ce qui veut dire "tribu de Allou" (environ 78.000). Leurs origines se trouvent aussi bien dans le sud que dans l'ouest du désert. Ils sont nombreux sur Mouk'dad

- les *Napt'Uska* "commerçant marchandeur" (environ 60.000). On trouve leurs caravanes dans toutes les zones du désert. Ils sont nombreux sur Mouk'dad et Laj.



Région Secrète : « le matriarcat caché »
L'oasis secrète de Tourlac'Salic, qui serait installée dans le Nord Est du Reg, abrite la cinquième tribu du peuple des Hommes Bleus. Les « Femmes Bleues », comme elles se nomment elles-mêmes, vivent là selon les lois d'un matriarcat stricte.
La tribu des *Ibna'Jibh*, le « Peuple des Filles » compterait environ 45.000 personnes et aurait été fondée autour du premier siècle du Second Calendrier.
La Cheik actuelle serait Ourina Ibna'Safia, une Cavalière du Désert fougueuse et insaisissable.

Depuis l'origine de cette tribu, les Cheiks des autres tribus n'ont eu de cesse que de nier son existence vis à vis des peuples étrangers, en même temps qu'ils mettaient tout en œuvre pour tenter de la détruire !

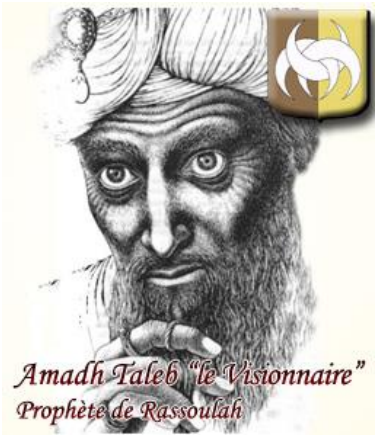
Langue.
Les Hommes du Désert parlent leur propre langue : le « Dji'Hé » (dont les sonorités sont proches de l'Arabe).
S'il existait encore vers le milieu du Premier Calendrier Ilvanirien plusieurs dialectes Dji'Hé, la rédaction du Nimeh, le livre sacré de Rassoulah, vers 1220 du PC, mit un terme à leurs usages et unifièrent définitivement la langue.
On trouve dans le Dji'Hé des liens avec le *Kinsh* (la langue des Barbares), et particulièrement avec sa variante *Kinsh Ruc* (compréhension à 20%). Plus curieusement, il y a également quelques similitudes entre le Dji'Hé et la langue des Kumanians (compréhension à 5%)…

En 794 du SC, tous les Hommes Bleus parlent le Dji'Hé, sans aucune nuance d'accent. Tous pratiquent également l'Ilvanirien, qui est la langue officielle de l'administration depuis 438 du SC (le califat d'alors pris ce décret pour préserver la « langue sacrée qui permet d'adresser les prières à Rassoulah).
Il faut noter que dans les échanges commerciaux, mêmes internes, les Hommes du Désert utilisent presque toujours l'Ilvanirien.

*
* *

HISTOIRE

Premier Calendrier.
1148 à 1151 : les « années noires ». Les troupes *d'Acheronn* franchissent *l'Erdaruinh* et pillent *l'Elarstan*. Le roi Fernand Ier s'enfuie avec quelques centaines de cavaliers vers *l'Arn'Armor*. Là, en 1149, il parvient à lever une armée de 8.000 volontaires qu'il entraîne à sa suite vers son royaume ravagé. En chemin, il fait étape dans le sud pour aller quérir l'aide des Cheiks du désert de *Gob'Us*. En quelques mois, il réunit à sa cause les 4 grands chefs des tribus des hommes bleus, inquiets eux aussi des avancées *d'Acheronn*. Accompagné de quelques 5.000 cavaliers du désert, Fernand Ier mène une farouche guerre de reconquête de ses terres. A l'hiver 1150, les troupes *d'Acheronn* sont repoussées bien au-delà du fleuve, et au printemps de l'année suivante, elles sont prises en étaux par les guerriers du tout jeune Royaume des Glaces, venus en renfort pour abattre la menace noire.



1206 : *Amadh Taleb*, dit "le négociateur", troisième fils du *Sheik* des *Rass'Jibh*, parle pour la première fois à ses frères d'une curieuse vision qu'il a eu dans les montagnes où il chassait le puma des roches. Très vite, le récit de sa "rencontre" enfle et se répand dans sa tribu où on le qualifie de "visionnaire" et de "prophète d'une ère nouvelle".

1210 du P.C. : les rumeurs qui entourent *Amadh Taleb* commencent à agacer les Cheiks des autres tribus du désert dont les peuples ne parlent plus que du "prophète *Amadh*, l'annonciateur d'une grande paix".
En Juin, le 9, deux assassins, envoyés par deux Cheiks du désert, tentent de mettre fin aux jours *d'Amadh*... Sans succès.
On dit qu'ils entrèrent dans sa tente à la faveur de la nuit, mais qu'ils ne parvinrent pas à tuer *Amadh* dans son sommeil. Au matin, *Amadh* leur parla à son réveil, et les deux spadassins repartirent vers

le nord. Quelques jours plus tard, les deux Cheiks moururent "mystérieusement" poignardés... Plus jamais un homme du désert ne parla d'éliminer *Amadh*, dont le nom est désormais prononcé avec un respect marqué.

1215 du P.C. : la notoriété *d'Amadh* est à son apogée. Des milliers d'Hommes Bleus se réunissent dans l'oasis de *Oudarzékoum* où ils viennent se saisir *d'Amadh*. Un instant on croit que c'est pour le lapider... Mais les cavaliers du désert le hissent bientôt sur leurs épaules et lui rendent honneur. *Amadh* devient le Calife des Hommes du *Gob'Us* le 28 août. Il n'aura parlé aux Hommes du Désert que de respect, de sagesse, de générosité envers les plus pauvres, et de fierté. Il écrira le Nahmeh, le code de la Foi en *Rassoulah*, "sous la dictée de *Rassoulah* lui-même", entre 1216 et 1219 du P.C.. *Amadh* s'est éteint en 1266 du P.C. à l'âge de 71 ans.

Second Calendrier.

28 : *Guriadur le Fort*, roi *d'Ang'Mar* commandite une exploration du désert de *Gob'Us*, afin d'en étudier le peuple, ses coutumes, ses richesses, et de lier avec eux d'éventuelles relations commerciales. L'expédition sera un succès qui permettra à l'Ang'Mar de devenir un carrefour commercial important (de nombreuses marchandises transiteront, à partir de la fin de la première moitié de ce siècle, par les caravanes des marchands du désert, établissant un lien indirecte entre les économies du sud et celles du nord). La cité de *Salisbourg*, élevée à la frontière de *l'Ang'Mar* et du *Gob'Us*, devra son développement et sa richesse à ce commerce.

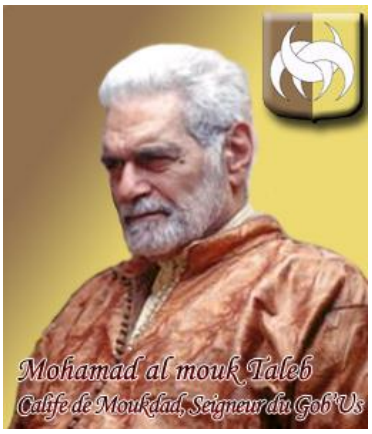
639 à 640 : « la guerre du déchirement ». La route du « *Fimwol* », une épice aux saveurs sucrées-salées extraite de la fleur de cactus, passe depuis des siècles par *l'Ang'Mar*, en provenance des oasis du *Gob'Us* et en direction des riches demeures *d'Algalith* et du *Silk'Or*. Des manœuvres belliqueuses des négociants *Mar'Angois* conduisent tout le sud du continent à une guerre sans merci, à laquelle le Gob'Us ne participe pas.

772 : "inspiré par un commandement de *Rassoulah*", le Calife *Mohamad Al'Mouk Taleb* réuni les guerriers des quatre tribus du désert et lance son peuple à la conquête des terres qui s'étendent à l'ouest du désert. Essentiellement composées de plaines herbeuses fort peu peuplées, ces terres tombent entre les mains des Hommes Bleus sans grandes batailles (le pouvoir Esarnilois est alors très faible). Le Calife fonde en octobre la cité de *Mouk'dad* et proclame la création du Califat de *Mouk'dad*. Il ordonne la construction d'un vaste temple dédié à *Rassoulah*, qui devient très vite le lieu de pèlerinage des fidèles.

776 : Le Calife du *Gob'Us* prête allégeance à *Sastéram Ier*, vainqueur du Théo-Imperator et nouvel Empereur du Nord. Les Hommes Bleus intègrent donc volontairement l'empire du nord, aux côtés des Arn'Armorois, des Esarnilois et de la *Gouvrance*.

*
* *

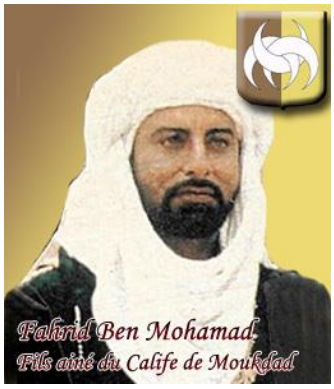
Pouvoir.



L'actuel souverain du Califat est le Calife *Mohamad al Mouk'Taleb* (sur le trône depuis 768 du S.C.)

Le Califat et le désert de Gob'Us sont régis par un système féodal tribal.
Le Calife est à la fois le chef politique et le *Commandeur des Croyants en Rassoulah*. Il dispose de ce fait de l'autorité suprême, incontestable, sur tout le peuple des « hommes bleus ».
A la mort du Calife, tous les Cheiks, les Atabegs et les Begs se réunissent pour former le « Conseil des Dunes », dans l'oasis de *Nar'Gob'Us*. Au sein de ce conseil, tous disposent d'une voix pour désigner le successeur du Calife. Cette désignation est soumise ensuite à l'Assemblée des Grands Ilamas (grands prêtres de Rassoulah) qui avalisent, ou non ce choix.
Il est à noter que les Cheiks disposent d'une voix, mais aussi d'un droit de véto dans cette désignation.

Les titres de noblesse :



- *Calife* (actuellement : *Calife Mohamad al Mouk'Taleb*)
- *Emir* (Emir de Mouk'dad : *Emir Mahuk'Tar*)
- *Atabeg* ou *Atabey* (gouverneur de province). Ils sont nommés par le Calife sur tout le territoire du Califat. Il n'existe pas de province dans le désert.
- *Beg* ou *Bey* (gouverneur de ville)
- *Cheik* (chef des chefs) : il en existe 4 chez les hommes bleus.
- *Quaid* ou *Qadi* (chef de famille, au sens large)
- *Faris* (paladin) : guerrier de la foi en Rassoulah

Il faut aussi noter que les Hommes du désert utilisent souvent le titre de « Prince ». C'est alors pour eux un terme générique qui peut s'appliquer à tout seigneur noble qu'on veut honorer.

La noblesse du Gob'Us est de type « héréditaire ». Le calife actuel est lui-même l'héritier d'une famille en place depuis près d'un millier d'année.

Seuls les Cheiks, ou le Calife lui-même, peuvent anoblir un roturier.

Les titres laïcs et roturier :
- *Grand Vizir* (aspect pratique de la gestion du pays. C'est le 1er ministre du Calife)
- *Vizir* (conseiller, ministre)
- *Muhtasib* (inspecteur des marchés et du commerce)
- *Mufti* (chef de la police)
- *Secrétaire* (conseiller secondaire, homme de confiance)

Enfin, à la base de la société figurent les *fellah* (paysan).

Idées de scénario
Les héros arrivent à Laj, une petite ville du sud du Califat, aux portes du Gob'Us.
Ils savent qu'un trésor ancien est enfouit dans la campagne proche.
Ils connaissent la loi : pour avoir le droit de fouiller le sol, ils doivent obtenir un permi en bonne et du forme.
Ils devront alors persuader les différents Garants mineurs locaux avant d'obtenir une audience auprès du Muhtasib en charge de ces sujets.
Et si le Muhtasib a un doute ? Ils devront sans doute se rendre dans une grande ville, peut-être même à Moukdad, pour y solliciter une audiance auprès d'un Vizir…

Les Garanties (ministères)
Les Garanties gouvernementales sont au nombre de 12. Traditionnellement, le Calife en accorde trois par tribu afin de maintenir la paix civile et de ne pas marquer de préférence.

Il existe les Garanties suivantes :
Etat – Agriculture – Commerce et Artisanat – Fidèles – Mines – Sorcellerie – Ressources aquatiques – Affaires marchandes – Armée – Loi Civile – Province – Impôts

Chaque garantie est dirigée par un *Vizir* ayant sous ses ordres des Garants, Garants mineurs, Clercs, Scribes et Examinateurs. Tous appartiennent généralement à la même tribu que le Vizir responsable de la Garantie.

Les Ordres et Distinctions du Gob'Us



Ordre de Chevalerie : l'*Ordre des Cavaliers de la Dune*, il est composé des meilleurs combattants de toutes les armes. Uniquement dévoué au calife, cet ordre d'élite, formé à la guerre, au chamanisme, à l'acrobatie, est le ciment de la cohésion du Califat.

L'armée se divise ainsi :
Ordre de la Pique : Infanterie lourde
Ordre de la Flèche : Archers montés
Ordre du Sortilège : Sorciers montés
Ordre de la Masse : Réservé aux Ilamas
Ordre de la Rose du Désert : Ordre honorifique formé des meilleurs dans les différents ordres.

Economie.

L'économie du Gob'Us est une économie particulièrement marchande.
En Ilvanir, les Hommes Bleus sont réputés pour être les meilleurs négociants qui soient.
Dans le désert, et sur les route du Califat, de longues caravanes transportent des marchandises en tout genre, reliant entre eux les royaumes de Salisie, d'Arn'Armor et d'Elarstan.
Il est à noter que la création du royaume de Gouvrance, et la pacification progressive des domaines qui bordent l'*Eithel Cof*, entre Gouvrance et Hauts-de-Cof, font une concurrence sévère en terme de route commerciale aux lentes caravanes du désert.



La production essentielle du désert est une épice, le *Fimwol*, qui est extrait d'une fleur de cactus, la *Wolis*, cultivée principalement dans l'oasis de *Nar'Gob'Us*, au cœur du désert.
Vendue dans l'ensemble du continent par les marchands du désert, cette épice est l'une des principales sources de revenue des peuples du désert, et ce depuis plus d'un millier d'années.

Une autre production s'est développée depuis le troisième siècle du Second Calendrier, celle de l'huile noire (le pétrole), que les Hommes Bleus négocient sous forme de goudron, de naphte et d'essence raffinée pour les éclairages et le chauffage.

On trouve encore dans le Reg quelques mines de sel particulièrement rentables, ainsi que des vignes douces dans les collines du Califat.

L'artisanat du Califat produit également savons, chandelles, parfums, encens, muscs, poteries, peaux tannées, cuirs, tapis, teintures….

Loi

Elle est appliquée par les Juges. Ce sont des laïcs (magistrats professionnels dans les villes, ou encore chef ou souverain dans les zones rurales ou pour les nomades).
Pour les délits et les crimes religieux, c'est la « Cour des Erudits » qui statue. C'est un Grand Ilama, ou un Ilama plus modeste qui dirige alors cette cour. Dans les zones rurales ou nomades, c'est le chef local (un Qadi par exemple), un saint homme résident ou encore un Ilama itinérant qui pourra être reconnu comme Erudit de la Foi et pourra juger.

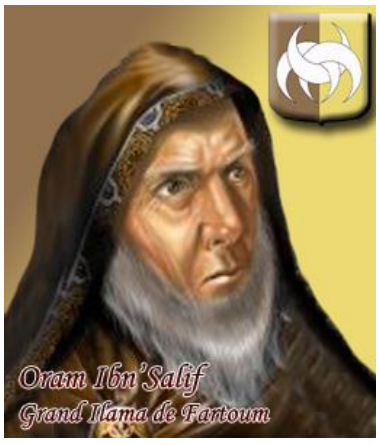
De tradition essentiellement orale, la justice des Hommes Bleus est soumise à une forte subjectivité humaine. Ainsi, jugements et sentences varient grandement selon la nature du crime, les circonstances et la personnalité du juge et du criminel.

Crimes communs
- Dettes (traité avec pitié)
- Attentat à la pudeur, c'est à dire de montrer une trop grande surface de peau (humiliation publique ou expulsion)
- Absorption de Vins ou d'alcools forts est une offense religieuse (humiliation publique) (elle peut être tolérée dans les quartiers étrangers des grandes cités).
- Vols badins, c'est à dire pour protéger sa famille, pour survivre etc (compensation avant le châtiment de flagellation)
- Agression, c'est à dire insultes publiques et coups (selon si elle est justifiée ou pas)
- Fraude fiscale (amendes ou confiscations des biens et flagellation ou confiscations des biens et emprisonnement)
- Vol d'eau (emprisonnement)
- Pratique de la Magie Noire, c'est à dire basée sur la nécromancie et sur le feu (exil ou emprisonnement)
- Capacités de Sorcier Dissimulées (exil ou emprisonnement)
- Vol pour le profit (flagellation ou mutilation ou mise à mort)
- Meurtre (amende ou expulsion ou compensation et mort)
- Empoisonnement d'un puits (mort)
- Trahison (mort)

Particularités
- Les étrangers et les « infidèles » (fidèles d'autres cultes que celui rendu à Rassoulah) doivent payer une *taxe de séjour* de 10 dinars/mois, en plus de leur impôt individuel normal de 5 dinars/mois.
- Par ailleurs tout échange commercial concernant cette population est soumis à une taxe de 10% supplémentaires.
- Les magiciens, qu'on nomme « sorciers », doivent porter des vêtements « distinctifs » annonçant leur profession à tout observateur. Ce sont presque toujours des Robes de couleurs vives.
- L'esclavage est une pratique courante (étrangers, prisonniers de guerre et criminels)

Religion.

La Religion d'Etat est celle de Rassoulah, dont le Calife est le représentant sur Dère et le père de tous les fidèles.
De fait, plus de 98% de la population des Hommes bleus est disciple de Rassoulah et applique les lois et les préceptes de Dieu tels qu'ils furent rapportés par Amadh Taleb « le visionnaire ».
Les Prêtres de Rassoulah sont des *Ilamas.* Ils possèdent une connaissance orale parfaite du Nahmeh.
Les temples de Rassoulah sont des *dranés* (féminin).



Le *Nahmeh*.
C'est le livre qui codifie la Foi en *Rassoulah*. Il fut écrit par *Amadh Taleb* sous la dictée de *Rassoulah* lui-même entre 1216 et 1219 du P.C..
Livre sacré, il est enseigné à tous les enfants du Califat et du désert.
Il s'articule en quatre parties essentielles :

- <u>Rendre gloire à Rashtoulah</u>
Prier et méditer au lever et coucher du soleil
Jeûner 24 h le jour de la pleine lune

- <u>Honorer son prochain vrai croyant</u>
Rituel de l'eau

Rituel de la vérité (ne pas mentir)

- Assurer la sécurité de son prochain
Partager avec les pauvres
Répondre aux injonctions d'un chef de partir en guerre contre l'infidèle

- Honorer la sagesse et érudition
Rituel du jugement (baser son jugement sur ses connaissances des faits et non sur des traditions ou des superstitions)
Connaître le Nahmeh et pouvoir en citer les nombreux extraits essentiels

Pour bien respecter le Nimeh, le fidèle doit accomplir deux pèlerinage dans sa vie.
Il doit voir de ses yeux le Commandeur des Croyants et il doit se rendre dans l'oasis de *Nar'Gobus* pour y toucher de sa main droite la *Pierre Dressée*.

Citations du Nahmeh
Les ennemis de nos ennemis ne sont pas forcément nos amis (verset 18)
Il nous faut être des chandelles brûlantes pour que les autres soient éclairés (verset 54)
Si l'amitié est un diamant, les ennuis sont une mine de diamants (verset 111)
Si cela peut frapper le puissant Effrit, nos propres malheurs sont bien légers (verset 113)
Ne te lamente pas de la condition de l'homme. Regarde le chien ou l'âne (verset 303)
La richesse ne pèse rien devant Celui qui met un terme aux délices terrestres (verset 2601)

Sites Notables.



- La *Pierre Dressée* de *Nar'Gob'Us*. Au cœur du désert, au centre de l'oasis de *Nar'Gob'Us* se dresse une pierre de grès sombre, semblable à un menhir mais presque parfaitement lisse. C'est à l'ombre de cette pierre, dit-on, que le prophète *Amadh Taleb* eu pour la première fois la vision de *Rassoulah*. Les Croyants se pressent autour de cette pierre entre les mois de décembre et février pour la toucher de leur main droite.
- la *Grande Drané de Fartoum*. Temple colossale consacré à Rassoulah, la grande drané de Fartoum est faite de marbre rose venu du Silk'Or lointain. On dit que dans ses jardins la paix règne toujours et que l'homme dont l'esprit est troublé retrouvera toujours la paix intérieure s'il adresse ses prières au seul vrai dieu.
- la *Halle aux caravanes de Oudarzékoum*. Immense halle ronde, couverte, dont l'ombre est providentielle à ceux qui viennent de parcourrir des jours dans la fournaise du désert. Elle est décorée, dans sa coupole de scènes issues de la vie du *Cheik Omar Ibn'Tarik*, l'un des grands héros de la tribu des *Rass'Jibh.*

Divers.

Expressions.
« La paix soit avec toi » : formule de politesse à laquelle il convient de répondre « *Et avec toi la paix ».*
« Comment vas-tu ? » " : formule de politesse à laquelle il convient de répondre « *Bien, grâce en soit rendue à Rassoulah ».*

Spécialités culinaires.
Le plat principal est le « souc-souc ».
Sorte de pot-au-feu de légume servi avec de la farine de blé réduite en semoule.

Monnaie
Comme dans le reste de l'Ilvanir, on utilise dans le désert de Gob'Us les pièces d'or, d'argent… Mais on leur donne un nom particulier (comme pour l'Empire du Nord on parle de Couronnes, d'Ecus…)

Dirane = 1 pièce d'or
Diham = 1 pièce d'argent
Fifal = 1 pièce de bronze
Quëzza = 1 pièce de cuivre

N.B. : les pièces de Platine et de Mithril sont interdites. Ces métaux ne peuvent être fondus que sous forme de lingots… Il existe des bureaux de change.

Coûtumes
Tolérer les Etrangers (variable).
Interdiction de creuser un puits sans en demander la permission à un Qadi.
Le respect de la richesse est proportionnel au respect que manifeste le riche pour le mendiant, qui est sacré pour Rassoulah.
Respect de la dévotion : plus un croyant est dévot, plus il est respecté. On dira de lui qu'il est un « vrai croyant ». Aussi cruel, paresseux ou déplaisant soit-il, il sera considéré comme un homme bon.
Défiance vis-à-vis de la croyance des étrangers : les incroyants sont stupides et dépourvus d'honneur jusqu'à ce qu'ils démontrent le contraire.
On respecte le courage comme l'une des vertus les plus importantes.
Chaque Homme Bleu a une obligation essentielle envers sa famille. Il lui doit protection et doit veiller à sa réputation et à son honneur.
On porte une arme dès l'âge d'apprentissage du Nimeh (8 ans).

L'hospitalité est un devoir sacré du Croyant. Plusieurs passages du Nimeh évoquent les règles essentielles à observer entre hôtes :

Tu partageras ton eau dans le « Rituel de l'eau », et si tes moyens te le permettent tu offriras du café ou du thé (verset 189).
Tu feras quatre compliments sur le café ou le thé et tu en boiras trois tasses (verset 602).
Avec les doigts de ta seule main droite tu mangeras (verset 617).
Avant chaque repas, et immédiatement après, tu te laveras la main droite avec soin (verset 618)
Tu porteras un habit traditionnel pour prier Rassoulah et honorer tes hôtes (verset 988)
Dans ta demeure et dans celle de ton hôte, tu ne te découvriras pas avec excès (verset 1.200)

Voyage dans le désert
On voyage mal dans le désert. C'est une évidence. Voici quelques éléments d'appréciation particuliers.
Sur piste ou route, avec la possibilité de boire 1 litre d'eau toutes les deux heures environ, pour le cavalier et la monture :

avec des chevaux et peu chargé :	50 km/jour
avec des chevaux et chargé :	25 km/jour
à pied :	18 km/jour

On parcoure la même distance avec un dromadaire ou un chameau mais le besoin d'eau pour la monture n'est que d'une dizaine de litre tous les deux ou trois jours.

NB : en dehors des pistes, les distances sont réduites de moitié pour les chevaux et à pied.
Elles sont réduites d'un quart seulement pour les dromadaires et chameaux.

Epuisement dû à la chaleur et au manque d'eau
Par deux heures sans eau, ou en portant une protection métallique : -1 en Const (-2 si les deux) cumulatif.
S'en suit une épreuve de Constitution : en cas d'échec perte de connaissance durant 1d4 tours !
Lorsque la Constitution tombe à « 0 » alors la mort survient dans les 1d4 heure(s)

NB : lorsque la perte de Constitution atteint au moins un tiers de la valeur de base, il faut réussir une épreuve pour chaque entreprise particulièrement éprouvante (combat, lancement de sortilège, exercice de capacités de voleur…). En cas d'échec des malus sont appliqués ou des pourcentages d'échec de sortilège !

Tempête de Sable
Durant une tempête de sable, la portée de la vision est réduite à moins d'un mètre.
Pris sans protection dans une telle tourmente, un individu doit réussir chaque tour de jeu (5 minutes) un jet de sauvegarde sur la Paralysie/Poison/Mort magique. En cas d'échec il subit 1D4 points de blessures !
De telles tempêtes durent généralement 2d10 tours.

Le temps et les saisons
On ne connaît dans le désert que deux saisons : l'été, de mars à novembre, et l'hiver, de décembre à février.

Température moyenne l'été	38°C (moyenne diurne, moyenne nocturne de 17°C)
Température moyenne l'hiver	22°C (moyenne diurne, moyenne nocture de 4°C)

Température minimale observée	-12°C
Température maximale observée	48°C
Précipitation annuelles	35 cm^3



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Gouvrance

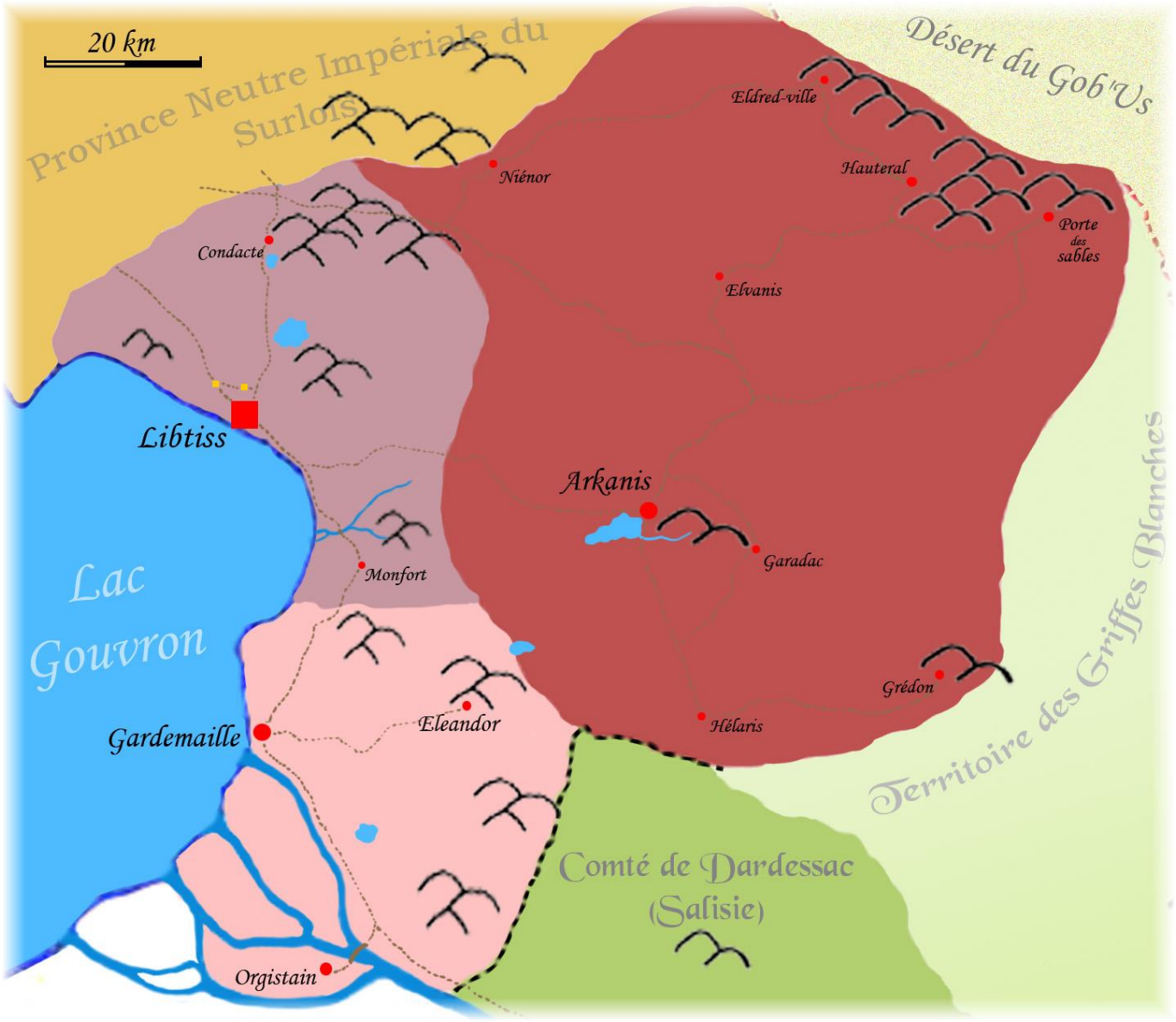


Royaume de… -

Le royaume de Gouvrance est un royaume jeune. Il fut fondé en 776 du Second Calendrier, par la séparation des provinces les plus septentrionales du royaume de *Salisie* (lui-même alors tout récemment séparé de l'Ang'Mar).

Géographie générale.

La *Gouvrance* est constitué de trois provinces. Deux provinces originelles, le *Libtiss* et la *Maillegardie*, auxquelles s'est ajouté rapidement l'*Arkanie* (région Nord-Est conquise par les *Arkans*, un peuple venue d'*Arn'Armor*, sur les barbares *Griffes Blanches*).
La *Gouvrance* est bordée à l'Ouest par le *Lac Gouvron* et le fleuve *Eithel Cof*. Au Nord, c'est la province neutre impériale du *Surlois* et le désert de *Gob'Us*. A l'orient le territoire des barbares *Griffes Blanches*. Au Sud enfin, c'est la *Salisie* et le Comté de *Dardessac*.



Relief.
L'altitude moyenne de la *Gouvrance* est faible. Le point le plus élevé se situe dans le nord de la province de Libtiss, c'est le *Mont Luminis* qui culmine à près de 1.908 mètres.
Pour le reste, l'altitude moyenne du pays est faible.

Végétation.
On trouve dans le pays essentiellement des feuillus.
La végétation jouie globalement d'un sol riche et passablement humide près du Lac Gouvron et d'un climat de type « tempéré chaud » très favorable à l'agriculture. Les rendements agricoles y sont parmi les meilleurs du continent.

Population.

Nombre d'habitants : 119.000 habitants
Capitale : *Libtiss*, 28.000 habitants (Roi Vivien I[er])

Type de population : Les gouvrançais sont issus d'une population originaire pour 40% de la Salisie, pour 40% de la communauté des Arkans d'Arn'Amor et pour 20% d'Elarstan.
Pour la partie salisienne : taille moyenne (~ 1,72 m pour les hommes et ~ 1,64 pour les femmes), plutôt clairs de peau, cheveux souvent châtains ou blonds.
Pour la partie *Arkane* : taille supérieure (~1,75 m pour les hommes et ~1,70 m pour les femmes), peau plus mate, cheveux un peu châtains, bruns.
Pour la partie stimarloise : taille moyenne supérieure (~1,74 m pour les hommes et ~1,67 m pour les femmes), peau moyennement claire, cheveux un peu plus foncés.

NB : l'accent marangois (germanique) est fort mal vu en Gouvrance, et tous ceux qui en ont hérité de leurs aïeux essayent, plus ou moins efficacement, de s'en défaire.

*
* *

Un peu d'histoire.
L'histoire de la *Gouvrance* commence au VIII[ème]siècle du Second Calendrier Ilvanirien. Elle est marquante pour l'ensemble de la fin de siècle pour tout le continent, puisque la région verra l'installation de *Zayel*, le demi-dieu fils de Los, de *Vivien Clairevoye*, qui deviendra Roi à *Libtiss*, et de *Donetahar Filvir* l'Archi-Mage héritier de *Damervin* et du *Grand Pouvoir*.



775 : un jeune ménestrel du nom de *Vivien Clairvoye* est adoubé par le Roi *Karl le Fort*, pour sa conduite valeureuse devant les murs de sa capitale *Salisburg* face au *Nazgül Borlin*. Il devient Vicomte de la cité de *Libtiss* (actuelle capitale de la *Gouvrance*). Le 11 mars de la même année, le Vicomte *Vivien* découvre la coupe sacrée de Los, qu'il confiera ensuite à son ami *Zayel*.
Le 12 mars, Vivien de Libtiss épouse la fille du Marquis de Rovanion, demoiselle Martiana.
Le 15 mars, un guerrier nommé *Syriel*, ami du Prince *Zayel le blanc*, libère les légions de *Los* (des archanges et des anges par centaines) en se rendant dans une grotte sacrée dans les *Collines de Glace*. Il lutte ainsi contre les forces *d'Asmodée* qui se répandent à cette époque.
Le 28 mai, date de la découverte du continent *Eriasien* par le Vicomte *Vivien*, et pour la bannière du Roi *Karl de Salisie*. Il est accompagné de quelques amis, puissants en *Ilvanir*, dont le Prince *Zayel* et le Roi *Gilénar I[er]*.

776 : le 15 janvier, *Thomas Evrard Sigilius*, grand maître des templiers de *Los*, lance la guerre sainte à partir de son Krak de *Saint-Havre-sur-Eithel*. La parole du très haut Los, doit être entendue de tous, et pour sa plus grande gloire céleste, un empire temporel doit être bâti par les Templiers. En quelques mois, les templiers de *Los*, encadrant des légions entières de guerriers barbares, et alliés aux armées du *Royaume des Glaces* de *Aarkinn XIX*, vont écraser *l'Arn'Armor*, *l'Esarnil*, le Califat de *Moukdad* et une grande partie de *l'Elarstan*. Le Nord conquis, leurs armes se tournent ensuite vers la *Chaîne du Gouvre* devenue le refuge des peuples rebelles à l'autorité de celui qui est devenu le *Théo-Impérator*. L'opposition des Elfes et des seigneurs humains s'organisent réellement le 7 juillet dans la capital elfique *Réhisadis*, et prend le nom de « *Conseil Blanc* ». Ce conseil comprend *Réhélial III* souverain des *elfes*, *Renan le Bel* roi d'*Arn'Armor*, *Otto Faucus* roi d'*Esarnil*, *Gilénar Durias* d'*Elarstan*, *Karl le Fort de Salisie*, *Goltave IV de Dimar*, *Chris de Valnor*, *Morgan'Ael* magicienne et maîtresse du *Pentaculum*, la *Tavi Sanath* (celle-qui-parle-avec-les-Dieux, chez les elfes) *Nahélis* et *Guillaume de Talmont* templier et chef de l'opposition interne à *Sigilius*.

Le 24 septembre, le Prince *Zayel,* demi-dieu fils de *Los*, épouse *Navina*, une magicienne. Il disparaît, ainsi que le magicien *Donetahar Filvir* et quelques autres le 25 septembre. Prisonniers de l'île d'un seigneur elfe chasseur et magicien, personne ne les reverra en *Ilvanir* avant le 11 mai 778 !

Septembre. L'Empire sacré voulu par Thomas Evrard Sigilius, et qui s'étend alors jusqu'au cœur de l'Ang'Mar, n'aura vécu que quelques mois. En ce début d'automne, un Archi-Mage et Archi-Druide du nom de *Sasteram* propose au *Conseil Blanc* de lui venir en aide en frappant avec ses hommes au cœur même du *Théo-Empire,* dans la Cité de *Saint-Havre-sur-Eithel*. Sa seule condition, être reconnu « Empereur du Nord » après la chute d'*Evrard I[er]*. Les membres du Conseil hésiteront quelques jours, mais leurs armées, en mauvaises postures dans la plupart des régions de conflits, les pousseront à accepter la proposition du *Cabaliste*. *Sasteram*, encore inconnu quelques semaines auparavant, est couronné *Empereur du Nord* le 28 octobre à *Esarnil* dont il fait (sur proposition des rois *Réhélial* et *Renan*) sa capitale. L'empereur domine désormais l'*Esarnil* et les fiefs jusqu'à *Saint-Havre*. L'*Arn'Armor* prête allégeance, avec le califat de *Gob'us* et la *Gouvrance*. Un Traité d'amitié et de reconnaissance mutuelle est conclu avec l'*Elarstan* et la *Salisie*.

778 : retour en *Ilvanir* du Prince *Zayel le Blanc*, et de l'archi-mage *Donetahar Filvir* archiduc de *Gardemaille* (royaume de *Gouvrance*). Les deux hommes sont ramenés par un grand miracle du Tout-puissant Los.

781 : une grande partie des plus puissants Cabalistes *d'Ilvanir*, parmi lesquels le Grand Druide *Radorgast*, ou encore les sorciers *Damervin* ou *Donetahar Filvir*, se rendent au combat sur le plan astral. Ils vont prêter main forte au Titan *Iam* afin d'empêcher que les *Illithids* ne s'emparent du « plan astral transitoire » (plan d'existence « tampon », qui permet le passage d'un univers parallèle à un autre), et ne puissent être en mesure de se rendre sans difficulté dans tous les univers pour y porter la guerre.

784 : le 20 juin, l'Empereur du Nord se rend avec ses plus puissants compagnons dans le royaume de *Gouvrance*, à quelques lieues du domaine du *Prince Zayel*. Il pénètre dans une forêt au nord est de la cité de *Libtiss* et en personne, *Sastéram* combat les démons et diables, sbires du *Dieu Sans Nom* qui ont élu domicile là depuis plusieurs années.

*
* *

Pouvoir.



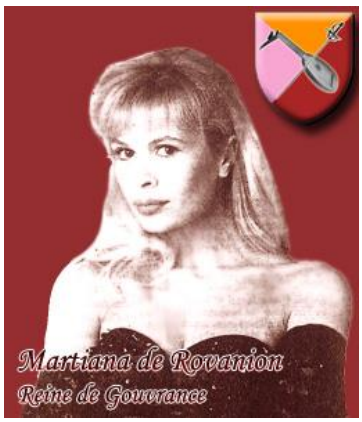
L'actuel souverain du Royaume de *Gouvrance* en est également le *Père Fondateur*. C'est le Roi ménestrel *Vivien Clairevoye* (sur le trône depuis 776 du SC).

La *Gouvrance* est une « monarchie partagée ».
Le Roi dispose seul du pouvoir exécutif et contrôle le pouvoir judiciaire en nommant lui-même les juges.

Il partage le législatif en siégeant au sein du « Noble Conseil du Royaume », auquel siègent également l'Archi-Duc de *Gardemaille*, le Duc d'*Arkanis* et le plus haut représentant du culte de *Zayel* en *Gouvrance*. Toutes les lois du royaume sont choisies à l'unanimité de ce conseil.

Economie.

En dehors de l'activité agricole, favorisée par le climat de la région et la présence abondante d'eau (la baronnie d'*Orgistain* produit une bonne quantité de riz), la *Gouvrance* possède une production économique modeste.



Quelques mines, de fer, de cuivre et de charbon, principalement autour de *Condacte*, dans le nord du fief de *Libtiss*, permettent au royaume d'être tout juste indépendant sur ces points.

Une mine de sel rouge, sur le domaine d'*Eléandor*, assure quant à elle de confortables revenus à l'Archi-Duc de *Gardemaille*.

Dans les plaines du nord est, particulièrement entre les bourgs d'*Elvanis*, *Niénor* et *Garadac*, les arkans élèvent des chevaux.

Religion.

Le peuple de *Gouvrance* est majoritairement fidèle du panthéon de *Praïos* (60%, dont 25% de zayelistes). Mais on trouve aussi une forte minorité de druidistes (20%). On compte également près de 17% de fidèles du panthéon de *Dagoth* dans le pays.

Situation Géo-politique.

La *Gouvrance* est née de la volonté d'indépendance de ce qui était jusque là des zones soumises à l'influence de la *Salisie*. Conduite par *Vivien Clairevoye* et *Donetahar Filvir*, alors fidèles partisans du Roi *Karl le Fort* (premier Roi de *Salisie*), qui leur devait son propre royaume, l'indépendance s'est faites sans affrontement.
Il n'en demeure pas moins une forme nette de ressentie des Salisiens à l'égard des Gouvrançais, qu'ils regardent comme des « traîtres ». L'inimitié est particulièrement forte entre le Comté de *Dardessac* et la *Gouvrance*.



Les relations sont excellentes entre la Gouvrance et le Califat de Moukdad.

Les clans barbares des Griffes Blanches sont extrêmement méfiants vis-à-vis de la Gouvrance dont ils supposent qu'elle pourrait avoir des vues sur leurs terres.

Sites Notables.

La Gouvrance est un pays jeune et ne possède que très peu de sites « notables ».
On compte pourtant parmi eux :

- *le Palais de Zayel*. Le temple-palais du *Prince Blanc* est un vaste bâtiment, couvert de marbre bleu d'*Athéronie* (*Silk'Or*), et portant en haut de quatre colonnes obliques une grande sphère d'or, creuse, qui furent les appartements de *Zayel*.
C'est un haut lieu de pèlerinage pour tous les fidèles de Zayel. On trouve alentour du palais plusieurs demeures, occupées par des serviteurs du culte, religieux et laïcs, ainsi que deux grandes auberges, capables d'accueillir jusqu'à 60 fidèles chacune. L'une des petites demeures, presque la plus modeste d'entre-elles, est celle de Sainte Navina, qui fut l'épouse de Zayel au

temps de son incarnation dèrestre. Devenue « Sainte » le 15 septembre 790 du SC, une petite chapelle lui est consacrée à l'intérieur même du temple-palais de Zayel. Elle y reçoit chaque jour, de 9h00 à 11h00, les fidèles qui souhaitent recevoir des conseils, sa bénédiction, …



- *le monastère de Los*. Vaste édifice religieux, il est administré par les disciples inspirés du Moine Saint-Benoït, fidèle compagnon de Zayel. Tous sont des moines d'ordre zayeliste.
Aujourd'hui le monastère compte plus de 90 moines et abrite le corps du Saint homme.

Divers.

Expressions.
"*Salut matin*" : formule de politesse, utilisée à toute heure du jour et de la nuit, et à laquelle il convient de répondre "*soleil toujours*".

Spécialités culinaires.
Les Arkans cuisinent un plat à base de viande de cheval, accommodé de vin rouge, et servi accompagné de fèves, le « *Chavaliak* ». Cette recette est passée dans les mœurs de toute la Gouvrance et s'est diffusée dans les familles. Aujourd'hui, on cuisine ainsi également la viande de bœuf, de mouton et de poule ;

A Libtiss, on cuisine souvent l'*Impérial de poulet à la Hobbit*. Blancs de poulets, cuits dans une sauce à la bière où se mêlent oignons, poivrons, tomates, le tout relevé de fimwol, l'épice phare du Gob'Us.
On déguste avec de petites pommes de terres, finement tranchées, et sautées.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Marance

Royaume de… -



La Marance est un petit Etat constitué vers le VII[ème] siècle du Premier Calendrier.
Aujourd'hui plutôt prospère, le royaume est composé de deux parties très distinctes : le « cœur historique », dans le Sud, et la province de *Solital*, ancien fief mar'angois, conquis par la *Marance* en 774 du Second Calendrier.
Cette différence n'est pas sans poser quelques difficultés fréquentes de gouvernement dans le royaume.

Géographie générale.

La *Marance* est située dans la moitié Sud du Continent Ilvanirien. Elle jouit d'un climat océanique doux aux précipitations nombreuses.
De petite taille, le royaume ne mesure guère plus de 350 km du Nord au Sud, et à peine plus de 260 d'Ouest en Est.



Relief.

Territoire essentiellement constitué de plaines alluviales, l'altitude moyenne de la Marance est faible. Le point culminant est de 1.363 mètres, dans les *Monts de Shirnh*, à la frontière avec l'*Ang'Mar*.

Végétation.

Les forêts de Marance sont vastes et verdoyantes. Ce sont des forêts de feuillus à 97%. On trouve particulièrement une magnifique forêt de cèdres au Sud de la ville de Tulys.

Population.

Nombre d'habitants : 233.000 habitants
Capitale : *Dimar*, 26.000 habitants (gouvernée par le Roi lui-même)

Et *Solital* : 91.000 habitants !

Type de population :
Les Marançais sont pour l'essentiel proches du type mar'angois, avec cependant une stature un peu plus haute (~ 1,75 m pour les hommes et ~ 1,63 pour les femmes). Leur pigmentation est plutôt claire et leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou blonds.

*

Un peu d'histoire.

Premier Calendrier

633 : un millier de mar'angois fondent la ville libre de Dimar.

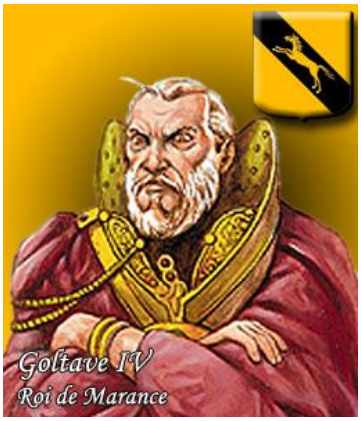
945 : Folkam, seigneur de la cité libre de Dimar prend le titre de Roi de Dimar.

Second Calendrier

774 : la Cité de Solital est conquise sur le royaume d'Ang'Mar alors en proie à des troubles internes importants consécutifs à la guerre de cessession d'avec la Salisie.

Pouvoir.

L'actuel souverain du Royaume de *Dimar* est le Roi **Goltave IV** (sur le trône depuis du S.C.)



Le Haut Conseil de Marance.

C'est en accord avec ce conseil que le Roi gouverne depuis 777 du Second Calendrier.

Il est composé ainsi :
- le Roi de Marance
- la Comtesse de Solital
- un évêque de Praïos
- un évêque de Dagoth
- un évêque de Travia
- le maître de la Guilde des Eleveurs

Spécificité.

Laurence, Comtesse de Solital.
Le Comté jouit d'une grande indépendance sur le plan économique.

Particularités géo-politiques.

- *Situation du comté de Solital*. Ancienne province mar'angoise, rattachée à la Marance en 774 du SC, par la volonté de *Laurence de Solital*, la Solitance est observée de façon attentive par le conseil du Roi. Régulièrement, des espions de Dimar parcourent les campagnes de la région pour en rapporter des impressions, le moral de la population, sa fidélité à la couronne…

- *Menace proche la Samorénie*. La région est en proie à une situation cauchemardesque depuis l'installation dans la région du Démon Pazer ! Une ombre terrifiante s'est posée sur la zone et aucune information n'en filtre plus.

- *Menace proche la poche gobelinoïdes de « Hobkor »*. Située dans la vaste forêt proche de l'océan, cette région est le domaine d'un grand nombre de gobelins et hobgobelins (plus de 25.000 individus !).
Depuis de nombreuses années, la couronne de Marance pense que l'Ang'Mar entretient des relations secrêtes avec Hokbor, et pourrait bien avoir conclu des accords militaires avec plusieurs clans Hobgobelins…

Economie.

Dimar possède une économie très hétérogène.
La Cité de *Dimar* a construit l'essentiel de ses activités autour de l'élevage et du commerce des chevaux, dont les Méaras, de réputation continentale, sont le fleuron. La Guilde des Eleveurs de Marance est l'une des institutions les plus puissantes du royaume. Son grand maître dispose d'un siège au Haut Conseil de Marance.
Solital, ancienne cité d'Ang'Mar (90.000 habitants) possède une industrie dont la richesse première est l'exploitation et la transformation du coton.
Novobourg est une province agricole tournée vers l'exploitation des légumineux et des fruits.
Tulys est tournée vers l'élevage caprin (fromage et viande) ainsi que vers le commerce maritime. On y exploite également le bois de cèdre pour les mats de marine.
Lankam est la province la plus pauvre de toutes, dotée d'une agriculture vivrière qui ne fourni pas 60% des besoins de sa population… Les disettes y sont nombreuses.

Religion.

Le Royaume est là encore très hétérogène.

Alors que l'ensemble du royaume est très majoritairement adepte du panthéon de Praïos (à près de 80%), le comté de Solital abrite quant à lui une population globalement fidèle du panthéon de Dagoth (à plus de 70%).
Afin d'éviter les difficultés religieuses entre les différentes provinces du royaume, le Roi Goltave IV a inscrit la liberté de culte dans la constitution du royaume en 783.

Sites Notables.

La Marance possède quelques sites importants tels que :

- la *Grande Ecole Equestre de Dimar*. C'est un bâtiment magnifique, couvert de marbre bleu du Silk'Or, qui accueille la plus grande école d'équitation d'Ilvanir. C'est là que sont formés les meilleurs cavaliers qui se livreront ensuite, pour le bonheur des amateurs, aux courses équestres partout dans le monde…

- L'*Observatoire du Mont Tyol*. Construit en 608 du SC par un riche mécène de Dimar, l'Observatoire est situé sur le sommet du Mont Tyol (822 m d'altitude), à 17 km au Sud-Est de la capitale, non loin des rives du fleuve. C'est l'un des observatoires astronomiques les plus importants d'Ilvanir.



Divers.

Expressions.
"*Vent dans tes cheveux*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Solide monture sous tes cuisses*".

Spécialités culinaires.
On cuisine à Dimar, et dans toute la région, un dessert très doux, le « Crémol ». C'est un riz au lait de jument, aromatisé au Fimwol (épice de cactus du Gob'Us).



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

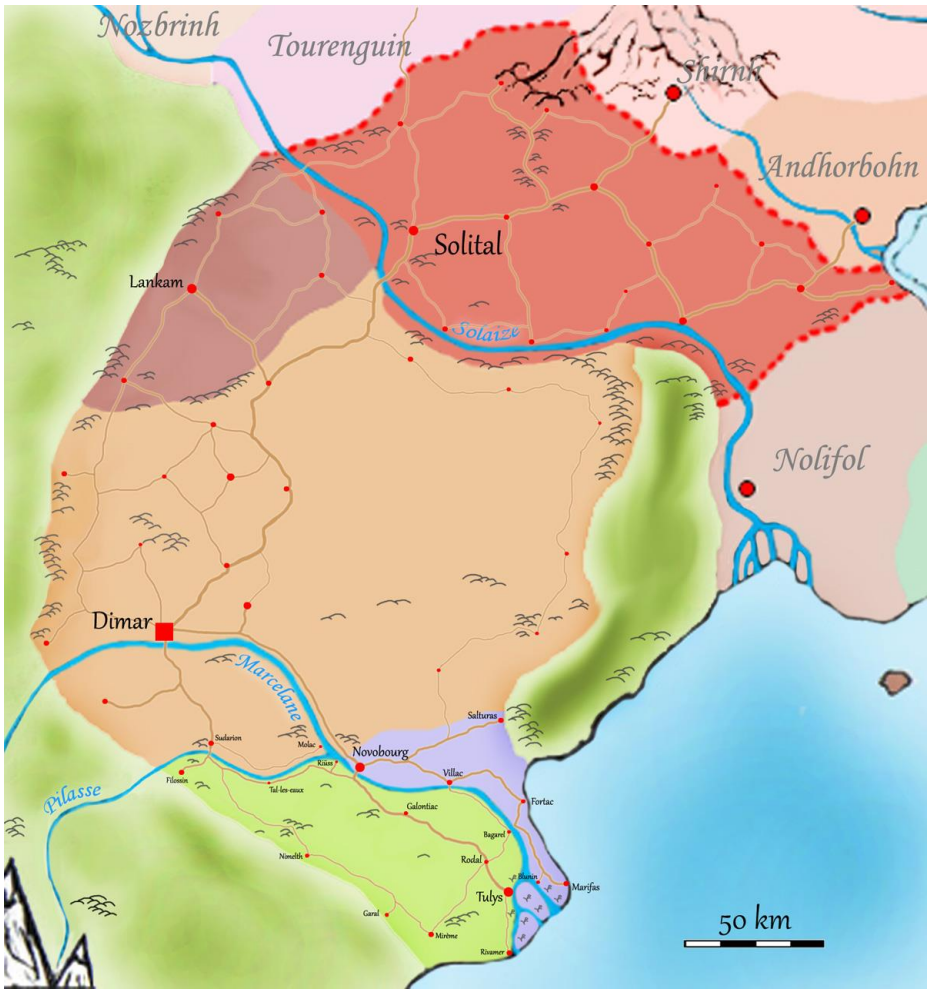
Marances - Régions

Le Royaume de Marance compte cinq provinces.

Habitants : 233.000

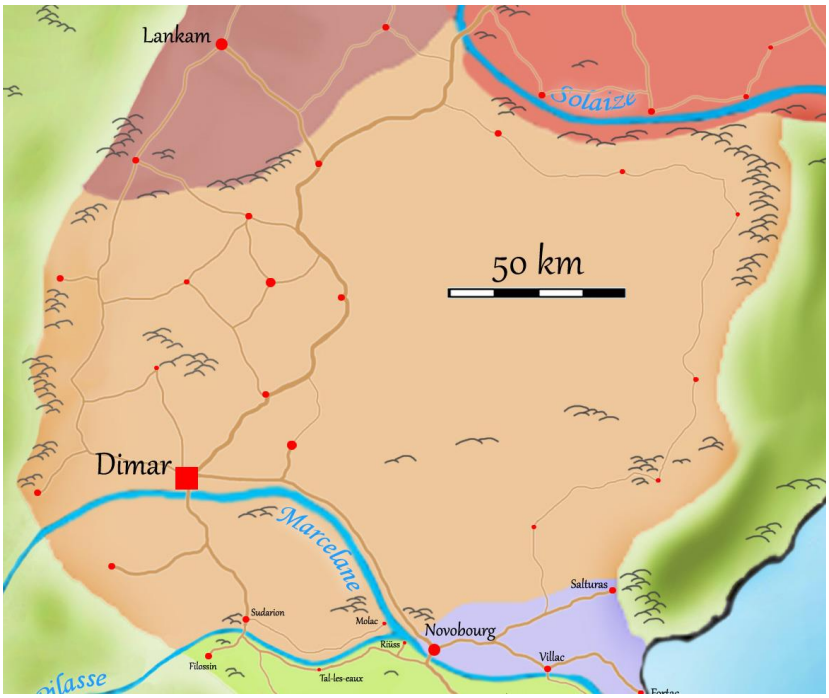
Le Fief du Roi est la plus étendue des provinces, mais pas la plus peuplée (c'est Solital).

Fief du Roi : 54.000 habitants
Comté de Solital : 142.000
Comté de Tulys : 16.000
Comté de Novobourg : 12.000
Comté de Lankam : 10.000



*

Marance – « *Fief du Roi* »



Le Fief du Roi correspond à la partie historique du royaume de Dimar, son cœur et son centre.
Il est composé d'une région assez peuplée, à l'ouest, et d'une autre, fort peu occupée à l'est, composé de très vastes prairies dans lesquelles les gens de Dimar élèvent leurs troupeaux de chevaux.

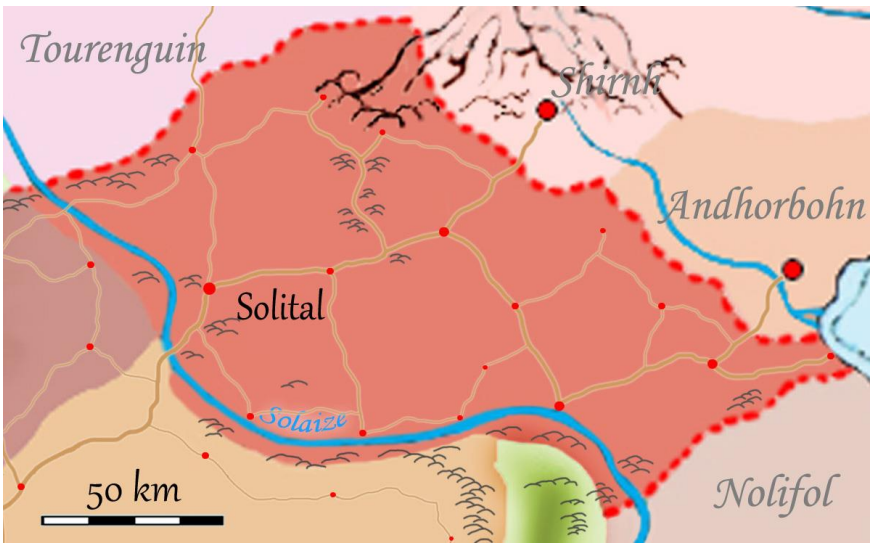
Nb d'habitants : 54.000
Dimar ville : 26.000 hab.

Seigneur : *Goltave IV*
Chambellan : , Chevalier de
Connétable : *(Guerrier Niv.18) Sélégar de Sudarion, oncle du baron de Sudarion*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est installé à *Dimar*.

Le Fief du Roi est composé de fiefs. Le Fief du Roi autour de Dimar et sept Baronnies associées :
Baronnie de *dqdqdqf* (.000 hab) – Baronnie de

Marance – « *Solital* »



Le Comté de Solital présente la particularité de représenter à lui seul plus de 50% de la population totale du royaume.
Conquis sur l'Ang'Mar en 776 du SC, après la lutte contre le Théo-Impérator, le fief est toujours aux mains de la Comtesse Laurence de Solital.

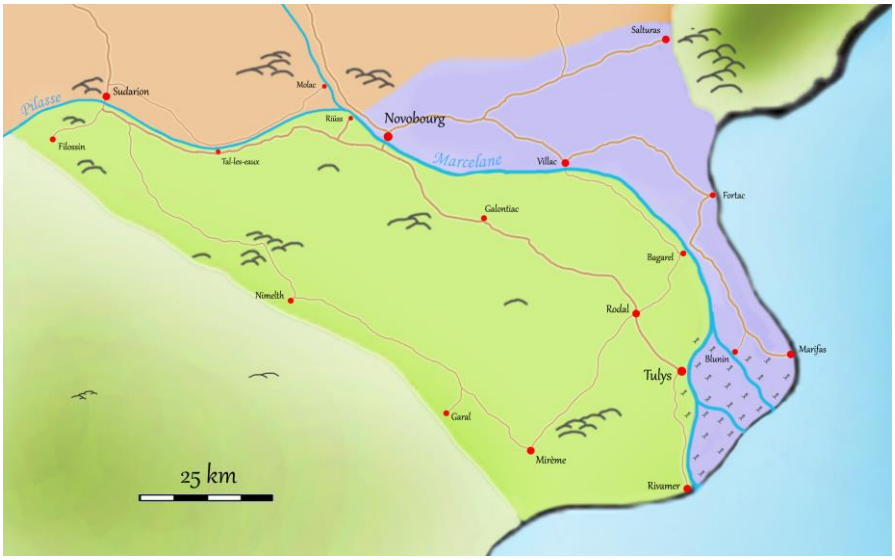
Nb d'habitants : 142.000
Solital ville : 91.000 hab.

Seigneur : *Laurence de Solital*
Chambellan : , Chevalier de
Connétable : *(Guerrier Niv.)*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est installé à *Solital*. Il est établi en la Cathédrale Saint-Charlois de Dagoth.

Le Comté de Solital est composé de 4 fiefs. Le Fief du Comte autour de Solital et trois Baronnies associées :
Baronnie de *dqdqdqf* (.000 hab) – Baronnie de

Marance – « *Tulys* »



Les terres du Comté de Tulys forment une partie de la pointe sud du royaume.

Nb d'habitants : 16.000
Tulys ville : 6.200 hab.

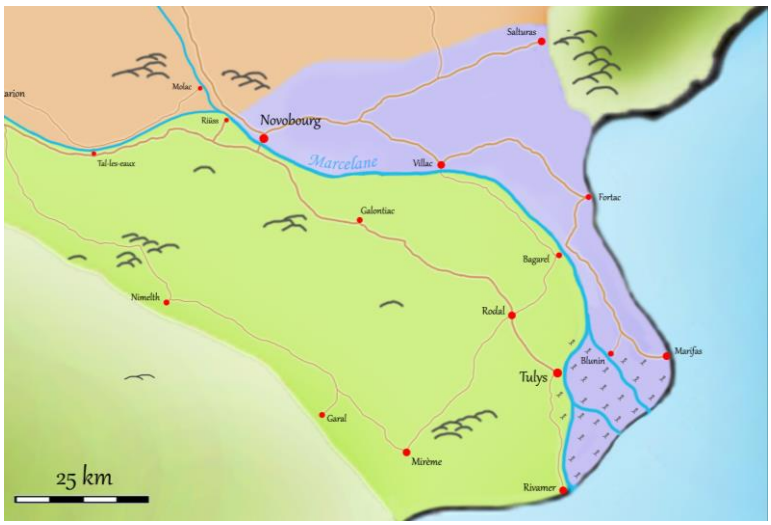
Seigneur : *Aldéran III (71 ans en 795)*
Chambellan : Sir *Thimoté Béril,* Chevalier de *Bagarel*
Connétable : *(Guerrier Niv.14) Sitrion de Nimelth, frère du Chevalier de Nimelth*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est installé à *Tulys*.

Le Comté de Tulys est composé de six fiefs. Le Fief du Comtei autour de Tulys et cinq Baronnies associées :
Baronnie de *Mirème* (.000 hab) – Baronnie de Rodal (.000 hab) – Baronnie de Galontiac (.000 hab) – Baronnie de Filossin (.000 hab) – Baronnie de Nimelth (.000 hab)

A noter : la grande forêt de cèdres au sud-ouest de Tulys.

Marance – « *Novobourg* »



Le Comté de Novobourg forme une bande de terre alongée du nord au sud et située entre le fleuve Marcelane et la mer.

Nb d'habitants : 12.000
Novobourg ville : 5.000 hab.

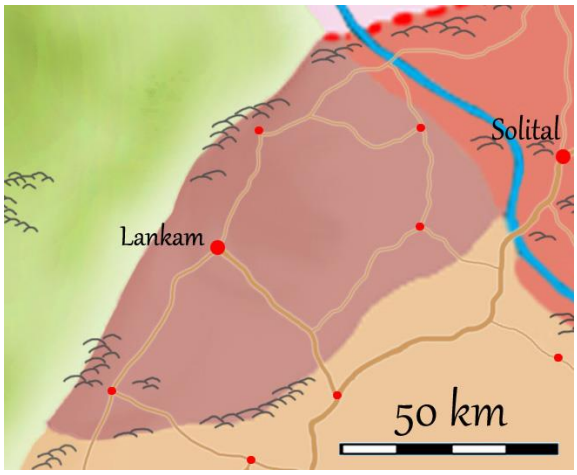
Seigneur : *Jacques-Antoine Marilon*
Chambellan : *Sylvain de Riüss ,* frère du Chevalier de *Riüss*
Connétable : *(Guerrier Niv.16) Malarin Birion, Chevalier de Salturas*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est installé à *Novobourg*.

Le Comté de Novobourg est composé de quatre fiefs. Le Fief du Comte autour de Novobourg et trois Baronnies associées : Baronnie de *Salturas* (.000 hab) – Baronnie de *Villac* (.000 hab) – Baronnie de *Marifas* (.000 hab)

A noter :

Marance – « *Lankam* »



Le Comté de Lankam est situé au Nord-Ouest du Royaume de la Marance.
C'est une province pauvre qui connait de nombreuses périodes de disette.

Nb d'habitants : 10.000
Lankam ville : 4.500 hab.

Seigneur : *Norbert IX Duvalon*
Chambellan : , Chevalier de
Connétable : *(Guerrier Niv.13) Valadem Viriel (1/2 elfe)*

Autorités religieuses : Le centre religieux de la province est installé à *Lankam*.

Le Comté de Lankam est composé de trois fiefs. Le Fief du Comte autour de Lankam et deux Baronnies associées :
Baronnie de *dqdqdqf* (.000 hab) – Baronnie de *dqdqdqf* (.000 hab)

Percolan

Grand Duché du… -



La toute première fois que les humains mirent le pied sur la terre *d'Ilvanir*, ils le firent dans la péninsule du *Percolan*…
Plus de deux mille cinq cents années plus tard, un petit Etat indépendant et prospère s'étend au même endroit. Et toute la nobelesse *d'Ilvanir*, toutes les grandes fortunes du continent viennent un jour ou l'autre séjourner au Percolan. Non pour son histoire, mais pour sa douceur de vivre, ses théâtres, et particulièrement ses maisons de jeux, qui attirent là tous ceux qui souhaitent passer un moment de repos, honéreux mais tellement agréable… Le Percolan est également un phare culturel, aussi important que Laelith, Pal'Or ou Colombus.



Il est a noter que le *Percolan* n'a été soumis que durant deux très courtes périodes de l'histoire :
- de 583 à 590 du PC la ville devient protectorat algalithois.
- de 892 à 893 du PC la ville est conquise par *l'Ang'Mar*, avant d'être finalement libérée par *l'Algalith*.

A noter encore qu'en 984 du PC, le *Percolan* aide *l'Algalith* à secouer le joug du *Silk'Or* et de *l'Ang'mar*.

Géographie générale.

Etat du Sud-Est de l'Ilvanir, baigné par un climat océanique doux, le Percolan est une Nation fort menue d'à peine plus de 80 km d'orient en occident…
La ville de Percolan, grande Cité et grand port de commerce, est située à l'embouchure de la Mercole, un doux fleuve qui termine son cour en un large delta…

« **Grand Percolan** ». Cette notion évoque un vaste projet politique et civilisateur, qui permettrait d'intégrer les terres sauvages sises au nord de l'Algalith et jusqu'au lac d'Arias, au territoire du Percolan. Ce projet, apparu dès 791 dans l'esprit du Pape Jean-Théomus, est devenu l'une des priorités politiques du Grand Duc du Percolan.
Dans cet esprit, l'intégration du fief de Klémanie au Grand Duché représente une première étape importante, même si la discontinuité territoriale demeure un obstacle majeur à la aux échanges et au développement de ce fief, malgré l'entretien de deux forts installés sur les rives de la Mercole.



Relief.

La péninsule du Percolan est une vaste plaine, tout juste bousculée dans sa partie la plus nord orientale par les collines de la Pointe, dont le plus haut sommet, le *Mont Tifos*, culmine à 705 mètres.
Pour le reste, le *Percolan* n'est que doux vallons, que prairies ouvertes et champs paisibles… y compris dans la région de la Klémanie.

Végétation.

La végétation est belle et riche. Les arbres, essentiellement des feuillus, sont en feuilles de début mars à la mi-novembre.
On trouve au *Percolan*, dans la vallée de Le Puits, à l'ouest, quelques représentants d'arbres très proches cousins des majestueux *Mallornes*, ces arbres qu'affectionnent particulièrement les Elfes, et qu'on trouve uniquement dans la région proche de la *Chaîne du Gouvre*.

Population.

Nombre d'habitants : 52.000 habitants (dont Klémanie 3.000)
Capitale : *Percolan*, 41.000 habitants (administrée par le Grand Duc lui-même)

Type de population : Les percolanais sont essentiellement humains. Ils descendent des tout premiers humains qui arrivèrent dans la péninsule en –316 du PC, et sont ainsi les plus anciens ilvaniriens humains qui soient…
De taille moyenne-supérieure (~ 1,78 m pour les hommes et ~ 1,74 pour les femmes), les Percolanais sont clairs de peau. Leurs cheveux sont blonds ou châtains, plus rarement bruns. Leurs yeux sont généralement clairs.

Il est à noter que si l'écrasante majorité des percolanais est composée d'humains, on rencontre dans la Cité des Elfes (~1.200), des Nains (~900), des Hobbits (~800), des Schninkels (~650). Tous sujets libres et installés, souvent depuis des générations.

*
* *

HISTOIRE

Le Percolan possède la plus longue histoire humaine de tout le continent Ilvanirien.

-316 : 2 navires (le *Fringuant* et la *Belle-Narina*) accostent dans la presqu'île de *Percolan*. 145 colons s'installent dans les plaines fertiles et désertes de toute occupation humanoïde qui forment cette langue de terre à l'est du continent. La *Belle-Narina* revient au *Pays de l'Or* en -311, chargée de métaux précieux troqués auprès de quelques villages barbares. Un réel engouement voit le jour pour ce nouveau continent qu'on imagine gorgé de richesses et de ressources.

-290 : les nains établis dans les plaines qui jouxtent le *Massif de Marcolan*, établissent un contacte avec la colonie humaine du village de *Percolan*. Les rapports sont d'abord froids entre des nains rongés de curiosité et des humains qui rencontrent pour la première fois la race naine.

Naissance d'une amitié.
En avril –272, à l'aube, les humains de *Fort Clavius*, l'installation humaine la plus à l'ouest de la colonie du *Percolan*, sont alertés par un messager. C'est un nain, guerrier d'un des nombreux clans du M*assif de Marcollan*, qui porte un appel à l'aide de son peuple assiégé depuis

des mois par une horde d'orques. Le général *Turnion Belgarde*, commandant de *Fort Clavius* décide sans perdre de temps de réunir une troupe et de courir à la rescousse des nains en difficulté.
La promptitude de sa réaction, et la vigueur au combat de ses hommes permirent en quelques jours de contraindre les orques à la fuite.
En septembre, le général *Turnion et son* suzerain *Henri Le Bon* gouverneur de Percolan, sont reçus en grande cérémonie dans le Massif de *Marcolan* par le roi nain *Tchak Rere Thak.* Une amitié durable prend naissance à cette occasion, et ne sera pas démentie de tous les siècles à venir…

Premier Calendrier

440 à 452 : « *Guerre des Nefs* ». A la suite d'une série de pillage de navires commerçants, le roi *Erius XVI* d'*Algalith* déclare la guerre à l'*Ang'Mar*.
Durant toute la durée du conflit, la région du *Percolan* reste neutre et sert de zone tampon entre les deux royaumes.

583 à 586 : « *Guerre d'Alissandre* ». Lorsque le jeune roi *Boris X* d'*Ang'Mar* séduit au cour d'un voyage diplomatique en *Algalith* la belle *Alissandre* fille du roi *Erius XXII*, ce dernier s'oppose à tout projet d'union, et demande à son invité de quitter son royaume. Epris, et vexé, *Boris X* enlève alors la jeune fille et la conduit en son royaume.
Aussitôt le roi *Erius* lève 8 légions et se dirige vers *Tynaria.* Il prend en chemin la cité du *Percolan* qui prétendait, comme au siècle précédant, s'opposer au passage de ses troupes.
La cité de *Percolan* restera protectorat *Algalithois* jusqu'en 590.

892 à 893 : après plus de trois siècles d'une paix précaire entre *les trois grands,* une guerre éclate entre l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*.
Nicolaïs IV, roi d'*Ang'Mar* avide de conquête et de hauts faits d'arme (floué aussi par les difficultés mar'angoises à fonder de nouvelles colonies dans le nord), lance son pays dans la conquête des terres du sud. Il prend successivement les cités de *Percolan*, *Dimar*, *Ber'Cof* et *Sumor*.
Il ne sera arrêté dans son élan conquérant que par les puissantes légions du roi d'A*lgalith*, *Silvanil VI*, sur les rives ouest du *Lac d'Arias*. La terrible bataille du « *lac de sang* » verra la fin de plus de 30.000 hommes et la fin du rêve de grandeur de *Nicolaïs IV*.
Il faudra ensuite près de deux ans aux *algalithois*, et de nombreuses batailles, pour libérer les cités indépendantes annexées par le royaume *mar'angois* en 892.

978 à 990 : « *Guerre des douze ans* ». Le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* signe en 978 une alliance dite « *Convergence* » dans le but de limiter la puissance de l'*Algalith*.
Les deux souverains de la *Convergence*, lancent un ultimatum au pouvoir de : que la moitié de la flotte de guerre *algalithoise* soit désarmée sous trois mois, ou c'est la guerre. Le refus de tout compromis signifié par un *Silvanil VII* vieillissant, marque le début des hostilités le 24 septembre 978. En décembre, le roi *Silvanil* est assassiné (probablement par un agent étranger). L'*Algalith* plonge dans le chaos. Le pouvoir militaire désemparé ne peut que constater sa faiblesse.
En avril 979, malgré une vaillante résistance, dans ces conditions difficiles, la majorité des grandes villes *algalithoises* sont assiégées ou conquises. La reddition de l'*Algalith*, asphyxiée, conquise jusqu'au cœur de son territoire, est signée le 19 novembre 980.
C'est un jeune homme, guerrier de la cité de *Galix*, *Anethor*, qui apportera la liberté retrouvée à ses frères *algalithois*. En 983, il rejoindra la cité de *Sumor*, et tente de faire entendre la voix de la reconnaissance au seigneur de la cité pour la libération de son peuple par les troupes d'*Algalith* du joug *Mar'Angois* moins d'un siècle auparavant. Il entreprendra la même démarche l'année suivante auprès des seigneurs de *Percolan* et de *Ber'Cof*. En mars 985, finalement entendu, il conduit une légion de 3.500 hommes à la reconquête de sa patrie. Il y parviendra, quelques cinq années plus tard. Devenu héros national, il montera sur le trône d'*Algalith* le 26 mai 990.

Second Calendrier

382 : la cité de *Percolan* est attaquée par des géants (*Lorgom*, un archer deviendra célèbre en conduisant une petite troupe d'aventurier dans une bataille décisive contre ces créatures).

700 : débarquement *amazone* dans la région du *Percolan*. En quelques mois, les guerrières de la reine *Aminosia* s'emparent de tout le littoral entre le royaume *d'Ang'Mar* et celui *d'Algalith*, à l'exception de la Cité de *Percolan* qui connaîtra plusieurs années de siège. Elles font aussi main basse sur l'ensemble des *Piliers de l'Est*, et y établissent leur base arrière (île de *Seilank*).
Toute la région restera sous leur domination jusqu'à ce que le Prince de *Colombus* et le Grand Duc du *Percolan* s'unissent pour faire campagne contre elles en juillet 718. En moins de 5 mois, ce seront près de 40 batailles maritimes importantes que se livreront les belligérants. Plus de 200 navires *Amazones* et près de 110 bâtiments *Algalithois* ou *Percolanais* seront coulés durant cette période.
Début décembre 718, aucun comptoir *Amazone* n'est plus présent dans la région.

Conséquences importante de cette période :
Les comptoirs établis durant ces dix-huit années par les amazones seront presque tous détruits dans les nombreuses batailles de l'année 718. Pourtant un grand nombre d'entre eux donnera naissance à des villages humains dans les années suivantes (des colons s'installeront attirés par les infrastructures édifiées durant l'occupation amazone).
Ainsi, la région jusqu'alors vide d'une réelle implantation humaine, hors les régions soumises au *Percolan*, se transforme-t-elle lentement en une zone riche de nombreux échanges économiques.

734 à 738 : un groupe d'individus aux pouvoirs divinatoires étranges et aux connaissances scientifiques étonnamment supérieures fait son apparition pour la première fois en *Ilvanir* le 17 mai 734, dans la Cité de *Bollissac* (*Arn'Armor*). En quelques années, à force d'intrigues, ces personnages étonnants, casqués et vêtus de blanc et de violet, font leur entrée dans les cours de souverains *Ilvaniriens*, tels que *Renan le Bel d'Arn'Armor*, *Jérôme XVIII* du *Silk'Or*, *Déroliaïl VI d'Ang'Mar* ou encore *Férulias le Sage* du *Percolan*.
Rapidement, ceux qu'on nomme aussitôt « les connaisseurs » prennent une place très à part dans le paysage politique du continent. Ils sont oracles et donnent des consultations publiques les jours de marché, ou guérisseurs, ou encore conseillers pour les affaires économiques des bourgeois et des notables. Les seigneurs comme les plus humbles vouent un grand respect à ces hommes dont personne n'a jamais aperçu le visage.

756 : naissance de la « Guilde des Négociants Marins ». Cette guilde unie des commerçants des cités de *San'For*, *Tolidos* (cité portuaire de la province de *Galix*), *Sitrios*, *Percolan*, *Idzamis* ainsi que quelques villages côtiers du désert de *Gob'Us*, points d'arrivées des caravanes du désert. Elle a pour but de regrouper les intérêts des commerçants en organisant la pression faite aux gouvernements sur la circulation des produits et des profits.

772 : annexion de l'île de *Fernabus* (la plus méridionale des îles des *Piliers de l'Est*) par le duché de *Sitrios* (royaume d'*Algalith*). Quelques difficultés diplomatiques s'ensuivent avec le *Percolan*, mais qui seront rapidement aplanies par la concession au Grand Duc des deux maisons de crédit que *Sitrios* possédait dans la cité des jeux.

*
* *

Pouvoir.



L'actuel Grand Duc du *Percolan* est le Seigneur *Multor IV* (sur le trône depuis 780 du S.C.).
La dynastie en place remonte au Grand Duc *Multor le Tonitruant*, qui arriva au pouvoir en 707 du SC, après l'abdication du Grand Duc *Férulias le Sage*. (qui voulait instaurer une Monarchie Constitutionnelle et créer un Sénat législatif).

Le *Percolan* est organisé en Monarchie Absolue. Le Grand Duc concentre entre ses mains tous les pouvoirs exécutifs et législatifs. Il est le juge suprême et le guide des armées. Sept Ministres gouvernent en son nom. Ils sont nommés par lui et peuvent être remerciés à tout moment.
En dehors de quelques interventions mineures dans l'histoire d'Ilvanir, le Percolan se fait un point d'honneur de vivre en parfaite neutralité et en accord avec tous ses voisins.

Le seul contre pouvoir du Grand Duché est celui dont bénéficie l'Archevêque de Pérex, représentant du culte le plus important du pays.

Grands crus de Percolan
Années exceptionnelles
Rouge :
- Til de Berge-Trou
708-709-725-755-756-757-780-791

- Til de La Sole
709-721-755-757-777-778-779-780-788

- Til de la Cité de Percolan
717-725-757-778-780-789

- Til de La Frasse
708-751-752-762-768-778-780-790

Blanc :
- Til de La Sole le Grand
750-762-768-770-780-781

- Til de la Cité de Percolan
742-750-753-768-770-780-791-792

Economie.

Deux grands secteurs portent l'essentiel de l'activité économique du Grand Duché : le jeu et la production d'un vin et d'une eau de vie réputés dans tout le continent. Ces activités fort lucratives font du Percolan la première économie d'Ilvanir, en terme de revenu moyen par habitant (loin devant *l'Arn'Armor*, le *Silk'Or*, la *Marance*, la *Salisie*…). Un Percolanais moyen gagne ainsi 350 pièces d'argent par mois, quand un Arn'Armorois n'en gagne que 240 (un Stimarlois 190…).

Le jeu, et son corollaire le tourisme, rapportent ainsi à la Cité des sommes considérables chaque année.
On compte non moins de 30 Grandes Maisons de Jeux dans la ville.
Sur ces 30, près de la moitié appartiennent en propre à la famille des Grands Ducs, 5 appartiennent à l'église de *Pérex*, 4 à la famille royale *d'Ang'Mar*, 2 à la famille des Ducs de *Commoras* (*Elarstan*), 2 à la *Grande Guilde des Négociants Marins,* 2 à une famille importante de *Gyk'Salem* (les *Hoppenstein*) et 2 enfin sont indépendantes (propriété de Percolanais)

Le secteur viticole occupe pour sa part le plus gros de la population du Grand Duché, et produit des nectars sans égales depuis plusieurs siècles. L'eau de vie du Percolan est ainsi exportée dans tout l'*Ilvanir*.
Les exploitations de vin sont nommées « Tils ».

Autres secteurs d'activité : le port de commerce de la Cité rapporte lui aussi des taxes substantielles.

Religion.



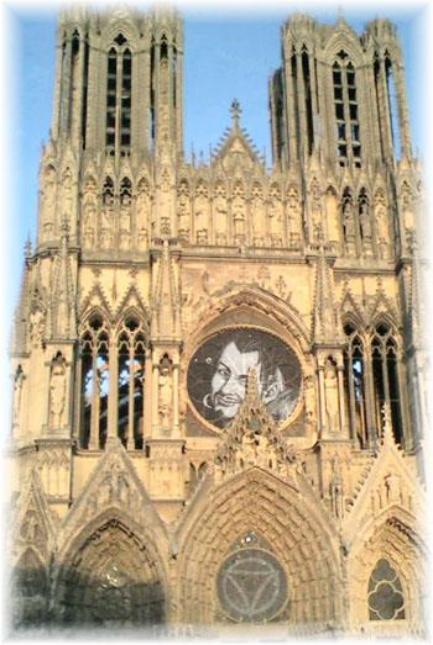
Le Percolan ne possède pas de religion d'Etat.
Les cultes sont libres au *Percolan*. On y note une prédominance du culte du Panthéon de *Praïos* et notamment de celui de *Pérex* (35% des Percolanais sont fidèles de ce culte), mais le culte de Dagoth est lui aussi important (près de 25%).

Monseigneur Roland est le chef du culte de *Pérex* au *Percolan* depuis 783 du SC. Il est la deuxième personne la plus influente du Grand Duché. Par le biais de la dîme (l'impôt sur les revenus de 10% prélevé par l'Etat pour l'église et reversé à chacune au prorata du nombre de ses fidèles) il gère chaque année plus de 500.000 pièces d'or de revenus… Auquel il faut encore ajouter les substentiels bénéfices des cinq Maisons de Jeux que possède le culte dans la Cité.

Sites Notables.

Le *Percolan* possède de magniques ruines, vestiges des toutes premières implantations humaines sur les rives de la *Vive* (nord est).
Il faut aussi ajouter :

- la *Cathédrale de Pérex*. Située au nord-ouest de la ville, dans le Quartier des Temples, elle est haute de 175 mètres. Une représentation du visage de Pérex occupe toute la rosace du centre. Elle est une merveille de l'art architectural de la seconde moitié du V^{ème} siècle du SC.



- *les Arènes des Grands Ducs*. Situées dans la partie ouest de la Cité, les Arènes furent construites vers 600 du Premier Calendrier, par le Gd Duc *Norbert III*. Elles furent dédiées à sa favorite, *Loliane de Tynaria*, et chaque colone est une reproduction magistrale de celle-ci sculptée dans du marbre du *Silk'Or*.

- *la Grande Muraille Occidentale du Percolan*. C'est le mur d'enceinte qui protège toute la péninsule des incursions venues du reste du continent. Erigée de 716 à 743 du PC, par le Grand Duc *Madrimol II*, elle a permis de repousser bien des tentatives d'assauts venus des gobelinoïdes de la région du *Marcollan*.
Elle mesure près de 44 kilomètres du nord au sud !

Divers.

Expressions.
"*Chance et Fortune*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre de la même façon.

Spécialités culinaires.
Le Percolan est grand consommateur de poisson. On prépare ainsi chaque dimanche, ou pour les jours de fête, la *moulrinade*, une sorte de soupe de coquillage et de poisson, très chargée d'épices.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)


Quartier du vieux port
Quartier de la fontaine
Quartier du Chateau
Quartier des Armateurs
Quartier des Arènes
Quartier du Jeu
Quartier des Temples
Quartier du Commerce
Quartier des Académies
Quartier des Portes
Percolan
1 Château Ducal
2 Monastère de Los
3 Les arènes
4 Place du marché permanent
5 Cathédrale de Pérex

Royaume des Glaces



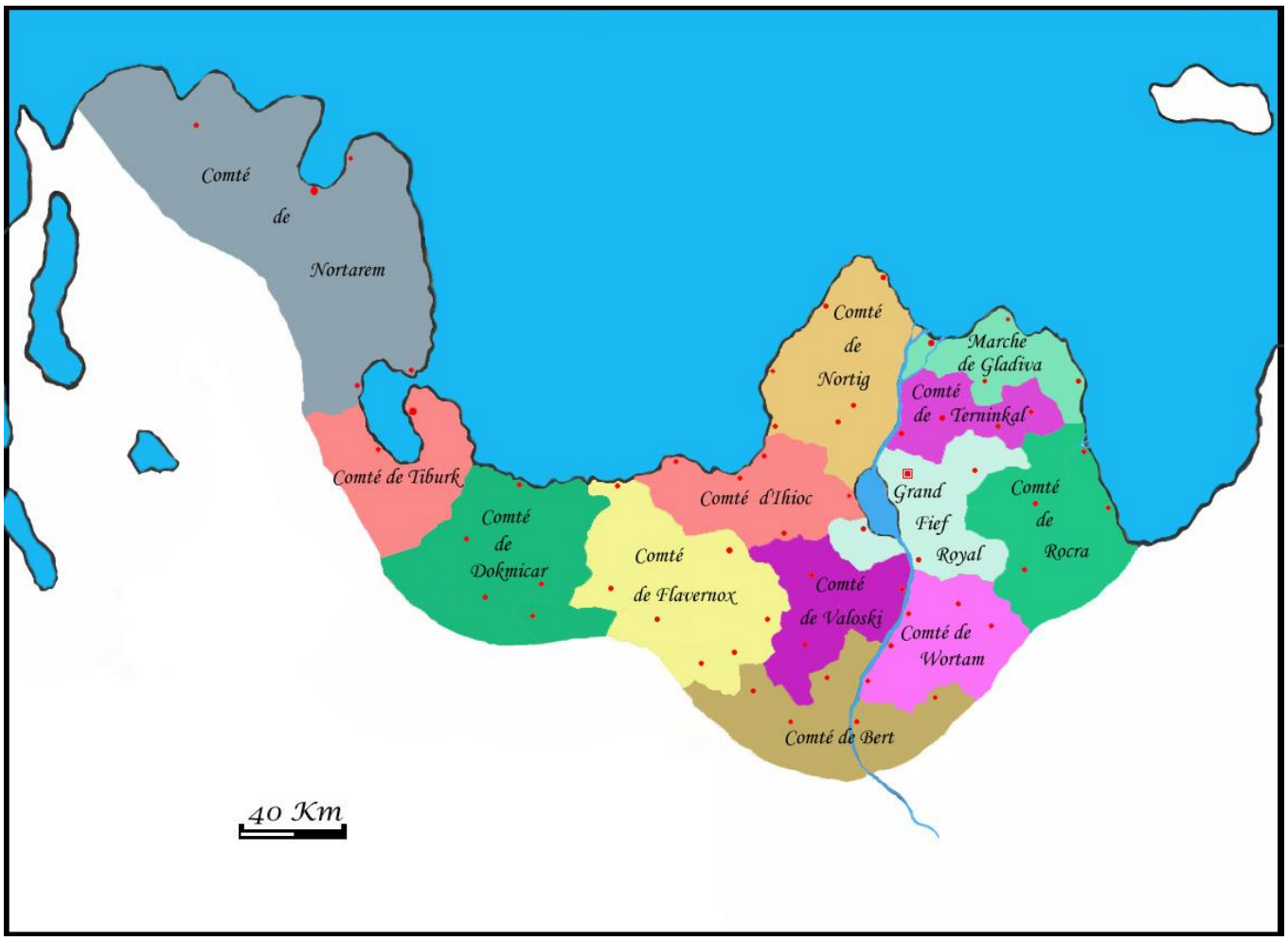
Géographie générale.

Le Royaume des Glaces est l'Etat le plus septentrional du continent.
Moyennement étendu, il occupe surtout une longue façade océanique, prise par les glaces environ 5 mois par an, entre novembre et mars.

Toute la vallée du fleuve *Fralën* est riche en sédiments alluviaux, et les paysans du Royaume parviennent à obtenir des récoltes très riches malgré la rudesse du climat.

Relief.

Le niveau moyen du pays, qui est surtout constitué de vastes plaines, est assez bas, et aucune montagne n'est présente. Le point culminant du Royaume des glaces est le Mont Dok (485 m), dans le Sud-Ouest du pays.



Végétation.

Steppes et taïgas (végétations basses et buissonneuses) occupent tout l'Ouest du Royaume (à partir de Port-Lavoire). Le Sud est plus verdoyant, surtout les baronnies d'Iffimbert, de Valoski et de Forbert.
Le reste du territoire est couvert de vastes forêts d'épineux (pins, sapins,…)

Population.

Nombre d'habitants : 125.000 habitants
Capitale : Norfum, 36.000 habitants.

Type de population
La population du royaume est issue de l'influence de trois ethnies très différentes : les barbares qui vivaient dans la région depuis l'origine, les humains qui arrivèrent vers l'an 1.000 du Premier Calendrier, et les nains. De fait la population est plutôt basse de taille (en moyenne 1,65 m), mais trapue.

*
* *

Un peu d'histoire.

Premier Calendrier



1095 du PC. Les invasions Orques et Gobelines empêchent les communications et coupent les routes de commerce entre l'Arn'Armor et l'Elarstan d'une part et leurs comptoirs du Nord, des villages de trappeurs et de chasseurs. Obligés de vivre en quasi autarcie, ces communautés s'organisent et fondent le 18 novembre 1095 le Royaume des Glaces.

1151 du P.C. Une petite armée de guerriers du Royaume des Glaces prend à revers les troupes d'Acheronn en difficulté face aux armées d'Elarstan et d'Arn'Armor.

Second Calendrier

444 du S.C. Des démons envahissent les plaines du Royaume des Glaces, qui ne doit son salut qu'à l'intervention de troupes venues de l'Arn'Armor et l'Elarstan.

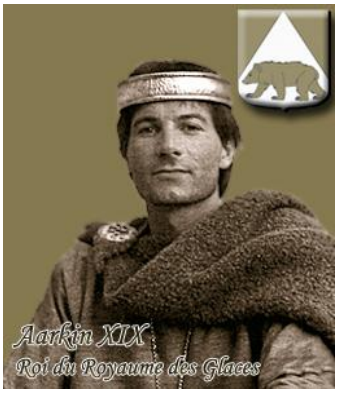
658 du S.C. Les troupes d'Acheronn s'abattent sur le Royaume des Glaces et sur l'Elarstan. Toutes les petites agglomérations sont ravagées.

776 du S.C. En janvier, Aarkin XIX lance le Royaume dans une alliance militaire avec les Templiers de Thomas Evrard Sigilius, grand maître des templiers de Los. Aux côtés du Théo-Imperator, les guerriers du Royaume des Glaces vont écraser l'Arn'Armor, l'Esarnil, le Califat de Moukdad et une grande partie de l'Elarstan, avant de poursuivre les combats vers le sud.

776 du S.C., octobre. A cause de son alliance avec Thomas Evrard Sigilius, vaincu en septembre par les troupes de Sastéram, devenu Empereur du Nord, le Royaume des Glaces est placé sous protectorat officiel de l'Empire du Nord. Aarkin conserve son trône après plusieurs jours de conférences conduites dans la ville de Wortam (comté du Sud-Est du Royaume des Glaces)

*
* *

Pouvoir.



En 792 du S.C. le souverain du Royaume des Glaces est le Roi : Aarkin XIX
Le Royaume vit sous un régime de type féodal, qui obéit au Code Akar (« discipline » en Nain), sorte de constitution écrite en 1217 du P.C., qui vise à régir l'ensemble des relations entre le Roi et ses vassaux.
Selon le Code Akar, « le souverain est élu par l'assemblée des Comtes du Royaume, assemblée qui se réunit au moins une fois par an à Norfum, il est élu à vie, sauf à être révoqué par une nouvelle assemblée des Comtes à la majorité des trois quarts ». Toujours selon le même code, « à la mort du Roi des Glaces, une assemblée extraordinaire des Comtes est convoquée, et ne peut se séparer avant qu'un nouveau roi, choisi en son sein ne soit élu ».
Dans les faits, les Aarkin sont sur le trône depuis plusieurs siècles, sans discontinuer, de pères en fils.

Economie.

Les hommes du Royaume des Glaces sont d'habiles artisans du bois. Une partie de la production de meubles est exportée vers les villages Wükings, tandis qu'une autre partie est expédiée vers Bourg'Maryl (puis vers le sud).
La pêche constitue aussi une activité importante pour ce peuple qui possède un littoral important, et c'est la pêche à la baleine et la chasse aux phoques qui constituent les spécialités des habitants du septentrion.

Notons encore qu'une partie importante de la richesse du pays (environ 25%) se fait sur le commerce de marchandises avec les Wükings (échange de denrées contre des fourrures, huile de baleine, et recèle du fruit des pillages des raids Wükings).
Le port de Gladiva est le premier pour ce type d'échanges.

Religion.

Le royaume ne possède pas de religion officielle. On y prie les Dieux du panthéon de Praïos et ceux du panthéon de Dagoth.
Le Druidisme n'est pas très présent dans le pays, à l'exception notable du Comté de Wortam (60% de la population est druidiste) et du Comté de Rocra (40%).
Gladiva compte une communauté Wüking importante (2.500 personnes, soit plus du ¼ de la population), et donc une implantation religieuse importante du culte d'Oldrin et de ses Dieux.

Sites Notables.



La cité d'Ihioc possède une grande halle de marché, entièrement construite en os de baleine et de marcyam, très impressionnante.
Au Nord, dans le delta du fleuve, la cité de Gladiva possède une gigantesque statue du Dieu Oldrin (dieu Wüking des eaux et des océans), dorée à l'or fin, de près de 21 mètres, qui fut érigée en 689 du S.C. C'est l'un des lieux de pèlerinage de la religion Wüking.
Dans le Comté de Rocra, la baronnie d'Urtham est aux mains de l'Ordre des Chevaliers du Temple de Pavis (un ordre de chevalerie dévoué à Rondra). L'influence de cet ordre est très importante dans tout l'est du Royaume.

Divers.

Expressions.
« Avoir la rame dans le banc de hareng » = ne pas se sentir bien, être fatigué, pas en forme. Rencontrer des difficultés.
« Faire fuir le renne » = être frappé par la malchance.
« Gosir comme un phoque » = être content, guilleret.

Spécialités culinaires.
Les *kressofs,* filets de hareng à la crème.
Les *bormokss* (beignets de pomme de terre, de hareng et de phoque, frits dans de l'huile de baleine).
Le *rôti de renne* (dans les régions Ouest du royaume).



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

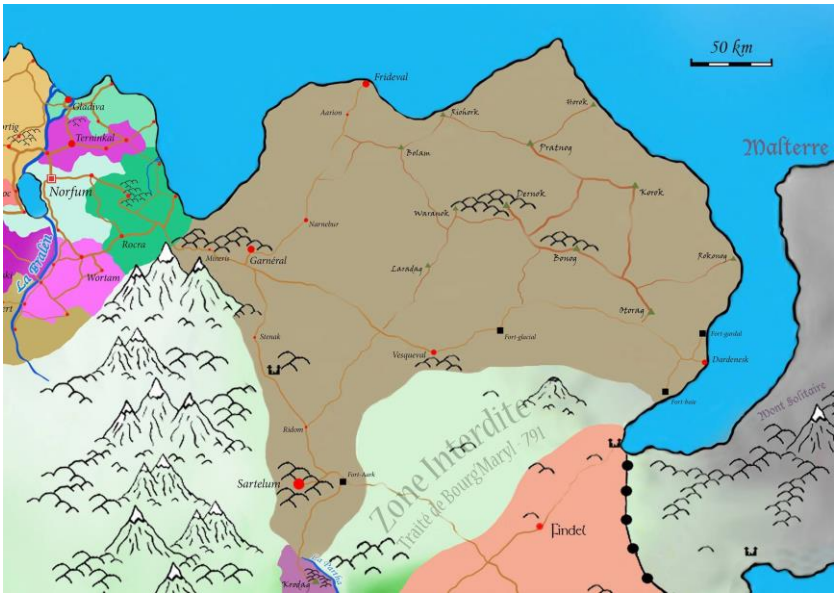
Royaume des Glaces - Aarkinie

Principauté d'… -

En 790 du SC, la guerre contre Acheronn s'achève officiellement par la réinstallation des humains dans les terres du Nord-Est.

La libération des terres du *Néarstan*, après plusieurs siècles d'occupation par les troupes et les populations gobelinoïdes *d'Acheronn*, a occasionné bien des perturbations dans l'équilibre du royaume *d'Elarstan* dont tout le centre de gravité s'est trouvé déporté vers le nord.
Avec l'afflux de près de 600.000 humains, venus d'un « ailleurs lointain », soit plus de deux fois la population de *l'Elarstan* « historique », la situation est particulièrement délicate à gérer.
En 795, la bonhommie du Roi *Gilénar* et son pragmatisme flegmatique, associés il est vrai à la grande Sagesse de Jean-Théomus Prince du Néarstan, permettent de préserver une réelle douceur de vivre entre les deux parties du vaste royaume.

Géographie générale.



L'*Aarkinie* est la partie la plus orientale du *Royaume des Glaces*.
La Principauté s'étend sur environ 500 km d'Est en Ouest et sur 400 km en moyenne du Nord au Sud. Dans sa plus grande dimension, des marais du Sud-Est (proche de *Commoras*), aux confins désertiques du nord, le territoire atteint presque 600 km.
Au Nord on trouve les solitudes sombres des portes de *Malterre*, le dernier retranchement d'Acheronn, cellé par l'immense « Muraille Noire » qui le ferme totalement. Au Nord-Ouest une vaste terre sauvage, non revendiquée et parcourue par des bandes de pillards (orques, gobelins ou humains), constitue une zone tampon entre le Néarstan et l'Aarkinie du Royaume des Glaces. A l'ouest, la frontière est constituée par les sources de la rivière *Partha*, qui marquent le royaume orque du *Narg*, ainsi que par la province neutre impériale du *Vigilost* et le *Lac Salé*. Au Sud la Principauté est séparée du cœur du royaume par le fleuve *Erdaruinh*. Enfin à l'orient, c'est l'*océan Auriferique*.

Relief.

L'altitude moyenne du Néarstan est plus élevée que celle du reste du royaume. Le point culminant, avec 3.207 m, est le volcan *Pyrotérus*, situé dans le nord du territoire.
On trouve également dans le centre un vaste ensemble rocheux, les *Collines Livie*, dont les méandres nombreux et les escarpements importants, furent longtemps le refuge de bandes humaines organisées qui se livraient à la guérilla contre les troupes orques *d'Acheronn*.

Végétation.

Dans l'ensemble, le *Néarstan* possède un climat défini comme d'influence océanique ou tempéré, mais la végétation, et c'est très vraisemblablement une séquelle de l'occupation millénaire des troupes *d'Acheronn*, demeure basse et chétive. Cette caractéristique est plus vraie encore à mesure qu'on s'approche de la péninsule de *Malterre*.
On trouve tout de même quelques forêts de belles allures sur les rives proches du fleuve, ou le long de la *Partha* et de la *Livine*.

Population.

Nombre d'habitants : 45.000 humains + environ 90.000 orques + environ 50.000 gobelins
Capitale : *Sartélum*, 13.000 humains (Prince *Haarlene* fils cadet du roi *Aarkin XIX* du *Royaume des glaces*)

On y rencontre également une petite communauté orque (400 environ) et gobeline (150 environ) dont les fonctions sont d'assurer le conseil sur les questions gobelinoïdes.

Type de population :
La population du royaume est issue de l'influence de trois ethnies très différentes : les barbares qui vivaient dans la région depuis l'origine, les humains qui arrivèrent vers l'an 1.000 du Premier Calendrier, et les nains. De fait la population est plutôt basse de taille (en moyenne 1,65 m), mais trapue.

Les clans Orques réfugiés. Cas unique dans tout le continent, des clans entiers d'orques sont aujourd'hui membres de la population d'Aarkinie. Considérés comme des « sujets de second rang », les orques qui fuyaient devant l'avancée des troupes humaines en 790, et qui acceptèrent de se rendre, furent autorisés à s'installer dans l'Est de la principauté.
En 799 du SC, on compte plus d'une dizaine de villes orques et plusieurs dizaine de villages (triangles verdâtres sur la carte).

Les clans Gobelins réfugiés. Comme pour les orques, les gobelins qui acceptèrent la rédition furent autorisés à s'installer dans les terres orientales de la principauté. Petits clans nomades, on ne compte aucune agglomération gobeline importante.

*
* *

HISTOIRE

790 à 791 : Le 12 septembre 791, à *Bourg-Maryl* (ville libre à l'ouest des *Monts des Vents*), signature du Traité de *Bourg-Maryl* par l'Empereur *Sastéram*, le Roi *Gilénar d'Elarstan* et le Roi *Aarkin XIX* du *Royaume des Glaces* et sous la présidence de l'Archi-Mage *Morgan Aël Faucus*, Grande Maîtresse du *Pantaculum*.
Le traité établi :
- la fondation de la Principauté du *Néarstan*, inféodée au Royaume *d'Elarstan* (qui retrouve ainsi quasiment ses territoires d'avant l'année 1040 du PC)
- la fondation de la principauté *d'Aarkinie*, inféodée au Royaume des Glaces
- la fondation du fief de *Vigilost*, extension du Fief Impérial du Nord
- maintient « ad eternam » d'une zone interdite au peuplement entre les deux principautés *d'Aarkinie* et du *Néarstan*, qui ne pourront être reliées que par une route nord-sud située à environ 80 km des Monts des Vents
- la responsabilité potentielle du *Royaume des Glaces* dans le cas d'exactions commises par des gobelinoïdes recueillis sur son fief *d'Aarkinie*

A l'occasion de ce même traité, le *Royaume des Glaces* annonce reconnaître le royaume orque de *Narg*, mais s'engage à ne pas nuire aux intérêts des peuples humains par une quelconque aide qu'il pourrait lui apporter.

793 : Le 5 juin, nouvelle élection papale au sein des cultes bons soumis à Los. Sa sainteté *Jean Théomus*, premier Pape de l'Eglise réunie de *Praïos*, candidat à sa propre succession, est battu par l'Evêque *Goram Azzan*, prêtre de *Guerimm*.
Jean Théomus se retire dans la Principauté du *Néarstan*.

*
* *

Pouvoir.

L'actuel Prince d'Aarkinie est le Seigneur *Haarlene*, deuxième fils du roi Aarkin XIX. Il est sur le trône du fief depuis le 4 mars 795 du S.C.



Economie.

En pleine reconstruction, l'économie du *Néarstan* se tourne doucement vers un développement de l'artisanat et du petit commerce (cher au cœur du Roi *Gilénar*).
La Cité de *Ménérias* semble destinée à devenir rapidement la seconde plus grande place de forge du continent (elle est la 4ème en 795), grâce à l'apport de tout le savoir faire des Maître Forgerons d'*Andurias*.

Port-Durias est devenu le second port militaire et de commerce du nord, devançant nettement Gilenial.
La Baronnie de *Lanréal* (Comté de *Port-Durias*) compte plusieurs mines d'or très riches.
On extrait également de l'or, mais aussi de l'argent, du fer, du cuivre et de l'étain des collines proches de la cité de *Parthas*.
Toute la région ouest du Comté de Ménérias produit des céréales.

Religion.

Le royaume ne possède pas de religion officielle. On y prie les Dieux du panthéon de Praïos et ceux du panthéon de Dagoth.

Du fait de la présence d'une très forte communauté orque et gobeline, ces panthéons sont également priés.

Sites Notables.



L'*Aarkinie*, en fait de sites notables, possède surtout des ruines édifiantes, comme le *Néarstan*.
Vastes ensembles, vestiges des puissantes cités stimarloises du nord lors du Premier Calendrier, ces ruines sont maintenant des souvent des carrières de pierres pour les nouvelles constructions.

La forteresse de Sartelum
Vaste ensemble fortifié, prenant son point principal dans le haut-donjon du prince, la forteresse a été bâtie en moins de 7 ans, grâce à la volonté du roi Aarkin XIX.
Destinée à affirmé la présence du Royaume des Glaces le plus au sud possible de la principauté, Sartelum a été conçue comme une cité de négoce, de vie, mais surtout de diplomatie : avec le Néarstan voisin, avec le cœur du royaume nain des Monts-des-Vents, mais aussi avec le Royaume Narg.

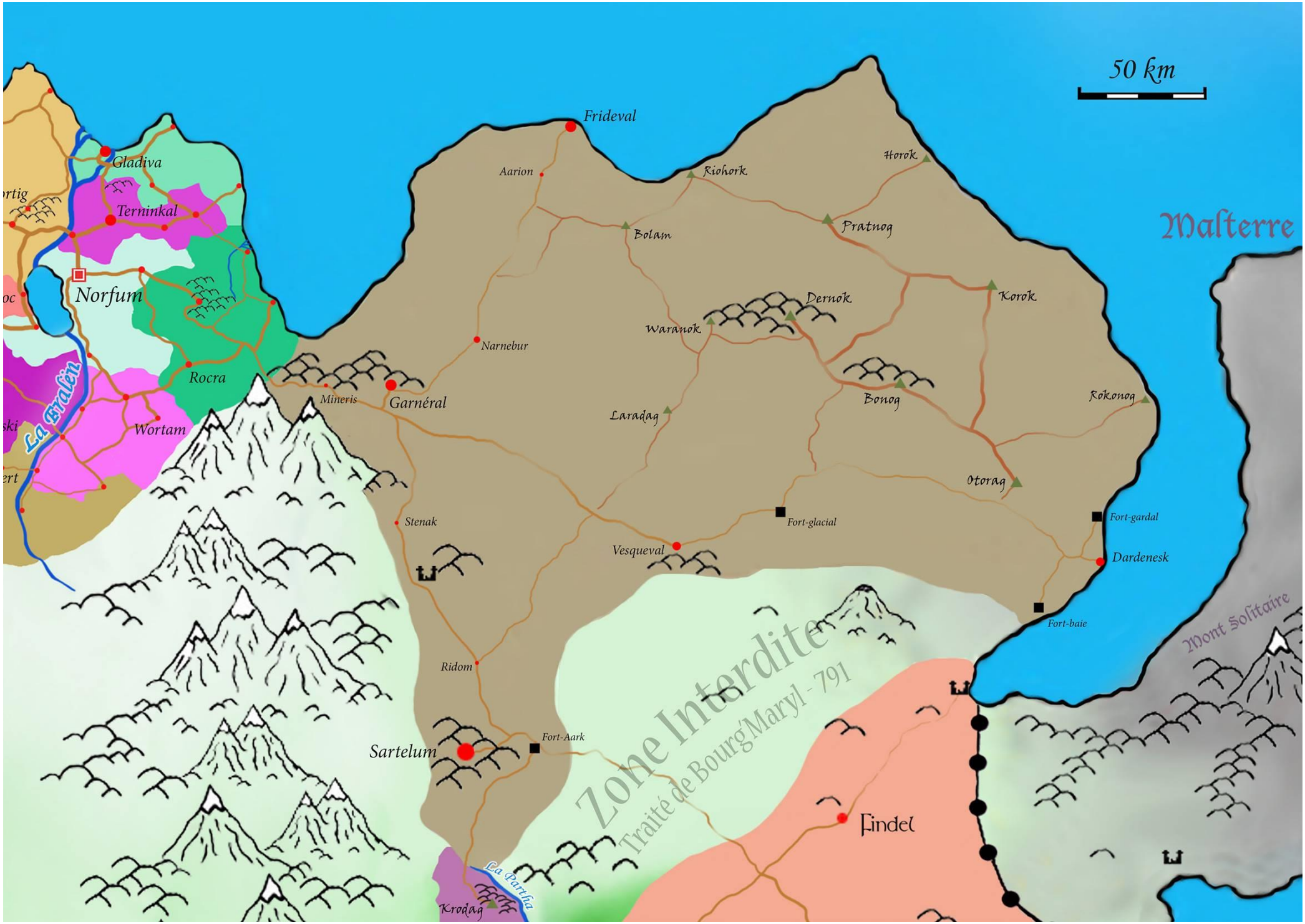
Divers.

Expressions.
Pas d'expressions particulières, Cf. Royaume des Glaces.

Spécialités culinaires.
Pas de spécialités particulières, Cf. Royaume des Glaces.

*

Sur la carte ci-après, les triangles verts indiquent des agglomérations orques.
Les carrés noirs sont des forts militaires.


50 km
Frideval
Aarion
Riohork
Horok
Pratnog
Bolam
Malterre
Dernok
Korok
Waranok
Narnebur
Rokonog
Bonog
Laradag
Otorag
Mineris
Garnéral
Rocra
Norfum
Gladiva
Terninkal
Wortam
La Fralen
Stenak
Fort-glacial
Fort-gardal
Vesqueval
Dardenesk
Fort-baie
Mont Solitaire
Ridom
Fort-Aark
Sartelum
Findel
La Partha
Krodag
Zone Interdite
Traité de Bourg-Maryl - 791



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

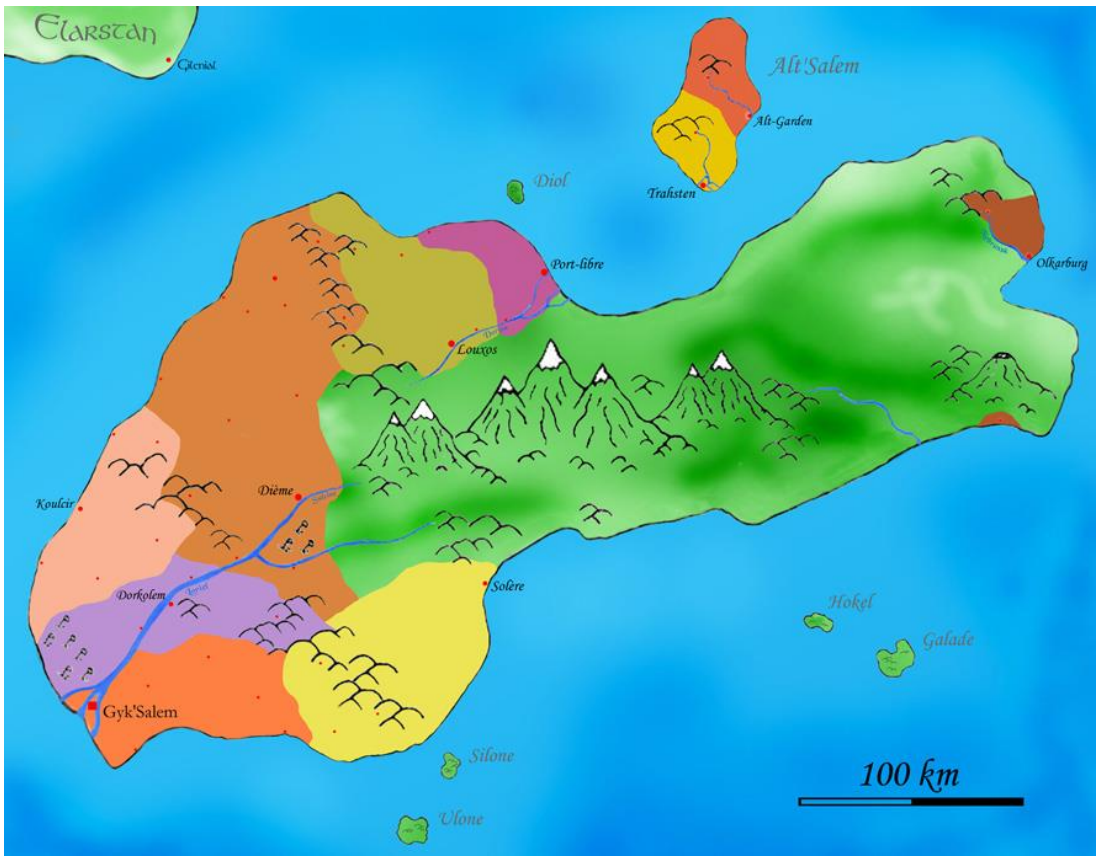
Salem

Principauté de Gyk'Salem



La Pincipauté de Gyk'Salem domine des territoires de l'île de Salem et de l'île voisine de Alt'Salem.
Principauté humaine, dont la population est à 90% originaire d'Ang'Mar, Gyk'Salem prétend à dominer toute l'île de Salm, mais dans les fait la situation est tout autre et c'est plus de la moitié de l'île qui échappe au contrôle des hommes. Cette large région, essentiellement intérieure et orientale, est le domaine d'origine du peuple Schninkel (que les humains nomment « gnomes »).

Géographie générale.



Salem est une île très vaste (430 km est-ouest par 260 nord-sud dans la plus grande largeur), située au large du désert de Gob'Us et au nord de la péninsule d'Ang'Mar. Elle est bordée par la Mer de Salem à l'ouest et l'océan Auriférique au nord, au sud et à l'est.

Les roches granitiques se concentrent dans le centre de Salem, tandis que le calcaire domine tout l'est et le sud.
Une zone volcanique active à l'extrême est de l'île (le *Mont Corol* dont l'activité est très régulière avec une éruption de plusieurs mois tous les deux à trois ans en moyenne) est source d'une profusion de roche d'obsidienne.



Relief.

L'île possède un relief particulièrement marqué, et l'altitude moyenne de Salem est de 450 mètres.
De hautes falaises calcaires marquent tout le littoral sud-est, ainsi que le nord-ouest (en brun sur la carte ci-contre). Au centre, une vaste chaîne montagneuse (*Les Salieks*) s'étend d'est en ouest sur près de 200 km. On y trouve naturellement les points parmi les plus élevés de Salem avec : le *Shadrass* au centre (3.728 mètres), le *Caleb* à l'est (3.157 mètres) et le *Dirane* à l'ouest (3.008 mètres). Mais c'est en dehors de ces montagnes du centre de l'île, qu'il faut chercher le point culminant de l'île : le *Mont Corol*, un volcan actif de plus de 4.870 mètres. Entre deux éruptions, les pentes du volcan offrent un panorama extraordinaire sur les miroitements de l'océan Auriférique.

Végétation.

La végétation de Salem est riche, tant en diversité qu'en luxuriance.
Bénéficiant d'une présence d'eau très satisfaisante et d'un sol fertile, de vastes forêts se sont développées. On trouve ainsi de magnifiques forêts de feuillus dans toute la vallée de la *Loriel*, ainsi que dans le nord-ouest de l'île et dans l'est.
On trouve deux vaste zones de marais : au nord du delta de la *Loriel*, et au confluent de la *Loriel* et de la *Sulcine*.

Population.

Nombre d'habitants : 75.000 habitants
Capitale : *Gyk'Salem*, 22.500 habitants ()

Les habitants humains (ou nains) de l'île sont des Gyk'Salais.

Type de population :
On trouve dans la population de la Principauté de Salem essentiellement des humains (à plus de 92%) et une petite minorité de nains (environ 6%). Les humains sont originaires pour la quasi totalité d'entre eux de la péninsule Mar'angoise. Ils sont assez grands (1,77 m pour les hommes et 1,75 pour les femmes), leurs cheveux sont plutôt clairs (blonds à châtains) et leurs yeux également.
Les nains sont quant à eux issus des *Hauts-de-Cof* et sont venus dans l'île autour de 560 du Second Calendrier, essentiellement pour travailler comme joailliers ou mineurs.

*
* *

Un peu d'histoire.

L'histoire humaine de Salem remonte à la première moitié du Premier Calendrier Ilvanirien. Mais ce n'est qu'à partir du premier siècle du SC que les premiers colons humains viendront s'installer sur l'île.

Premier Calendrier

628 : un groupe d'humain venu de *Tynaria* pénètre l'île de *Salem* et découvre le peuple méfiant des Gnomes (ou Schninkle).

642 : la peste s'abat sur le royaume pourtant prospère d'Ang'Mar. Près de la moitié de la population du royaume sera anéantie par la maladie en moins de deux années !
Les plus touchés par la peste cherchent alors des boucs émissaires. Des dizaines de temples, de toutes confessions sont mis à bas, le pouvoir royale chancelle sous la pression populaire… *Zurtief*, grand prêtre de *Dagoth* désigne alors le peuple Gnome comme responsable de la récente contagion. Le pouvoir royal s'empare de cette assertion et mène une guerre d'extermination contre le peuple de *Salem*. Les carnages et les massacres (plus de 40.000 morts ! selon les registres tenus par les prêtres de *dagoth*) seront conduit durant quatre mois, avant que le roi d'*Ang'Mar* ne décrète Salem « impropre à la colonisation ».

Conséquences de cette peste :	- on estime que le peuple Gnome fut détruit pour moitié environ. - les *Mar'Angois* garde une haine viscérale des Gnomes - *le culte de* Dagoth *devint le premier par l'influence et le nombre de fidèles*

Prêche de Zurtief Grand Prêtre de Dagoth, le 18 décembre 642
« Que voyons nous mes frères ? Que voyons nous venir ? La fin des temps ! La fin du royaume je vous le dis.
Et savons nous seulement pourquoi ? Oui ! Mes frères en vérité, oui. Nous savons d'où nous vient cette peste abominable qui tue nos enfants, qui terrasse nos proche, et ruine nos maisons. Elle nous vient de cette île maudite ou le malheur voulut que nos fiers marins accostent malgré eux un triste jour. Elle nous vient de cette île diabolique, peuplée de démons aux yeux noirs comme l'enfer.
Si les Dieux nous envoie aujourd'hui cette déchirante leçon, c'est parce que nous n'avons pas compris qu'il nous fallait détruire ces créatures de la Géhenne.
Sus mes frères, sus aux gnomes ! Mort aux petits démons !

Second Calendrier

69 : le royaume d'*Ang'Mar*, plusieurs siècle après la déclaration de *Salem* comme territoire « impropre à la colonisation » (642 du Premier Calendrier), lance une nouvelle mission d'exploration et de conquête de l'île.
Les premières familles humaines s'embarquent et entreprennent l'installation d'une ville sur la côte ouest.
De leur côté, les Gnomes, qui n'ont jamais oubliés le vaste massacre de leur peuple mené par les *Mar'Angois*, s'unissent sous le commandement de *Thatcochre*, un rôdeur de grande renommé (il a conduit victorieusement de nombreuses traques de Géants des Pierres dans le nord du pays) aussitôt couronné roi de l'union des tribus *Schninkle*.
En novembre, le 28 à l'aube, près de 7.000 combattants gnomes se pressent au pied du village de tentes et de cabanes qui constitue la première implantation des colons humains. L'assaut surprise, mené dés les premières lueurs du jour, donne une victoire totale aux gnomes. Plus de 900 *Mar'Angois* seront tués ce matin là, et seul 4 femmes seront épargnées puis renvoyées sur une embarcation afin de témoigner de la vengeance des gnomes et de leur volonté de garder leur île vierge de toute implantation humaine.

71 à 72 : *Guriadur III*, roi d'*Ang'Mar* achève de lever les 6 légions destinées à débarquer sur l'île de Salem. Il ouvre en avril les « batailles punitives ». Durant deux années, à la tête de son armée, il poursuit les troupes gnomes et obtient de nombreuses victoires contre eux. *Thatcochre* est finalement vaincu dans une ultime offensive Gnome lors de la « bataille des deux collines ». Capturé, il est déporté sur le continent où il est condamné à l'esclavage à vie (il se suicidera en 74 dans la cité de *Bouxor*).
Les deux années de guerre auront vu, outre les défaites successives des armées gnomes, un massacre systématique des populations civiles rencontrées dans l'île.

78 : Exsangue, le peuple *Schninkle* abandonne les plaines et les côtes de *Salem* pour rejoindre les montagnes du cœur de l'île. Là, le peuple assemblé se choisi pour nouveau roi, un guerrier qui s'est illustré dans la résistance à l'envahisseur humain, le jeune berger *Choktram*. Sage, le nouveau roi gnome fera triompher une vision un peu particulière de la situation : ouvrir un dialogue avec les humains et négocier avec eux une coexistence pacifique en attendant de trouver le moyen de les chasser.
Cette solution aura pour effet immédiat l'arrêt des combats dans l'île.
Sur le moyen terme, les humains, peu à même d'exploiter en totalité les richesses de l'île, abandonneront leur occupation de toute la partie extrême-orientale de *Salem* dés 80.

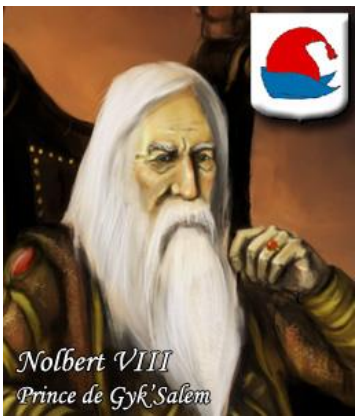
Conséquences de cette guerre :
1°) le peuple *Schninkle* a été détruit de manière systématique, et **seul 10% de la population aura survécu** en 78 à près de sept années de lutte.
2°) toutes les cités *gnomes*, sans exception, ont été rasées.
3°) une partie du peuple *d'Ang'Mar*, favorable au druidisme et à l'équilibre naturel, fomente des troubles sanglants dans la capitale pour protester contre les campagnes menées à *Salem* (le culte de *Dagoth* obtiendra du pouvoir royal l'interdiction du druidisme sur tout le territoire du royaume en 83).

148 à 183 : la « *Guerre de 35 ans* » éclate en septembre 148 entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*. *Humliaïl* roi *Mar'Angois* refuse de reconnaître à *Théaphanéris IV* la souveraineté sur la cité libre de *Dimar*.
Les deux royaumes lancent dans la guerre l'essentiel de leurs forces, et une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de *Dimar*. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes *Algalithoises* et *Mar'Angoises*. Enfin, en décembre 182, une vaste offensive est lancée par les troupes du roi *Humaliaïl*, et en avril 183 une armistice est signée à *Dimar* entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « *ville libre ad eternam* ».
Les deux grands royaumes sont affaiblis par un conflit qui a durablement désorganisée leur économie et fait près de 140.000 morts… *L'Ang'Mar*, victorieuse au sud, perd une grande partie de ses possessions sur l'île de Salem où les *Gnomes*, profitant du nécessaire effort de *Tynaria* en direction de *Dimar*, se sont réappropriés les plaines et les côtes proches de *Gyk'Salem*.

Il faudra aux humains près de trois siècles pour reconquérir lentement des terres sur l'île de Salem.
250 : fondation de *Dorkolem*
287 : fondation de *Koulcir*
298 : fondation de *Dième*
306 : Gyk'Salem devient officiellement « Grand Comté » (titre spécifique créé pour l'occasion par le Roi d'Ang'Mar et marquant l'autonomie particulière des Seigneurs de Salem).
333 : fondation de *Solère.* Les villes deviennent officiellement des baronnies.
337 : fondation de *Port-Libre*
368 : fondation de *Louxos*
375 : le Grand Comté de Salem est élevé au rang de Principauté.
391 : fondation de *Trashten* et *Alt-Garden* sur l'île de *Alt'Salem*
471 : fondation de *Olkarburg* qui marque l'apogée de la puissance des Princes de Salem.
485 : la Principauté de Salem croit encore en autonomie. Les Princes de l'île sont officiellement dispensés de verser l'impôt au Roi d'Ang'Mar. Si l'île demeure toujours officiellement rattachée à la couronne Mar'Angoise, dans les faits il n'en est rien, en dehors d'un contingent d'une centaine de soldats affectés à la garde du palais du Roi à Tynaria.

*
* *

Pouvoir.



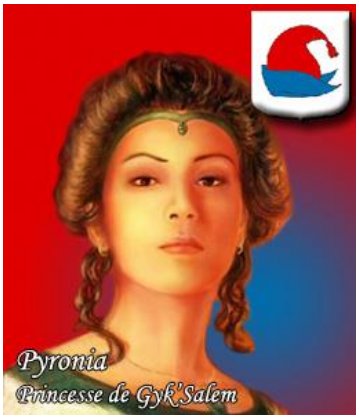
Le Prince de *Gyk'Salem* est le Seigneur *Nolbert VIII* (né *Ariubal Tomerss*). Il concentre entre ses mains l'essentiel des pouvoirs exécutif, législatif et judiciaires.
S'il est toujours officiellement un vassal du Roi *d'Ang'Mar*, il est en fait un souverain de plein pouvoir (c'est vrai depuis l'année 485 du SC pour les Souverains de l'île).
Nolbert VIII est un magicien de haut niveau, un rien fantaisiste, mais d'une sagacité hors paire. Il est observateur, calculateur et fin diplomate.

Son épouse, la Princesse Pyronia, est une Miyanne (Ensorceleuse de la Vallée Abandonnée) qui a quitté son peuple pour rejoindre Nolbert en 791 du SC. Elle est particulièrement appréciée des Gyk'Salais qui lui trouve charme et douceur.

Le titre de Prince n'est pas héréditaire dans l'île. Lorsqu'un Prince meurt, ou s'il se retire des affaires du pays, c'est le Conseil des Cinq (voir ci-après) qui choisit l'un des quatre Chevaliers pour lui succéder. Ce choix se fait à l'unanimité.
A Gyk'Salem, on désigne par les « grandes familles » les quatre familles Salem'Gykoises qui dominent la politique de la ville depuis le milieu du V^{ème} siècle du Second Calendrier.
Familles puissantes, implantées chacune dans un secteur d'activité particulier, les « grandes familles » ont toutes les quatre à leur tête un Chevalier (titre héréditaire alors) éligible à la fonction de Prince de *Gyk'Salem*.

Le Conseil des Cinq.
Il est composé des 4 Chevaliers Héréditaires issus des Grandes Familles de *Gyk'Salem* et du chef du culte de Dagoth pour l'île de *Salem*.
Ses compétences s'étendent à toute la sphère économique et financière de la principauté.

Assemblée des Pairs.
Organisée en Etat Féodal, la Principauté de *Salem* dispose d'une Assemblée des Pairs qui réunit le Prince, ses neufs Barons et les quatre Chevaliers Héréditaire de la Cité de *Gyk'Salem*. Cette Assemblée, qui se réunit sur convocation exclusive du Prince (et en moyenne une fois tous les deux ans) dispose d'un avis consultatif sur les décisions du Prince.



L'Ordre des Chevaliers Défenseurs de la Couronne de Salem.
Cette distinction est accordée, par faveur spéciale, par le Prince de Gyk'Salem à des nobles particulièrement méritants, et auxquels il souhaite témoigner son attachement.
Etre Chevalier de l'Ordre des Défenseurs de la Couronne de Salem est un honneur qui permet à un Chevalier de siéger juste après les Barons et avant tous les autres Chevaliers.

Réalité du pouvoir dans la Principauté.
Dans les faits, et depuis la seconde moitié du VI^{ème} siècle du SC, le Prince de *Gyk'Salem* ne dispose d'une réelle autorité que sur son fief propre et les baronnies les plus proches de *Dorkolem*, de *Koulcir* et de *Dième*.
Toutes les autres Baronnies, si elles continuent pourtant de siéger à l'Assemblée des Pairs et à verser, plus ou moins régulièrement, l'impôt à *Gyk'Salem*, jouissent dans les fait d'une très large autonomie. Chaque Baron dispose d'une autorité quasi suprême sur ses terres et les conflits entre Barons ne sont pas rares pour la possession d'un nouveau village, d'une mine, d'une forêt…

Economie.
L'essentiel de l'activité économique de la Principauté est concentré dans la ville de *Gyk'Salem*.
On trouve également un assez grand nombre de forges à *Dième* et *Dorkolem*, qui fournissent l'ensemble de la Principauté en Armes.

Les Guildes
La Principauté de Salem fourni un grand nombre de marins aux différents ports ilvaniriens. La plupart de ces marins appartiennent à la « *Fraternités des Côtes* », une guilde de marin qui leur assure une forme de sécurité sociale, prenant soin de leur famille lors de leurs absences, et leur garantie une pension après leurs cinquante ans.

La *Guilde des Négociants Marins*. Elle possède un comptoir importan à Gyk'Salem.

Religion.
Héritiés de la culture mar'angoise, les habitants de Salem sont majoritairement fidèles du culte du panthéon de Dagoth (près de 60%). Juste ensuite arrive celui du panthéon de Praïos (un peu plus de 30%). Ce dernier progresse sensiblement depuis une vingtaine d'années.

Sites Notables.
Pas de site remarquable.

Divers.

Expressions.
"*Soleil sur toi*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "*Orient pour tous*".

Spécialités culinaires.
La plupart des spécialités sont à base de poisson.
Particulièrement, les habitants de Salem cuisinent énormément la sardine.



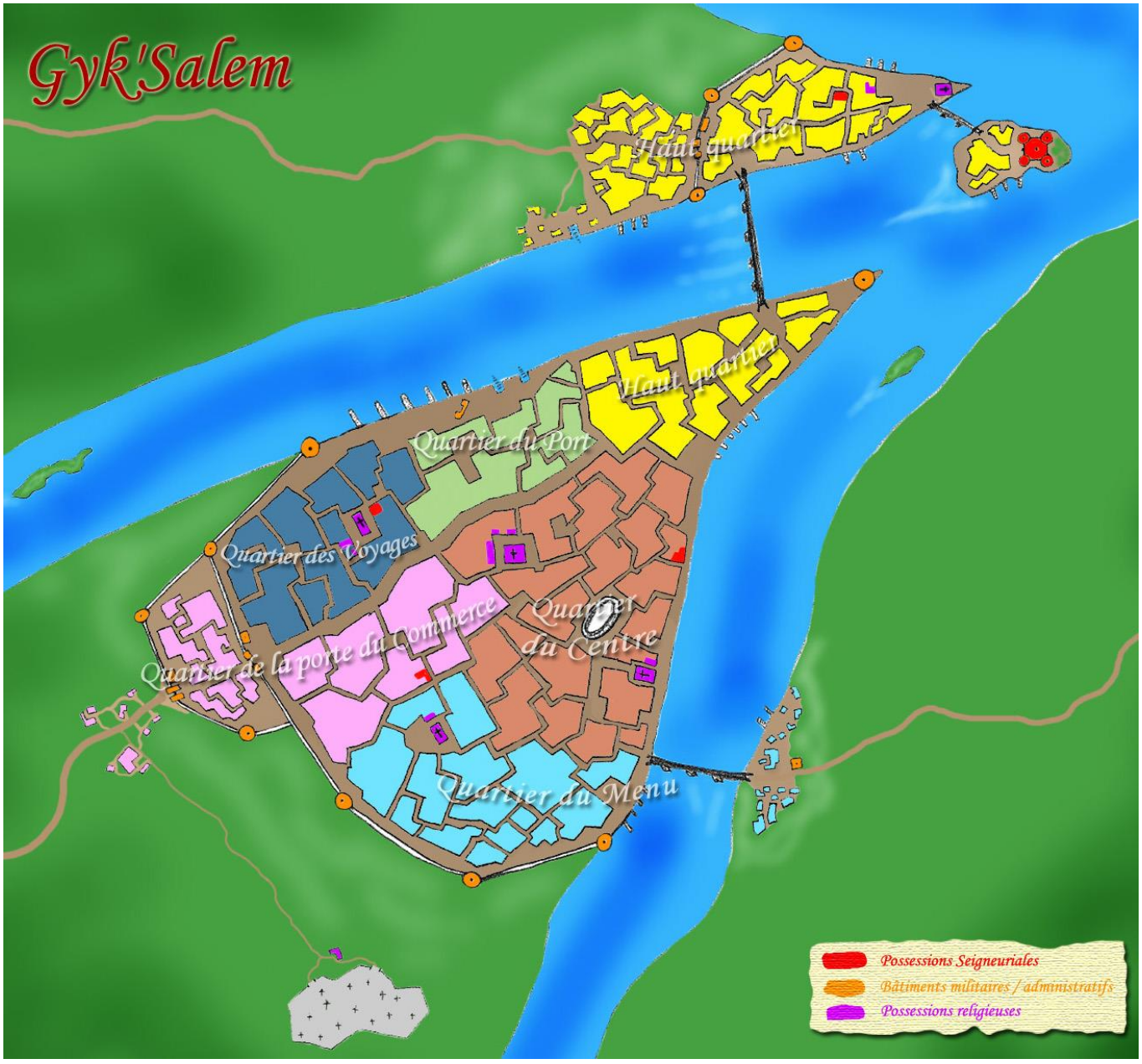
Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Salem

Principauté de Gyk'Salem

Focus sur : **Gyk'Salem** « la ville des Princes »

Située entre les bras de la Loriel, au cœur du delta qui jette les eaux du fleuve dans la Mer de Salem, la ville de Gyk'Salem se trouve à près de cinq kilomètres de l'embouchure.
Ville prospère, essentiellement enrichie par sa position sur la route maritime entre le nord et le sud du continent Ilvanirier, Gyk'Salem est au carrefour de plusieurs influences culturelles. L'Ang'Mar bien sûr est très présente dans la ville, mais pas seulement, on découvre vite en y flânant que l'Elarstan y a joué depuis des générations un rôle important, de même que les Amazones de Babylos qui commercent avec la ville depuis le milieu du VI^{ème} siècle.



Population.

Nombre d'habitants : 15.700 habitants (dont environ 900 nains)
Capitale de la Principauté de Gyk'Salem.

Les habitants humains (ou nains) de la ville sont des Salem'Gykois.

Structure de la ville.

Les Six Quartiers
La ville de Gik'Salem est divisée en six grands quartiers : le Haut Quartier, le Quartier du Port, le Quartier du Centre, le Quartier des Voyages, le Quartier de la porte du Commerce et le Quartier du Menu.

Haut Quartier
C'est le quartier historique de *Gyk'Salem*, le cœur de la vieille ville. C'est là que les premiers colons humains de la région s'installèrent en 69 du Second Calendrier, d'abord sur la pointe nord, puis un peu plus au sud. L'île des Princes n'a quant à elle été investie de constructions durables qu'autour de l'an 180 du SC, afin de mieux résister aux assauts des *Schninkels* revenus en force pour tenter de libérer leur île.
Aujourd'hui le Haut Quartier abrite, avec le Quartier du Centre, la population la plus aisée de la ville.

Quartier du Port
Si on trouve dans cette partie de *Gyk'Salem* un grand nombre de tavernes, ce sont surtout les juxtapositions des petites demeures sombres et des grands entrepôts de commerce qui marquent. C'est ici qu'accostent les plus gros navires de commerce, libérant alors marins et voyageurs en quête de nourriture et d'un peu de confort.
Le Quartier du Port est à la fois le quartier le plus animé et l'un des plus pauvres de la ville, avec le *Quartier du Menu*.

Quartier du Centre
C'est le premier quartier de la ville par la population. On y trouve un grand nombre d'artisans et de commerçants. C'est dans ce quartier que se trouve la grande arène de *Gyk'Salem* où s'affrontent régulièrement les guerriers désireux d'un peu de gloire ou les plaignants désireux de se faire entendre au « jugement des dieux » (on y trouve des combats à 100, 1.000 et 10.000 pièces d'or de récompense pour le vainqueur des champions de l'arène).

Quartier des Voyages
C'est dans ce quartier que se concentre le plus grand nombre d'auberges, d'hôtels et de tavernes de la ville. On compte ici près de 800 lits et paillasses à louer, allant de la crasse la plus insigne au luxe le plus débridé.
Le quartier, du fait du grand nombre de voyageurs qui s'y presse, est le plus patrouillé de tout *Gyk'Salem*.

Quartier de la Porte du Commerce
C'est, comme son nom l'indique, le haut lieu du commerce de la ville. On y compte trois grands marchés : le marché de la grand'rue, le marché de la place et le marché de la porte. On trouve également un grand nombre de boutiques diverses et variées approvisionnées par les mouvements commerciaux incessants du port tout proche.

Quartier du Menu
Ce quartier est ainsi nommé parce qu'il est le plus populaire de toute la ville (« menu » pour menu peuple). Il mérite curieusement doublement son nom depuis que, vers 580/590 du Sec Cal, les familles naines immigrantes s'y sont installées.
Sur la grande place, en face du Temple de Zayel, se tient le plus grand marché aux esclaves de toute l'île de Salem. On y trouve essentiellement des esclaves schninkels, mais aussi des ériasiens noirs et hagwonis, des gobelins, des orques, des vargas, des barbares…

Les « grandes familles ».
A Gyk'Salem, on désigne par les « grandes familles » les quatre familles Salem'Gykoises qui dominent la politique de la ville depuis le milieu du V^{ème} siècle du Second Calendrier.
Familles puissantes, implantées chacune dans un secteur d'activité particulier, les « grandes familles » ont toutes les quatre à leur tête un Chevalier (titre héréditaire alors) éligible à la fonction de Prince de *Gyk'Salem*.

La famille Tomerss
La famille domine le *Haut Quartier de la ville*.
Elle y a fait une fortune considérable dans le négoce et possède une flotte propre d'une dizaine de navires marchands qui sillonnent les mers pour leur plus grand profit.
C'est la famille qui a donné le plus de Prince à *Gyk'Salem*.

Chef de famille et Chevalier actuel : Fredrich « le blond » Tomerss

La famille Verger

C'est dans le *Quartier de la Porte du Commerce* que s'est établie, il y a des générations de cela, la famille Verger. Et c'est sur les terres entre les bras du fleuve, au cœur du delta de la *Loriel*, que la famille s'est bâti une fortune sur l'exploitation des fruits et légumes. En 795 du SC, les Verger possèdent de nombreux hectares d'une terre particulièrement fertile qu'exploitent pour eux une trentaine de familles de métayers.

Chef de famille et Chevalier actuel : Frantz-Keller Verger

La famille Dolangh
Installée dans le *Quartier des Voyages*, la famille Dolangh contrôle l'ensemble de l'activité de construction navale de la ville (ainsi que des intérêts dans cette activité dans la Baronnie de *Koulcir*). Elle est également armateur et commanditaire de nombreuses expéditions maritimes vers les comptoirs du nord de *l'Eriasie*.

Chef de famille et Chevalier actuel : Kurt Steiner Dolangh

La famille Hoppenshtein
Jouissant d'une splendide demeure de marbre blanc du *Silk'Or*, sur les rives du fleuve, à l'est du *Quartier du Centre*, la famille Hoppenshtein est sans aucun doute traditionnellement la plus dispendieuse de tout *Gyk'Salem*. Elle met d'ailleurs un point d'honneur à mériter largement cette réputation en organisant, au moins une fois par saison, des fêtes luxueuses dans lesquelles se pressent des centaines d'invités autour de banquets tous plus riches les uns que les autres.
C'est autour du secteur du bâtiment que les Hoppenshtein ont fait l'essentiel de leur fortune. Fortune qu'ils ont fait largement fructifier, notamment en investissant dans des maisons de jeu du *Percolan*.

Chef de famille et Chevalier actuel : Herberth Heinrich Hoppenshtein

Les familles importantes en dehors des « grandes familles ».

La famille Lambric
Installée dans le Quartier du Centre, un peu au nord de la demeure des Hoppenshtein, la famille Lambric appartient à la haute bourgeoisie Salem'Gykoise. Enrichie par le commerce des esclaves, elle prétend depuis près de trois générations à devenir la cinquième des « grandes familles » et à faire ainsi de son chef de famille un Chevalier, sans y parvenir pourtant.

Chef de famille : Humphrey Lambric

La famille Storaldi
Les premiers Storaldi sont notés sur les registres de la ville vers 670 du Sec.Cal. Immigrants Silk'Oréens, les Storaldi ont fait fortune dans l'hostellerie. Il possède aujourd'hui 4 hôtels, une demi-douzaine d'auberges et une dizaine de tavernes dans toute la ville.

Chef de famille : Helmuth Giuseppe Storaldi

Religions.
Les *Salem'Gykois* sont majoritairement fidèles de *Dagoth* (près de 65%), dont le temple se situe au cœur même de la ville, dans le Quartier du Centre. Mais on note, depuis la seconde moitié du VIII^{ème} siècle, une forte progression de l'influence du panthéon de *Praïos* (15%) (temple dans le Quartier du Centre, sur les rives de la Loriel), avec notamment l'installation en 790 du SC d'un culte fleurissant de *Zayel* (12% à lui seul) (les fidèles rachetèrent en 790 le temple *d'Adrenna* dans le *Quartier du Menu*). Le reste des fidèles, et particulièrement les Nains, sont fidèles du panthéon de Glorin (temple installé dans le *Quartier des Voyages*)

Le culte de Dagon (panthéon de Dagoth) est particulièrement important dans la ville. Son temple se situe dans le *Haut Quartier* et abrite les reliques de St Mokberth, un saint local qui par ses prières protégea la ville d'une grande crue de la Loriel en 607 du SC.

Pouvoir.
Le pouvoir est détenu par le Prince et par le « Conseil des Cinq ».

Particularités.

Le Gilgolem
Le Gilgolem est un personnage particulier et propre à la culture même de Gyk'Salem. Sa fonction est d'amuser le peuple en accomplissant acrobatie et pitrerie, tours de magie et chansonnettes. Le Gilgolem accomplie donc sa tâche à la manière d'un

ménestrel mais avec cette particularité de délivrer toujours un message « politique », exprimant une critique, souvent acerbe, du pouvoir en place, informant les sujets de la ville des dernières rumeurs, des principaux scandales…
Intouchable, totalement protégé par son statut, il lui est possible de tout dire, de tout moquer, de tout railler sans encourir la moindre réprimande, la moindre menace.
La fonction de Gilgolem est une fonction unique (il n'y a jamais qu'un seul Gilgolem en exercice dans la ville) et à vie. A la mort du Gilgolem, ceux qui sont candidats à sa succession se présentent devant les Salem'Gykois (généralement dans la grande arène de la ville) et rivalisent d'humour, d'agilité, de drôlerie, pour être désignés par les sujets de la ville à la plus grande acclamation !



Le Gilgolem a une fonction de « soupape » pour Gyk'Salem. Il permet de libérer le peuple de ses colères, de son mécontentement, par le rire et le sarcasme.

Histoire du Gilgolem depuis 581 du SC…

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Salisie

Royaume de …

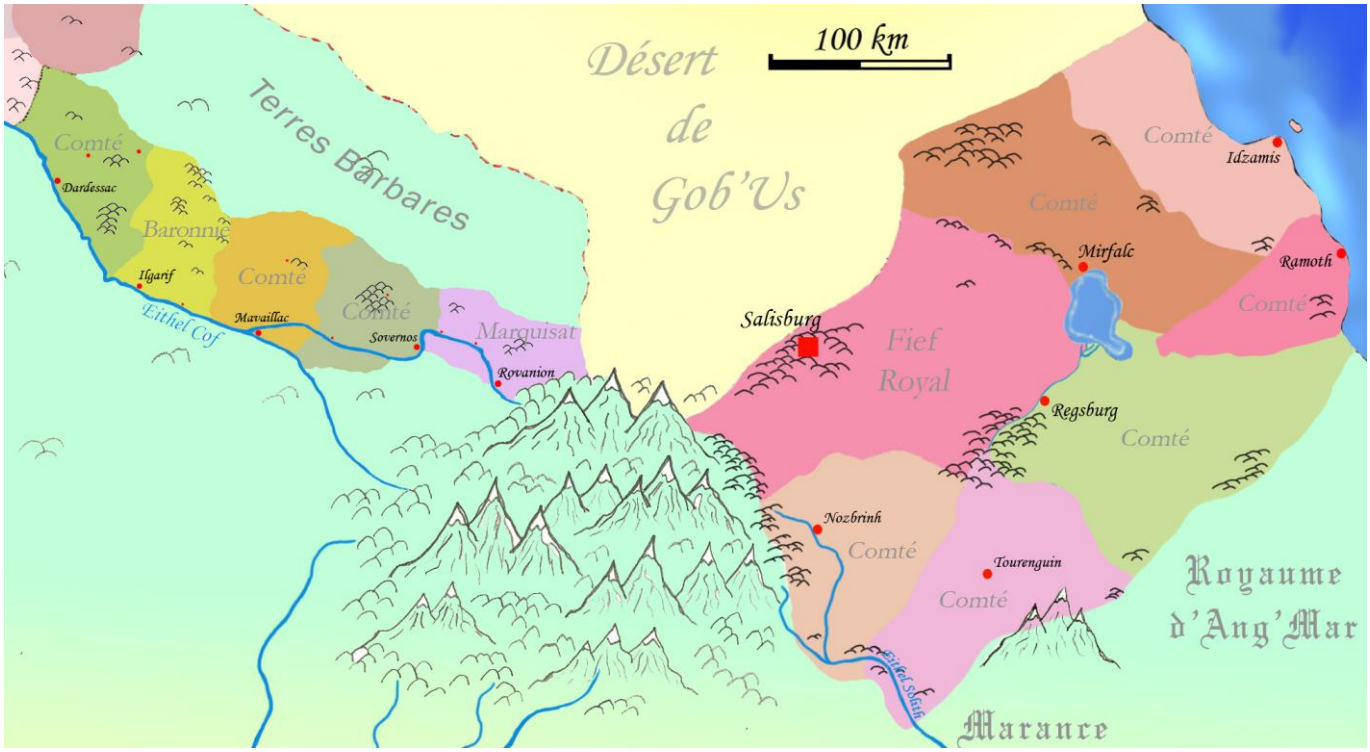


Géographie générale.

Situé au nord de la péninsule *d'Ang'Mar*, qu'il commence, le Royaume de *Salisie* s'étend sur de vastes plaines entre mer, désert et montagnes des *Hauts-de-Cof*. Il étend également ses possessions le long des vallées alluviales de *l'Eithel Cof*.
Pays du centre du continent, le royaume connaît un climat « tempéré chaud ».

Relief.

L'altitude moyenne de la Salisie est faible, à peine inférieure à celle de l'Ang'Mar voisine.
Le sommet le plus important est le *Mont Traktel*, au nord-est de la capitale, *Salisburg*, qui culmine à 1.125 mètres.



Végétation.

Toute la région proche du désert est naturellement soumise aux vents chauds venus du désert et la végétation y est basse, essentiellement constituée d'arbustes et de buissons épineux. C'est vrai pour le nord de la Marche de Rovanion, et pour le nord du Fief Royal, du Comté de Mirfalc et celui d'Idzamis.
Il faut noter pourtant l'exception de toute la région proche de la cité de Salisburg. Située sur plateau à environ mille mètres d'altitude, la capitale royale et ses alentours jouissent d'un climat plutôt agréable et suffisamment humide qui permet à des bois de sapin de s'épanouir. Seule la période de fin juin à début septembre demeure particulièrement difficile, surtout en journée.
Pour le reste, le climat, « tempéré chaud », mais soumis également à l'influence maritime proche, est propice au développement d'une végétation abondante. Les Comtés de Tourrenguin et de Regsburg sont ainsi très fortement boisés.
Les terres les plus fertiles sont celles, encore peu exploitées, des rives de l'Eithel'Cof. Toute la région bénéficie d'un climat très doux (tempéré chaud également) et les forêts y sont belles et aérées.

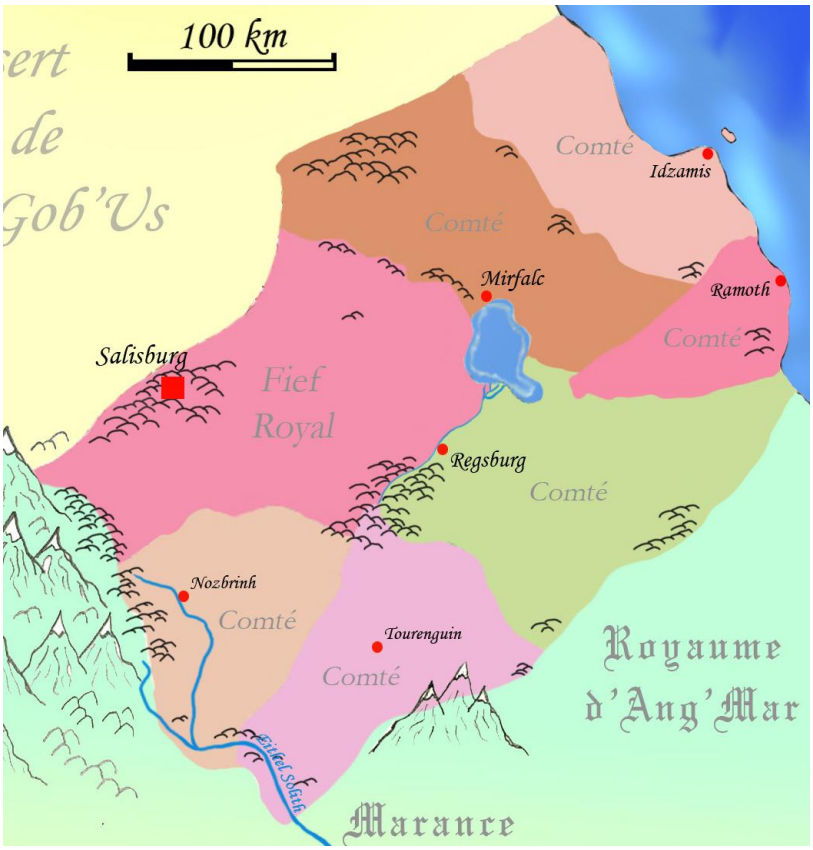
Population.

Nombre d'habitants : 480.000 habitants
Capitale : *Salisburg*, 142.000 habitants (Chevalier *Helmuth de Ramoth*)

NB : le palais d'été de la cour de Salisie est installé à Mirfalc, sur les rives du lac. Le climat y est plus doux, plus agréable.

Type de population :
Identique à celle d'Ang'Mar, la population du royaume est essentiellement humaine. Elle descend directement des humains qui débarquèrent en -309 du Premier Calendrier Ilvanirien dans la région de *Tynaria*.
De taille moyenne (~ 1,72 m pour les hommes et ~ 1,64 pour les femmes), les Salisiens sont plutôt clairs de peau. Leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou blonds.

Les Salisiens du peuple, comme leurs frères Mar'angois, s'expriment pour beaucoup avec un accent de type « germanique » prononcé.
Cet accent est très rare dans la noblesse et dans le clergé où l'on s'applique à parler « plat », de même que dans les provinces du Nord-Ouest.



*
* *

Un peu d'histoire.

Tout jeune royaume, la Salisie est née en 774 du SC, après la guerre de sécession conduite par *Karl Le Fort*, alors Duc de *Salisburg*.



773 à 774 : en décembre, *Zayel*, demi-dieu fils du Tout-puissant Los, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du Roi *Kumanian* aux projets du Duc *Karl* de *Salisburg*. Le vendredi 13 avril 774, 12000 *Kumanians* débarquent sur les côtes *d'Ang'Mar*. Cette attaque des « pillards de l'Est » fomentée par le Duc de *Salisburg*, déstabilise la couronne *Mar'Angoise* et affaiblit son armée. Une guerre de sécession rapide permet à l'ensemble des provinces septentrionales de ce royaume d'accéder à l'indépendance, et au Duc *Karl* de devenir *Karl le Fort*, Roi de *Salisie*.

775 : un jeune ménestrel du nom de *Vivien Clairvoye* est adoubé par le Roi *Karl le Fort*, pour sa conduite valeureuse devant les murs de sa capitale *Salisburg* face au *Nazgül Borlin*. Il devient Vicomte de la cité de *Libtiss* (actuelle capitale de la *Gouvrance*). Le 11 mars de la même année, le Vicomte *Vivien* découvre la coupe sacrée de Los, qu'il confiera ensuite à son ami *Zayel*.
Le 28 mai, date de la découverte du continent *Eriasien* par le Vicomte *Vivien*, et pour la bannière du Roi *Karl de Salisie*. Il est accompagné de quelques amis, puissants en *Ilvanir*, dont le Prince *Zayel* et le Roi *Gilénar I^er^*.

776 : le 15 janvier, *Thomas Evrard Sigilius*, grand maître des templiers de *Los*, lance la guerre sainte à partir de son Krak de *Saint-Havre-sur-Eithel*. La parole du très haut Los, doit être entendu de tous, et pour sa plus grande gloire céleste, un empire temporelle doit être bâti par les Templiers. En quelques mois, les templiers de *Los*, encadrant des légions entières de guerriers barbares, et alliés aux armées du *Royaume des Glaces* de *Aarkinn XIX*, vont écraser *l'Arn'Armor*, *l'Esarnil*, le Califat de *Moukdad* et une grande partie de *l'Elarstan*. Le Nord conquis, leurs armes se tournent ensuite vers la *Chaîne du Gouvre* devenue le refuge des peuples rebelles à l'autorité de celui qui est devenu le *Théo-Impérator*. L'opposition des Elfes et des seigneurs humains s'organisent réellement le 7 juillet dans la capital elfique *Réhisadis*, et prend le nom de « *Conseil Blanc* ». Ce conseil comprend *Réhélial III* souverain des *elfes*, *Renan le Bel* roi d'*Arn'Armor*, *Otto Faucus* roi d'*Esarnil*, *Gilénar Durias* d'*Elarstan*, *Karl le Fort de Salisie*, *Goltave IV de Dimar*, *Chris de Valnor*, *Morgan'Ael* magicienne et maîtresse du *Pentaculum*, la *Tavi Sanath* (celle-qui-parle-avec-les-Dieux, chez les elfes) *Nahélis* et *Guillaume de Talmont* templier et chef de l'opposition interne à *Sigilius*.

Septembre. L'Empire sacré voulu par Thomas Evrard Sigilius, et qui s'étend alors jusqu'au cœur de l'Ang'Mar, n'aura vécu que quelques mois. En ce début d'automne, un Archi-Mage et Archi-Druide du nom de *Sasteram* propose au *Conseil Blanc* de lui venir en aide en frappant avec ses hommes au cœur même du *Théo-Empire,* dans la Cité de *Saint-Havre-sur-Eithel*. Sa seule condition, être reconnu « Empereur du Nord » après la chute d'*Evrard Ier*. Les membres du Conseil hésiteront quelques jours, mais leurs armées, en mauvaises postures dans la plupart des régions de conflits, les pousseront à accepter la proposition du *Cabaliste*. *Sasteram*, encore inconnu quelques semaines auparavant, est couronné *Empereur du Nord* le 28 octobre à *Esarnil* dont il fait (sur proposition des rois *Réhélial* et *Renan*) sa capitale. L'empereur domine désormais l'*Esarnil* et les fiefs jusqu'à *Saint-Havre*. L'*Arn'Armor* prête allégeance, avec le califat de *Gob'us* et la *Gouvrance*. Un Traité d'amitié et de reconnaissance mutuelle est conclu avec l'*Elarstan* et la *Salisie*.

*
* *

Pouvoir.



Après que le Roi *Karl le Fort*, ancien Duc de *Salisburg* et père de l'indépendance de la *Salisie* (après la guerre de sécession d'avec l'Ang'Mar), ait choisi d'abdiquer, le 12 juin 794, c'est sa nièce, la jeune Comtesse *Caroline de Regsburg* qui monte sur le trône de *Salisie*.
Devenue Reine, elle épouse, un peu plus d'un an plus tard, le 17 juillet 795, le Chevalier *Eric de Verlonth*, fils du Marquis de *Verlonth* (royaume d'*Arn'Armor*), qui devient Roi de *Salisie*.

La *Salisie* est organisée en Monarchie absolue.
Le pouvoir, extrêmement centralisé, a son siège à *Salisburg* depuis l'indépendance.
Deux fois par an, en mai et en novembre, le souverain convoque l'ensemble des Grands Seigneurs du Royaume en un « grand conseil ».
Tous les deux ans, il convoque également en mai tous les seigneurs nobles de Salisie, quelque soit leur rang, pour prendre connaissance de leurs éventuelles doléances.



Royaume de moyenne importance, la Salisie dispose cependant d'une armée puissante mais fort occupée. La couronne doit en effet se prémunir d'éventuelles agressions mar'angoises, mais aussi, dans ses provinces du Nord-Ouest, des incursions venues des terres barbares de Griffes Blanches ou encore des ensorcelleuses de la Vallée Abandonnée !

Economie.

La Salisie possède une production agricole importante, avec, dans les régions proches du nord et du désert, jusqu'à trois récoltes fruitières par an.
La région de Regsburg possède également de vastes plaines fertiles qui en font le grenier à céréales du royaume. Le Comté produit également un vin de bonne qualité.
La pêche est principalement installée dans le port d'Idzamis et approvisionne l'ensemble du pays.
Une bonne part de la richesse de la Salisie vient de sa position carrefour entre les Etats du nord et ceux du sud. Ses accords d'amitié avec l'Empire du Nord lui sont également un moteur économique fort.

Géopolitique

Visée expansionniste – les comptoirs Salisiens en Eriasie

La Salisie est à l'origine de la découverte du continent Eriasien. Ce fut le fait de l'explorateur *Vasco Luigi Eriase*, accompagné de *Vivien Clairevoye* (qui devint ensuite Roi de *Gouvrance*), du Prince *Zayel*, du Roi *Gilénar* d'*Elarstan* et de *Donetahar Filvir* (Archiduc de *Gardemaille – Gouvrance*), le 28 mai de l'année 775 du Second Calendrier.



Depuis, la *Salisie* a ouvert plusieurs comptoirs dans le nord de l'Eriasie (prononcer « éri-asi »), dont Karlburg (9.000 hab), Vascoburg (5.200 hab) et Luiburg (4.700 hab).

La menace de l'Ang'Mar

Depuis la guerre de secession conduite par *Karl le Fort* entre la *Salisie* et *l'Ang'Mar* (776 du SC), la couronne de *Salisburg* redoute une réouverture du conflit.
Malgré les engagements diplomatiques et les efforts de cordialité entre les deux nations, le maintient d'une armée permanente de plus de 40.000 hommes par Tynaria (Légion Tynar + soldats de métier) entretient une défiance perpétuelle.

Religion.

Traditionnellement, les Salisiens sont, comme leurs frères Mar'Angois dont ils ont partagé le destin durant des siècles, fidèles du panthéon de Dagoth. Cependant, depuis

l'indépendance, en 774, les fidèles du panthéon de Praïos n'ont cessé de croître. De la même façon, le Druidisme, longtemps interdit sur tout le territoire, s'est répendu dans les différentes strates de la population.

En 795 :
Fidèles de Dagoth et de son panthéon : 52%
Fidèles de Praïos et de son panthéon : 34% (dont zayelistes un tiers !)
Fidèles du druidisme : 10%
Fidèles de Rassoulah : 2%
Autres : 2%

Du fait de la disparité des confessions, la Salisie n'a plus de religion officielle depuis 790 du SC.

Sites Notables.

- le *Temple* de *Dagoth* de *Tourenguin*. Entièrement construit en bois (chêne brun du centre du royaume), le temple de la ville possède une architecture très originale.
- la *Pierre de la Naissance*. C'est une roche plate, naturellement ovale, située dans le nord des collines orientales du Comté de *Regsburg*. C'est sur cette roche que le Seigneur *Karl le Fort* annonça à son armée la fin de la guerre de sécession d'avec *l'Ang'Mar* et la naissance du Royaume de *Salisie* le 17 octobre 774.
- les *Statues des Pères*. Au confluent de l'*Eithel'Cof* et de la *Crine*, aux pieds de la ville de *Mavaillac*, se dressent trois statues titanesques immergées jusqu'aux genoux. Ces trois statues sont l'œuvre des Nains des *Hauts-de-Cof* et furent érigées vers 3.300 avant le Premier Calendrier, quelques siècles avant les guerres « nano-elfiques ». Elles marquaient l'entrée de la région capitale naine qu'étaient alors les *Hauts-de-Cof*.





Divers.

Expressions.
« *Liberté mon frère* » : formule de politesse prononcée en plaçant le poing sous le menton, à laquelle il convient de répondre « *Liberté éternelle* ».
« Vent du nord, vent de plaisir, vent du sud, vent de chagrin, vent d'ouest, vent de fortune, vent d'est, vent d'aventure ».

Spécialités culinaires.
Les Salisiens sont très friands d'une tourte qu'ils nomment « *blaffigue* ». C'est un chausson de pâte feuilletée dans laquelle cuisent au four à pain du fromage de chèvre, de la viande de bœuf hachée et de la confiture de figue (dont la culture est importante dans les collines de *Salisburg*).
Le *blaffigue* est également très appréciée en *Marance*.





Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

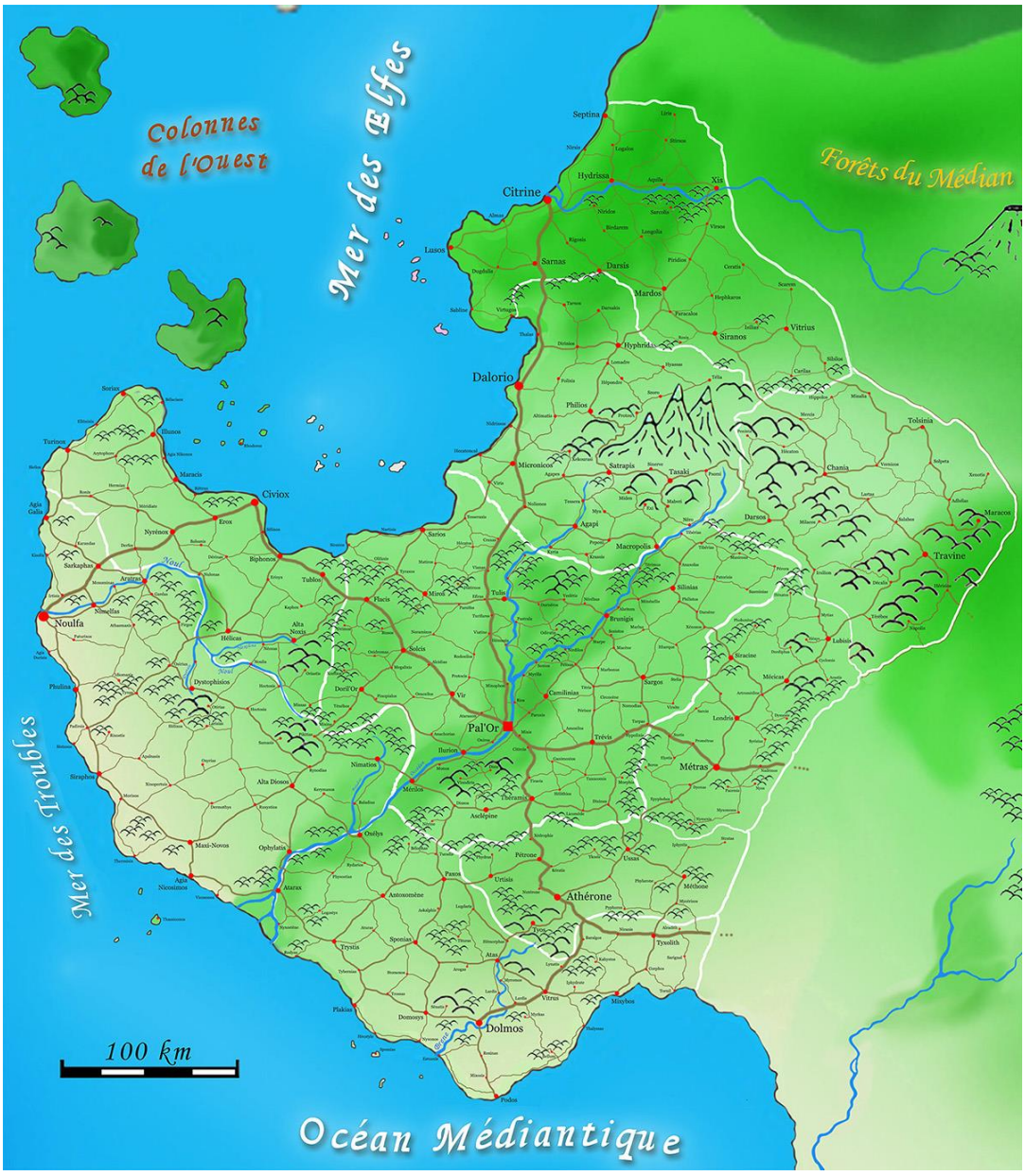
Silk'Or

République Impériale du …

« Le Silk'Or est une terre chaude, née de l'union du soleil, du vin et de la tempérance ».
C'est ce qu'en disait le philosophe *Meridiate* (1141-1215 du P.C.), né dans la cité de *Citrine* et abreuvé des préceptes de son maître gand'alois, *Euphide* (1108-1174 du P.C.).

En fait, au cœur du *Silk'Or*, deux grands ensembles coexistent, marqués par une culture assez différente :
- le Nord du pays (*Province de Citerie*, *Landes de Riodale* et *Pays Traviroie*), dont les habitants ont un accent assez « chantant » (type italien), et qui demeure assez isolé du reste du pays.
- le Sud et le Centre du pays, culturellement proches des *algalithois*, et dont les habitants ont, pour la plupart, perdu tout accent

Encore faut-il ajouter que dans la partie Sud et Centre deux ensembles se distinguent encore :
- les provinces de *Grand Fief*, de la *Marche de Métras* et de *l'Athéronie*, qui brille par l'esprit de ses lumières et dont la culture est plutôt démocratique (*Métras* est l'un des hauts-lieux de la philosophie ilvanirienne)
- les provinces côtières (*Terres des Civiens*, *Pays de Noulfe* et *Province des Dolmes*), à la tradition plus royaliste et religieuse



Géographie générale.

Le Silk'Or est un état méridional qui présente une importante façade maritime, puisqu'il ouvre le continent ilvanirien sur la Mer des Troubles.

De part sa latitude, et l'influence océanique proche, le Silk'Or connaît des étés très chauds et des hivers plutôt doux. Les températures estivales atteignent ordinairement les 40 à 42°C, alors que durant les mois les plus froids, elles ne descendent que rarement en deçà des 8°C.

Le climat Silk'Oréen est marqué par la violence de ses orages d'été, les Torncelli, présents entre juin et juillet, lorsque l'humidité encore importante du sol rencontre les températures élevées de l'atmosphère. Ces orages, pouvant atteindre une périodicité de 2 à 3 par 24 heures, sont généreux en foudre, et on put dénombrer dans la seule nuit du 26 juin 776, qui laissa un souvenir vivace dans les mémoires silk'oréennes, plus de 9.000 impacts sur le territoire du Silk'Or.

L'automne est aussi propice, dans les provinces du Pays de Noulfe et des Terres des Civiens (tout l'ouest du Silk'Or) à de nombreuses et violentes tornades. Ces cyclones soudains sont dus à la rencontre entre le Vonius, vent chaud soufflant de la mer vers la fin août début septembre, et les eaux fraîches du fleuve Noul.
Durant le seul mois d'août 764, quatre tornades ravagèrent ces régions, faisant 240 victimes, près de 1.500 blessés et détruisant plus de 7.000 demeures.

Le pays est composé de hautes montagnes granitiques dans le nord (*Massif du Riodale*) et de vastes collines rocheuses du même type (surtout dans la région du *Pays Traviroie*).
Toute la vallée de l'*Occédon* est composée de terres fertiles, enrichies des limons argileux que draine le fleuve dans la partie haute de son cours.

« Il n'y a pas de différence essentielle entre celui qui vit au nord et celui qui vit au sud. Tous les deux appartiennent au grand corps, conceptuel, de la Nation. Et en ceci ils sont frères. Et capables naturellement de se considérés mutuellement comme un égal.
Mais que l'un en vienne à posséder des vignes, une vaste et belle demeure, deux ou trois esclaves bien faits, et une dizaine de chevaux, et que l'autre ne possède rien d'autre que ses larmes et sa sueur pour survivre au jour présent en attendant demain… et toute solidarité naturelle disparaîtra pour ne plus laisser place qu'à une défiance réciproque, puis à une compétition fratricide, qui débouchera, immanquablement, à plus ou moins longue échéance, sur un conflit ouvert entre eux.
Il n'est d'inégalité qui ne conduise un jour au sang.
C'est au gouvernement de la Cité de prendre les mesures qui s'imposent pour que les richesses ne deviennent par trop disparates… »

Meridiate (1141-1215 du PC), Philosophe Silk'Oréen, né à Citrine.

Relief.

Les côtes et tout l'arrière pays des *Landes de Riodale* et de la *Province de Citerie* sont les régions les plus basses du pays.
C'est aussi dans les *Landes de Riodale* qu'on trouve le point le plus haut du *Silk'Or*, le *Pic Riodos* (au cœur des *Monts Riodon*) avec 3.651 m d'altitude.

En dehors de cette région, le point le plus haut du pays se trouve dans les collines à l'ouest de *Dolmos*. Il s'agit du *Mont Tadivir* qui culmine à 1.020 mètres.

Végétation.

La partie Nord-Est et Est du pays, ainsi que le centre dans la vallée de l'*Occédon* et de la Riovia, sont assez densément boisés. On y trouve d'importantes forêts de feuillus aux arbres bas (chênes bruns au feuillage vers foncé notamment). Sur les pentes des *Monts Riodon*, on trouve de vastes étendues de mélèzes (ces pins aux épines caduques), dont les troncs fournissent une bonne partie du bois de charpente des chantiers navals de *Citrine* et de *Dalorio*.

La partie océanique et tout le Sud et le Sud-Est du pays sont des zones de végétation très basse, d'un type « méditerranéen classique ». On y trouve surtout un maquis, particulièrement adapté à cette zone très sèche du continent.

Population.

Nombre d'habitants : 1.470.000 habitants
Capitale : *Pal'Or*, 136.000 habitants (*Consul Julius Salmonus*)

Type de population

La population du royaume est essentiellement humaine. Elle descend directement des humains qui arrivèrent dans la région de Sitrios en –308 du Premier Calendrier. De taille moyenne (~ 1,73 m pour les hommes et ~ 1,66 pour les femmes), les silk'oréens sont plutôt mates de peau. Leurs cheveux sont le plus souvent châtains ou bruns.



Particularité notable : les *Dolmes*, habitants de la « *Province des Dolmes* », au sud du pays, seraient les lointains descendants des *Taviréens* (un peuple antique qui étendit un vaste empire depuis le Nord de *l'Eriasie* et jusque sur tout le sud de *l'Ilvanir*).
Les *Dolmes* sont assurément plus grands que la moyenne des silk'oréens (~ 1,76 m pour les hommes et ~ 1,70 pour les femmes), mais présentent pour le reste le même type physique. Ils sont aussi largement majoritaires (plus de 72% de la population) dans la province d'*Athéronie*.
Cette origine affirmée crée un sentiment de différence très fort dans la communauté des Dolmes, qui s'accompagne souvent d'un sentiment de supériorité.

*
* *

Un peu d'histoire.

Premier Calendrier

10 : fondation de la province du *Silk'Or*, dont le gouverneur siège désormais à Citrine.

85 à 88 : la province du *Silk'Or* fait sécession. L'*Algalith* envoie un ultimatum de guerre au gouverneur de *Citrine*. Ignoré, il est à l'origine de la première guerre humaine de l'histoire du continent *Ilvanirien*. Après plus de deux années de guerre et la destruction quasi complète de la cité de *Citrine*, le roi *Gilius III* d'*Algalith*, menacé au sud pour une incursion d'Amazone, est contraint de retirer ses troupes du *Silk'Or*.
Le 8 juin 88, *Clodius Fordavius*, ex-gouverneur du *Silk'Or*, devient roi par la fondation du royaume du Silk'Or.

217 : des explorateurs diligentés par *Citrine* découvrent, dans les collines proches de l'actuelle Cité d'*Athérone*, quelques communautés pastorales qui se prétendent originaires du pays depuis plusieurs dizaine de générations et prétendent s'appeler « *Dolmes* ». Ils se disent descendant d'une lointaine civilisation ilvanirienne. Ces populations s'intégreront assez rapidement à la population du *Silk'Or*, sans que l'on arrive à savoir s'il s'agissait en fait d'anciens migrants venus de *Laelith*, ou d'authentiques autochtones…



363 : *Aralclé le biseauté*, philosophe de *Métras*, se retire dans les collines proches pour y vivre en ermite. Son retrait dure plus de cinq années avant qu'il ne revienne en ville, agité d'une fièvre mystique d'abord incompréhensible pour ses concitoyens. Aralclé prétend qu'il a trouvé « la source de la vérité sacrée ». Il dit à qui veut l'entendre que, tout près de sa cabane, il a découvert une pierre gravée d'une inscription rédigée dans une langue et un alphabet totalement inconnus. Et que cette pierre semble vouloir communiquer avec lui…
Après plusieurs jours, il parvient enfin à convaincre six personnes de l'accompagner jusqu'à la pierre. Avec lui se trouve alors *Abratius* le boulanger, *Clitosfon* le tailleur, *Nimosus* le lettré, qui enseignait aux enfants, *Halicaslus* le berger, *Philipius*, qui travaillait aux vignes, et la blanche *Callispinia*, qui vendait ses charmes. Sous la conduite d'*Aralclé*, le groupe parvient à la pierre et le philosophe leur montre les inscriptions. A peine sont-elles lues à voix haute par *Aralclé* que *Philipius* et *Callispinia* entre dans une transe aussi soudaine qu'inattendue. Se donnant la main, l'un et l'autre, de deux voix qui n'en formèrent plus qu'une seule, dirent : *« Je suis Un et je suis Double. Je suis ce qui a été et ce qui sera. Je suis le principe féminin et le principe masculin. Je suis l'essence de toute chose. Je suis Gal'Os l'incréé et vous m'adorerez à l'exclusion de tout autre et je vous aimerai et vous dispenserai mes bienfaits ».*
Lorsqu'ils reviennent à Métras, tous les sept annoncent l'avènement d'une « vraie religion de paix et d'amour ». Ils parlent durant deux jours de Gal'Os. Et se séparent pour ne plus jamais se réunir.

Ce qu'il advint des sept
Philipius et *Callispinia* quittèrent tout ce qui était à eux, et ils s'installèrent ensemble dans une bergerie isolée dans la campagne. Ils conçurent dix enfants, cinq filles et cinq garçons. Et ils accueillirent toujours ceux qui venaient chez eux pour y trouver refuge.
Abratius quitta *Métras* pour Pal'Or. Il y installa une nouvelle boulangerie et il distribua gratuitement tous les jours plus de cinq cents pains aux pauvres. Et on dit que nul jamais ne vit entrer le moindre sac de farine dans son échoppe.
Clitosfon se rendit à *Dolmos*. Là, il voulut rencontrer le maître de la ville et après quelques mots murmurés à son oreille, celui-ci le désigna comme son conseiller. Et c'est là que *Clitosfon* termina ses jours.
Nimosus alla à Citrine où il choisit de vivre d'aumône et de dispenser gratuitement son enseignement aux enfants.
Halicaslus s'installa à *Dalorio* et soigna les hommes et les bêtes jusqu'à sa mort.
Aralclé alla s'assoir sur la grande place de la Métras et demeura là durant deux fois sept années, ne parlant plus, ne mangeant plus, et n'acceptant de boire que l'eau de la pluie. Et tous ceux qui avaient besoin de réconfort allaient s'assoir devant lui, et très vite ils se sentaient apaisés. Après ces quatorze années, *Aralclé* annonça qu'il était le premier Saint Idiome, le grand maître du culte de Gal'Os. Il renonça à son nom et se fit appeler *Aral*.
Lorsqu'il mourut, un grand temple fut construit autour de son corps, le *Tempositio*. Et tous les Saint-Idiomes après lui résidèrent dans le temple.

510 à 511 : « *Guerre d'orgueil* ». Une brouille diplomatique importante conduit le roi *Erius XIX « le petit »* à déclarer la guerre au *Silk'Or*. Les deux peuples, qui se détestent cordialement depuis quatre siècles (guerre de sécession du Silk'Or), se livrent alors une guerre sans merci durant près de 18 mois. Aucun vainqueur ne sort de cette guerre, et un traité de paix sera finalement signé en 514.

579 : Grande peste du sud du *Silk'Or*. Près de 45.000 personnes trouveront la mort en moins de cinq mois dans cette région jusqu'alors très prospère. Le roi du *Silk'Or Philippe Antonius VI*, condamne l'attitude des guildes de médicastres qui se livrent une concurrence sans merci, et décrète l'illégalité des guildes sur tout le territoire du royaume. Il confie à son ministre de la santé publique, Maître *Nesstiss*, la charge de réformer en profondeur la situation. Des dizaines de médicastres seront emprisonnés durant la période et quelques émeutes seront réprimées dans le sang, mais au terme de la crise, *Nesstiss* réussira à faire adopter à tous les médicastres du *Silk'Or* la charte qui porte son nom, « *le Pacte de Nesstiss* ». Par lui, les médicastres s'engagent à soigner qui le leur demande, sans distinction de caste ou de religion.
Moins de dix ans plus tard, tous les grands royaumes adoptent cette charte, et contraignent les guildes à s'y plier ou à disparaître.

602 : fin février, de nombreuses migrations *Hobgobelines* sont signalées un peu partout dans le sud *Ilvanirien*. Par milliers, ces clans convergent vers les plaines au nord du lac *d'Arias*. Dans les royaumes l'état de guerre est déclaré, et les hommes sont mobilisés en hâte. En mai, ce sont quelques 16.000 guerriers *hobgobelins* qui déferlent sur les campagnes du nord de *l'Algalith* et du *Silk'Or*, mais contrairement aux attentes des rois de *Laelith* et de *Pal'Or*, ces troupes se dispersent immédiatement, refusant d'engager un combat massif, et préfèrent piller au hasard les riches villages privés de leurs guerriers enrôlés dans les armées des royaumes. La tactique s'avère payante, et les troupes *hobgobelines* rejoignent les rives du lac d'Arias en Octobre, chargée d'un riche butin.
En novembre, talonnée par les humains, l'armée de pillards trouve refuge dans les contreforts sud des Hauts-de-*Cof*. De violentes batailles s'engagent alors, mais les humains comprennent rapidement qu'ils ne pourront pas aisément déloger les *hobgobelins* arque boutés sur des positions facilement défendables. C'est alors une armée de 30.000 soldats (dont 9.000 *Silk'Oréens*) qui entame un siège de longue durée à quelques kilomètres des positions ennemis. Il faudra en tout près de 3 années aux humains pour venir à bout (par la famine essentiellement) de la poche *hobgobeline*.

698 : le druide *Icalim*, sujet *silk'oréen* de la cité de *Pal'or*, traverse la *Vallée Abandonnée*, dont il fit un récit très imagé dans son ouvrage « *Terre oubliée, terre de monstre* ». Il y décrit son incroyable rencontre avec des créatures terrifiantes et reptilienne, mais surtout sa stupéfaction lors de ses observations du peuple *centogre*.
En 699, il atteint la *Chaîne du Gouvre* et devient le premier homme à communiquer avec des Elfes en Ilvanir. *Icalim* reste huit années auprès d'eux afin d'étudier leur culture, leur civilisation. A son retour, il décrit les êtres qu'il a rencontré, et en examinant les très vieilles légendes humaines, de grandes similitudes sont découvertes entre les Elfes et les êtres féeriques décrits par les anciens.

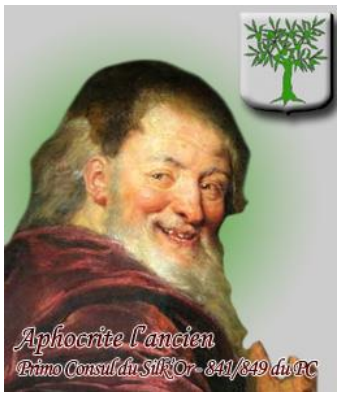
726 à 830 : avec l'année 741 commence une longue période de prospérité et de paix pour les royaumes du sud, *Algalith*, *Silk'Or* et *Ang'Mar*, appelés « *les trois grands* ».

Dans tout le sud du continent, les récits du druide *Ilcalim* excitent les imaginations des souverains, et des expéditions sont montées en grand nombre pour explorer les vastes régions qui s'étendent au nord de la *Chaîne du Gouvre*.
Ils y découvrent de vastes forêts, des terres fertiles, des richesses minières importantes. De nombreuses colonies naissent et prospèrent rapidement (la principale voie de pénétration devenant le *Grand Fleuve* de l'actuelle *Arn'Armor*, qu'utiliseront en tout sens les navires tant *algalithois* que *silk'oréens*).

(SGDA) **831** : « *la bataille de la porte du Diable* ». Les récits sont nombreux qui rapportent que lors de cette année 831, les royaumes du sud durent affronter une terrible menace venue d'un temple, dont la construction était antérieure à l'arrivée des humains en *Ilvanir*. Par cette « porte », des centaines de diables se seraient déversés sur les plaines du sud, conduits par le terrible *Tiamat* en personne. « *Les trois grands* » mobilisèrent l'essentiel de leurs troupes pour arrêter cette déferlante, et une bataille énorme aurait eu lieu au crépuscule du 19 août de cette année. Une bataille qui aurait vue en une nuit mourir plus de **90.000** des meilleurs soldats du sud. Au matin, *Tiamat* gisait dans un sang noir, et ses diables avaient tous disparus.

> Cette bataille eut-elle vraiment lieu contre des Diables ? En tout cas elle eut pour conséquence que les royaumes du sud se trouvèrent très affaiblis face aux menaces barbares qui ne tardèrent pas à voir le jour.

838 (à 1108) : « l'ère des philosophes ».
En 838 du PC, les *Silk'Oréens* se soulèvent contre le pouvoir royal et exigent une totale égalité entre tous. La révolution dure trois longues années et oppose, dans le sang, partisans d'une République et défenseurs de la Monarchie absolue. Au terme de ces soulèvements, qui devinrent très vite guerre civile, le 18 avril 841 la « République des Sages » est proclamée à *Pal'Or* et pour toute la Nation *Silk'oréenne*. Les citoyens (hommes et femmes libres de plus de 23 ans du *Silk'Or*) désignent pour les gouverner une assemblée de 12 philosophes.
Aphocrite l'ancien, Philosophe et l'un des inspirateurs de la révolution, est choisi pour *Primo Consul* de la République.
Durant près de trois siècles, les *Silk'Oréens* vivront en République, sous le gouvernement des Philosophes. Cette longue période aura pour effet de confirmer la domination de cette nation sur les domaines de l'esprit. Les acquis de cette période illumineront l'ensemble des pensées de la fin du Premier Calendrier et de tout le Second.



855 : ***Gadorouth*** le *Khân* des *Grands Loups*, une des grandes tribus barbare du nord, parvient après douze années d'efforts et de tractations à réunir la nation barbare. Il devient le premier *Khâ-Khân* de l'histoire barbare, et mène à la tête d'une horde de plus de 70.000 guerriers une guerre de harcèlement et de pillage contre les colons humains.
En 856, il conduit ses troupes vers le sud, en descendant la vallée entre le *lac Gouvron* et les *Hauts-de-Cof*. Il atteint à l'automne le royaume d'*Ang'Mar*, qui sera totalement mis à sac en moins de 8 mois. En 857, il ravage tout le nord de l'*Algalith* et du *Silk'Or*. En avril 858, il recule une première fois devant les murs de la cité de *Laelith*. Il meurt finalement en octobre 860 devant les remparts de *Colombus*, après un siège de 14 mois. Ses troupes alors privées de l'unité garantie par le *Khâ-Khân* refluent rapidement vers leurs territoires du nord, emportant, dit-on, un colossal trésor.

914 : les Amazones de l'archipel de *Babylos* se livrent à une succession de raids contre les ports *algalithois* et *silk'oréens*. En quelques semaines, les flottes civiles et militaires des deux nations sont anéanties. Les Amazones interrompent ainsi le commerce maritime, et s'assurent un contrôle absolu des mers.

978 à 990 : « *Guerre des douze ans* ». Le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* signe en 978 une alliance dite « *Convergence* » dans le but de limiter la puissance de l'*Algalith*. Les deux souverains de la *Convergence*, lancent un ultimatum au pouvoir de : que la moitié de la flotte de guerre *algalithoise* soit désarmée sous trois mois, ou c'est la guerre. Le refus de tout compromis signifié par un *Silvanil VII* vieillissant, marque le début des hostilités le 24 septembre 978. En décembre, le roi *Silvanil* est assassiné (probablement par un agent étranger). L'*Algalith* plonge dans le chaos. Le pouvoir militaire désemparé ne peut que constaté sa faiblesse. En avril 979, malgré une vaillante résistance, dans ces conditions difficiles, la majorité des grandes villes *algalithoises* sont assiégées ou conquises. La reddition de l'*Algalith*, asphyxiée, conquise jusqu'au cœur de son territoire, est signée le 19 novembre 980.
C'est un jeune homme, guerrier de la cité de *Galix*, *Anethor*, qui apportera la liberté retrouvée à ses frères *algalithois*. En 983, il rejoindra la cité de *Sumor*, et tente de faire entendre la voix de la reconnaissance au seigneur de la cité pour la libération de son peuple par les troupes d'*Algalith* du joug *Mar'Angois* moins d'un siècle auparavant. Il entreprendra la même démarche l'année suivante auprès des seigneurs de *Percolan* et de *Ber'Cof*. En mars 985, finalement entendu, il conduit une légion de 3.500 hommes à la reconquête de sa patrie. Il y parviendra, quelques cinq années plus tard. Devenu héros national, il montera sur le trône d'*Algalith* le 26 mai 990.

1108 : fin de « l'ère des Philosophes ».
Un hiver 1106 particulièrement rigoureux, une sècheresse impitoyable sur l'ensemble de l'année 1107, ainsi que des scandales de mœurs touchant plusieurs membres du gouvernement des Philosophes provoquent des soulèvements dans plusieurs cités du *Silk'Or*.
Incapables de faire face à cet élan populaire, pourtant largement injuste, le Primo Consul *Itridate*, proclame la chute de la Première République du *Silk'Or* et en appelle aux citoyens pour choisir une nouvelle république par les urnes.
C'est à cette occasion que l'opinion publique, agitée en sous-main par des royalistes, choisi de placer à sa tête un Empereur appuyé sur un régime de monarchie constitutionnelle.
Antonius Saclius est couronné Empereur sous le nom *d'Antonius Premier* du *Silk'Or*.

Second Calendrier
La naissance du Second Calendrier *Ilvanirien* se fait par la rupture entre le nord et le sud du continent.
Au Sud, des royaumes déjà anciens, l'*Algalith*, le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* se partagent de vastes terres et un patrimoine culturel important.
Plus des deux tiers des humains « civilisés » vivent dans un des trois royaumes du sud (dont 45% en *Algalith*, 30% en *Ang'Mar* et 25% au *Silk'Or*), et les trois pays totalisent à eux seuls 75% du commerce continental.

1 : le nord et le sud ne communiquent plus.

188 : « *Traité de l'alliance d'Airain* » conclu entre *l'Algalith* et le *Silk'Or*. Le roi *Théaphanéris V*, artisan de l'union militaire avec Pal'Or, meurt seulement deux ans après la réalisation de l'accord.

(SGDA) **190** : quelques historiens, dont *Raifort de Villancienne*, soutiennent que le roi *d'Algalith, Théaphanéris V,* mort d'une congestion pulmonaire, aurait été en fait victime d'un assassinat. De fait, *Raifort* lance deux pistes intéressantes pour étayer ses assertions, selon lui, deux factions auraient eu intérêt à la mort du roi :
1°) la couronne *d'Ang'Mar*, qui pouvait imaginer à cette époque que la disparition de *Théaphanéris V* entraînerait la chute de l'alliance *Algalitho-Silk'Oréenne*, aurait fort bien pu commanditer un empoisonnement dont les exécuteurs pourraient être des fidèles ou des prêtres de Dagoth à cette époque assez nombreux dans Laelith.
2°) la « Guilde des Négociant Ferreux », la très riche corporation basée à Colombus qui organisait jusqu'en 189, et depuis plus de 3 siècles, tout le commerce du fer et des armes dans le royaume, et qui s'était vue placée, par décret royal, sous le contrôle directe du trône en octobre 189.

206 ~ 209 : *Hectorius*, paladin du Dieu *Gal'Os*, et héros de grand renom dans le sud-ouest *Ilvanirien*, fonde la ville *d'Arias* sur les bords du lac du même nom. Les couronnes *d'Algalith* et du *Silk'Or* lui accordent le droit de faire de sa Cité la capitale du Royaume libre *d'Arias*, mais lui refusent le titre de roi.

229 à 232 : la « *Guerre des Traîtres* ». *Théaphanéris VI*, sur le trône *d'Algalith* depuis près de 30 ans, voit dans l'alliance forte entre son royaume et le *Silk'Or*, un moyen de venger l'honneur de son peuple bafoué durant la « *guerre de 35 ans* ».
Au printemps 229, une vaste offensive est déclenchée conjointement par les états majors des deux royaumes. Les armées coalisées fondent en quelques jours sur les frontières *d'Ang'Mar*, balayant en quelques batailles toutes les unités avancées de *Tynaria*. A la mi-juillet, la ville de *Solital* est prise, puis vient le tour de toutes les provinces de la côte sud *d'Ang'Mar*. En août, les armées du « *Traité de l'alliance d'Airain* » se dirigent à grands pas vers *Tynaria*… Et rencontre dans la bataille du « *volcan mort* » toute l'armée du roi *Humliaïl III*, inexplicablement installée en campagne, ravitaillée, machines de guerre en positions. La bataille dure près de trois jours avant que les unités *Silk'Oréennes* et *Algalithoises*, au deux tiers anéanties ne battent en retraite. Tranquillement, les troupes *Mar'Angoises* quitte alors leurs positions, et marchent vers le sud à la suite des armées en déroute.
Sûr de sa force et de la supériorité désormais avérée de son armée (on rapporta dans les rangs des coalisés la présence de nombreux dragons en soutien de l'armée *d'Ang'Mar*), *Humliaïl III* mène une campagne lente et méthodique. En mai 232, il est proche de la victoire ultime, puisque *Laelith* est assiégée et que le roi Jérôme II du *Silk'Or* a capitulé en février.
Pourtant, la situation encore une fois se retourne et deux généraux *Mar'Angois* se rangent subitement du côté de *Théaphanéris VI*. Profitant de la surprise et du déséquilibre ainsi créé dans les rangs ennemis, ce dernier parvient à remporter quelques très belles batailles et à repousser les armées du roi *Humliaïl III* hors de ses frontières.
La guerre s'achève le 8 novembre 232 par un armistice signé à *Dimar*.
Les deux officiers transfuges de l'armée *d'Ang'Mar*, le Général *Von Thorm* et le Général *Klémar*, recevront immédiatement après la guerre un fief dans le nord du Duché de Colombus, où ils s'installeront avec leurs troupes. *Von Thorm* sera assassiné moins de cinq ans plus tard, sans doute sur ordre de *Tynaria*. *Klémar* quant à lui donnera son nom à une longue lignée de Barons dont la fidélité à la couronne *d'Algalith* sera souvent cité en exemple.

321 ~ 322 : plus de huit siècles après la première grande invasion Barbare (Cf. 855 du Prem.Cal.), le grand chef *Bukiorth*, Khan des *Crânes-Durs,* réuni six des dix grandes tribus du nord et les conduits vers les riches royaumes du sud.
En mars 321, une horde barbare de plus de 180.000 guerriers débarque au nord de Citrine. Tout le nord du royaume est pillé en moins de trois mois. Fin juin, les troupes de *Bukiorth* déferlent sur le nord de *l'Algalith* et ravagent une dizaine de villes importantes avant de se diriger vers *Ber'Cof* et *l'Ang'Mar*. En novembre, l'armée barbare campe devant la ville de *Salisburg*. *Idzamis*, *Tourenguin* et *Solital* sont pillées durant l'hiver.
Au printemps 322, *Bukiorth*, rendu fou de rage par la résistance forcenée des *Salisburgeois*, lève le siège de la ville et lance une attaque sur le duché de *Bouxor*. Là encore, le siège s'annonce difficile, et après plusieurs mois d'attente et de harcèlement, les Barbares doivent reculer devant l'arrivée conjointe des légions des « Coalisés du sud » et des contingents survivants de l'armée *d'Ang'Mar*.
Durant deux semaines, la horde de *Bukiorth* avance à marche forcée vers le nord en suivant la vallée de *l'Eithel-Cof*. Mais son butin est lourd et volumineux, et les barbares sont rejoints sur les rives nord du *lac Gouvron*. Une violente bataille s'engage alors, qui durera près de deux mois. Acculés au lac au sud et à la *Chaîne du Gouvre* à l'ouest, les Barbares doivent reculer lentement vers les premiers contreforts du pays des elfes. Enfin, ayant perdu plus de la moitié de ses guerriers, *Bukiorth* se résigne à fuir au travers des plaines de la *Chaîne du Gouvre*, malgré le danger que représentent les elfes. Il errera durant plus de trois semaines dans les terres elfiques avant de trouver la mort, non de loin de la cité de *Rillafilh*, en octobre de cette année là. De la terrible horde réunie par le Khan *Bukiorth*, seuls 30.000 guerriers environ rejoindront leur clan. Le formidable butin, l'équivalent d'environ 700 millions de pièces d'or, issu du pillage des régions prospères du sud, sera récupéré sur les rives du *lac Gouvron* par les armées *d'Algalith* et du *Silk'Or*, et *l'Ang'Mar* obtiendra, mais après une dizaine d'années de réclamation, la restitution de ce qu'elle estime être sa part de dédommagement pour les exactions commises sur son territoire par les barbares.

> Trois conséquences majeures à cette invasion barbare :
> 1°) les six plus grandes tribus barbares sortent non seulement affaiblies, mais aussi humiliées par cette déroute de la horde de *Bukiorth* dans le sud du continent.
> 2°) les Elfes prirent très mal la tactique des généraux humains visant à faire reculer les survivants de l'armée barbare (encore 65.000 guerriers) en direction de leur territoire. Les combats que les elfes durent livrer alors à la horde coûtèrent la vie à plus de 4.000 elfes. Les relations diplomatiques entre la cours du roi des elfes et les royaumes humains du sud s'en trouvèrent affectées durablement.
> 3°) les royaumes du sud, en luttant contre l'envahisseur commun qui fit tant de dégâts sur leurs territoires, se trouvèrent quelques peu rapprochés par une solidarité guerrière. C'es peut-être grâce à cette invasion que la paix put s'installer durablement dans cette région *d'Ilvanir* dans les siècles qui suivirent.

639 à 640 : « la guerre du déchirement ». La route du « *Fimwol* », une épice aux saveurs sucrées-salées extraite de la fleur de cactus, passe depuis des siècles par l'*Ang'Mar*, en provenance des oasis du *Gob'Us* et en direction des riches demeures d'*Algalith* et du *Silk'Or*. Or, pour provoquer une augmentation de la valeur de cette épice, les négociants *Mar'Angois* décident de bloquer cette route et de diminuer la quantité de produit disponible sur les marchés du sud. La grogne des commerçants *Algalithois* est portée devant le Roi, et une route maritime est ouverte, largement subventionnée par l'état *d'Algalith*. En riposte, les négociants *Mar'Angois* demandent à leur souverain que la marine de guerre du royaume perçoive autoritairement une taxe afin de compenser le manque à gagner qu'ils subissent du fait de l'ouverture d'une route directe entre le sud et le *Gob'Us*.
Les capitaines *Algalithois* reçoivent l'ordre de refuser tout arraisonnement en eaux d'*Ang'Mar*, et très vite des accrochages ont lieu qui dégénèrent en conflits diplomatiques.
Le 16 septembre 639, l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*, soutenue par le *Silk'Or*, entrent en guerre.
Celle-ci prendra fin en juillet 640 avec la reddition de *Tynaria*, la capitale *Mar'Angoise*, mais laissera le sud du continent dans un état de délabrement militaire extrême.

> Trois conséquences majeures à ce conflit :
> 1°) les cités libres du sud s'affirment dans leur indépendance.
> 2°) *Arias* assoie sa position de cité-état, neutre et religieux.
> 3°) Les royaumes du sud ne pourront pas venir en aide aux états du nord face à *Acheronn*, ce qui laissera aux peuples du nord un ressentiment non négligeable à l'égard du sud.

672 : le 12 juin, après vingt deux années de règne, le Roi *Théaphanéris XIV d'Algalith* se proclame à son tour Roi-Dieu.
Aussitôt, le *Timocratore* d'Arias, *Eriakh III*, hurle à l'hérésie et lève une nouvelle croisade contre *Laelith* et le « dément qui la gouverne ». La croisade, forte de près de 45.000 hommes (dont 20.000 mercenaires *Mar'Angois* et 15.000 *Silk'Oréens*), gagne en quelques jours les montagnes qui entourent la capitale et entament d'en faire le siège dés le 16 juillet. Le siège dure moins d'un mois, et le 10 août une bataille s'engage devant les remparts de la Cité entre les croisés et les *Laelithois*, secourus par une vaste armée, venue à marche forcée, de la principauté de Colombus (30.000 soldats, dont 5.000 archers de la province *d'Arpig* et 6.000 cavaliers de celle de *Gand'Al*). En quatre jours, le sort des armes est favorable aux armées de *Théaphanéris*, et moins de la moitié des soldats du *Timocratore* rejoignent leurs terres (près de 11.000 morts durant cette seule bataille, et plus de 16.000 prisonniers de guerre).

673 à 675 : « Expédition Punitive ». En réaction à la croisade lancée l'année précédente par le *Timocratore* d'Arias, le Roi-Dieu *d'Algalith* lance ses légions à l'assaut des cités *d'Arias*, de *Pal'Or* et de *Tynaria*. Après deux années de guerre, et le sac d'un grand nombre de province du *Silk'Or* et *d'Ang'Mar*, les croisés

capitulent et reconnaissent *Théaphanéris XIV* comme « vrai Roi-Dieu », avec droit de prééminence sur les souverains *d'Ang'Mar* et du *Silk'Or*. La Cité-état d'*Arias* est placée sous occupation *Algalithoise* pour dix ans et doit verser un impôt annuel de 3 millions de pièces d'or par an au titre de l'entretient des forces d'occupation.

734 à 738 : un groupe d'individus aux pouvoirs divinatoires étranges et aux connaissances scientifiques étonnamment supérieures fait son apparition pour la première fois en *Ilvanir* le 17 mai 734, dans la Cité de *Bollissac* (*Arn'Armor*). En quelques années, à force d'intrigues, ces personnages étonnants, casqués et vêtus de blanc et de violet, font leur entrée dans les cours de souverains *Ilvaniriens*, tels que *Renan le Bel d'Arn'Armor*, *Jérôme XVIII* du *Silk'Or*, *Déroliaïl VI d'Ang'Mar* ou encore *Férulias le Sage* du *Percolan*.
Rapidement, ceux qu'on nomme aussitôt « les connaisseurs » prennent une place très à part dans le paysage politique du continent. Ils sont oracles et donnent des consultations publiques les jours de marché, ou guérisseurs, ou encore conseillers pour les affaires économiques des bourgeois et des notables. Les seigneurs comme les plus humbles vouent un grand respect à ces hommes dont personne n'a jamais aperçu le visage.

788 : le 14 juin. Libération de *Zayel* le Blanc, fils de Los, qui affrontait dans un combat sans fin le Léviathan depuis 783.
Le 14 juillet, *Zayel* fait son ascension. Une boule de feu apparaît dans le ciel et commence à graviter autour du soleil de *Dère*. Dans le même temps, l'Âme supérieure de *Zayel*, devenu Dieu à part entière, parle aux esprits des hommes de bien de toute *l'Ilvanir*… pour leur délivrer un message d'amour et de confiance. Il s'adresse aussi très particulièrement trois messages : les moines de Los doivent reconnaître l'autorité du Pape, *l'Algalith* doit renoncer au culte des éléments, le *Silk'Or* doit le reconnaître comme fils de *Gal'Os*.

791 : Dès la mi-octobre, une révolution éclate au Silk'Or. Les grandes cités du royaume tombent en moins de trois mois aux mains des troupes insurrectionnelles. En décembre, les Républicains tiennent l'Est du pays et le Nord, tandis que les Monarchistes ne contrôlent plus que le Sud. Au centre et à l'Ouest, où se concentre la majorité de la population, les silk'oréens instaurent un pouvoir « juridique »…
Le 15 mars 791, les troupes révolutionnaires l'emportent au *Silk'Or* et le régime impérial et monarchique est renversé. Le pays est gouverné par un Exécutif placé entre les mains d'un « *Haut Comité des Juristes* » composé d'hommes de loi de toutes les provinces. Un « Sénat des Légions » est instauré, composé des officiers supérieurs de l'armée, et seul le pouvoir législatif demeure entre les mains de la noblesse impériale, mise sous la haute surveillance du *Comité des Juristes*.

Pourquoi la Révolution silk'oréenne ?
Quatre raisons conjoncturelles principales.
1°) deux années successives de récoltes faibles conduisent à des difficultés d'approvisionnement dans les grandes cités de l'empire. Les prix de la farine, des viandes, des légumes augmentent fortement
2°) des scandales sont révélés dans le domaine des « charges juridiques » vendues à la noblesse. *Amérius* et *Lafrudus*, neveux de l'empereur *Antonin Hépirio César*, sont arrêtés et jugés pour avoir vendu des charges d'homme de loi, de préfet et de prévôt dans le pays.
3°) défaite maritime de l'île de *Prodos*. Face à des galères amazones, les silk'oréens perdent un tiers de leur flotte militaire.
4°) tentative maladroite de réforme du statut des officiers de l'infanterie (pour raison économique)

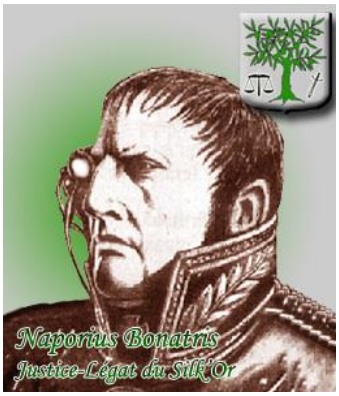
Il s'en suit une perte de confiance du peuple dans la famille impériale, et une montée du mécontentement dans la classe ouvrière (augmentation des prix), chez les commerçants (baisse des ventes), parmi les membres de l'administration juridique et chez les cadres de l'armée.

*
* *

Pouvoir.

Le Silk'Or est le fruit de l'union de provinces très autonomes, et d'influence culturelles très contrastées.
Longtemps gouverné par un Empereur (le dernier était *Antonin Epirio Cesar*), le pays est désormais soumis au **Dikaste**, « le régime des juges ».

Justice-Légat – Le président du Haut Comité des Juges
En 795, c'est le Justice-Légat *Naporius Bonatris* qui gouverne le pays.



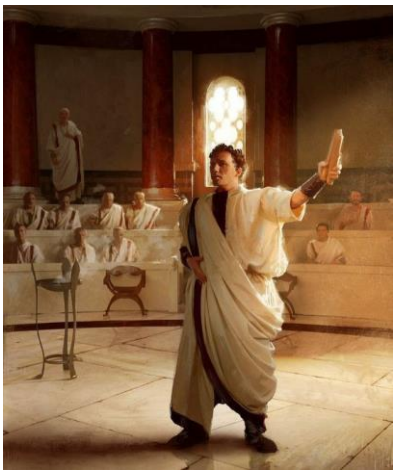
Jugeverneurs
Ils sont au nombre de 9, un par province. Ils sont nommés par le Justice-Légat, ils relèvent directement du « Haut comité des Juges » (l'assemblée exécutive). Ils gouvernent une province pour un mandat de 4 ans, renouvelable. Ils veillent à l'application des lois, exercent la haute justice, ont autorité sur la Garde urbaine et sur les forces militaires de leur province.

Nomarkes (nomarchis : préfets)
Il y en a un par ville dans tout le Silk'Or. Ils sont nommés par le Jugeverneur de la province sur proposition du « Sénat des Légions ». Ils veillent à l'application des lois, ont autorité sur la Garde urbaine.

Prévôts
Un prévôt étant sa juridiction sur un territoire assez vaste, souvent six à huit bourgs ou villages. Ce sont des officiers en charge des fonctions de police. Ils sont nommés par le Justice-Légat, et relèvent directement du « Haut comité des Juges »

Auxiliaires
Un auxiliaire est un officier subalterne qui rend compte directement à un prévôt. Nommés par un prévôt (dont c'est une prérogative exclusive), les auxiliaires interviennent sur une juridiction donnée (celle du prévôt qui les a recrutés ou plus restreinte).

Les chambres :



- *Haut Comité des Juges*. C'est l'assemblée exécutive, composée de 20 hommes de loi, représentants de toutes les provinces du pays. Chaque province doit désigner pour deux ans deux représentants, quatre pour la province de *Pal'Or*. C'est en son sein que ce Comité désigne, à la majorité des deux tiers, le *Justice-Légat*, qui le présidera, et donc par là même, le chef de l'Etat Silk'oréen.

- *Chambre des Seigneurs*. C'est l'assemblée législative du *Silk'Or*. Elle est composée de 45 membres, tous issus de la noblesse impériale. Cette chambre, qui porte le poids de toutes les rancœurs du peuple depuis la révolution de 791, est sous la haute surveillance du *Haut Comité des Juges*. Nombreux sont les membres de la Chambre qui subissent ainsi des convocations, souvent humiliantes, devant le Comité pour y justifier de leurs interventions en scéance.

- *Sénat des Légions*. Le Sénat a pour prérogative de valider les lois votées par la Chambre des Seigneurs (assemblée législative du pays). Elle est composée de 17 généraux, tous commandants en exercice d'une légion du *Silk'Or*.



Depuis la Révolution des Juges, en 790 du SC, le pays semble hésiter entre dictature juridique et véritable empire de la république. De plus en plus, les silk'oréens regardent vers l'Eriasie et souhaitent installer des comptoirs sur ce nouveau continent …
Le Justice-Légat Naporius Bonatris semble favorable au lancement d'une vaste campagne coloniale (voir Géopolitique)

Situation politiques, groupes et factions

Après la révolution de 791, quatre tendances principales s'affrontent sous la domination du « Régime des Juges ».

Les juges – « Dikastes »
(de dikastis : juge en grec et en taviréen)
Ils tiennent tout le pays. Leur pouvoir est garanti par l'appui du Sénat des Légions. Dans la plupart des provinces, la contestation est contenue par la présence des légions.



Les philosophes libertaires – « Philo-Kalosyni »
(de philo et kalosyni : qui aime et la bonté en grec et en taviréen)
Présents très fortement dans la cité de Métras, dans le nord de l'Athéronie et l'Est de Grand Fief (particulièrement les villes de Trévis et Sargos)

Les républicains – « Dimokratikos »
(de dimokratikos : républicain en grec et en taviréen)
Le cœur de la pensée républicaine réside autour du triangle que forment les villes de Darsis (Citerie), Mardos (Citerie) et Hyphridas (Riodale). On trouve également une importante minorité républicaine au cœur même de la cité de Pal'Or.

Les royalistes – « Vasilofron »
(de vasilofron : royaliste en grec et en taviréen)
Puissants à Noulfa, ils sont aussi très présents dans toute la province et celle des Dolmes.

Economie.

Le *Silk'Or* est le deuxième pays par le revenu par habitant avec 240 pièces d'argent par mois (à égalité avec *l'Arn'Armor* et derrière le *Percolan à 340*).

Une grande part de la richesse du pays provient du fleuve, l'*Occédon*, que les elfes nomment *Nan-Sir-Andune* (la rivière de la vallée d'occident).
D'abord, il donne en grande quantité l'eau douce indispensable aux cités humaines, pour l'agriculture, la boisson, l'usage domestique...
Ensuite, il donne le poisson dont se nourrit le pays (90% de la consommation de chair de poisson est fournie par le fleuve). Les ressources en poisson des eaux territoriales sont importantes, mais l'insécurité relative qui y règne, surtout à cause des amazones de l'*archipel de Babylos*, dissuade de nombreuses vocations de pêcheurs.

Dans la première moitié de son cours, sa vallée profonde et ombragée donne un espace propice à l'épanouissement de vignes célèbres dans tout le continent pour la qualité du vin qu'on en tire.
Enfin, le fleuve représente un axe de communication essentiel entre les différentes parties du pays. Son cours est lent et navigable sur plus des 4/5ème de sa longueur. Ses berges sont assez peu hautes et son débit reste suffisant, même durant les mois caniculaires de l'été.

En dehors de l'*Occédon*, la richesse du pays provient des nombreuses mines du massif de *Riodale* : de larges veines de fer et d'or y sont exploitées. On y rencontre aussi des mines d'ambre, de topase, d'onyx et de diamant.
Le Nord-Est du pays est riche en Sel Rouge (4 mines, pour une production de 720 Kg par an en 781 du S.C.) (une mine moyenne de Sel Rouge au *Silk'Or* emploie environ 600 mineurs et 80 gardes - elle coûte en moyenne 320.000 p.d'or par an, mais en rapporte environ 1.800.000).



La province d'Athéronie a bâti sa prospérité sur la production de marbre. C'est un marbre particulièrement blanc, aux veinules vertes (dans le Sud des collines) ou bleues (dans le Sud-Ouest). Sa qualité est réputée dans tout le continent, et les plus grandes fortunes d'Ilvanir aiment à en parer leurs palais.



Dans les provinces du nord, et particulièrement dans la *Marche de Métras* et le *Pays Travirois*, on élève les bovins, pour le lait et pour la viande.

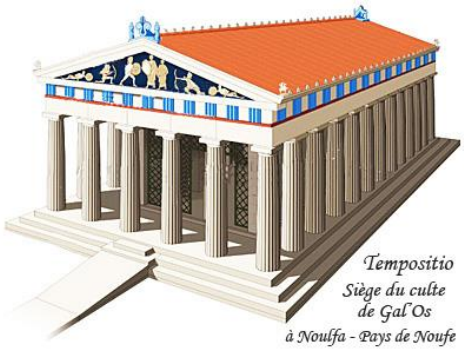
Toute la région sud du pays, des *Terres des Civiens* à la *Province des Dolmes*, en passant par le *Pays de Noulfe* est grande productrice d'olive. On y cultive les oliviers sur de vastes exploitations et on fournit l'ensemble du *Silk'Or*, et une partie des provinces occidentales d'*Algalith*, en huile.

Les villes de *Citrine* et de *Dalorio* possèdent de grands chantiers de construction navale. On y produit les meilleures galères de guerre de tout le continent.

Géopolitique

Visée expansionniste – les comptoirs Silk'oréens en Eriasie

Le Silk'Or possède quatre comptoirs en Eriasie.
Les volontés du Justice-Légat en la matière sont d'impulser une véritable expension territoriale.



Religion.

Dans le domaine de la religion, le *Silk'Or* se distingue de deux manières.
D'abord les *Silk'Oréens* sont résolument monothéistes. Ils adorent Gal'Os, un Dieu mi-masculin mi-féminin, créateur de toute chose, porteur de bonté, de générosité, d'amour et de paix.
Ensuite, cette religion est religion d'Etat. Et toute autre foi est interdite dans le pays !

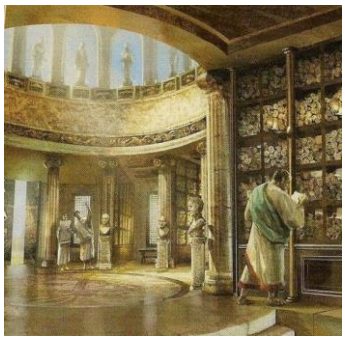
Le culte de Gal'Os est servi par des prêtres androgynes, vêtus de tuniques blanches et noires pour souligner l'ambivalence de Gal'Os. Ils sont itinérants, parcourant les villages et les cités pour écouter les demandes du peuple et prodiguer des conseils, des soins.
Le seul temple permanent de Gal'Os se situe à *Noulfa*, la troisième ville du *Silk'Or*. Le *Tempositio,* c'est son nom, est installé sur l'une des trois collines que compte la ville, et constitue le coeur temporel du culte, le siège du pape de Gal'Os (le *Saint Idiome*), un personnage important de la vie *Silk'Oréenne*.
L'autorité morale du saint homme est reconnue et respectée par tous les monarques du pays depuis l'origine, et ce quelle qu'ait été la puissance de leur pouvoir.
Le *Saint-Idiome* est constamment entouré d'une suite nombreuse de courtisans et de courtisanes, puisque si le clergé n'autorise pas le mariage de ses membres, il n'interdit pas en revanche à ceux-ci d'avoir une sexualité.



La table des mots de Gal'Os
Métras - Marche de Métras

C'est le philosophe Aralclé, qui découvrit la table des mots de Gal'Os et révéla la « vraie religion d'amour et de pardon ».
Située sur une colline proche de Métras, on peut lire sur cette table les mots suivants écrits en taviréen : *Gualis Andromos Lesbos Opasith Sis*. Ce qui fut traduit ainsi : *Je suis le masculin et le féminin unis pour toujours*.
Aralclé devint *Aral* et le tout premier *Saint-Idiome* du culte de *Gal'Os*.

Le culte de Zayel. Le 14 juillet 788, la parole ultime de Zayel le Blanc, fils de Los, invite tous les Silk'Oréens à le reconnaître également comme fils de Gal'Os. Sept années plus tard, en 795, les prêtres de Zayel peinent pourtant toujours à diffuser leur foi dans la population. Si le plus souvent ils sont simplement ignorés ou méprisés, il arrive régulièrement qu'ils soient victimes de brimades, de persécutions ou même de lynchages.
Pour autant, et malgré cette situation difficile, quelques petites communautés, secrètes, s'assemblent, pour développer ce culte.



Silk'Or et Taviréens.

Depuis la seconde moitié du Premier Calendrier (dès le début de l'*ère des Philosophes*), ceux qui gouvernent le *Silk'Or* ont toujours eu à cœur de mieux connaître les raisons de la présence de très nombreuses ruines sur leur territoire.
De vaste projet d'étude ont ainsi été conduit, de tout temps depuis 850 du PC, afin d'étudier ces vestiges d'une civilisation ancienne.
Aujourd'hui, les Silk'Oréens on retrouvé un grand nombre de tablettes d'argiles, de parchemins, qui témoignent de la vie passée des Taviréens. Une grande académie de recherche archéologique a été fondée en 719 à *Dolmos*.
Le plus illustre spécialiste de la question taviréenne fut *Damilius Luculius Archipate* (651~728 du SC). Il fut le premier Grand Administrateur de l'Académie de *Dolmos*.

Sites Notables.

Voir dans la partie descriptive des provinces



Divers.

Expressions.
"Elle et Lui soit avec toi" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre "Et double et un avec toi".
"Foutaise de Philocide" : juron populaire, qui évoque le ressenti contre une affirmation. Philocide est une construction rhétorique locale : tueur de philosophe, par allusion à ceux, honnis, qui ramenèrent la royauté contre la république des philosophes.

Spécialités culinaires.
Dans toutes provinces on mange la « *pescala* », un plat en sauce composé de cinq poissons différents (deux poissons d'eau douce et trois poissons de mer), qu'on mange accompagné de lentilles.
La patisserie préférée des silk'oréens est la « *cougnate* », un beignet de farine de maïs qu'on couvre de miel pour la dégustation.



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Silk'Or - Régions

Le *Silk'Or* compte neuf grandes provinces.

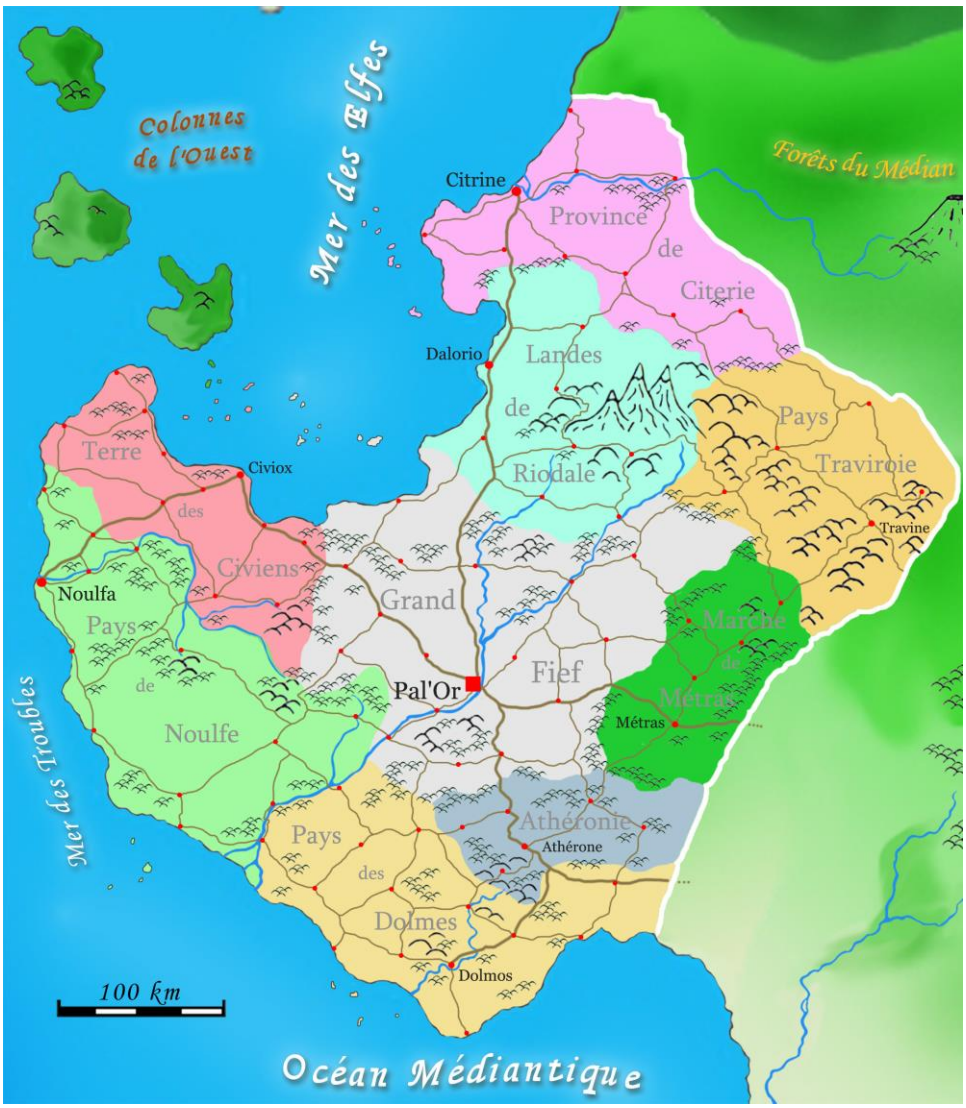
Habitants :

La région principale du pays est nommée « Grand Fief », et accueille la capitale, Pal'Or.

Du Nord au Sud, on trouve :
- La Province de Citerie
- Le Pays Traviroie
- Les Landes de Riodale
- La Terre des Civiens
- La Palorianie ou « Grand Fief »
- Le Pays de Noulfe
- La Marche de Métras
- L'Athéronie
- Le Pays des Dolmes

Ces provinces jouissent d'une relative autonomie, particulièrement la Principauté de *Colombus* dont le Seigneur possède, en de nombreux domaines, toutes les prérogatives d'un Souverain.

Si l'ensemble politique du Silk'Or est ancien, les disparités culturelles et politiques entre les provinces est assez important.



*

Silk'Or – « ***Province de Citerie*** »



C'est la province la plus septentrionale et la plus verte du Silk'Or.
Elle s'étend des rives de la Mer des Elfes, à l'Ouest, aux terres sauvages de la Forêt du Médian, à l'Est.
Elle est bordée au Sud par les Landes de Riodale, et au Sud-Est par le Pays Traviroie.

Cette province est composée de 10 préfectures, dont la principale est celle de Citrine, sur les rives de la mer.

*

Nb d'habitants : 216.000
dont Citrine : 76.000 hab.

Dans le peuple, on y parle l'Ilvanirien avec un accent assez « chantant » (type italien)

Jugeverneur :
Administrateur : *or*
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Citerie est divisée en 10 zones administratives.
Citerine (hab.) - Spetina (hab.) - Hydrissa (hab.) – Xis (hab.) – Lusos (hab.) - Sarnas (hab.) - Darsis (hab.) – Mardos (hab.) – Siranos (hab.) – Vitrius (hab.)

Sites notables



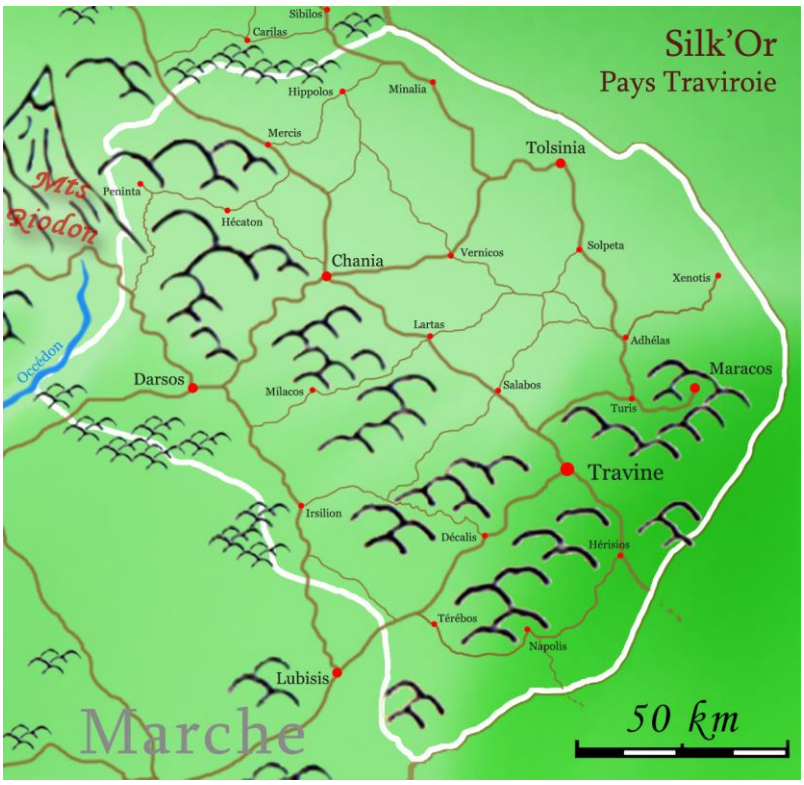
- *le grand phare de Citrine*. Merveille de l'architecture silk'oréenne, le grand phare est installé à l'entrée du port de Citrine, qu'il domine de ses 137 mètres. Constamment alimenté, le feu qui brûle en son sommet est visible à plus de 80 kilomètres. Construit de 504 à 521 du SC, il est l'œuvre de l'architecte *Diphilus le Grand* (qui réalisa également l'un des palais des empereurs à Pal'Or).

Pentaculum - *le pentacle de Citrine*. Académie principale du Pentaculum au Silk'Or, c'est là que se trouve le Maître Penta *Keldrïnh Azur*.
Dans le pays, on compte 27 magiciens, 18 illusionnistes et 12 alchimistes appartenant au Pentaculum.

Le pentaculum possède cinq autres académies affiliées dans le pays :
- *l'Académie Impériale de Magie*, de Pal'Or (Magie)
- *l'Académie Impériale d'Illusion*, de Pal'Or (Illusion)
- *Le Pentagramme Blanc*, de Pal'Or (Magie)
- *l'Académie d'Occident*, de Noulfa (Magie et Illusion)
- *l'Académie du Pentacle Impérial*, de Civiox (Magie et Illusion)

*

Silk'Or – « ***Pays Traviroie*** »



C'est la province la plus orientale du pays.
Elle bordée à l'Ouest par la Province de Citerine et les Landes de Riodale, au Sud par la Marche de Métras, à l'Est par l'Algalith et la Forêt du Médian

Cette province est composée de 5 préfectures, dont la principale est celle de Travine.

*

Nb d'habitants : 64.000
dont Travine : 16.000 hab.

Dans le peuple, on y parle l'Ilvanirien avec un accent assez « chantant » (type italien)

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Citerie est divisée en 5 zones administratives.
Travine (16.000 hab.) - Tolsinia (hab.) - Chania (hab.) – Darsos (hab.) – Maracos (hab.)

Sites notables



- *le temple ancien de Lorétius*. Péninta est un bourg situé à l'extrême Nord-Ouest du pays. Perché sur un plateau, à environ 740 mètres d'altitude, on trouve à quelques kilomètres de la bourgade les vestiges d'un très ancien temple, découvert en 308 du SC par le légionnaire Paülus Lorétius.
Témoignage de l'implantation taviréenne jusque dans ces zones reculées du Silk'Or, le temple est toujours régulièrement étudié par les archéologues.

*

Silk'Or – « ***Landes de Riodale*** »



C'est à la fois la province qui possède le plus haut sommet du pays, et celle qui présente la plus vaste

Dotée d'une belle façade maritime, elle bordée au Nord par la Province de Citerie, à l'Est par le Pays Traviroie et au Sud par la Palorianie (Grand Fief).

Cette province est composée de 8 préfectures, dont la principale est celle de Dalorio.

*

Nb d'habitants : 150.000
dont Dalorio : 42.000 hab.

Dans le peuple, on y parle l'Ilvanirien avec un accent assez « chantant » (type italien)

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Citerie est divisée en 8 zones administratives.
Dalorio (42.000 hab.) - Hyphridas (hab.) - Philios (hab.) – Micronicos (hab.) – Satrapis (hab.) – Tasaki (hab.) – Agapi (hab.) – Micropolis (hab.)

Sites notables

- *la plage blanche de Thalas*. Le bourg de *Thalas* est un port situé à douze lieues au nord de *Dalorio* (*Landes de Dalorio*). Au sud de Thalas on trouve sur une longueur de près de quatorze kilomètres une plage dont le sable est d'une incroyable blancheur. Selon la légende, la blancheur du sable serait due à la présence de particules d'argent.

Silk'Or – « ***Terre des Civiens*** »

C'est la province la plus orientale du pays.
Elle bordée à l'Ouest par la Province de Citerine et les Landes de Riodale, au Sud par la Marche de Métras, à l'Est par l'Algalith et la Forêt du Médian

Cette province est composée de 11 préfectures, dont la principale est celle de Civiox.

*

Nb d'habitants : 118.000
Civiox : 28.000 hab.

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Citerie est divisée en 11 zones administratives.
Civiox (118.000 hab.) - Soriax (hab.) - Illunos (hab.) – Turinox (hab.) – Maracis (hab.) – Erox (hab.) – Nyrénox (hab.) – Biphonos (hab.) – Tublos(hab.) – Hélicas (hab.) – Alta Noxis (hab.)



Sites notables

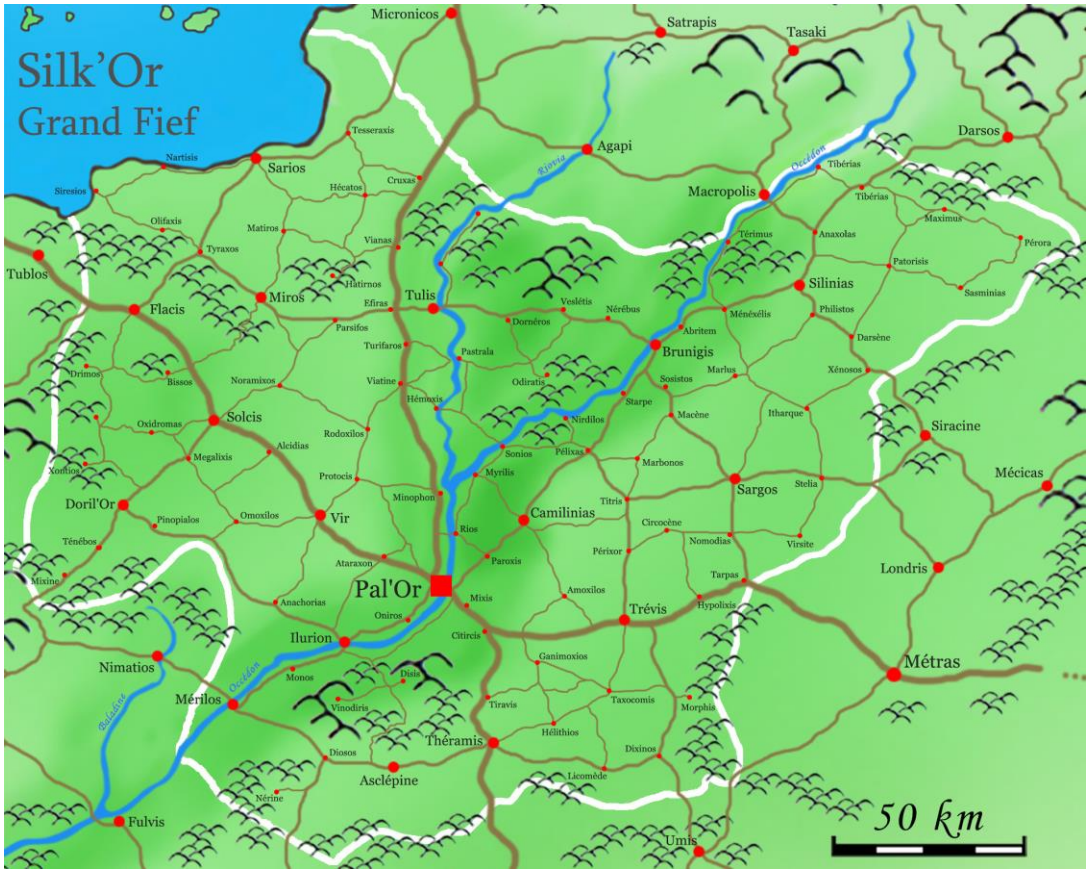
- *Les falaises de Skélox*. Situé à l'extrême Nord-Ouest de la péninsule, à plus de 155 mètres au-dessus de l'océan, Skélox est un petit bourg situé sur les plus hautes falaises du Silk'Or.
Ces falaises, d'un blanc immaculé, présentent en outre la particularité d'être creusée d'un grand nombre d'alcoves, naturelles, ouvertes sur l'extérieur, où les habitants des environs ont installé, depuis des générations, de vastes séchoirs à poisson.
En fin de journée, les marins ont coutume d'accoster aux pieds de la falaise pour y charger le produit de leur pèche dans des paniers qui seront hissés par les femmes jusqu'aux sèchoirs.

- *La forêt bleue d'Hélicas*. Grande étendue boisée, longeant le fleuve Noul, la forêt bleue est ainsi nommée en raison des reflets bleutés dont se couvrent les feuilles des plus grands arbres à la fin de l'été. Cette coloration est dûe aux poussières des mines de Cobalt qui se trouve de l'autre côté du fleuve et dont les poussières sont portées par les vents vers l'intérieur des terres. La forêt abriterait une colonie d'Ent en son sein.



Pentaculum - *l'Académie du Pentacle Impérial*, de Civiox (Magie et Illusion)

Silk'Or –
« ***Palorianie*** » ou
« grand fief »



Province la plus vaste, la plus populeuse et la plus riche du Silk'Or, la Palorianie constitue le cœur du pays.

Avec une ouverture sur la Mer des Elfes au Nord-Ouest, et une grande partie de son territoire irrigué par l'Occédon et son affluent la Riovia, la Palorianie jouit d'une terre riche et d'une activité humaine florissante.

La Palorianie est composée de 17 préfectures, dont la principale est celle de Pal'Or.

*

Nb d'habitants : 406.000
dont Pal'Or : 136.000 hab.

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Palorianie est divisée en 17 zones administratives.
Pal'Or (136.000 hab.) - Sarios (hab.) - Flacis (hab.) - Miros (hab.) - Tulis (hab.) - Brunigis (hab.) - Silinias (hab.) - Doril'Or (hab.) - Solcis (hab.) - Vir (hab.) - Camilinias (hab.) - Sargos (hab.) - Illurion (hab.) - Trévis (hab.) - Mérilos (hab.) - Asclépine (hab.) – Théramis (hab.)

Sites notables



- *le « Palais des Sages »* de *Pal'Or*. Construit en 900 du Premier Calendrier, le palais est installé au cœur de la capitale du *Silk'Or*, sur l'un des nombreux îlots qui la constituent.
Siège du gouvernement des philosophes durant l'*ère des Philosophe*, le bâtiment est devenu Sénat, puis palais impérial, puis de nouveau Sénat.

- *la « haute route »* qui conduit à Hatirnos. Situé entre Miros et Tulis, Hatirnos est un bourg perché à près de 680 mètres d'altitude, au cœur de collines particulièrement escarpées. On y accède par une maigre route qui serpente entre les gorges profondes. Cette route, particulièrement raide et difficile, offre par endroits des panoramas aussi majestueux qu'uniques.

- *le lycée de Théramis*. Fondée en 847 du PC par Aphocrite l'ancien, le lycée de Théramis est aujourd'hui encore le point central du rayonnement philosophique du Silk'Or. Après plus de 1.300 années d'existence, cette école des philosophes jouit d'une réputation spirituelle dans tout le continent.

Pentaculum - *l'Académie Impériale de Magie*, de Pal'Or (Magie)
Pentaculum - *l'Académie Impériale d'Illusion*, de Pal'Or (Illusion)
Pentaculum - *Le Pentagramme Blanc*, de Pal'Or (Magie)

Silk'Or – « *Pays de Noulfe* »

C'est l'une des provinces les plus méridionales et les plus occidentales de tout le Silk'Or.

Elle donne à l'Ouest sur l'Océan Médiantique, au Nord-Est sur la Terre des Civiens, à l'Est sur la Palorianie et au Sud-Est sur la Pays des Dolmes.

Cette province est composée de 13 préfectures, dont la principale est celle de Noulfa.

*

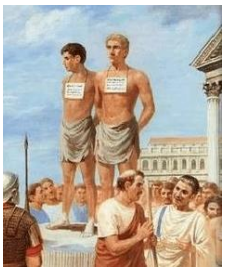
Nb d'habitants : 285.000
Noulfa : 65.000 hab.

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

Le Pays des Noulfe est divisé en 11 zones administratives.
Noulfa (65.000 hab.) – Agia Galia (hab.) – Sarkaphas (hab.) – Aratras (hab.) – Mimelfas (hab.) – Phulina (hab.) – Dystophisios (hab.) – Siraphos (hab.) – (hab.) – Alta diosos (hab.) – Nimatios (hab.) – Maxi-Novos (hab.) – Ophylatis (hab.) – Agia Nicosimos (hab.)



Sites notables

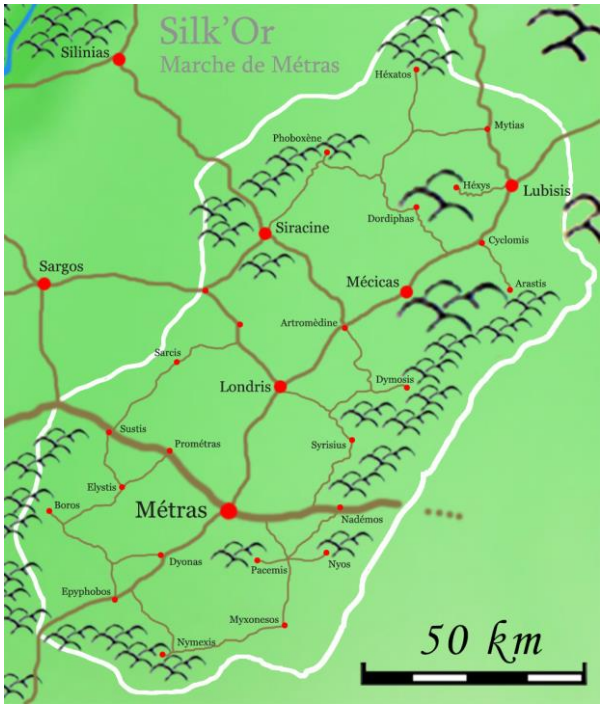


- *le marché aux esclaves de Noulfa*. C'est la plus vaste place de traite d'esclaves de tout le Silk'Or. Sur cette place centrale où le marché se tient tous les jours, sauf le dimanche, s'échangent quotidiennement des dizaines d'esclaves qui partiront ensuite en direction de toutes les grandes villas du pays.

- « *les Sphinx de la côte* ». Près d'Agia Durisis, à 3 kilomètres du bourg de pêche, on trouve au pied des falaises 11 sphinx de pierres, tous tournés vers l'océan.



Silk'Or – « ***Marche de Métras*** »



C'est l'une des provinces les plus orientales du pays. Toute sa frontière extérieure se fait sur l'Algalith.
La marche ne possède pas de débouché maritime propre, non plus que de cours d'eau important.

Cette province est composée de 5 préfectures, dont la principale est celle de Métras.

*

Nb d'habitants : 78.000
Civiox : 20.000 hab.

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Métras est divisée en 5 zones administratives.
Métras (20.000 hab.) - Lubisis (hab.) - Siracine (hab.) – Mécicas (hab.) – Londris (hab.)

Sites notables



La table des mots de Gal'Os

- *le temple du verbe de Métras*. Petit temple ouvert, situé sur une colline qui surplombe la cité de *Métras* à l'est, il fut construit en 608 du PC pour coiffer une stèle plus ancienne, la table des mots de *Gal'Os*. Le temple est l'objet d'un grand pèlerinage de la part des fidèles.

- *le collège de l'âme*. C'est un vaste bâtiment de pierres blanches, situé sur une colline à quelques distances à l'Ouest de la Cité de Métras. Fondée en 917 du Premier Calendrier, par le philosophe Dymostène de Syrisius, l'enseignement de la philosophie s'y est perpué sans jamais s'interrompre en plus d'un millénaire.

Silk'Or – « ***Athéronie*** »

Petite province du Sud-Est du Silk'Or, l'Athéronie est aussi la moins peuplée.

Cette province est composée de 6 préfectures, dont la principale est celle d'Athérone.

*

Nb d'habitants : 48.000
Civiox : 11.000 hab.

Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,



La Province d'Athéronie est divisée en 6 zones administratives.
Athérone (11.000 hab.) – Urtisis (hab.) – Pétrone (hab.) – Ussas (hab.) – Méthone (hab.) – Tyos (hab.)

Sites notables



- *les sources de la Brene*. A l'extrême Sud-Ouest de la province d'Athéronie, on trouve une très jolie valée encaissée. Là, descendant vivement des hauteurs du Mont Antyo, un court d'eau court entre les roches… Bien des kilomètres plus tard, il deviendra un fleuve qui arrosera Dolmos et rejoindra l'océan Médiantique dans la baie d'Estuaxis.
Selon la légende, les Sources de la Brene abreuvèrent la Déesse amazone Aldritte, Maîtresse de la mer et de la navigation, Gardienne des vaisseaux. On dit également que des pierres du cour d'eau gardent encore aujourd'hui la mémoire des premiers pas d'Aldritte et que certaines sont chargées d'une incroyable puissance magique…

- *l'école de Pétrone*. Créée en 1064 du PC, ce haut lieu de la philosophie silk'oréenne, accueille en moyenne près de 80 maîtres et élèves. On y étudie les textes anciens, on y débat, on y échange des idées.
Les visiteurs y sont toujours bien accueillis, à la condition évidente de ne pas troubler les discussions des philosophes.

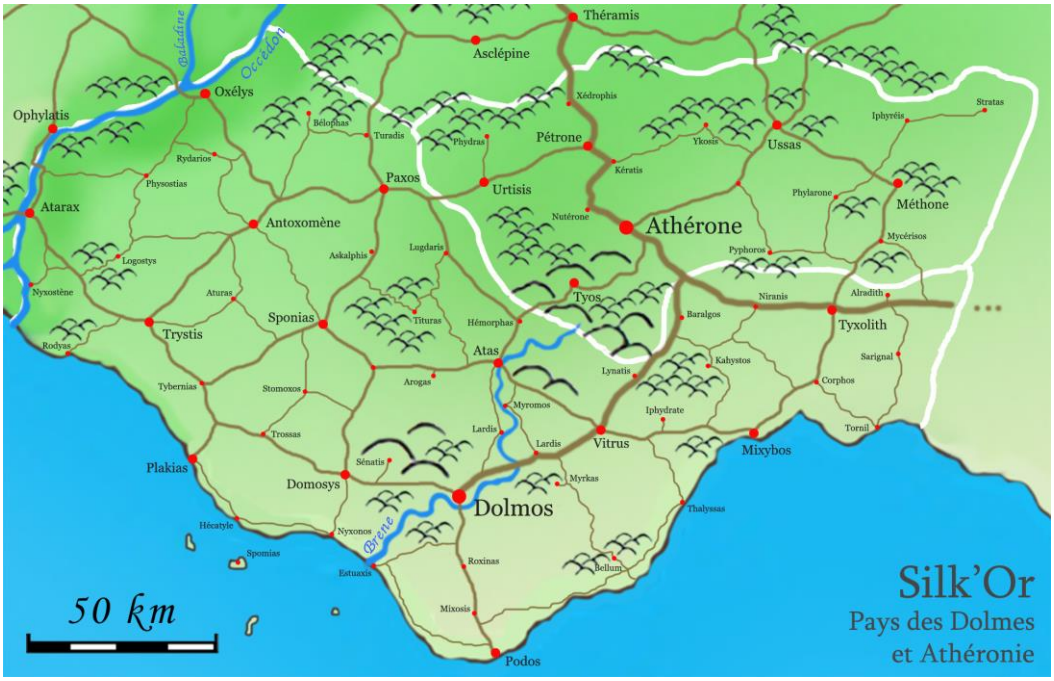
Silk'Or –
« ***Pays des Dolmes*** »

C'est la province la plus mériodionale du pays.
Elle bordée au Sud par l'Océan Médiantique, à l'Ouest par le Payus de Noulfe, au Nord par la Palorianie et par l'Athéronie.

Cette province est composée de 14 préfectures, dont la principale est celle de Dolmos.

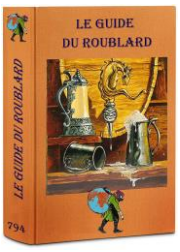
*

Nb d'habitants : 127.000
Dolmos : 21.000 hab.



Jugeverneur :
Administrateur :
Prévot principal : *(Guerrier Niv.)* ,

La Province de Citerie est divisée en 14 zones administratives.
Dolmos (21.000 hab.) - Oxélys (hab.) - Atarax (hab.) - Antoxomène (hab.) - Paxos (hab.) - Trystis (hab.) - Sponias (hab.) - Atas (hab.) - Plakias (hab.) - Domosys (hab.) - Vitrus (hab.) - Tyxolith (hab.) - Mixybos (hab.) - Podos (hab.)

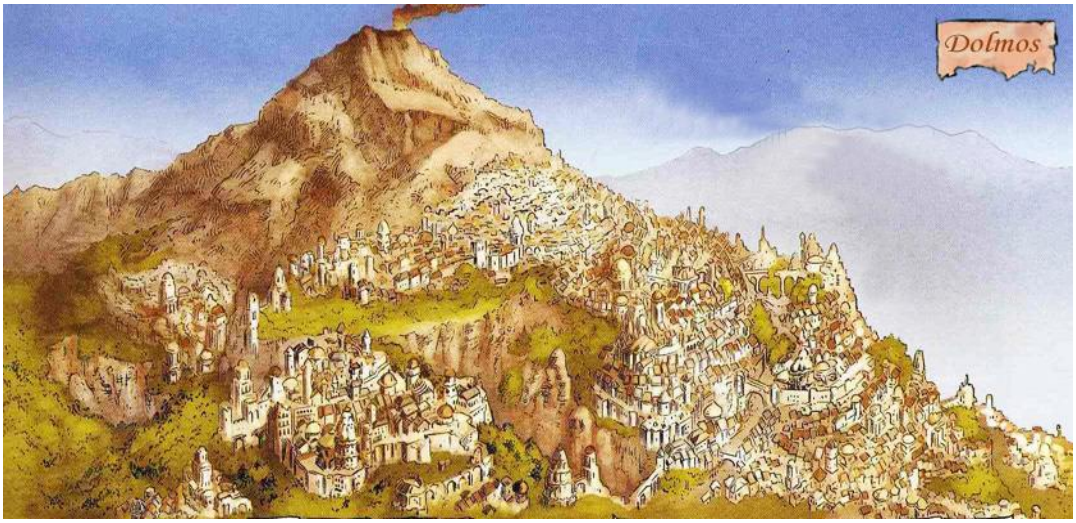


Sites notables

- *« la fabrique à cougnate »*. La cougnate est un beignet de farine de maïs qu'on couvre de miel pour la dégustation. Si cette patisserie est courrue dans tout le royaume, et jusque dans certaines villes de l'Algalith voisine, il semblerait qu'elle soit originaire de la région d'Atas, au centre du Pays des Dolmes. C'est dans le village de Myronos, au Nord-Est de Dolmos, qu'on trouverait, selon le *Guide du Roublard – éd 794*, les « meilleures cougnates de tout le pays ».

- *le palais impérial de Plakias*. Résidence d'été des Empereurs du Silk'Or, le palais de Plakias fut érigé entre 640 et 658 du Sec.Cal. Toute la période de sa construction fut la matière de nombreuses critiques virulentes tant la Guerre du Déchirement (640 du SC), contre l'Ang'Mar, avait laissé le pays militairement et en partie financièrement ruiné.
Le palais




Dolmos

Sumor

République du… -

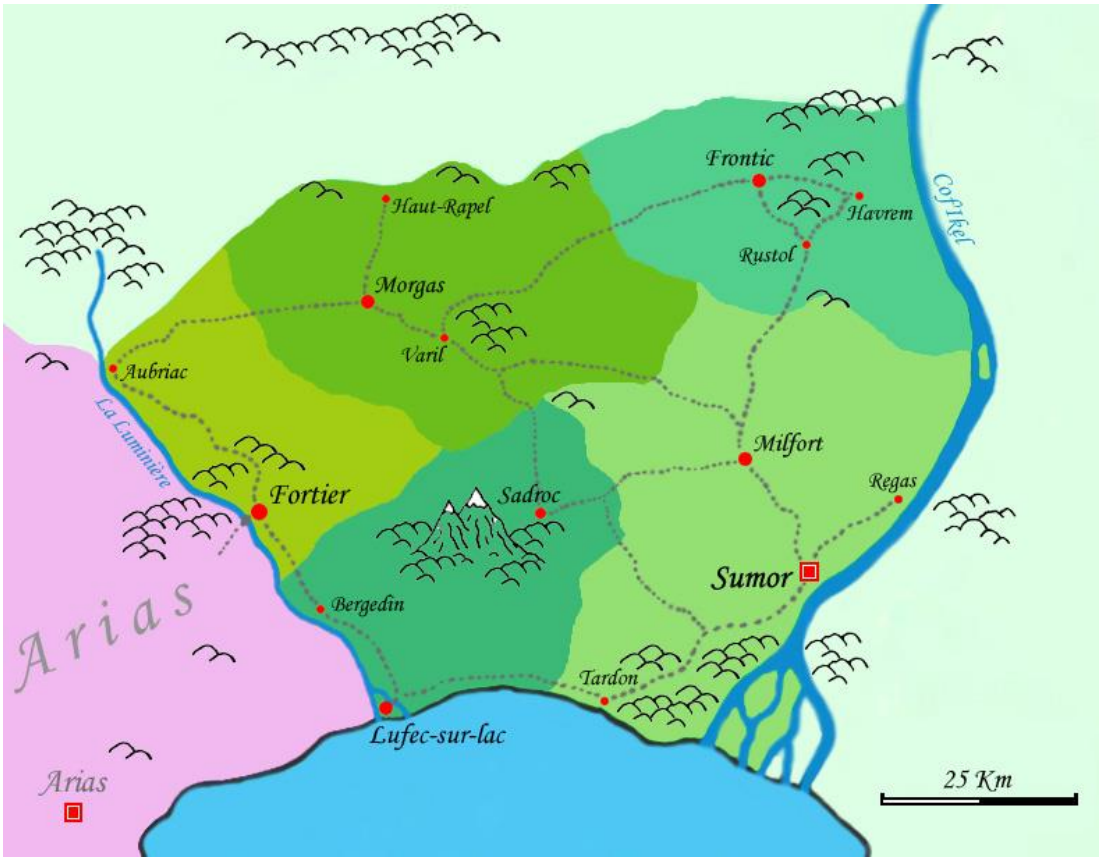
Géographie générale.

Le Sumor est l'un des plus petits états du continent Ilvanirien.
Situé sur les rives nord du lac d'Arias, il est bordé à l'Est par le fleuve Cof'Ikel, qui descend tout droit des Hauts-de-Cof, et à l'Ouest par la Luminière, une courte rivière aux eaux scintillantes (la rivière charrie des alluvions chargés de cristaux de quartz) .
Le Sumor ne possède de frontière qu'avec un seul état constitué : Arias.

Le territoire du Sumor est presque totalement composé de vastes plaines alluviales, particulièrement fertiles (à technologies agricoles égales le rendement céréalier est en moyenne égal à 180% de ce qu'il est dans les campagnes d'Elarstan, et de 135% supérieur à celui de la pourtant riche Arn'Armor)

Relief.

Le pays, majoritairement composé de plaines, possède quelques collines de faibles hauteurs, surtout dans le Sud-Est. Son point culminant se trouve au Sud-Ouest, tout près de la cité de Sadroc. C'est le Mont-Rouge, un pic granitique, intégré à la courte Chaîne-du-Lac, qui culmine à 1.908 mètres.



Végétation.

Le Sumor est une zone très verte. Ses prairies grasses et abondamment herbeuses côtoient de grandes forêts de feuillus vigoureux. Les pentes de la Chaîne-du-Lac sont couvertes de grandes forêts de sapins.

Population.

Nombre d'habitants : 95.000 habitants (792 du S.C.) (auxquels il faut ajouter plus de 20.000 esclaves)
Capitale : Sumor, 34.000 habitants

En 795 la république du *Sumor* compte 5 circonscriptions administratives.

Type de population.
Les Sumoriens sont des humains à 99%. Ils sont pour plus de 90% d'entre eux les descendants des colons Algalithois qui s'installèrent dans la région au IX^{ème} siècle du PC. Leur taille est moyenne (1,75 m pour les hommes et 1,68 m pour les femmes), et leur teint est clair. Leurs cheveux varient de châtains foncé à blonds et leurs yeux sont clairs, bleus, verts, noisettes…

Note : les esclaves sont pour la plupart des barbares du nord, des Schninkels importés de Salem, des humains.

*
* *

Un peu d'histoire… inédite.

Au centre d'une vallée verdoyante, non loin au nord du grand lac d'Arias, s'élèvent les hauts remparts de la cité de *Sumor*.

Fondée en 842 du Premier Calendrier Ilvanirien par *Harion* de *Colombus*, Prince *d'Algalith*, la ville obtint par les armes son indépendance en 1326 et se proclama « royaume indépendante » l'année suivante lors de la montée sur le trône de *Samuöl I*^{er} du *Sumor*.
Durant plusieurs siècles le petit état connut une extraordinaire stabilité, tant politique qu'économique. Ecarté des zones de conflit entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*, le *Sumor* ne connut que peu de guerre, permettant à son économie de prospérer librement.
Durant près d'un millénaire, les sumoriens développèrent des connaissances fort pointues dans différents domaines : botanique, éducation, magie, escrime.
En botanique, les sumoriens ont longtemps fourni à *l'Ilvanir* les meilleurs médicastres en connaissances des plantes. De nombreuses écoles, au quatre coins du continent, furent créées par des sumoriens experts en ce domaine.
En éducation, le pays fut le premier à introduire la notion d'école obligatoire pour tous les sujets du royaume. En 1223 du P.C., le Roi *Samuöl X* « *le bienfaisant* »décréta la fondation de 34 écoles de par le *Sumor* afin d'accueillir les enfants de 6 à 10 ans, quelque soit leur origine sociale.
En escrime, le Sumor connut deux grands maîtres d'arme, *Aldefrast Bernalbert* (88~128 du S.C.) et surtout celui qui fut son disciple, Siméon Foriavol (94~153 du S.C.) et qui fut à l'origine de la création de l'escrime dite « sumorienne » qui enseigne la précision avant la rapidité. Grâce à ces deux hommes, le Sumor s'orienta résolument, et en précurseur, comme LE pays de l'escrime à la rapière.
En magie enfin, le *Sumor*, par décret royal de *Varial VII* en 269 du S.C., fut le premier, et sans doute encore le seul, à inscrire la magie comme matière obligatoire dans les écoles publiques destinées à la jeunesse noble et bourgeoise.

Histoire d'une Révolution.

Mais cette longue quiétude prit fin au VI^{ème} siècle du Second Calendrier avec la grande famine de l'hiver 569 qui fit plusieurs dizaines de milliers de morts dans tout le sud du continent.
Durant cette saison tragique les esprits s'échauffèrent et les Sumoriens, habitués au confort et à la prospérité, accusèrent leur souverain, *Samuöl XXII* d'incompétence et d'imprévision. Mettant en doute sa capacité à gouverner, le peuple Sumorien réclama bientôt l'abdication du roi en faveur de son neveu, le Comte *Ludivim* de *Milfort*, un jeune homme rendu populaire quelques années auparavant pour avoir terrassé lors d'une chasse une Bulette qui ravageait les cultures du nord du pays.
Le roi *Samuöl XXII* refusa de céder le pouvoir et prit le parti de la force en instaurant la loi martial sur tout le royaume en avril 570.
En mai de la même année, des rumeurs de « trafic de nourriture » (ndla : *probablement infondée*), à l'instigation de la noblesse sumorienne, provoque un regain de colère au sein du peuple. Des incidents éclatent les 13, 14 et 16 mai, où des combats de rue ont lieu, opposant la Garde Royale aux habitants de la cité.
Le 23 mai, *Samuöl XXII* fait entrer dans la cité des troupes venues des villes de *Tardon*, *Sadroc* et *Regas*. La colère des sumoriens parvient alors à son paroxysme. On dit partout que le roi veut « nettoyer la ville » et exterminer les insoumis. Le 25 mai au soir, des insurgés de la ville, et quelques Gardes Royaux conquis à la cause du peuple, entrent dans le château royal de *Sumor* pour se saisir du roi. Mais celui-ci a fuit la cité peu avant, laissant soldats et insurger se livrer une lutte terrible à la nuit tomber.
Le 25 mai au matin, après plus de trente heures de combat dans les rues de la ville, la victoire est aux révoltés qui se baptisent déjà eux-mêmes « révolutionnaires ».
Le 26 mai, le peuple s'assemble sur la place principale de *Sumor* et les partisans du Comte *Ludivim* (qui a refusé d'envoyer des troupes pour écraser l'insurrection de la cité de *Sumor*) l'emportent, contre l'avis des principaux chefs révolutionnaires du moment (dont *Gaétan Bloclain* et *Victor Dernetz*)
Le comte est couronné *Luduvim I*^{er} le 9 juillet 570.
Le calme revient au *Sumor*. Et le ravitaillement des villes s'organise : du riz arrive de *Ber'Cof*.

Pourtant, la paix civile n'est que de courte durée. A l'automne, des rumeurs (ndla : *probablement fondées mais exagérées*) évoquent la vie de faste et de dépravation que le nouveau roi mène au château de *Sumor*. *Luduvim* s'en indigne et commet l'erreur d'entreprendre une répression active (ndla : *féroce ?*) sur ce sujet. Une douzaine de sujets sumoriens, convaincus de « mensonge et tentative de discrédit sur la personne du roi », sont conduits au pilori par une justice expéditive. Parmi eux, le chef révolutionnaire *Victor Dernetz* passera près de dix jours attaché au carcan d'infamie et en mourra le 12 décembre !
La mort de *Dernetz* , écrivain public et personnage très populaire de la société sumorienne, provoque un nouveau soulèvement populaire : le soir de sa mort, plus de la moitié de la population de la cité descend dans la rue et marche sur le château royal.

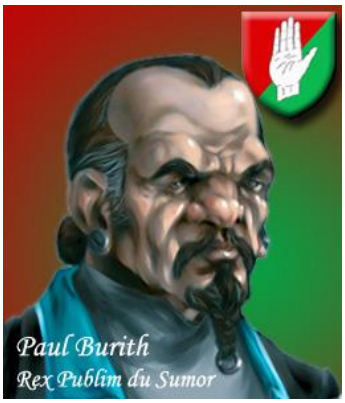
Luduvim Ier n'a pas la chance de son oncle, appréhendé par une foule qui hurle son indignation, il est lynché dans la cour d'honneur de son château.

Devenu vaquant, le pouvoir est convoité par différents groupes d'intérêts qui ont participé activement à l'insurrection :
- les artisans et ouvriers sumoriens, unis derrière Gaétan Boclain, jeune boulanger, érudit et philosophe (ndla : *fils d'une servante du château et d'un courtisan influent « anonyme », il fut élevé à la cours et reçut jusqu'à ses 14 ans une excellente éducation*).
- les commerçants et les négociants, fidèles à *Gildebert Gilgon*, un négociant en vin enrichi par le commerce entre *Ber'Cof* et le sud du continent.
- les magiciens et les illusionnistes, aux côtés d'*Alfrast Bonpaquet*, magicien réputé de la Cité.
- les prêtres, en la personne de *Louis Arasson*, Grand Prêtre de *Sotor* (Dieu des eaux et de la mer – identifié à *Thylos*)
- les monarchistes, désireux de voir monter sur le trône la branche cadette de la dynastie des *Samuöl*, en la personne du *Comte Voldec de Fortier*.

République, Cité « *cabalocratique* », Cité sainte… Les futurs possibles pour *Sumor* s'étudient et se négocient entre les différentes factions de décembre 570 à mars 571. Passant miraculeusement à côté d'un affrontement armé, la cité se dote le 9 mars 571 de sa première constitution, fruit d'un compromis finalement conclu entre les représentants du peuple sumorien et les prêtres de la cité.

*
* *

Pouvoir.

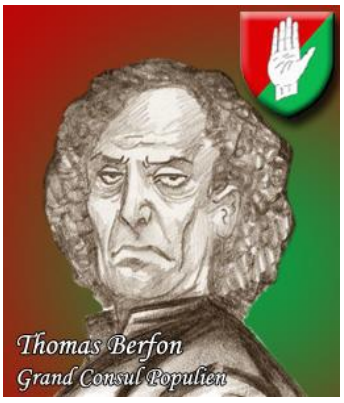


En 792 du S.C. le chef de l'Etat du Sumor est le Rex Publim Paul Burith.
Il partage son pouvoir avec :

1°) le triumvirat des consuls :
- le Grand Consul Populien (désigné au sein des députés populiens par ses pairs)
- le Théo-Consul (désigné au sein des députés prêtres par ses pairs)
- le Mysti-Consul (désigné au sein des députés magiciens par ses pairs)

2°) l'assemblée législative
(70% de députés populaires, 20% d'élus du clergé, 10% d'élus cabalistes)

Extrait de la Constitution sumorienne du 9 mars 571.



1°) Le peuple de la Cité de *Sumor* proclame la naissance de la République Libre et Indépendante du Sumor.

2°) Le peuple de la Cité de *Sumor* considère comme faisant parti de droit de la République Sumorienne toutes les villes et tous les villages qui constituaient le Royaume du *Sumor*. Les citoyens de ces villes reçoivent naturellement tous les droits et les devoirs qui relèvent de leur attachement à la République.

3°) La République du *Sumor* compte désormais cinq circonscriptions administratives :
1ère circonscription : la circonscription de *Sumor*/*Milfort*
2ème circonscription : la circonscription de *Lufec*
3ème circonscription : la circonscription de *Fortier*
4ème circonscription : la circonscription de *Morgas*
5ème circonscription : la circonscription de *Frontic*

4°) La République du Sumor se dote d'une Assemblée Législative composée comme suit :

Circonscrip.	Dép Populiens	Dép. Prêtres	Dép. Magic.	Total
1ère	*25*	*7*	*3*	**35**
2ème	*15*	*4*	*3*	**22**
3ème	*13*	*4*	*3*	**20**
4ème	*10*	*3*	*1*	**14**
5ème	*7*	*2*	*1*	**10**
Total	**70**	**20**	**11**	***101***

Les Députés Populiens sont désignés pour un an, au suffrage universel direct par circonscription, par les citoyens sumoriens non-prêtres et non-magiciens, qui peuvent justifier d'une nationalité d'au moins 2 générations. Sont éligibles tous les citoyens sumoriens de plus de 30 ans.
Les Députés Prêtres sont désignés pour un an, au suffrage universel direct par circonscription, par les citoyens sumoriens religieux, qui peuvent justifier d'une nationalité d'au moins 2 générations. Sont éligibles les prêtres en poste depuis au moins 5 ans et de nationalité sumorienne.
Les Députés Magiciens sont désignés pour un an, au suffrage universel direct par circonscription, par les citoyens sumoriens inscrits sur les listes des académies de magie ou d'illusion de la république, qui peuvent justifier d'une nationalité d'au moins 2 générations. Sont éligibles les magiciens ou les illusionnistes de nationalité sumorienne.

5°) la République du *Sumor* se dote d'un pouvoir exécutif : un triumvirat composé de trois Consuls.
Les Consuls sont :

- le *Grand Consul Populien* (désigné au sein des députés populiens par ses pairs)
- le *Théo-Consul* (désigné au sein des députés prêtres par ses pairs)
- le *Mysti-Consul* (désigné au sein des députés magiciens par ses pairs)

Pour qu'une décision soit prise par le pouvoir Exécutif, la majorité des Consuls est requise.
Le Grand Consul Populien possède une préséance sur ses pairs du Triumvirat : il dispose d'un droit de veto qui lui permet de bloquer une décision non conforme à l'intérêt des citoyens du *Sumor*.
En cas d'utilisation du veto par le Grand Consul Populien, la décision est portée devant l'arbitrage de l'Assemblée Législative.

Evolution récente.

Devant les difficultés protocolaires d'un Exécutif triple, les sumoriens choisirent par la décision publique en 717 du S.C. de se doter d'une nouvelle fonction à la tête de l'Etat : le Rex Publim.
Choisi par les députés de l'Assemblée Législative en leur sein, le Rex Publim doit recevoir l'assentiment des 3 Consuls avant d'être nommé pour 10 ans.

Au fil des années, la fonction, tout d'abord honorifique et protocolaire (pour simplifier les rapports avec les états voisins), s'est transformée pour devenir la charge politique principale de la République.
En 767, la fonction de Rex Publim atteignit l'apogée de sa puissance avec l'arrivée à la tête de l'Etat du Rex Publim *Burith* (député Populien *Ultra-Républicain*), un politique à la personnalité forte (ndla : *écrasante diront certains*).
Le Rex Publim *Paul Burith* centralise une bonne partie des décisions politiques de la République et ne laisse guère de place aux initiatives particulières ou isolés. Il est cependant à l'origine, grâce à une volonté politique forte, de l'essor important de l'artisanat de l'enluminure laïc dans le pays, et de la création d'une puissante industrie sumorienne du tissu et des soieries.

Analyse de la composition législative

La Constitution sumorienne donne dans l'assemblée Législative une suprématie totale en voix aux députés Populiens avec près de 70% des sièges.
Les Prêtres ne reçoivent ainsi que 20% des sièges, et les Magiciens et Illusionnistes seulement 10%.
Il faut cependant noter que la présence au cœur du pouvoir Exécutif du Théo-Consul et du Mysti-Consul tend à contrebalancer partiellement la domination des Populiens (même si le Grand Consul Populien jouit de l'avantage de son droit de veto).

Les partis politiques
Si les députés du groupe des magiciens sont particulièrement homogènes, il n'en va pas de même pour les populiens non plus que pour les prêtres.

Les Prêtres se divisent en deux grandes tendances politiques :

- les *Cléricaux-conservateurs*. Ils obtiennent en moyenne 60% des députés prêtres à l'Assemblée. Ils sont partisans d'un retour à l'ordre ancien de la monarchie. Ils sont généralement issus du haut-clergé.

- les *Prêtres-Populaires*. Ils obtiennent en général 40% des députés prêtres à l'Assemblée. Issus du bas-clergé, ils sont souvent les alliés des Radicaux-Populiens.

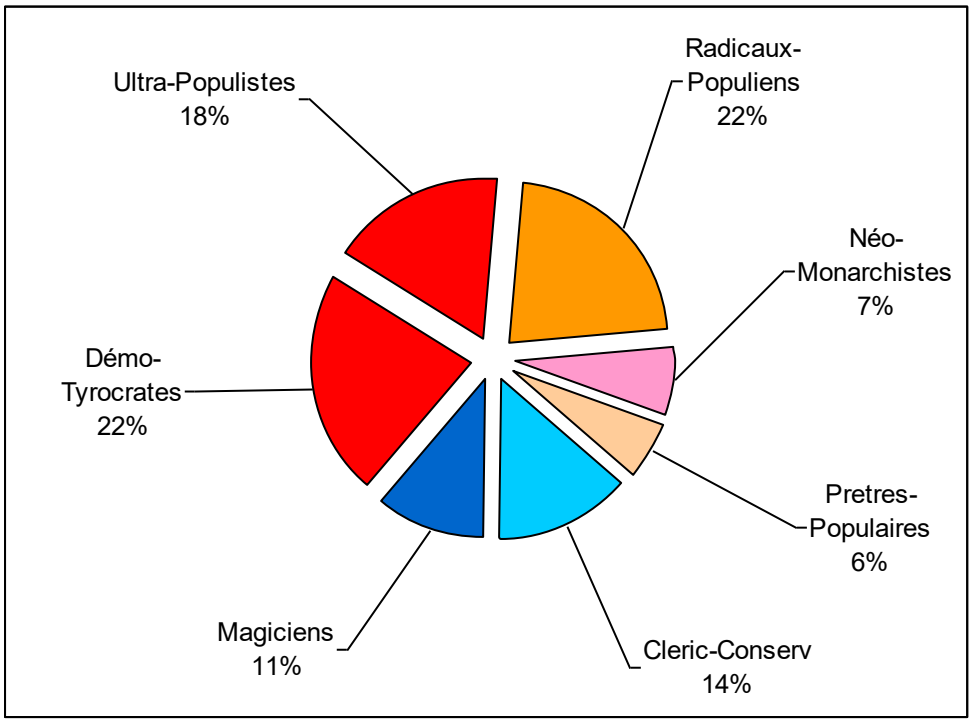
Les Populiens sont eux divisés en trois partis politiques constitués :

- les *Ultra-Républicains*. Très puissants lors des trente premières années de la République, ils connurent près d'un siècle de faible engouement tout au long du VII^{ème} siècle, avant de redevenir à partir de 710/715 du S.C la première force politique du Sumor. Ils obtiennent près de 60% des députés populiens. Ils sont hostiles à la présence de députés cléricaux et, dans une moindre mesure, magiciens au sein de l'Assemblée Législative.

On note deux tendances au sein des Ultra-Républicains : les *Démo-Tyrocrate* partisans d'une suppression totale de la représentation politique cléricale et magicienne et les *Ultra-Populistes* partisans d'une expression plus souple plus capable de concilier une Frange des députés Radicaux-Populiens.

- les *Radicaux-Populiens*. Députés plutôt modérés, ils furent la première force politique de l'Assemblée au VII^{ème} siècle. Ils sont depuis le début du VIII^{ème} siècle la deuxième force par le nombre de député, mais leur position modérée, centrale, leur permet de contrôler régulièrement la fonction suprême de Rex Publim, et parfois de Grand Consul Populien (en alternance avec les Ultra Républicains). Ils obtiennent environ 30% des députés populiens. Modérés, ils considèrent que le système politique tel qu'il existe représente correctement les aspirations du peuple du *Sumor*. Ils participent fréquemment à des majorités d'alliance avec les députés Magiciens et une partie des Prêtres-Populaires.

- les *Néo-Monarchistes*. Ils représentent rarement plus de 10% des députés populiens de l'Assemblée. Ils sont favorables à un retour à un Etat de type monarchique, mais constitutionnel. Ils sont aussi assez proche des Cléricaux-Conservateurs.



Composition de l'actuelle Assemblée Législative du Sumor

La Défense du Sumor.

Depuis son avènement, critiqué ou haïe, la République du *Sumor* a due se munir très tôt d'une armée puissante, capable de la protéger de ses voisins, tous fondamentalement monarchistes.
Les consuls le comprirent très vite et s'employèrent au fil des décennies à forger une armée d'hommes efficaces, entraînés, et bien payés.
Comme réponse à ces impératifs, le *Sumor* a trouvé deux réponses :
- création de régiments de conscription (chaque citoyen sumorien a devoir de donner trois ans de sa vie à la nation, entre 18 et 21 ans) encadrés par des soldats de métier bien formés.
- création de légions mercenaires, solution coûteuses mais très efficace à ce jour.

Force militaire en 795 :
- conscrits : 2.500 soldats, répartis en 10 régiments de 250 hommes (5 régiments d'infanterie, 3 régiments d'archerie, 2 régiments de cavalerie).
- mercenaires : 2 légions de 2.000 hommes chacune.

Économie.

Le royaume fonde sa prospérité sur une agriculture particulièrement performante, ainsi que sur une utilisation importante de la main d'oeuvre esclave.
La forte proportion d'alphabétisés dans la population du Sumor favorise aussi l'émergence régulière d'industries "de pointes".

Le Commerce est presque totalement contrôlé par l'État sumorien.



Le Cristal de Morgas.
Point particulier de l'économie du *Sumor* : le cristal produit dans la cité de *Morgas*. Il assure à lui seul une part non négligeable des exportations de l'Etat. On dit de ce cristal qui est le plus pur du continent… c'est peut-être vrai, mais ce qui est certain c'est que les artisans de la ville de *Morgas* conservent jalousement le secret du cristal jaune qui fait l'admiration et l'engoûement, parfois démesuré, pour le cristal de *Morgas*. A titre d'exemple, en 788 du SC, un lot de trente coupes de cristal de *Morgas* a été vendu pour la somme de 11.500 pièces d'or au chambellan du Prince de Colombus.

Religion.

La religion est totalement libre sur tout le territoire de la République depuis 641 du S.C. Depuis, le culte des dieux du panthéon de *Praïos* (62% des fidèles, dont près de 40% de fidèles d'Hésinde) jouxte celui du panthéon de *Dagoth* (36% des fidèles) dans tout le pays. Cette décision a eu deux conséquences majeures :
- la Cité de *Sumor* compte non moins de 17 temples servis par quelques 400 prêtres et 950 laïcs.
- l'influence cléricale sur les citoyens s'est considérablement amoindrie du fait même de la dispersion des confessions. Les sumoriens se détachent de plus en plus de ce cortège de divinités toujours en discorde.

« Parce qu'un citoyen de Sumor a autant de droits à la vie simple qu'un autre citoyen, parce que l'eau, le pain, la santé, l'abri, la sûreté et d'autres besoins élémentaires ne sauraient être soumis à une logique marchande, le Sumor prononce la propriété publique inaliénable de ces besoins et des moyens d'y subvenir. Toute infraction à cette loi essentielle, dûment constatée est passible de la peine d'emprisonnement à vie. »

Maximo Di Ruto (389-456 du SC) élu Populien, auteur de la Loi sur la possession par l'Etat du Sumor des moyens de vie élémentaires (17 mars 447)

Le Théo-Consul est généralement issu des rangs des prêtres du panthéon de Praïos. Son influence sur le Triumvirat est relativement importante.

A noter que dans la Cité de Sumor, si le culte d'Hésinde demeure le premier par l'audience, il est immédiatement suivi par celui de Dagoth, alors que c'est Travia qui arrive en deuxième dans le reste du pays.

Sites Notables.

- Le "*Haut Palais du Peuple de Sumor*" est l'un des édifices les plus imposants qui se puisse rencontrer dans tout le continent Ilvanirien. Près de 450 pièces, réparties sur 4 niveaux d'une bâtisse élégante et luxueuse, sert de siège au pouvoir central de la République.
C'est la résidence du Rex Publim, ainsi que le siège de l'Assemblée Législative du Sumor.
- La "*Place des Martyrs*" est une vaste esplanade, largement boisées, situées au coeur même de la ville de Milfort. On trouve sur cette place 138 statues de haute taille (environ 2,50 m), faite de marbre blanc, à l'effigie des héros de la révolution sumoriène. Parmi ces statues, la plus belle, rehaussée d'or fin, est celle dédiée au chef révolutionnaire Victor Dernetz.

*

Divers.

Expressions.
Formules de politesse :
"*Salut à toi Citoyen*" à quoi il convient de répondre "*Citoyen, salut*"

Dictons populaire.
"*Quand le triumvirat marche d'un même pas, la discorde est pour bientôt*"
"*Si les Partis Populiens son pour, ça se fera, dans le sang ou dans la joie, mais ça s'fera* "

Spécialités culinaires.
Le Sumor possède une spécialité fameuse : la crèpine, une tourte à la farine de froment agrémentée de crème, de miel et de lardons.
On trouve aussi, plutôt au Nord-Ouest du pays, la crépasse, une tourte sur la même base, mais dans laquelle la crème est remplacée par du fromage de brebis.

Le Sumor en quelques éléments divers.

Le pays des paradoxes.
Un grand paradoxe domine la société sumorienne. D'une part le maître mot de la civilisation est la liberté et d'autre part le commerce est presque totalement dirigée par le pouvoir central. D'une part on prône l'épanouissement de l'humain, et d'autre part le Sumor fait une utilisation grandissante de l'esclavage pour sa production économique ou l'aménagement de son confort individuel.

Dans cet Etat où le citoyen est au centre de la vie sociale, l'esclave n'a aucune vie propre, il ne possède aucun droit. Prisonniers de guerre, condamnés de la cité déchus de leurs droits de citoyen, indigènes capturés dans les îles orientales, ces esclaves sont près de 20.000 sur tout le territoire de la république sumorienne.

La place des femmes.
Société officiellement patriarcale, Sumor laisse aux femmes un rôle éminemment moral. L'image de la mère est prépondérante dans *Sumor* et demeure l'allégorie de la république en temps que « *Soline* », représentation symbolique de la femme mère, protectrice et aimante.
Ainsi, bien que constitutionnellement écartées de la vie politique sumorienne, les femmes ont su tout au long de l'histoire du pays user de leur influence sur les sumoriens et peser d'un poids fort sur les évolutions morales et éthiques de la société.

L'école sumorienne.
La république du *Sumor* a maintenue la notion d'école obligatoire instaurée en 1223 du P.C. par *Samuöl X*. Elle l'a même étendue en créant de nouveaux établissements pour accueillir les enfants et couvrir ainsi une plage d'âge plus importante, rendant la scolarisation obligatoire entre 5 et 12 ans.
En 731, la République interdît la notion d'école privée sur tout le territoire.

Le *Sumor* possède le taux d'alphabétisation le plus élevé d'Ilvanir !

*

Rapport 4-792 : les Maisons des Médicastres du Peuple.
« Avec cinq grandes « Maisons des Médicastres », le Sumor forme chaque année non moins d'une centaine de savants en médecine. Ces médicastres reçoivent cinq années de formation avant de prononcer le Pacte de Nesstiss. C'est seulement à cette condition qu'ils pourront ensuite exercer sur le territoire de la République du Sumor.
Chaque année, un peu plus des trois quarts de ces médicastres (77 en 795) choisissent d'aller pratiquer dans un autre pays : Algalith le plus souvent, mais aussi Silk'Or, Salisie, Arn'Armor…
Il faut noter que parmi les étudiants de ces Maisons des Médicastres, ce sont près de 70% d'entre eux qui sont originaires de l'extérieur du Sumor.
Le risque de diffusion des idéaux républicains par le biais de ces médicastres qui ont séjournés au moins cinq années au Sumor est avéré ! On estime à près de 15% le nombre des médicastres finalement acquis aux idéaux du Sumor. »

Alfac le Fénec, espion impérial au service de Sastéram Ier du Nord.

« Notre ambition suprême, notre mission, est de donner à ce monde un espace unique de liberté et de justice. Nous ne devons pas réussir pour nous-même ou pour nos enfants. Nous devons réussir notre révolution pour le monde et les lumières. »
Victor Dernetz (517~570)

Ecoles d'escrime

Médicastres



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Empire du Nord

L' ... -

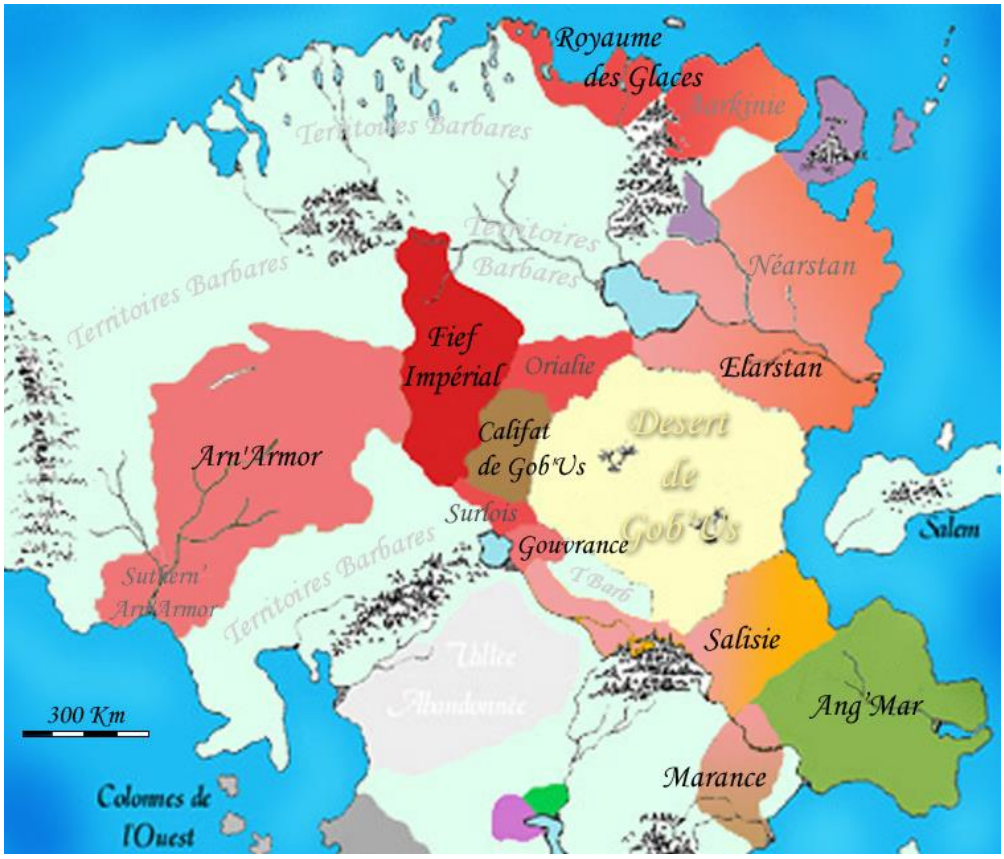


L'Empire du Nord est un vaste ensemble politique et administratif fondé le 28 octobre de l'année 776 du Second Calendrier par l'Archi-Mage et Archi-Druide *Sastéram*.
Il est composé d'un vaste *Fief Impérial*, de deux *Provinces Neutres Impériales*, *l'Orialie* et le *Surlois*, de *Protectorats Impériaux* et de *Royaumes sous Allégeances*.

Fief Impérial
Il est constitué de l'ancien royaume d'*Esarnil*, du domaine Templier de *St Havre sur Eithel* (au nord du Fief Impérial), ainsi que de quelques provinces (Comtés et Baronnies) de moindres importances entre ces deux régions. Ce fief est placé sous l'autorité directe de l'Empereur.

Provinces Neutres Impériales
Provinces situées au nord, l'*Orialie*, et au sud, le *Surlois*, du *Califat de Gob'Us*.
Sur ces régions, seule l'autorité de l'Empereur a force de loi, elle est incarnée localement par un Gouverneur qui agit en son nom. Ces provinces ont été voulues par l'Empereur *Sastéram* afin d'endiguer tout risque de conflits liés à des rivalités de souverainetés territoriales à l'intérieur de l'Empire.
On ajoute à ces PNI la région de *Vigilost*, située entre le *Néarstan*, les Monts des Vents et le Lac Salé.

Protectorats Impériaux
Les Protectorats de l'Empire sont des zones directement intégrées à l'autorité Impériale. Leurs souverains sont « confirmés » par l'Empereur lui-même, en accord avec la noblesse du pays, et ils versent à l'Empire 20% de leurs revenus. Egalement, sur ces terres, ce sont les questeurs de l'Empire qui collectent la « Tidi », l'impôt impérial direct (cette taxe est perçue chaque semestre et représente 5% des revenus).
Etats sous protectorat impérial : le *Califat de Gob'Us* et le *Royaume des Glaces.*



Royaumes sous serment d'allégeances
Les serments d'allégeance à l'Empire intègrent littéralement un Etat à l'Empire du Nord. Les deux parties se doivent mutuelle assistance et protection, dans un rapport de vassalité direct. L'impôt est perçu par le souverain du royaume sous allégeance, mais une partie (environ 20%) est reversée à l'administration impériale.
Deux Etats ont fait serment d'allégeance au trône impérial : l'*Arn'Armor* et la *Gouvrance*.

Royaumes sous traité d'alliances
Afin de garantir ses frontières et sa sécurité, mais également d'accroître son influence militaire, économique et culturelle, l'Empire du Nord a conclue des alliances avec trois royaumes. Ces traités d'alliance prévoient une aide mutuelle en cas de conflit mais également des accords d'échanges commerciaux spécifiques et mutuellement avantageux.
Trois Etats ont conclu un tel traité : la *Salisie*, l'*Elarstan* et la *Marance*.

Géographie générale.

Se référer également au détail des royaumes composant l'ensemble impérial.



L'Empire constitue le plus grand *ensemble administratif unifié* du continent Ilvanirien. Son territoire est environ 25% plus vaste que l'Algalith (le plus grand état du continent).
Par son jeu de protectorat, d'allégeance et d'alliance, l'Empire accède aux océans au nord, à l'est, au sud-est et à l'ouest.

Relief.

Se référer également au détail des royaumes composant l'ensemble impérial.

Végétation.

Se référer également au détail des royaumes composant l'ensemble impérial.

Population.

Nombre d'habitants : 1.534.000
Capitale Impériale : Esarnil

Répartition de la population :

Fief Impérial (Esarn) :	*326.000*
Zones Neutres Impériales :	*76.000*
Arn'Armor :	*590.000*
Gouvrance :	*91.000*
Royaume des Glaces :	*125.000*
Califat de Gob'Us :	*326.000*
Total :	1.534.000

Constitué d'un ensemble assez hétérogène et très étendu, l'Empire du Nord est le plus grand état Ilvanirien par la superficie, tout juste devant l'Algalith.
Il est pourtant seulement le second par la population, derrière l'algalith (2.602.000 Algalithois).

Type de population

La population du pays est essentiellement humaine, mais c'est aussi la plus diverse qui soit, compte tenu de la mosaïque de peuples et de nations qui compose l'Empire du Nord.
On trouve des communautés Hobbits, particulièrement en Orialie et dans le Comté d'Axélie (ouest de l'Arn'Armor), des peuplements nains, surtout la Principauté d'Ardagost (sud de l'Arn'Armor), et des demi-elfes (Arn'Armor surtout).

*
* *

Un peu d'histoire.

Second Calendrier

776 : le 15 janvier, *Thomas Evrard Sigilius*, grand maître des templiers de *Los*, lance la guerre sainte à partir de son Krak de *Saint-Havre-sur-Eithel*. La parole du très haut Los, doit être entendue de tous, et pour sa plus grande gloire céleste, un empire temporel doit être bâti par les Templiers. En quelques mois, les templiers de *Los*, encadrant des légions entières de guerriers barbares, et alliés aux armées du *Royaume des Glaces* de *Aarkinn XIX*, vont écraser *l'Arn'Armor*, *l'Esarnil*, le Califat de *Moukdad* et une grande partie de *l'Elarstan*. Le Nord conquis, leurs armes se tournent ensuite vers la *Chaîne du Gouvre* devenue le refuge des peuples rebelles à l'autorité de celui qui est devenu le *Théo-Impérator*. L'opposition des Elfes et des seigneurs humains s'organisent réellement le 7 juillet dans la capitale elfique *Réhisadis*, et prend le nom de « *Conseil Blanc* ». Ce conseil comprend *Réhélial III* souverain des *elfes*, *Renan le Bel* roi d'*Arn'Armor*, *Otto Faucus* roi d'*Esarnil*, *Gilénar Durias* d'*Elarstan*, *Karl le Fort de Salisie*, *Goltave IV de Dimar*, *Chris de Valnor*, *Morgan'Ael* magicienne et maîtresse du *Pentaculum*, la *Tavi Sanath* (celle-qui-parle-avec-les-Dieux, chez les elfes) *Nahélis* et *Guillaume de Talmont* templier et chef de l'opposition interne à *Sigilius*.

Le 24 septembre, le Prince *Zayel,* demi-dieu fils de *Los*, épouse *Navina*, une magicienne. Il disparaît, ainsi que le magicien *Donetahar Filvir* et quelques autres le 25 septembre. Prisonniers de l'île d'un seigneur elfe chasseur et magicien, personne ne les reverra en *Ilvanir* avant le 11 mai 778 !

Septembre. L'Empire sacré voulu par Thomas Evrard Sigilius, et qui s'étend alors jusqu'au cœur de l'Ang'Mar, n'aura vécu que quelques mois. En ce début d'automne, un Archi-Mage et Archi-Druide du nom de *Sasteram* propose au *Conseil Blanc* de lui venir en aide en frappant avec ses hommes au cœur même du

Théo-Empire, dans la Cité de *Saint-Havre-sur-Eithel*. Sa seule condition, être reconnu « Empereur du Nord » après la chute d'*Evrard I^er^*. Les membres du Conseil hésiteront quelques jours, mais leurs armées, en mauvaises postures dans la plupart des régions de conflits, les pousseront à accepter la proposition du *Cabaliste*. *Sasteram*, encore inconnu quelques semaines auparavant, est couronné *Empereur du Nord* le 28 octobre à *Esarnil* dont il fait (sur proposition des rois *Réhélial* et *Renan*) sa capitale. L'empereur domine désormais l'*Esarnil* et les fiefs jusqu'à *Saint-Havre*. L'*Arn'Armor* prête allégeance, avec le califat de *Gob'us* et la *Gouvrance*. Un Traité d'amitié et de reconnaissance mutuelle est conclu avec l'*Elarstan* et la *Salisie*.

Notes importantes sur cette période :

1°) ni l'Algalith, ni le Silk'Or ne se sont portés au secours du royaume Mar'Angois.
2°) Aucune autorité religieuse, à l'exception de l'engagement personnel du Prince Zayel et celle de l'opposition Templière au Théo-Impérator, n'a crue bon de devoir condamner ouvertement les agissements de celui-ci.
3°) le Conseil Blanc de la Chaîne du Gouvre s'est vu contraint de reconnaître le couronnement comme Empereur du Nord un homme, Sasteram, dont nul n'avait jusqu'alors entendu parler. Sa présence permettra pourtant d'unir dans le nord un certain nombre d'états qui connaissaient une grande rivalité.

777 : le calme revient sur un Nord qui a été sévèrement touché par les combats de l'année 776. En février, les chroniques mondaines rapportent la Visite du Grand Druide *Radorgast* (l'un des plus hauts dirigeants du culte de *Mère Nature*) à la cour de l'empereur *Sasteram*.
Durant cette année, toutes les régions *Ilvaniriennes* enregistrent les signes multiples d'une grande résurgence de Dragons. Un groupe déjà ancien de Chevaliers, les « *Chevaliers à la Rose* », connaît dés lors une certaine notoriété. Il annonce vouloir lutter contre cette menace et fait connaître au monde une très ancienne prophétie barbare : "viendra le moment des grands vers, et avec eux la fin de la domination des humains".
Durant une période d'environ 4 ans, les dragons mauvais feront subir aux hommes de très nombreuses attaques, n'hésitant pas à s'attaquer aux cités les plus importantes. Ce n'est que vers la fin de cette période que leur nombre redeviendra ce qu'il était un peu avant 777.

781 : le 30 octobre. Première grande réunion de toute la noblesse de l'empire à *Esarnil*.

783 : les premiers "œufs des Sorcières" s'écrasent sur *Dère*. Ce sont des objets étranges dont sortent des créatures étranges et assoiffées de sang…

Le 10 mai, *Concile de Colombus*. Les 12 cultes du panthéon de *Praïos* se choisissent un Pape unique, *Jean Théomus* chef du clergé de *Tsa*, afin de peser d'avantage dans les décisions du monde (face à *Sastéram*, à la nouvelle influence de *Zayel*…).

Notes :
La décision prise par les chefs de cultes, alors même que leur périmètre d'influence vient de croître avec le Concile qui a permis « l'identification » des Dieux, ne se fait pas sans mal. Choisir un Pape unique pour tout le panthéon de Praïos/Tolsos c'est pour chacun des cultes admettre un abandon de souveraineté au profit d'un homme qui ne possède pas exactement la même foi et le pas est difficile à franchir. Il le sera tout de même, après de longues journées de palabres et de négociations, au profit de l'ancien Pape de Tsa.
Les raisons avancées évoquent une nécessité d'union face aux créatures du Malin et aux monstres en tout genre qui menacent les humains ; mais en réalité, il y a surtout deux causes majeures qui ont présidé au choix d'un Pape unique à Colombus cette année là :

1°) l'autorité de *Sastéram*, empereur et Druide, fait craindre aux prêtres une résurgence de la foi Druidique qui tendait à perdre de son influence depuis plusieurs décennies.
2°) l'arrivée du Prince *Zayel*, fils du Tout-puissant *Los* et Demi-Dieu, laisse aux clergés à imaginer que peut-être bientôt les hommes pourraient se passer d'eux et qu'ils se tourneraient volontiers vers ce représentant de la parole divine, oubliant du-même coup leurs obligations vis-à-vis des Douze Dieux du Panthéon.

Le 25 mai, l'Empereur *Sastéram* décrète la création du « Sénat Impérial du Nord ». Chaque Comté d'un pays de l'empire, qui comprend au moins 10.000 habitants, peut envoyer un sénateur, noble, pour siéger une fois par semestre dans une assemblée dont la vocation est consultative.

Le 4 novembre : lutte entre Zayel et le Léviathan au Nord de l'Arn'Armor (près de la Grande Faille).

784 : le 20 juin, l'Empereur du Nord se rend avec ses plus puissants compagnons dans le royaume de *Gouvrance*, à quelques lieues du domaine du *Prince Zayel*. Il pénètre dans une forêt au nord est de la cité de *Libtiss* et en personne, *Sastéram* combat les démons et diables, sbires du *Dieu Sans Nom* qui ont élu domicile là depuis plusieurs années.

788 : le 14 juin. Libération de Zayel le Blanc qui connaît son ascension Divine.

788 à 790 : le 24 novembre 788, l'Empereur Sastéram place sur le trône d'Esarnil une régente, Innelda de Miranis, fille du Baron de Miran (Royaume de Marance). C'est une jeune femme extrêmement avisée qui occupera le trône de l'Empire du Nord durant près de 18 mois.
L'Empereur Sastéram, absent d'Ilvanir durant une longue période reprend le trône.

790 à 791 : le 1^er^ octobre, le Roi Renan le Bel, souverain *d'Arn'Armor* abdique en faveur de son fils *Elius*, couronné le même jour *Elius I^er^*.

*
* *

Pouvoir.

L'actuel souverain de l'Empire du Nord est l'Empereur Sasteram (sur le trône depuis le 28 octobre 776 du S.C.).

Selon les lois de l'Empire, édictée de 776 à 778 du SC par Sastéram lui-même, l'Empereur détient le pouvoir Exécutif, Législatif et Judiciaire.
Dans les faits, l'Empereur fait grand cas des avis du Sénat Impérial. La plupart des lois promulguées par l'Empereur sont inspirées par le Sénat.

NB : le Sénat est l'outil principal, voulu par Sastéram, pour construire l'unité de l'Empire. Grâce à lui, les différents peuples qui constituent la mosaïque de l'Empire trouvent une expression et un débouché politique à leurs attentes.



L'administration de l'Empire est dominée par le « Gouvernement Impérial ». Il est constitué de huit fonctions, auxquelles on accède sur nommination par l'Empereur lui-même :

- Haut Conseiller au Trésor (finance, économie, commerce extérieur)
- Haut Conseiller aux affaires du peuple (social, emploi)
- Haut Conseiller à la Justice (juges, police, prison)
- Haut Conseiller à la Production (artisanat, industries, agriculture, pêche, mines)
- Grand Stratège (responsable des affaires militaires)
- Grand Conseiller des Cultes (relations avec les clergés de toutes les religions présentent dans l'Empire)
- Grand Conseiller aux affaires Astrales (magie)
- Ménestrum (conseiller particulier de l'Empereur, il est aussi chargé de la Culture)

Le Sénat Impérial
Institué en 783, le 25 mai, par l'Empereur *Sastéram*.
Le Sénat Impérial du Nord se réuni deux fois par ans (session d'automne en octobre, et session de printemps en avril) pour discuter, débattre de différents sujets, politiques, économiques, sociaux. Chaque session dure au moins dix jours.
Le Sénat remet à l'Empereur un avis consultatif sur tous les sujets qui relèvent de sa compétence. Il propose également des projets de lois.

Il est composé de Sénateurs venus de toutes les régions de l'empire.

Mode de désignation : chaque Comté, ou région, qui compte au moins 10.000 habitants, désigne un sénateur. Il doit être Noble et sa désignation doit être ratifiée par l'Empereur.

En 794, le Sénat compte 78 membres.

Fief Impérial :	17	*Zones Neutres Impériales* :	6
Arn'Armor :	38	*Gouvrance* :	3
Royaume des Glaces :	9	*Califat de Gob'Us* :	5

Economie.



Considéré dans son ensemble, l'Empire est la seconde puissance économique et militaire ilvanirienne, juste derrière l'*Algalith* du Roi-Dieu.
Mais, en 794, cette situation est en train de changer, essentiellement grâce à l'effet moteur de l'unité nouvelle des nations du nord et au développement commercial qu'elle suscite.

Religion.

L'Empire n'a pas de religion officielle. Sa nature, éminemment disparate, interdirait de toute façon une volonté en ce sens. Volonté que n'a pas l'Empereur, malgré son appartenance à l'ordre Druidique (Sastéram est Archi-Mage et Archi-Druide).

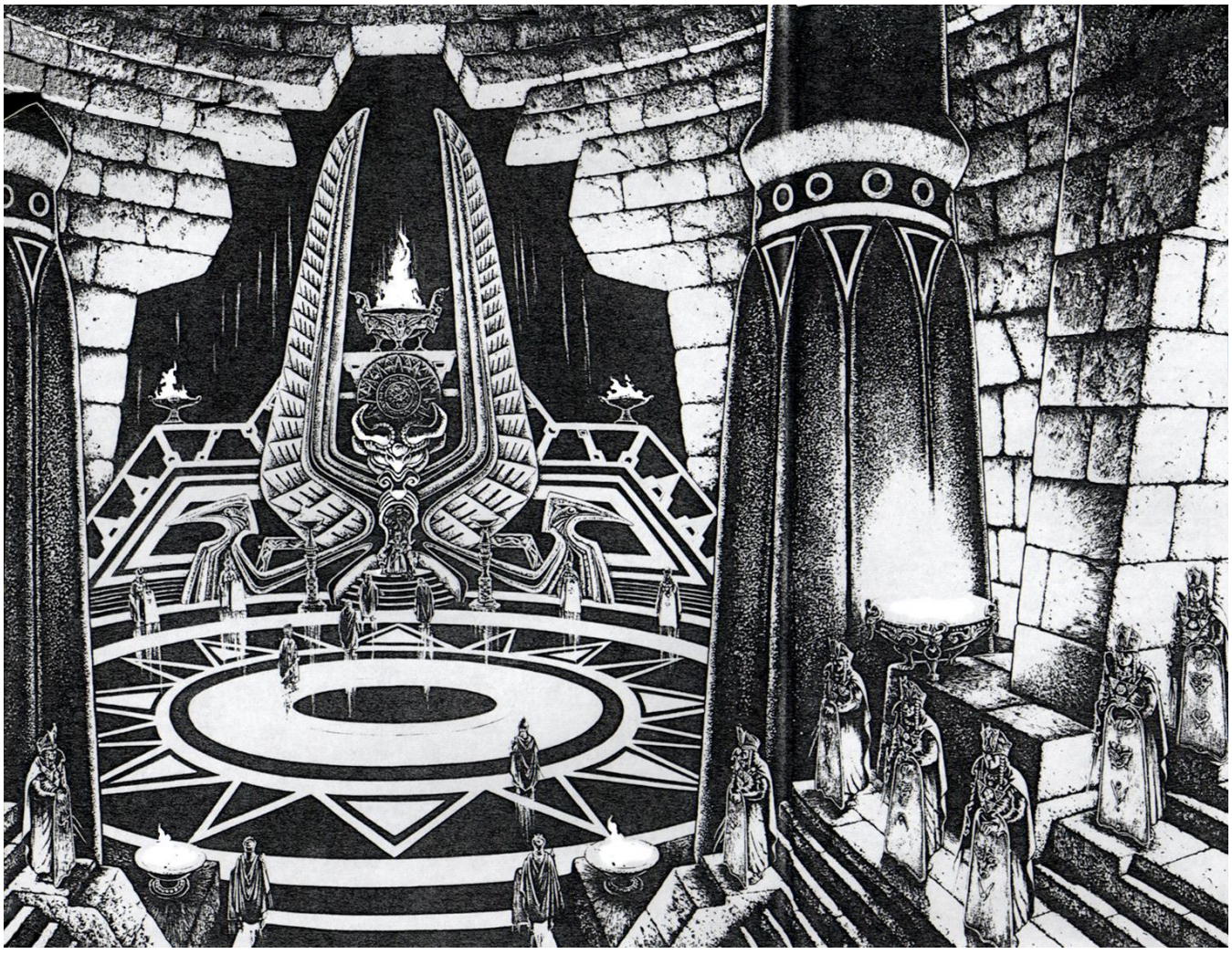
Sites Notables.

Les sites notables sont importants, et il convient de se référer aux différents pays qui composent l'Empire pour s'en faire une bonne idée.

Divers.

Expressions.
« Paix du monde mon ami » / « et la paix sur toi » : formule de salut très en vogue dans le fief impérial et les zones neutres. Elle est dite avec une certaine fierté par tous ceux qui pensent que l'Empire du Nord est la garantie d'une paix durable entre les peuples du nord de l'ilvanir.

Spécialités culinaires.
Se référer aux différents pays qui composent l'Empire



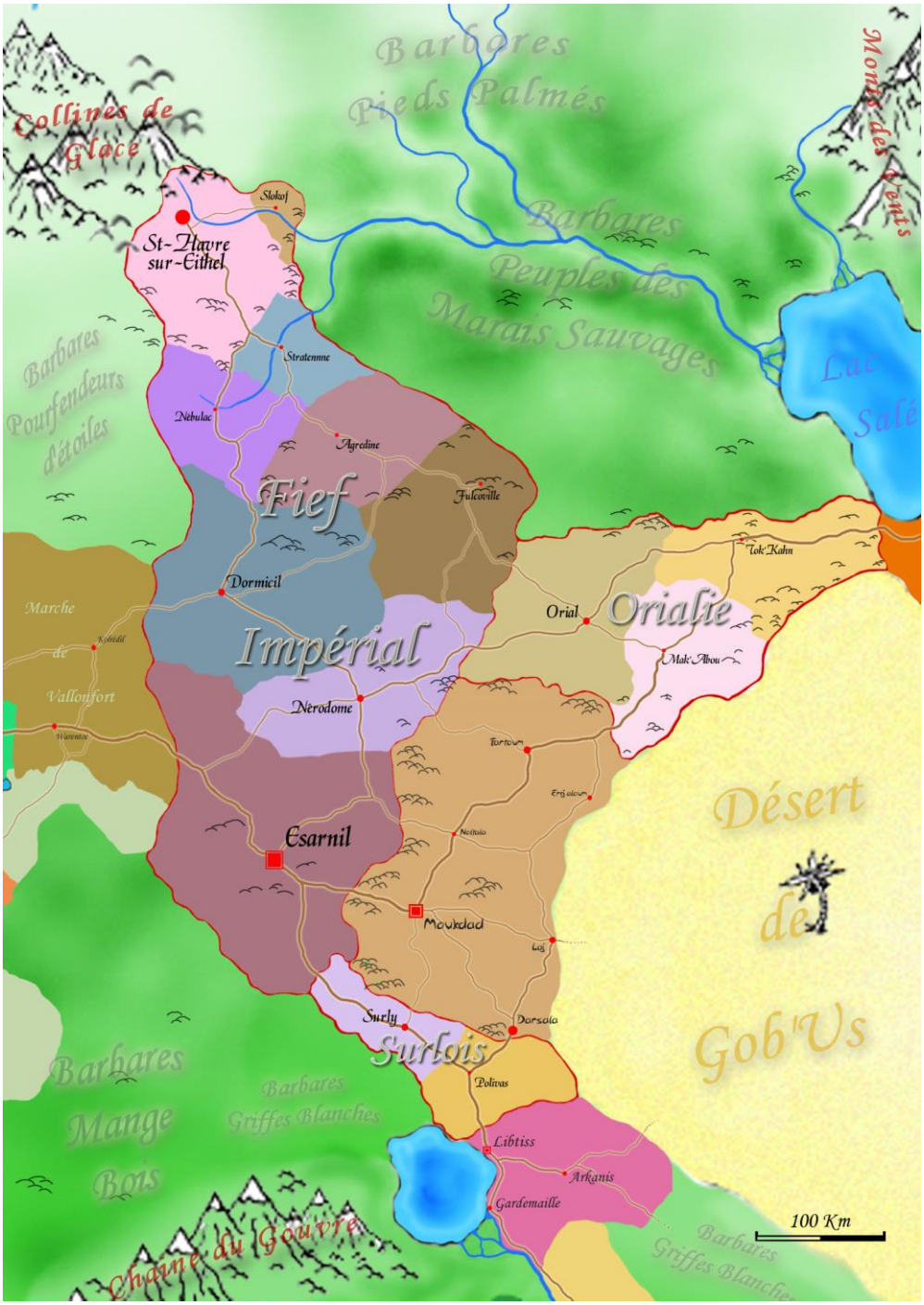
Salle du Trône Impérial - Esarnil



Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Empire du Nord – Esarn – le Fief Impérial

Province Centrale Impériale d'… -



Le Fief Impérial, ou Esarn, ou encore « pays d'Esarn », est composé de deux centres urbains principaux, Esarnil, la capitale de l'Empire, au Sud et la Principauté de Saint-Havre-sur-Eithel au Nord, ainsi que de 7 Comtés dépendants tous directement de l'Empereur.

Ces Comtés sont, du nord au sud :
- Slokof
- Stratemme
- Nébulac
- Agredine
- Fulcoville
- Dormicil
- Nérodome

Esarnil.
En une quinzaine d'années, Esarnil est devenue l'une des très grandes cités du Nord de l'Ilvanir, comptant, en 794 du S.C., près de 150.000 habitants !

A noter que l'accroissement rapide de la population a provoqué une hausse brutale des prix sur la ville, ainsi qu'une difficulté croissante dans la gestion des déchêts de la Cité.

Saint-Havre-sur-Eithel.
C'est la grande Cité du Nord, la plus importante et la plus puissante des places humaines au nord d'Ilvanir.
Avec plus de 70.000 habitants, St-Havre constitue une place politique de première importance dans une région très largement dominée par les tribues barbares.

Dormicil et Nérodome.
Situées au centre du Fief Impérial, ces deux villes sont les deux autres villes réellement notables. Leur importance est surtout commerciale et stratégique puisque c'est par elles que transite dans le Nord une bonne partie du commerce entre l'Ouest et l'Est.

Slokof.
C'est le plus modeste et le plus récent des Comtés du fief Impérial. Presque totalement enclavé dans le Nord, le Comté ne possède de frontière qu'avec le St-Havre. Il fut fondé en 790, sur la volonté du Prince Ganesh, Seigneur de Saint-Havre-sur-Eithel, pour en récompenser l'un de ses plus fidèles Capitaines.

Population.

Nombre d'habitants : 326.000
Capitale : Esarnil (capitale impériale)



Répartition de la population :

Esarnil et région :	*173.000*	*(dont 145.000 pour Esarnil)*
Saint-Havre-sur-Eithel et région :	*86.000*	*(dont 72.000 pour St-Havre)*
Slokof et région :	*3.500*	*(dont 3.000 pour Slokof)*
Stratemme :	*9.000*	*(dont 6.500 pour Stratemme)*
Nébulac et région :	*6.500*	*(dont 4.500 pour Nébulac)*
Agredine et région :	*8.000*	*(dont 4.000 pour Agredine)*
Fulcoville et région :	*6.000*	*(dont 3.500 pour Fulcoville)*
Dormicil et région :	*12.000*	*(dont 9.000 pour Dormicil)*
Nérodome et région :	*22.000*	*(dont 8.500 pour Nérodome)*

Total : 326.000

Le Fief Impérial est composé de deux grandes Cités, Esarnil, capitale de l'Empire, et Saint-Havre-sur-Eithel.
Il est à noter que les populations de ces deux Cités ont triplé en moins de 30 ans.

Type de population
La population du Fief Impérial est essentiellement humaine, mais on rencontre, principalement à Esarnil, une grande multitude de races. Le plus souvent les humanoïdes « non-humains » sont des commerçants et des diplomates venus à Esarnil pour affaire.

Pouvoir.



L'actuel souverain du Fief Impérial est évidemment l'Empereur Sasteram (sur le trône depuis le 28 octobre 776 du S.C.).
Au quotidien pourtant, et pour tous les sujets relatifs à la justice, à l'organisation économique et à l'ordre social,

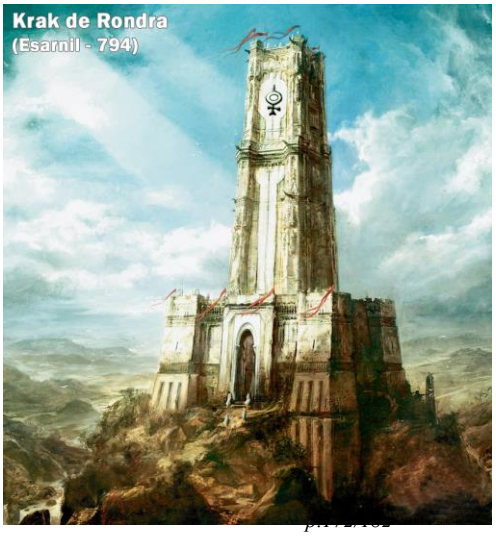
Economie.

Jouissant de terres très fertiles, le fief impérial possède une économie agricole forte, produisant particulièrement blé, orge, millet, avoine.
L'élevage y est important, particulièrement bovin.

Religion.

L'Empi

Sites Notables.



On compte peu de sites particulièrement intéressants dans Esarnil. D'abord parce que la Cité n'a pas une histoire particulièrement glorieuse, ensuite parce qu'il n'y eut pas durant longtemps à Esarnil une affluence importante de mécènes, ou de créateurs…

Pourtant on y trouve :
- le *Palais Impérial*. Situé en haut de la colline principale de la ville, il pointe vers le ciel de hautes tours blanches coiffées de bleu. Sa construction fut initiée en 732 du SC, par les seigneurs d'Esarnil, et achevée en 778.
- l'*Hôtel du Sénat*. C'est un bâtiment très vaste situé dans le quartier centre de la ville. Il est coiffé d'une coupole de marbre bleuté qui abrite le vaste hémicycle qui acceuille les Sénateurs.

- le *Grand Krak de Rondra*. C'est une cathédrale située en dehors de la Cité, à trois kilomètres à l'est, sur un promontoire rocheux. Administré par le clergé de Rondra, il accueille en permanence au moins une trentaine de prêtres. Dans un camp proche, une soixantaine de novices suivent les enseignements religieux du culte.

Divers.

Expressions.

"*Salut et Tolérance*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre, en plaçant la main droite entre gorge et poitrine, perpendiculairement, "*Salut et longue vie à l'Empire*".
ou
« Paix du monde mon ami » / « et la paix sur toi » : formule de salut très en vogue dans le fief impérial et les zones neutres. Elle est dite avec une certaine fierté par tous ceux qui pensent que l'Empire du Nord est la garantie d'une paix durable entre les peuples du nord de l'ilvanir.

Spécialités culinaires.

Le plat typique de la Cité d'Esarnil, et depuis quelques années de l'ensemble du « Fief Impérial » est la « poilia ». C'est une sorte de fondu de fromage aux lardons, à l'ail et aux oignons qu'on mange à l'étalée sur une grande tranche de pain noir.

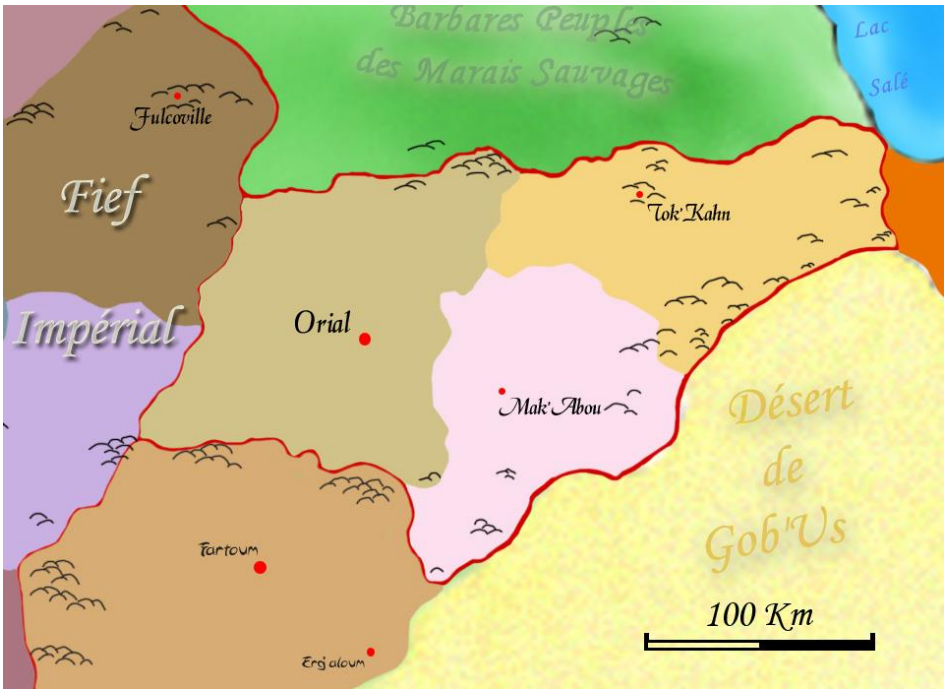


Esarnil, vue de la poterne du faubourg sud

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Empire du Nord - Orialie

Province Neutre Impériale d' ... -



Province située au Nord du *Califat de Gob'uS*, l'*Orialie* est l'une des trois Province Neutre Impériale.

Fondée le 17 mai 782 du SC.

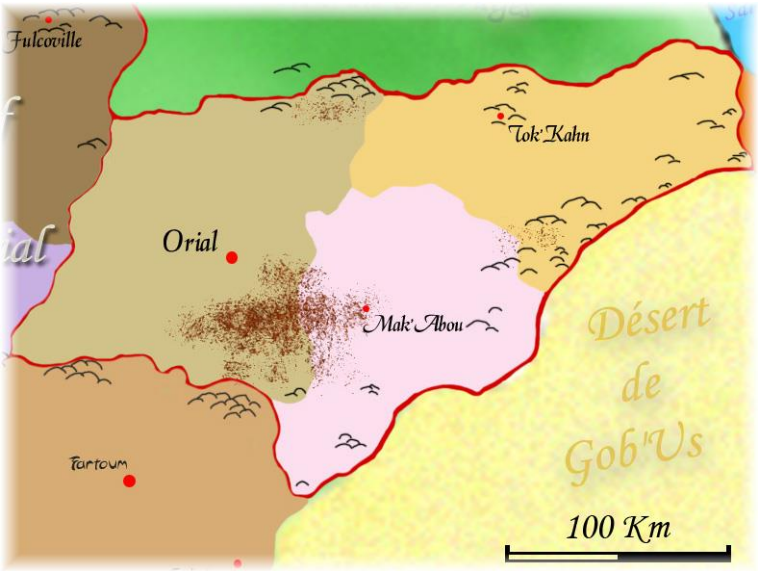
Sur ces régions, seule l'autorité de l'Empereur a force de loi, elle est incarnée localement par un Gouverneur qui agit en son nom. Ces provinces ont été voulues par l'Empereur *Sastéram* afin d'endiguer tout risque de conflits liés à des rivalités de souverainetés territoriales à l'intérieur de l'Empire.
On ajoute à ces PNI la région de Vigilost, située entre le Néarstan, les Monts des Vents et le Lac Salé.

Géographie générale.

Le climat tempéré de la région favorise l'agriculture et l'élevage, surtout dans la région proche d'Orial où les terres sont particulièrement fertiles.
Le Nord-Est de la province, principalement dans la région de Tok'Kahn, est envahi de nombreux maréquages.

Relief.

L'Orialie est constituée de très vastes plaines au centre, bordées au Sud-Est et au Nord de plusieurs vastes ensembles de collines.



Végétation.

La répartition de la végétation est très découpée en Orialie. Dans la moitié Nord, ce sont maréquages et forêts denses. Dans la moitié Sud, ce sont des maquis, asséchés par les vents chauds venus du Gob'Us.

Population.

Nombre d'habitants : 36.000 habitants
Capitale : *Orial*, 14.000 habitants

Type de population
La population d'Orialie est majoritairement humaine, et semblable à celle de la région d'Esarnil.

Particularité notable : très forte minorité Hobbit dans la Province.
La petite ville de Mak'Abou est peuplée à 85% de Hobbits.

Pouvoir.

Le pouvoir dans la PNI d'Orialie est directement aux mains de l'administration impériale, par le biais du gouverneur nommé par décret Impérial. Le gouverneur du Surlois possède toutes les prérogatives d'un seigneur de l'Empire, sans être pourtant forcément noble.

Les Provinces Neutres Impériales étant placées sous le régime d'un état d'urgence permanent, le gouverneur possède un droit de vie et de mort sur quiconque franchit ses frontières.



Gouverneur d'Orialie
Innelda de Miranis (illusionniste de niveau 9)
Fille du Baron de Miranis (royaume de Marance), sa famille domine la petite région de Miran depuis près de 4 siècles. Ambassadrice de Marance en Esarnil (capitale de l'empire du nord), elle a su séduire l'empereur Sastéram par sa subtilité et son esprit. Elle est dotée d'un talent exceptionnelle de psychologie humaine. Elle sait jauger les individus très rapidement, et connaître, en partie bien sûr, leur caractère, leurs faiblesses… On la dit froide et calculatrice, elle est seulement prudente et extrêmement réfléchie.
Elle fut Régente de l'Empire entre 788 et 790 du SC.

Economie.

La province d'Orialie est riche en ressources minières : on trouve plusieurs gisements d'or dans la région d'Orial (qui tire son nom de cette particularité), ainsi que de l'argent, du cuivre et du nickel.
Par ailleurs, la province produit une grande quantité de tabac, dont on prétend qu'il est l'un des meilleurs du continent, dans la zone sud et proche de Mak'Abou.

Géopolitique

L'Orialie, zone tampon entre le cœur de l'Empire et le royaume d'Elarstan, possède une influence importante dans cette zone.



Religion.

Si les cultes des 12 Dieux du panthéon de Praïos sont représentés dans la province, pour la région proche de Mak'Abou, c'est essentiellement Zayel qui est prié.

Sites Notables.

- *La basilique de Zayel à Mak'Abou*. Erigée par les Hobbits qui peuplent la ville en seulement huit ans, la basilique de Zayel est une merveille architecturale.

Divers.

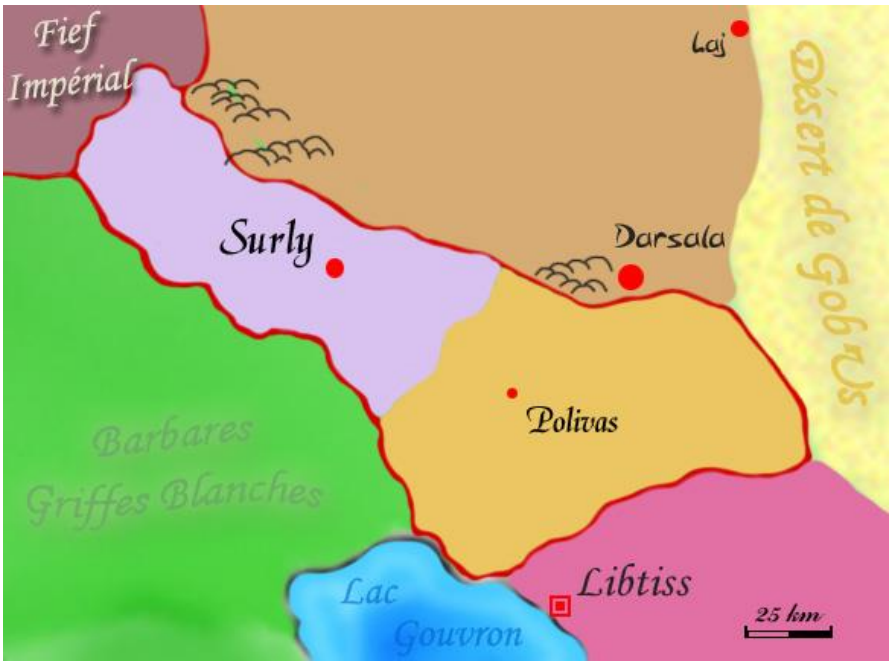
Expressions.
"*Salut et Tolérance*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre, en plaçant la main droite entre gorge et poitrine, perpendiculairement, "*Salut et longue vie à l'Empire*".
ou
« Paix du monde mon ami » / « et la paix sur toi » : formule de salut très en vogue dans le fief impérial et les zones neutres. Elle est dite avec une certaine fierté par tous ceux qui pensent que l'Empire du Nord est la garantie d'une paix durable entre les peuples du nord de l'ilvanir.

Spécialités culinaires.
Elles sont nombreuses, particulièrement près de Mak'Abou où la culture culinaires bénéficie de la présence de la population Hobbit majoritaire.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Empire du Nord - Surlois

Province Neutre Impériale du … -



Le *Surlois*, comme l'*Orialie* plus au Nord, est une jeune province impériale située au Sud du *Califat de Gob'Us*.

Fondée le 17 mai 782 du SC.

Sur cette région, comme sur l'Orialie, seule l'autorité de l'Empereur a force de loi. Elle est incarnée localement par un Gouverneur qui agit en son nom.
Ces provinces ont été voulues par l'Empereur *Sastéram* afin d'endiguer tout risque de conflit lié à des rivalités de souverainetés territoriales à l'intérieur de l'Empire (entre la Gouvrance et le Califat, ou entre l'Elarstan et le Califat).

On ajoute à ces PNI la région de Vigilost, située entre le Néarstan, les Monts des Vents et le Lac Salé.

Géographie générale.

Le Surlois est une région assez fertile, pour ses trois quarts occidentaux. Elle est composée de vastes plaines et de forêts de feuillus.

Relief.

L'altidude moyenne du Surlois est faible (+16 m en moyenne). Fort peu de collines, pas de montagnes, l'essentiel du territoire est fait de plaines douces.

Végétation.

Si les forêts de feuillus sont nombreuses dans la zone proche de Surly, ce sont plutôt des arbustes et des buissons qu'on trouve dans l'est de la province.

Population.

Nombre d'habitants : 12.000 habitants
Capitale : *Surly*, 5.300 habitants

Type de population

La population du Surlois est très proche de celle d'Esarnil et de l'Est de l'Arn'Armor. On note toutefois un type plus métissé, particulièrement dans la ville de Polivas, où l'apport du type « homme-bleu » est assez net.

Pouvoir.



Le pouvoir dans la PNI du Surlois est directement aux mains de l'administration impériale, par le biais du gouverneur nommé par décret Impérial.
Le gouverneur du Surlois possède toutes les prérogatives d'un seigneur de l'Empire, sans être pourtant forcément noble.
Les Provinces Neutres Impériales étant placées sous le régime d'un état d'urgence permanent, le gouverneur possède un droit de vie et de mort sur quiconque franchit ses frontières.
En 795 du SC, le gouverneur du Surlois est Gaellien Marizon de Surly (Général de l'Armée Impériale depuis 788).

Gaellien de Surly (cavalier niv 13)
Général de l'Armée Impériale
Gouverneur du Surlois

Economie.
Installées sur la route entre le Fief Impérial et la Gouvrance, la province du Surlois tire une partie notable de ses revenus des taxes commerciales.

Religion.
Les Dieux du panthéon de Praïos forment la religion centrale de la province.

Sites Notables.
- le « qsfqfqsdfqsf » de *sfqsfqsfq*. qsfqfqsdfqsf

Divers.

Expressions.
"*Salut et Tolérance*" : formule de politesse à laquelle il convient de répondre, en plaçant la main droite entre gorge et poitrine, perpendiculairement, "*Salut et longue vie à l'Empire*".
ou
« Paix du monde mon ami » / « et la paix sur toi » : formule de salut très en vogue dans le fief impérial et les zones neutres. Elle est dite avec une certaine fierté par tous ceux qui pensent que l'Empire du Nord est la garantie d'une paix durable entre les peuples du nord de l'ilvanir.

Spécialités culinaires.
Qsfqsdfqsdfqsddfqsd sqd sqd qsd fqsdfqsgfs

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

Empire du Nord - Vigilost

Province Neutre Impériale du … -

Provinces situées au nord, l'*Orialie*, et au sud, le *Surlois*, du *Califat de Gob'Us*.

Fondée le 17 mai 782 du SC.

Sur ces régions, seule l'autorité de l'Empereur a force de loi, elle est incarnée localement par un Gouverneur qui agit en son nom. Ces provinces ont été voulues par l'Empereur *Sastéram* afin d'endiguer tout risque de conflits liés à des rivalités de souverainetés territoriales à l'intérieur de l'Empire.
On ajoute à ces PNI la région de Vigilost, située entre le Néarstan, les Monts des Vents et le Lac Salé.



Située aux sud du royaume orque du *Narg* et des Monts-des-vents, le Vigilost possède un rôle militaire considérable : protéger les terres des Comtés de Ménérias et de Parthas et fixer au sud l'essentielles des armées du Narg, en harcelant les villes orques, pour éviter qu'elles ne se portent au nord et ne viennent à menacer les terres du Vicomte de Déroc.
Trois forteresses assument ce rôle : *Fort Plomb*, *Fort Tulipe* et *Fort Alix*.

Fort Plomb.
C'est le fort le plus occidental.
Il accueille une garnison de 800 soldats impériaux.
Au sud de la forteresse près de 600 personnes se sont installées et vivent essentiellement de l'élevage et du commerce avec les nains des *Monts-des-Vents*.



Fort Tulipe.
Forteresse placée au centre du dispositif de défense sur la rivière *Syline*, elle accueille une garnison de 2.300 soldats impériaux.
C'est là que se trouve le commandement militaire principal des trois forteressses. Ce quartier général est sous les ordres du Général Giuseppe Mortilli. Lui-même rend compte au Gouverneur de Vigilost.
Au sud de la forteresse on trouve un village de près de 1.200 habitants.

Fort Alix.
Forteresse la plus orientale. Elle accueille 1.700 soldats impériaux.
A l'est de Fort Alix, on trouve un village d'un millier d'habitants.

Géographie générale.

Qsfqsf d qsfqsdfqsfsd

Relief.

Peu valloné, le Vigilost est surtout marqué par un vaste ensemble de collines au centre du territoire.

Végétation.
La région est relativement peu boisée. On y trouve de vastes plaines herbeuses.

Population.
Nombre d'habitants : 28.500 habitants
Gouverneurat : *Salangue*, 22.000 habitants

Type de population
La population de la Province est issue à 70% des provinces de l'Est arn'armorais, et à près de 30% des provinces du Fief Impérial.

Salangue est le centre principal de la Province Neutre Impériale de Vigilost.
Cité importante, elle accueille 22.000 habitants.

Tihudam est un bourg de 6.500 habitants, sur le Lac Salé. C'est essentiellement un port de transit pour les marchandises et les vivres nécessaires à l'approvisionnement de *Salangue* et des trois forteresses du Nord-Est.

Un peu d'histoire.

Premier Calendrier
10 : fondation de la province du *Silk'Or*,

Pouvoir.
Le pouvoir dans la PNI de Vigilost est directement aux mains de l'administration impériale, par le biais du gouverneur nommé par décret de l'Empereur.
Le gouverneur de Vigilost possède toutes les prérogatives d'un seigneur de l'Empire, sans être pourtant forcément noble.
Les Provinces Neutres Impériales étant placées sous le régime d'un état d'urgence permanent, le gouverneur possède un droit de vie et de mort sur quiconque franchit ses frontières.



En 795 du SC, le gouverneur de Vigilost est *Larine Durias* (guerrière niv 17) (elle est Général de l'Armée Impériale depuis 791).

Economie.
Vigilost est une province très dépendante économiquement de l'empire.
Une part des revenues est assurée par le commerce qui transit par la route impériale entre le Néarstan et le cœur de l'Empire.
Une autre part des richesses est produite par la cité de *Salangue*.

Géopolitique
Le Gouverneur de Vigilost entretient des relations diplomatiques régulières avec les Comtes de *Ménérias* et de *Parthas*. Il met au point avec opérations militaires contre le *Narg*, mais gère également les relations économiques avec ces deux provinces du *Néarstan*.

Religion.
Dans le Vigilost les citoyens de l'Empire sont généralement fidèles (à 70%) du panthéon de Praïos. Mais le panthéon de Dagoth semble se développer assez rapidement (plus de 25% en 795 du SC).

Sites Notables.
Aucun

Divers.

Expressions.

« Paix du monde mon ami » / « et la paix sur toi » : formule de salut très en vogue dans le fief impérial et les zones neutres. Elle est dite avec une certaine fierté par tous ceux qui pensent que l'Empire du Nord est la garantie d'une paix durable entre les peuples du nord de l'ilvanir.

Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)

