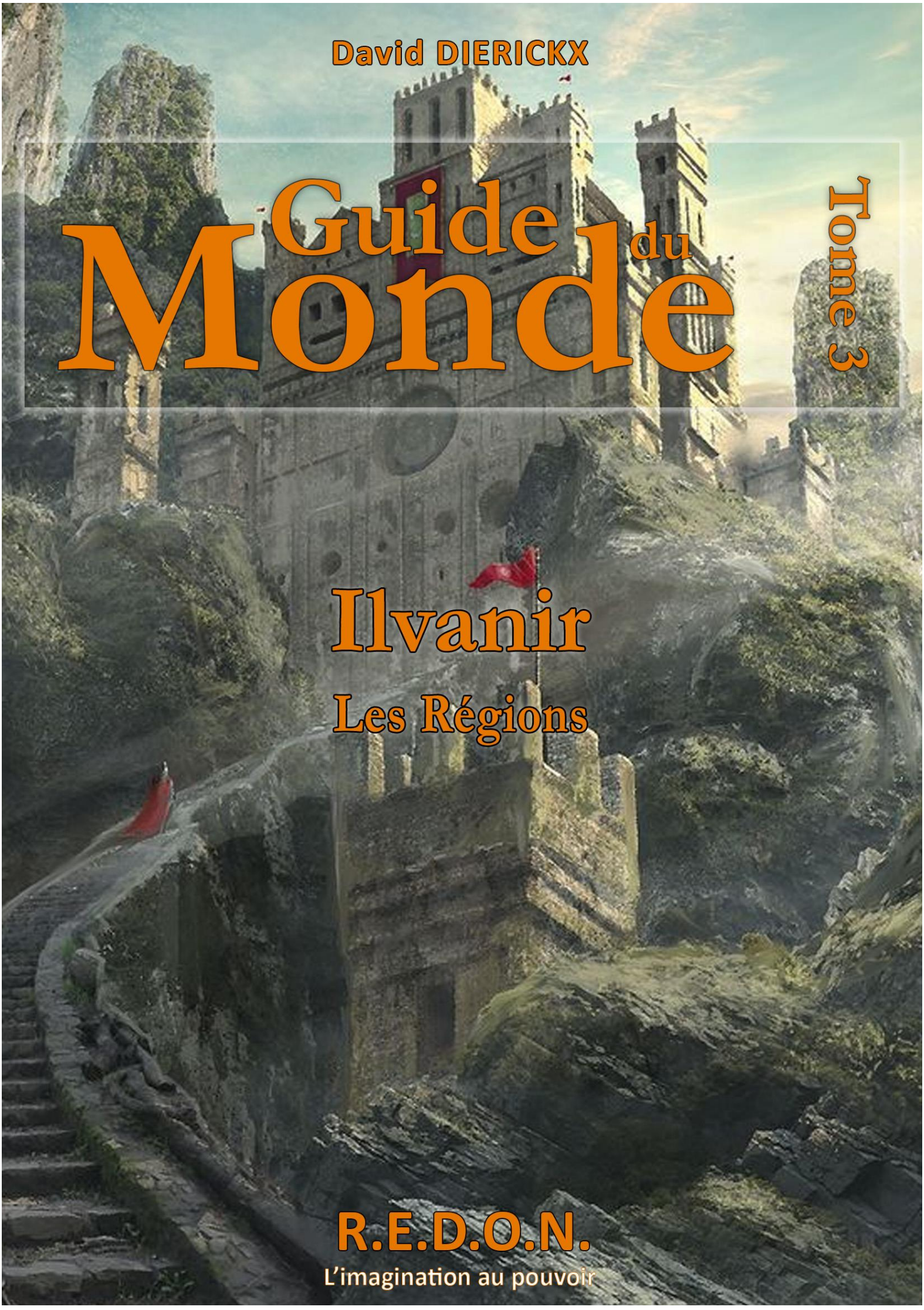

David DIERICKX
Guide du Monde
Tome 3
Ilvanir
Les Régions
R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

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. La Samorénie

II. Les Piliers de l'Est

III. Les Colonnes de l'Ouest

IV. Les îles Nord Est

V. Les archipels de l'Est

VI. L'archipel des Récifs



Introduction

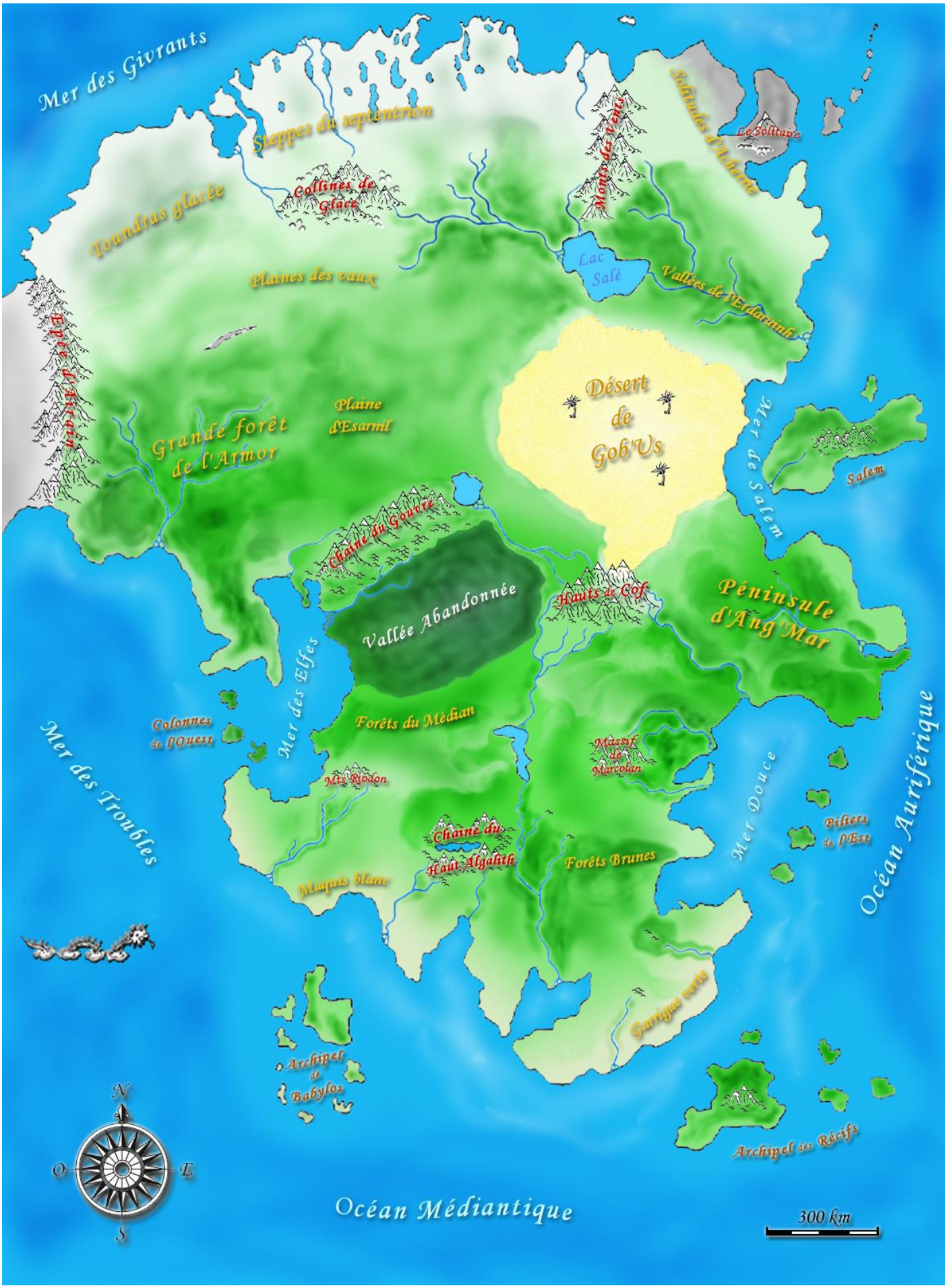
Le Guide du Monde est présenté en quatre tomes. L'un est consacré au « Monde », hors Ilvanir, et présente succinctement tous les continents, les archipels, les grandes îles, qui couvrent, telle une mosaïque, la surface de la planète Dère. Les trois autres tomes sont dits « Edition Ilvanir », tome 1,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




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

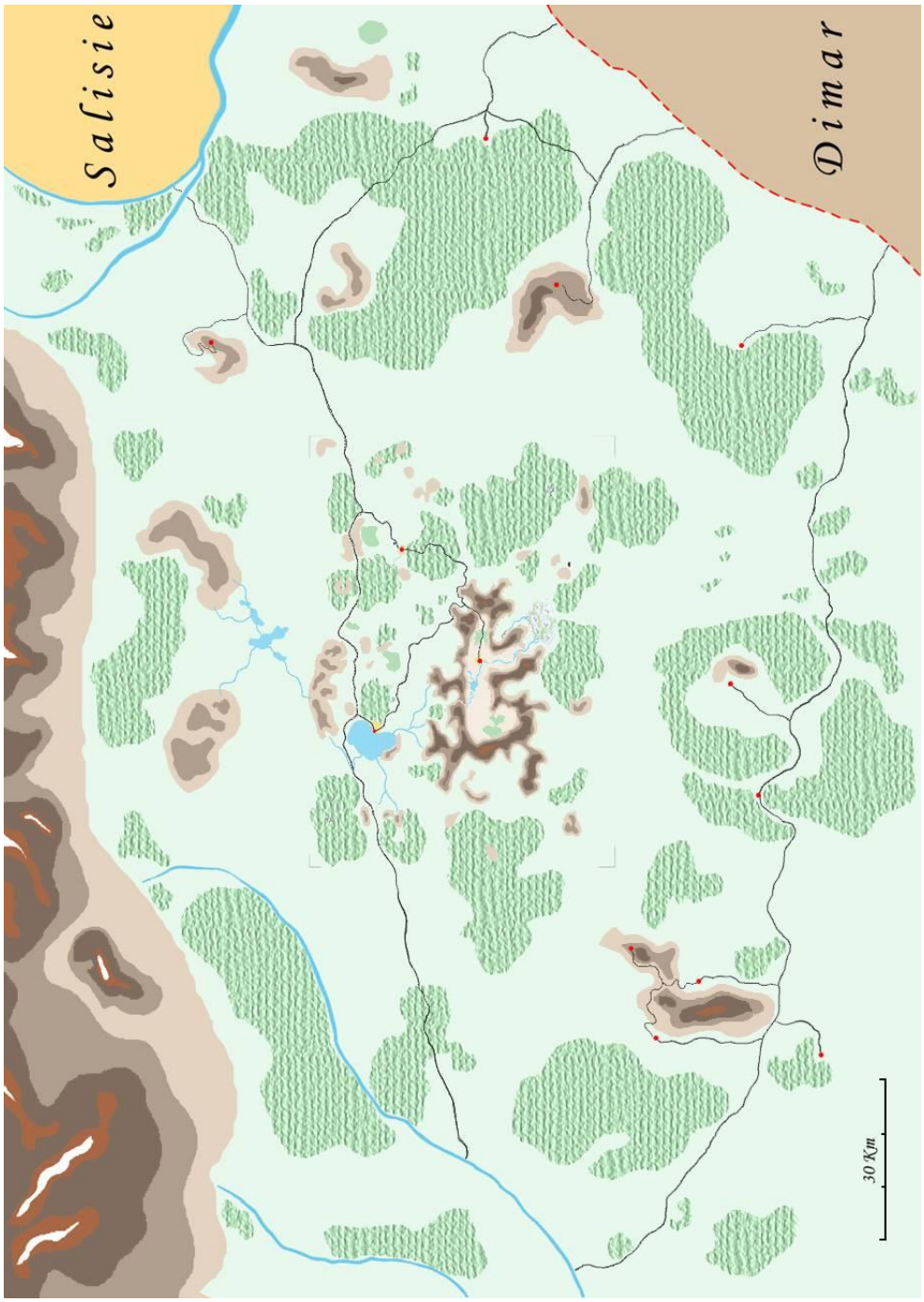



Mer des Givrants
Royaume des Glaces
Aarkinie
Terres Barbares
Terres Barbares
Glaces
Néarstan
Elarstan
Empire
Arn'Armor
du Nord
Califat
de
Gob'Us
Désert de Gob'Us
Prpté de
Gyk'Salem
Salem
Océan Aurifère
Suthern'Armor
Terres Barbares
Terre Barbare
Salisie
Vallée
Abandonnée
Ang'Mar
Ber'Cof
Marance
Sumor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



I. La Samorénie





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

II. Les Piliers de l'Est



L'archipel des *Piliers de l'Est* comprend quatre grandes îles et une douzaine de taille plus modeste. On rattache habituellement les deux îles situées au large de la cité de *Percolan* à cet ensemble.

Les quatre îles principales ont une taille d'environ 60 kilomètres de diamètres. Elles sont nommées, du nord au sud : *Mar'Toma*, *Seilank*, *Aldine* et *Fernabus*.

Communément, on rattache par groupe les petites îles aux plus importantes, ainsi :

- Mar'Toma avec Sirnna, Velga et Almateg
- Seilank avec Corvine, F'tir et Valdaire
- Aldine avec Omak, Diane et Urian
- Fernabus avec Petite-Fernabus, Lotiak et Timurne.
- Halvamine et Silamine formant « les Percolanaises »

*

Mar'Toma – et Velga, Sirnna et Almateg



C'est la plus septentrionale des quatre grandes îles. Très verdoyante, elle est surtout recouverte de vastes plaines herbeuses et de quelques collines basses. Le bois y est peu commun.

Politique : l'île est divisée en deux parties. Les deux seigneurs ont hérité leur fief en 779 du sec.cal., d'un oncle commun. Il s'entende correctement, et leur soucis principal vient du grand royaume voisin d'Ang'Mar qui ne cesse d'avoir des vues sur l'archipel.

Au nord, ou « Ile-Haute », domine le seigneur Philien le Fringant, un cavalier de niveau 14, loyal et neutre. Son domaine comprend :
- *Château-Blanc* (1.600 hab.) (mine de sel, pêche)
- *Vilaroi* (750 hab.) (agriculture, dominante de fruits)
- *Teriac* (630 hab.) (agriculture)

Au sud, ou « Ile-Basse », gouverne le seigneur Roger de Rivamett, paladin de Tsa de niveau 13, loyal et bon. Il étend sa seigneurerie sur :
- *Grand-Château* (1.300 hab.) (agriculture, élevage de chevaux)
- *Avérion* (450 hab.) (agriculture, et élevage de mouton sur Velga)

Velga.
On la trouve au sud-est de Mar'Toma. Elle mesure 9 kilomètres du nord au sud et presque 6 d'ouest en est. C'est une île aujourd'hui presque désertique, avec seulement quelques plaines où pâturent les moutons des paysans du village d'*Avérion*. Il y a encore une trentaine d'années, l'île comptait un grand nombre de bois, mais ils furent exploités sans mesure par les habitants de Mar'Toma, et aujourd'hui il n'en subsiste plus. Quelques ruisseaux, asséchés l'essentiel de l'année.

Sirnna.
La plus occidentale des trois petites îles rattachées à Mar'Toma. A peine quelques kilomètres de diamètre, elle possède quelques bois, très prisés par les voisins de la grande île.
L'île est le refuge d'un petit **monastère de Dagoth**. Protégés par le royaume d'Ang'Mar, très influencés par le clergé de Dagoth, les moines vivent reclus dans leur refuge fortifié bâti sur la hauteur de l'île. Ils sont en général une quinzaine.

Almateg.
Située au sud de Mar'Toma, l'île mesure environ 3 kilomètres de large sur presque autant de long. Rocher désertique, Almateg n'abrite rien d'autre que quelques serpents, des tortues de grande taille et quelques lézards. Pas de points d'eau douce.

N.B. : une dragonne bleue, Fulissishsa, y a élu domicile, dans l'obscurité d'une vaste grotte située sur la côte est, et y élève son petit.

*

Seilank – et Valdaire, F'tir et Corvine



C'est la deuxième des quatre grandes îles, en partant du Nord. Peu peuplée, elle possède quelques plaines fertiles, et de vastes forêts de sapins. C'est une île volcanique dominé par la masse du *Diorminé*, un volcan d'environ 1.200 mètres, en sommeil depuis plus d'un siècle.
A quelques kilomètres à l'Est du volcan se dresse un mont de 900 mètres. C'est le refuge d'un géant des Tempêtes, *Zergwesgol*, et de quelques demi-cyclopes.

L'île de *Seilank* est le domaine de deux demi-frères :
- *Kérélön* un guerrier de niveau 16, neutre absolu
- *Ander'vrest* un magicien de niveau 15, chaotique neutre

Depuis 764 du second calendrier, ils gouvernent leur fief en commun, bien que *Ander'vrest* soit plus intéressé par son village de *Kérem* dans l'île de Valdaire.

- *Castelroc* (175 hab.) (donjon et mur d'enceinte au pied du volcan, au sud)
- *Tamrok* (700 hab.) (mine de fer, exportation vers le royaume d'Ang'Mar)
- *Saras* (340 hab.) (mine de soufre, exportation vers le royaume d'Algalith)
- *Feyran* (560 hab.) (élevage bovin, agriculture)
- *Valon-noir* (300 hab.) (agriculture)
- *Orfan* (690 hab.) (pêche et port de commerce) (sur la côte sud)

N.B. : le Prince Démon Baal a promis gloire et richesses aux deux seigneurs de Seilank, s'ils se montrent franchement hostiles au maîtres de l'abbaye du Mont-Saint-Fernan (île de Corvine).

Valdaire.
Située au sud de l'île de Seilank, l'île est un véritable petit paradis dèrestre. La terre y est fertile et les forêts nombreuses.

L'île est le domaine du magicien *Ander'vrest*. Il vit dans le gouffre de *Klem*, à une centaine de mètre du village. Il mène ici une vie de débauche et de luxure. Il s'est installé un grand laboratoire ou il tente de percer les secrets de la magie des sphères noires et des trônes ténébreux.

- *Kérem* (600 hab.) (pêche, élevage ovin)

F'tir.
La plus petite île de la région, elle ne mesure qu'un kilomètre dans sa plus grande longueur. Complètement déserte, elle ne possède pas d'eau douce.

Corvine.

C'est le siège de l'**abbaye du Mont Saint Fernan**. C'est une île le plus souvent, mais du 25 au 29 de chaque mois, elle devient péninsule, car l'océan se retire et laisse une bande de terre de deux kilomètres de large menant de Corvine à Seilank.

*

Aldine – et Omak, Urian et Diane



Une des quatre grandes îles des Piliers de l'Est (la troisième en partant du Nord).
Elle est très boisée, et possède de nombreux cours d'eau. Son point culminant est le volcan *Diadème*, endormi depuis 715 du SC, avec 700 mètres d'altitude.
L'île n'est peuplée que de créatures (homme-hyennes, sluvex, mort-vivants) installées là par les trois cabalistes des îles voisines de Diane, Omak et Urian. Ces monstres se livrent une bataille ininterrompue depuis 240 du sec.cal.

Histoire des « trois magie ».
En 239 du sec.cal., trois aventuriers, jeteurs de sorts et compagnons de longue date, achèvent victorieusement une quête de plus de trois ans, qui leur a fait découvrir une puissante relique : un crâne de dragon d'émeraude. Las, la convoitise conduit les trois cabalistes à une violente dispute au cours de laquelle chacun dénigre les mérites et les capacités magiques des deux autres, mettant en avant les avantages de sa propre école de sortilège.
Durant la querelle, et afin de trouver moyen de se départager, les trois aventuriers s'accordent sur un défi : ils trouveront un endroit parfaitement isolé pour s'installer, et de leurs repères ils lanceront dans une longue bataille leurs créatures épaulées de leur magie personnelle ; la relique placée dans une profonde caverne sera l'enjeu de cet affrontement formidable.

Ils découvrirent Aldine, une île des Piliers de l'Est, et trois îles voisines plus petites. Les trois îles devinrent territoires neutres, et chacune le refuge d'un des jeteurs de sorts, ce fut sur Aldine qu'ils déchaînèrent la puissance de leurs incantations et la fureur de leurs magies.

Les années ont passé et les trois cabalistes ont prolongés leurs vies grâce à des artifices. Ils continuent de s'affronter, directement ou par l'intermédiaire de leurs troupes, ravageant sûrement la grande île d'Aldine, terrain de leurs combats incessants.

Omak.

Première île à l'est d'Aldine, elle mesure 10 km du nord au sud et environ 6 km d'est en ouest. A l'origine plus sèche que le cœur de Gob'Us, elle est devenue un véritable havre de paix et de fraîcheur sous l'impulsion magique de l'illusionniste qui lui donnât son nom en 240 du sec.cal.

Elle est peuplée de sluvex en grande quantité, et de dopplegangers. Ces monstres forment les troupes qui vont s'affronter quotidiennement sur Aldine.

Urian.

Deuxième île à l'est d'Aldine, elle est aussi la plus petite puisqu'elle ne mesure pas plus de 2 kilomètres dans son diamètre le plus long. Elle aussi a subi les transformations magiques propres à en faire un petit paradis artificiel, sous la volonté du magicien-nécroman qui lui a donné son nom.

Elle ne compte que des mort-vivants, zombies et squelettes pour le plus grand nombre, attendant l'heure de combat sur Aldine. Quelques Ombres et Vampires dirigent cette armée.

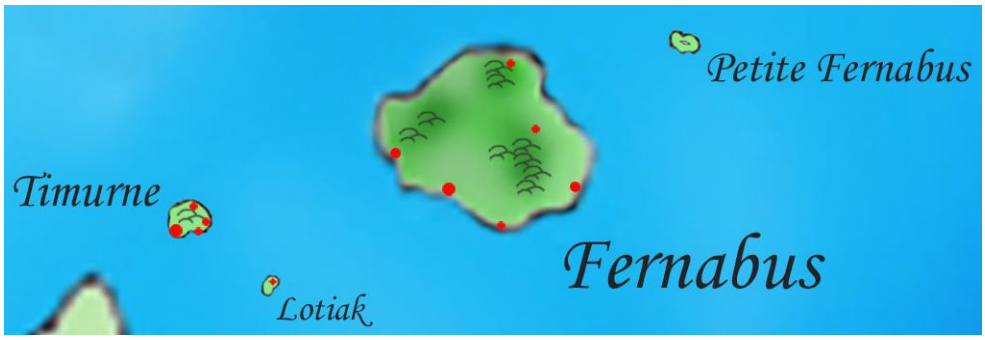
Diane.

Troisième et dernière île à l'est d'Aldine, Diane mesure plus de 12 km de long sur un peu moins de 5 de large. Comme les deux précédentes, elle fut transformée par la jeune alchimiste qui la baptisa de son nom.

La belle Diane est entourée d'hybrides qu'elle crêt elle-même (homme-serpents, homme-hyènes…), dans le but de les envoyer défendre son camps sur *Aldine*.

*

Fernabus – et Petite-Fernabus, Lotiak et Timurne



Une des quatre grandes îles de l'archipel. Rocheuse, son point culminant est le mont Cueillon avec 1600 mètres d'altitude. L'île possède quelques belles forêts de pins et de sapins. Son climat est assez sec et chaud, et l'eau douce, présente sur l'île en petite quantité, est un bien précieux.

L'île a été annexée au duché de Sitrios en 772 du sec.cal. Une première vague de deux mille cinq cents colons algalithois s'est installée dés 773. Depuis, un flux continu d'habitants de Sitrios alimente l'augmentation de population de l'île.
L'île est gouvernée par Flavien Frénant, un archer, capitaine de l'armée royale, fidèle au duc Xaviès IX de Sitrios.

- *Grandbourg* (2.200 hab.) (citadelle et mur d'enceinte, sur la côte sud) (pêche, commerce)
- *Vitrac* (1.200 hab.) (mine d'onyx et d'ambre, exportation vers le duché de Sitrios)
- *Ardillac* (1.100 hab.) (agriculture d'olive, exportation vers le royaume d'Algalith)
- *Gueldirian* (450 hab.) (pêche, petite mine d'argent) (sur la côte nord)
- *Villepieuse* (280 hab.) (agriculture de noix)
- *Taillenfec* (130 hab.) (pêche) (sur la côte sud)

Petite-Fernabus.
Située à une trentaine de kilomètres à l'est de Fernabus, l'île mesure 7 km d'est en ouest et 4 km du nord au sud. Rocher aride, sans eau douce, l'île n'est habité que de quelques grands reptiles (varans…).
Une grande faille occupe son centre.

N.B. : la faille est une ancienne porte menant au quatrième plan infernal.

Lotiak.
Petite île verdoyante au large de la corne d'algalith, elle est le refuge depuis plus d'un millénaire des rencontres entre jeteurs de sorts Algalithois. Ces événements ont lieu tous les 5 ans (775, 780, 785, …), et réunissent plus de 200 cabalistes.
Le reste du temps, l'île et ses bâtiments de réunion et de recherche sont sous la protection d'une académie de magie, forte de 18 membres, et dirigée depuis 781 par le sorcier Mystius.

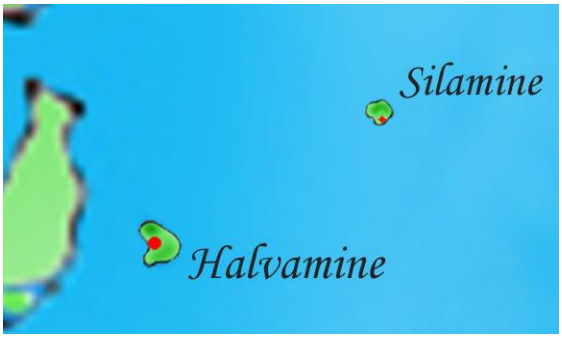
Timurne.
« La plus grande des petites îles de l'archipel », c'est ainsi qu'on pourrait surnommer Timurne. Elle est volcanique et dominée par la masse imposante du Diurné, endormi depuis 735 du S.C.
Excessivement aride, l'île n'est habitée qu'en raison de la riche mine de platine qu'elle abrite.

L'île est une terre Algalithoise depuis plusieurs siècles, mais l'exploitation de ses ressources n'est effective que depuis le début du siècle.
Elle est gouvernée par le Capitaine Olrim, et si elle est officiellement sur les terres des ducs de Sitrios, elle est en fait directement administrée par l'autorité royale.

- *Portseptim* (1.250 hab.) (port sur la côte nord-ouest) (fort militaire de 1.000 hommes)
- *Portmérid* (750 hab.) (port sur la côte sud) (fort militaire de 1.000 hommes)
- *Golkédir* (700 hab.) (mine de platine, exportation vers la cour royale de *Laëlith*)
- *Ircost* (350 hab.) (mine de charbon, exportation vers la principauté de *Colombus*)

*

Les « Percolanaises » - Halvamine et Silamine



Communément dénommées « les percolanaises », les îles d'Halvamine et de Silamine sont les plus proches des côtes du Percolan.

Halvamine.

De bonne taille, elle est bien pourvue en eau, et ses épaisses forêts de feuillus lui donne une fraîcheur très agréable.

Bien que l'île n'appartienne pas officiellement au Percolan, Halvamine est pourtant le plus souvent considérée comme un prolongement naturel du territoire des Grands Ducs. Ils y ont installé, voici plus de trois siècles, une communauté fort prospère. C'est l'endroit de villégiature des riches propriétaires de casino de la cité. Ils y ont calme et luxe en grande quantité, sans être soumis aux risques permanent que peuvent être les colères des aventuriers contrariés par une fortune évanouie en une nuit de jeu.
Une très forte garnison est entretenue sur l'île (3.000 soldats Percolanais, dont seulement une moitié de mercenaires).

- *Halvapolis* (1.900 hab.) (banques).

Silamine.

Petite île au nord-est du Percolan, Silamine est verdoyante et propice au recueillement. De fait, elle est depuis l'année 118 du sec.cal. le siège des prophétesses de la Déesse Titania.
Toujours humaine, la prophétesse est choisie à la mort de son prédécesseur parmi les quelques jeunes vierge qui vivent dans le couvent au sud de l'île. L'une d'entre elles est alors visitée durant son sommeil par un rêve annonciateur.
L'île et le couvent, protégés par quelques centaures, seraient aussi sous la garde des fées.
Les Prophéties de l'Oracle de Silamine sont souvent obscures, et nul ne peut la rencontrer qu'il n'ait auparavant été appelé.
Malgré cela, de nombreuses personnes tentent régulièrement le voyage jusqu'à l'île… Certains y attendent parfois très longtemps, quand ils ne sont pas rejetés par les centaures.

N.B. : les autorités religieuses d'Arias voient en général d'un mauvais œil le déplacement d'un fidèle à Silamine.

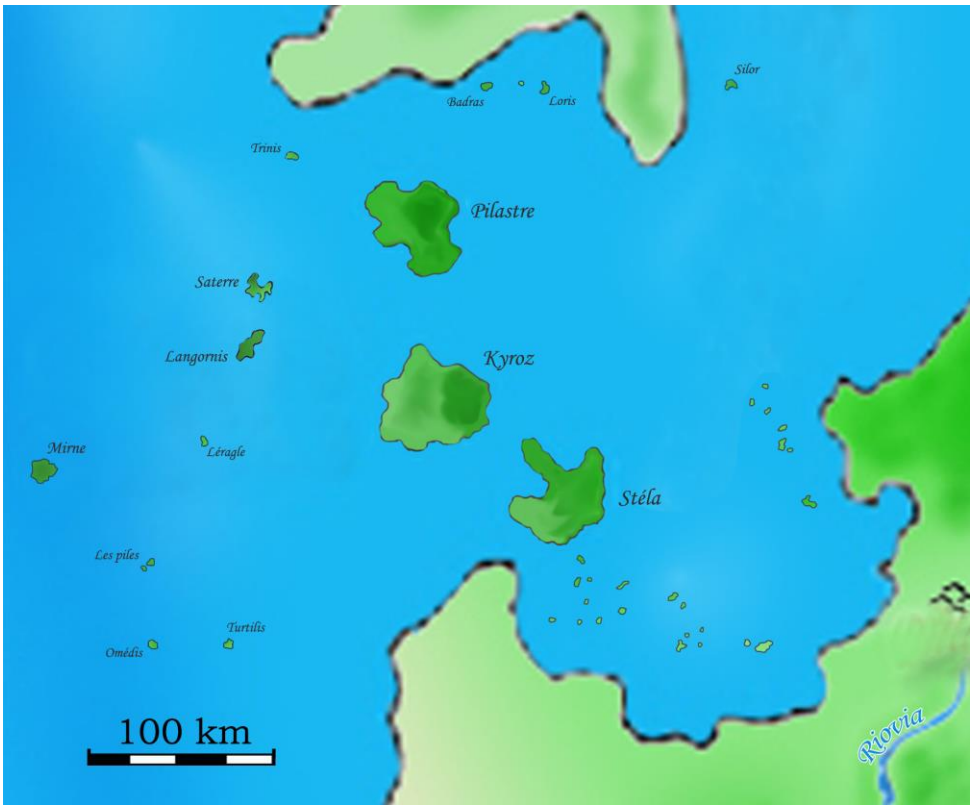
Notes du Maître de Jeu
(évolutions historiques, détails géographiques…)


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

III. Les Colonnes de l'Ouest

On désigne par Colonnes de l'Ouest l'ensemble de l'archipel qui se situe entre la péninsule de la botte et la côte Nord-Ouest du Silk'Or.

Si les petites îles proches du Silk'Or sont pour l'essentiel partie intégrante de ce pays, toutes les autres îles sont indépendantes ou sauvage.



Kyroz.

On y trouve les terres de Tzaraël, « le chasseur ».
Il y vit en seigneur, entouré de quelques serviteurs et mercenaires.
Il entretien des relations occasionnelles avec les humains de Citrine et de Dalorio. Les meilleurs combattants de ces deux cités silk'oréennes sont souvent envoyé sur Kyroz pour y être entrainés, à prix d'or, par Le Chasseur.

Pilastre.

L'île est utilisée tel un gigantesque parc zoologique par Tzaraël. Il y étudie les créatures sauvages qu'il capture dans la vallée abandonnée et relache dans la grande île.
Pilastre est l'objet de la convoitise de l'Arn'Armor et du Silk'Or depuis longtemps.

Stéla.

L'île des trois doigts, comme la nomment les navigateurs du Silk'Or est couverte au deux tiers par une vaste forêt.
Dans la partie Sud-Ouest on trouve des plaines verdoyantes, où sont installés quelques villages humains indépendants.
C'est Tzaraël lui-même qui garantit leur liberté.

Mirne.

On y trouve une petite ville humaine indépendante.
La ville vit sous le joue d'un terrible minotaure.

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

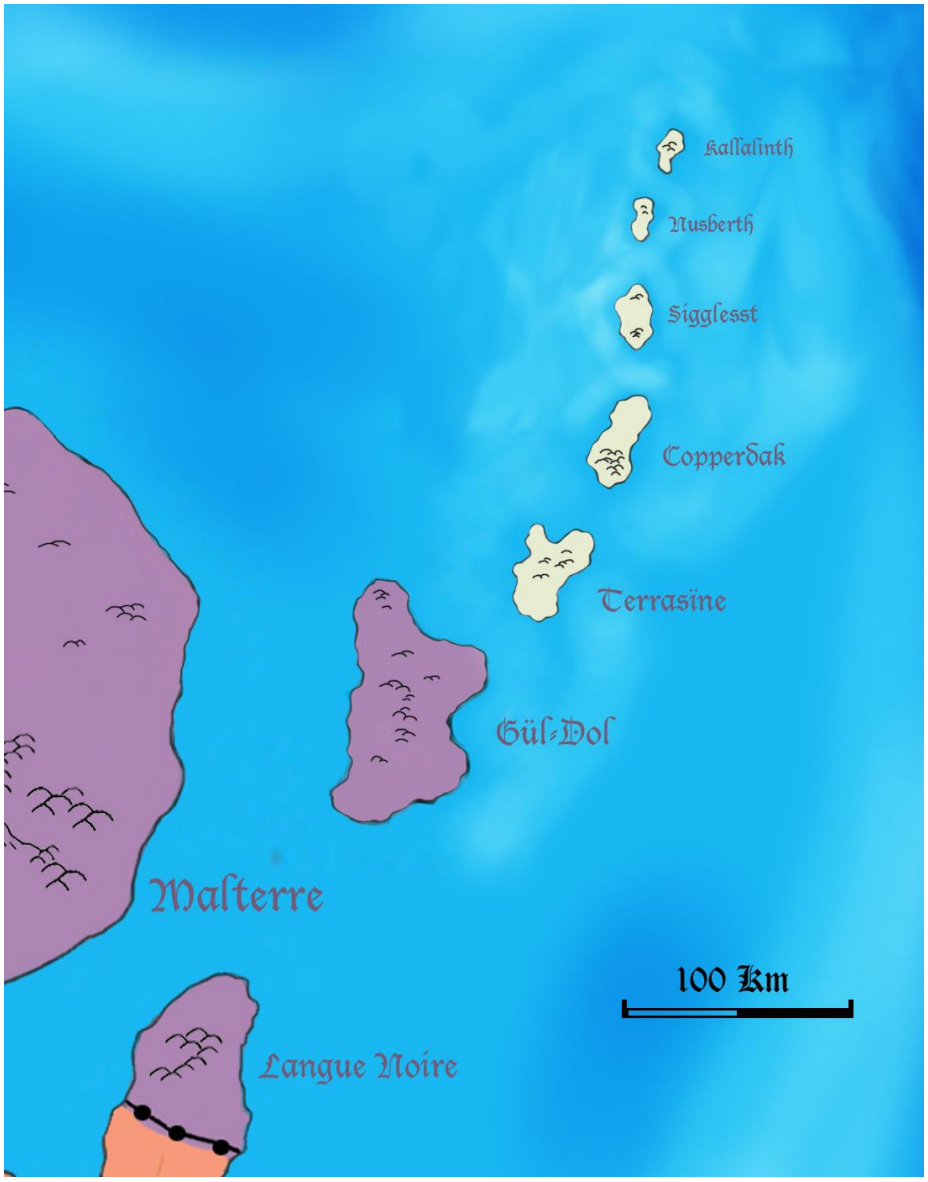

R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

IV. Les îles Nord Est

Ce sont des terres sauvages, souvent arrides.

On y trouve quelques implantations humaines et semi-humaines.

Ces îles entretiennent des relations commerciales avec les terres du Seigneur Sombre, Acheronn.



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

V. Les archipels de l'Est

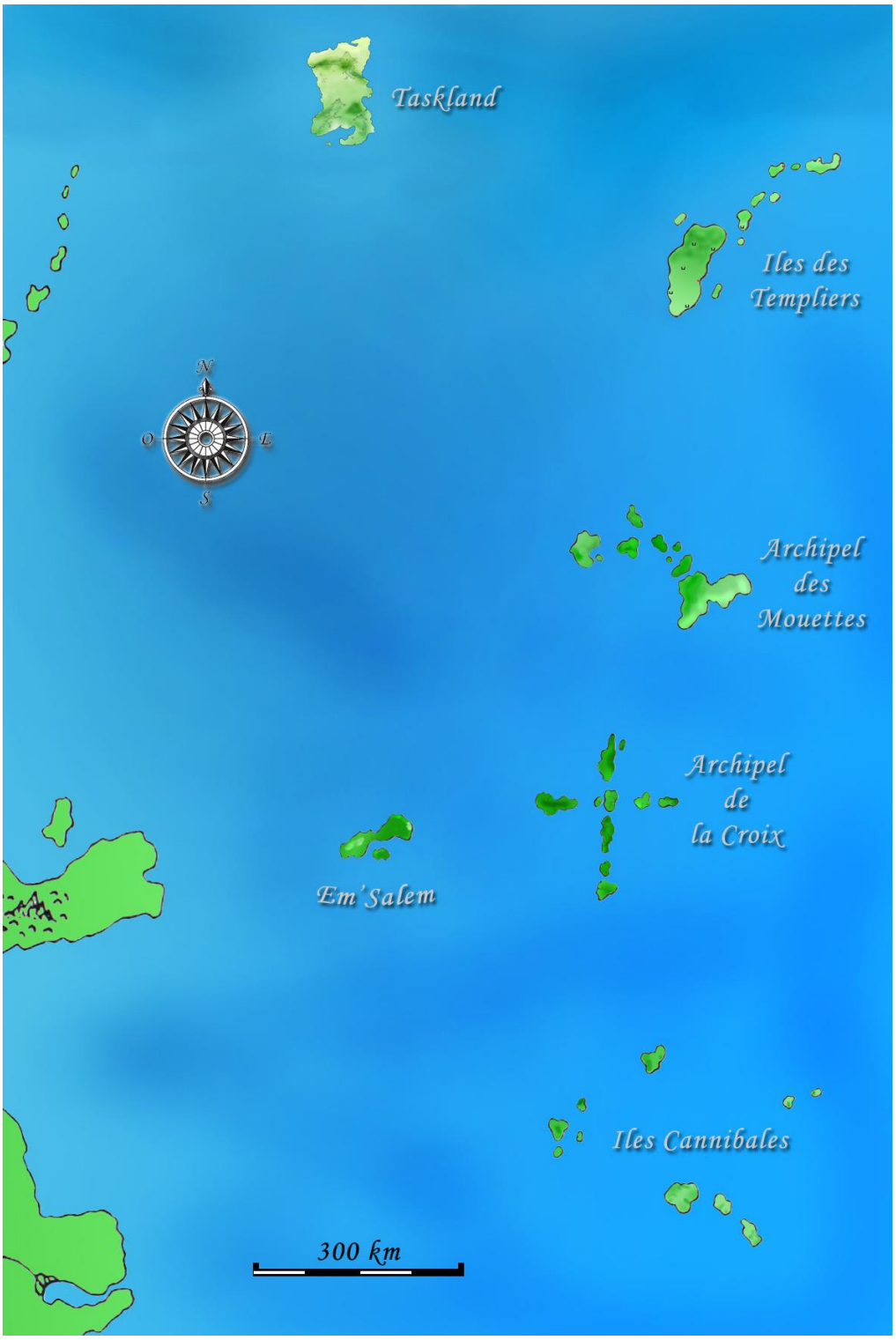
A quelques centaines de kilomètres au large des côtes ilvaniriennes, vers l'orient, se trouvent un grand nombre d'îles, regroupées en cinq archipels : les *Iles Templiers*, l'*Archipel des Mouettes*, l'*Archipel de la Croix*, les *Iles cannibales* et le couple *Em'Salem* et *Filem*.

Ces terres, perdues au cœur de l'océan Auriférique, portent realtivement peu d'implantations humaines.

Libres pour l'essentielles, elles ne sont réellement revendiquées par aucun Etat du continent.

Exceptions :

- île de Roc'Mouette dans l'archipel des Mouettes revendiquée par l'*Ang'Mar*
- île d'Oriane dans l'archipel de la Croix revendiquée par la *Salisie*
- île de Silde dans les Iles Cannibales revendiquée par l'*Algalith*



Nous aborderons ici ces terres océanes du nord au sud :

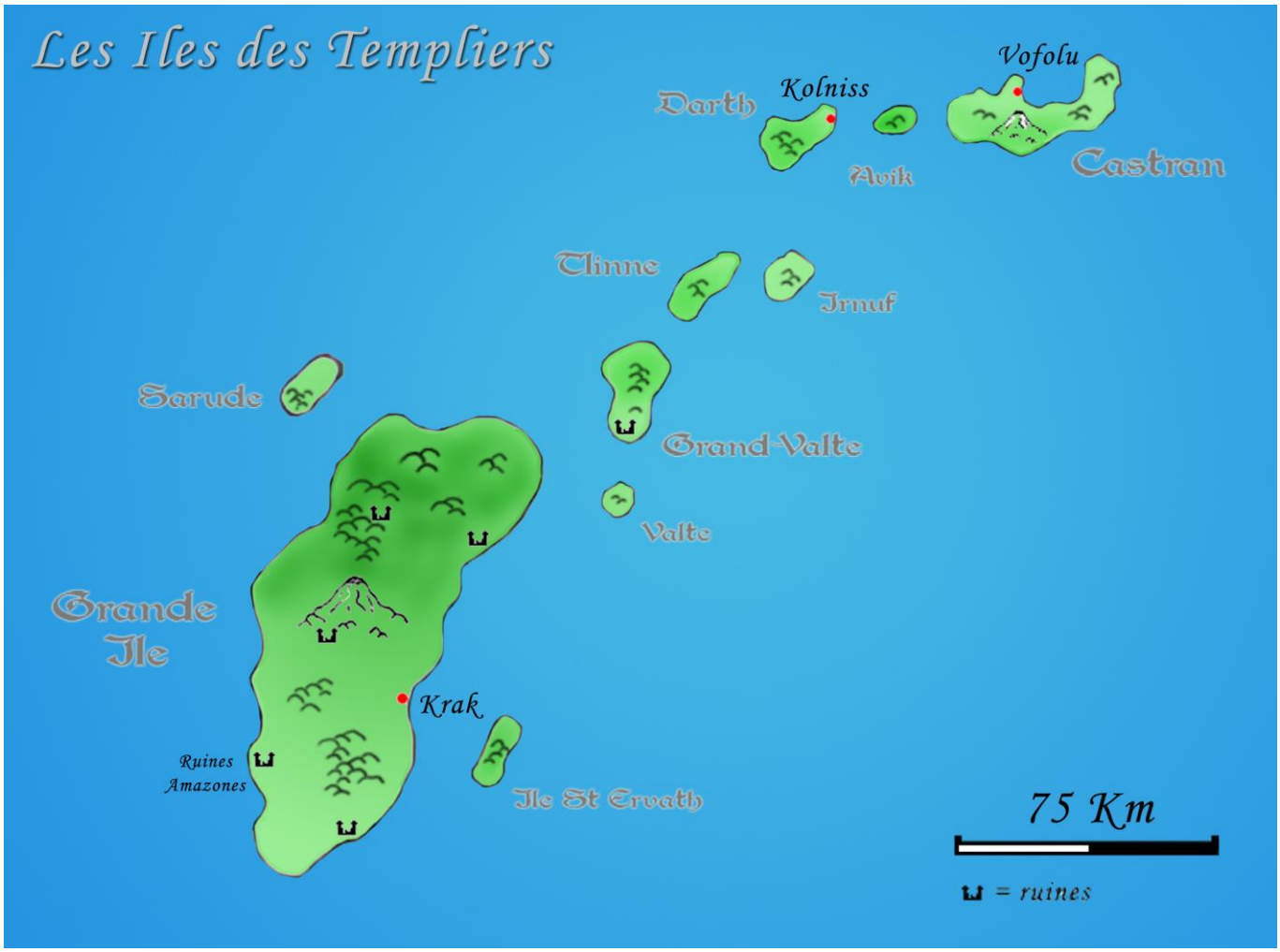
a) Iles des Templiers
b) Archipel des Mouettes
c) Archipel de la Croix
d) Em'Salem
e) Iles Cannibales

NB : vous trouverez un détail complet du Taskland dans le *Guide du Monde - ed Ilvanir T2-Etats Humanoides - REDON*

Piraterie.
Il faut noter que la région est l'une des zones les plus courrues par la piraterie sur Dère.
Ces pirates (pour 60% Kumanians) s'attaquent aux navires opèrant des navettes entre le continent et les implantations humaines de ces archipels.


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

1°) Iles des Templiers (*Vofland* pour les Wükings)



Les Iles des Templiers forment l'extrêmité Nord-Orientale des Iles de l'est.
Le climat y est plutôt rigoureux et pour les quelques implantations humaines qu'on y trouve, la vie est particulièrement difficile.

On trouve les ruines de 5 anciennes implantations amazones.
Les Humains sont présents à *Krak*, sur *Grande-Île*, et les Wükings sont installés sur *Darth* et *Castran*.
Entre les deux peuples les relations sont généralement neutres. Les derniers affrontements remontent au milieu du VIII^{ème} siècle du SC.

Grande-île

Elle est l'île principale de cet archipel, et la plus grande de toutes les îles des *Archipels de l'Est*.
Volcanique, Grande-île est particulièrement fertile.

Krak

Ville libre
Habitants : 2.400

Ancienne ville fondée par les Templiers de Los, Krak n'est plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'elle fut.
Aujourd'hui seuls demeurent là deux templiers de Los.
Ils gouvernent toujours Krak.

La particulière fertilité des terres de l'île permet aux sujets de *Krak* de produire facilement des denrées agricoles durant les quelques mois « chauds ». L'île est ainsi auto-suffisante et produit même, certaines années, des excédents de bière, de céréales (orge, avoine) et de choux qui sont alors exportés vers *Em'Salem*.

Production : Agricole

Notes particulières sur Grande Île …

- Orques. On rencontre de nombreux Orques bruns dans tout le centre et le nord de l'île.

Darth

Petite île du nord de l'archipel.
Les collines à l'ouest abritent plusieurs jeysers.

Kolniss

Village Wüking libre
Habitants : 480

Le Seigneur du village de Kolniss est toujours un proche parent du Roi de Vofolu.

Production : Agriculture vivrière

Castran

C'est l'extrêmité de l'archipel.
Le point culminant de l'île est le volcan *Cassignard*.

Vofolu

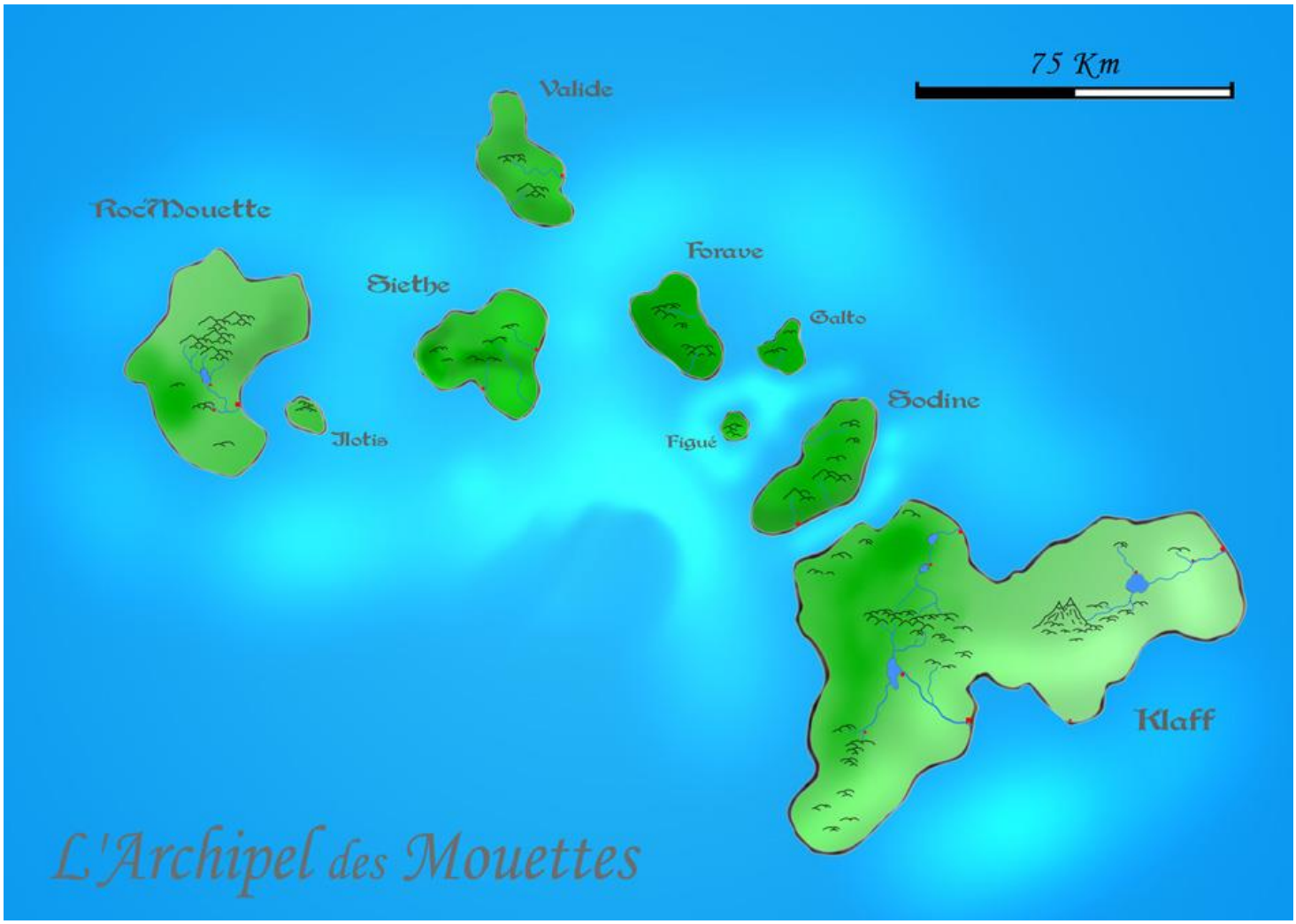
Village Wüking libre
Habitants : 740

Vofolu est la capitale du royaume Wüking du *Vofland*, fondé en 608 du SC par le guerrier *Tuleg Olegsen*.
Ce royaume, minuscule, étend ses frontières sur les îles de Castran et de Darth.
Les raids montés par le Vofland sont dirigés vers l'Achipel des Mouettes.

Bien qu'ils obéissent théoriquement à l'autorité du Roi Wüking du *Taskland*, les Wükings de *Vofolu* se prétendent farouchement indépendants.

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

b) Archipel des Mouettes



Roc'Mouette

(Marche de …) - *Roc'Mouette est officiellement une province d'Ang'Mar*

Deuxième île de l'archipel par la taille.
12.000 habitants

Kossalic

Capitale du comté mar'angois de Roc'Mouette
Fondée en 401 du S.C.
Habitants : 8.600

Gerpatz

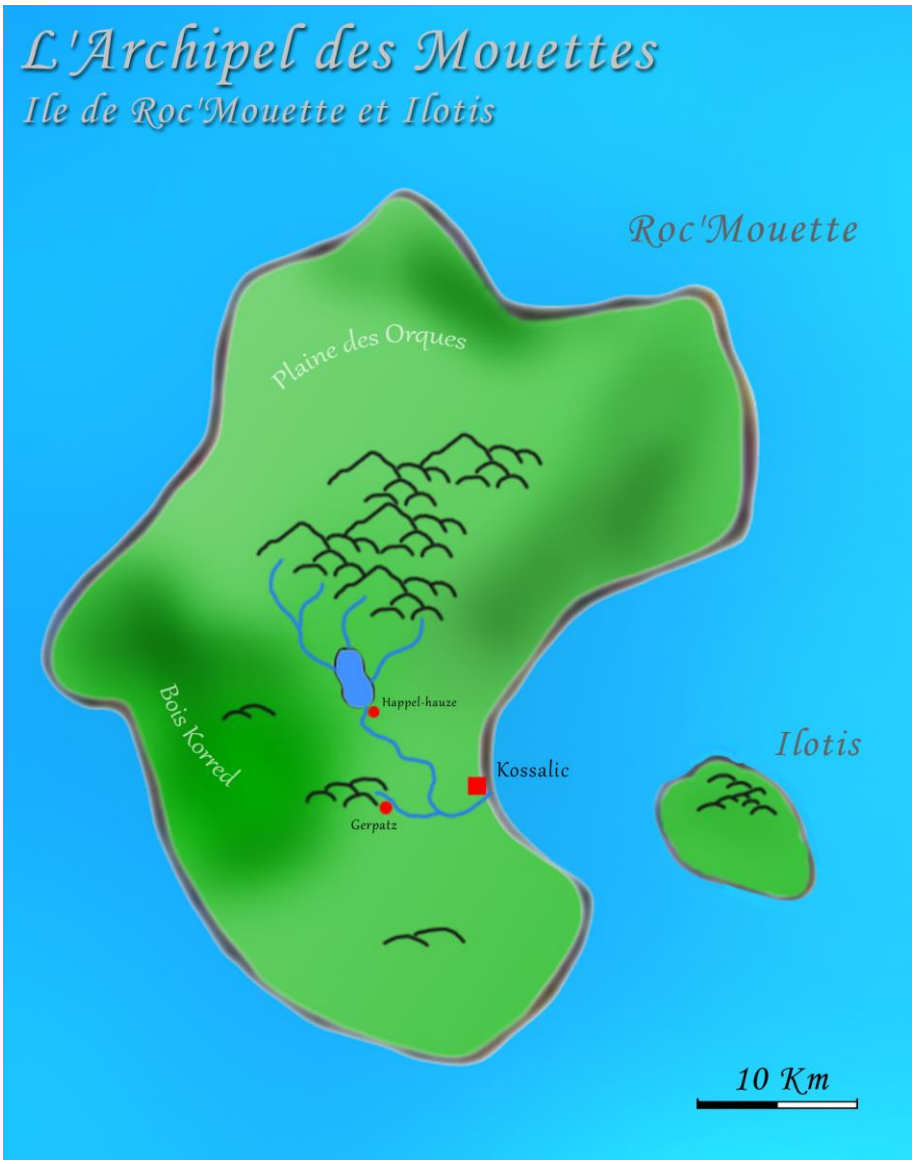
Fondée en 438 du S.C.
Habitants : 2.100

Production : argent

Happel-hause

Fondée en 444 du S.C.
Habitants : 1.300

Production : bois précieux



*

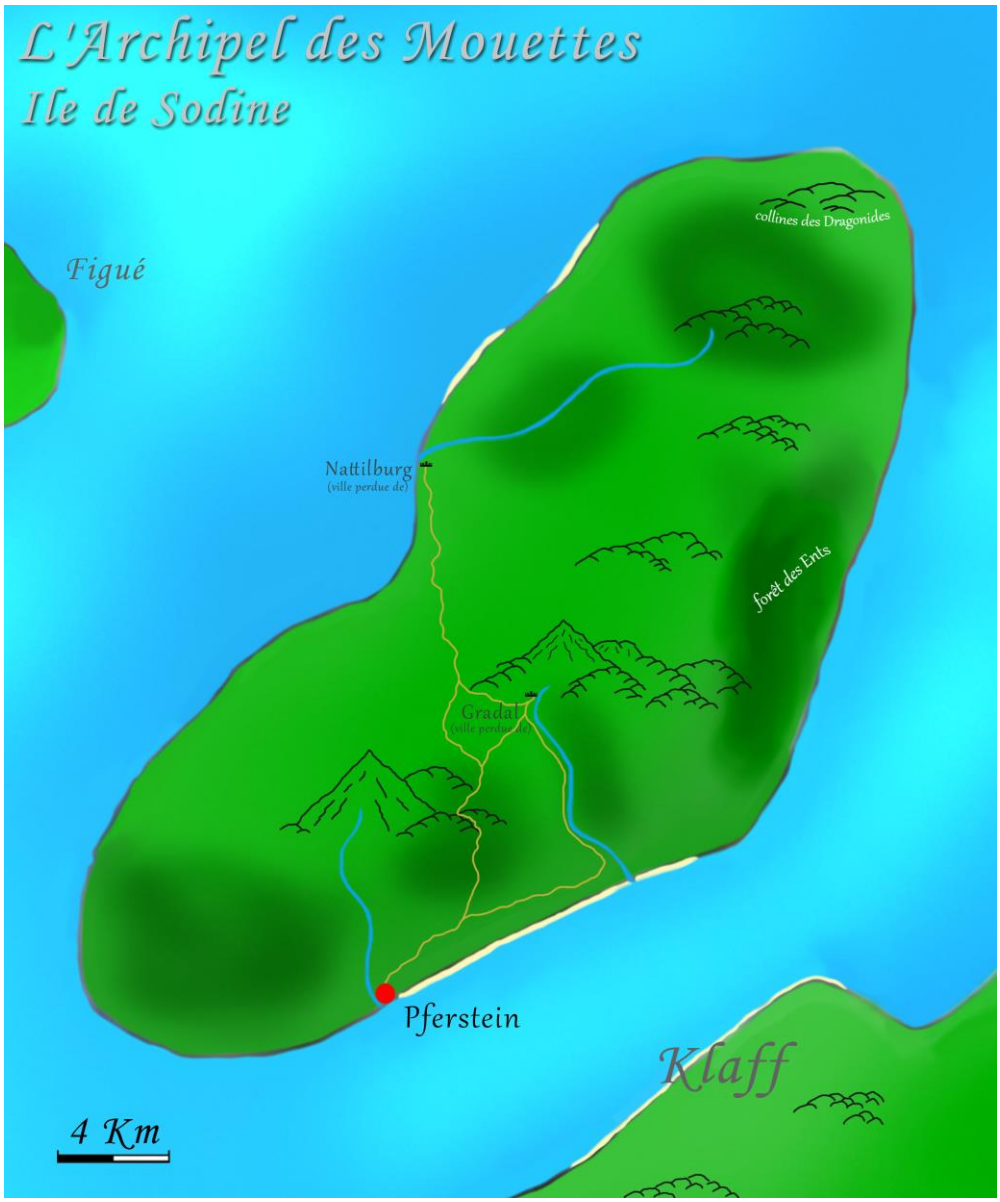
Galto

L'île foisonne de Toyas.
Le petit village de Fferdal (250 habitants) est constitué uniquement de chasseurs qui exploitent cette « ressource ». Les fourrures sont expédiées vers Pferstein, dans l'île de Sodine.

Figué

Petite île située à quelques kilomètres au nord-ouest de *Sodine*.

Sodine



Sodine est une île de taille « moyenne », située dans le Sud-Est de l'archipel des Îles des Mouettes.
Le point culminant de l'île est le Mont Sodinath (928 m d'altitude), situé dans la partie sud de Sodine. On trouve, à peine moins élevé, le Mont Granarath (870 m) au centre de l'île.

Pferstein

Ville libre
Fondée en 488 du S.C.
Habitants : 5.200
Moines : 24

Fondée vers la fin du V^ème^ siècle du Second Calendrier, la ville de Pferstein n'était à l'origine qu'une extension de Nattilburg (ville alors située sur la côte ouest de Sodine). Résidence d'été des familles Nattilbougeoises les plus aisées, la ville est devenue ensuite le refuge d'une grande part des survivants de la catastrophe de l'année 666.
Après la chute du bourg de Gradal en 672, Pferstein est resté la seule implantation humaine sur Sodine.

Aujourd'hui Pferstein est une ville prospère.

Elle est gouvernée depuis sa fondation par le Révérend Père Supérieur du monastère de Los situé à 2 km au nord de la ville.

En 795, le Révérend-Père *Nestor* est en charge depuis l'année 783 du SC.
C'est un homme bon, juste, et un grand ami du Prince *Nolbert VIII* de *Gyk'Salem*.

Pferstein entretient des liens très étroits avec l'île voisine de *Klaff*. Sans être une partie intégrante de la Principauté, *Pferstein* est considérée comme une quasi-province.

Production : pêche – fourrure de Toyas

Notes : l'essentiel de l'économie de Pferstein est tournée vers le commerce de fourrures de Toyas. Sur l'île de Galto, au Nord de Sodine, les habitants de Pferstein possède un comptoir, le petit village de Pferdal, peuplé d'éleveurs et de chasseurs. On y élève des lapins par centaines, qui sont ensuite libérés aux portes de la cité et qui servent de nourriture aux nombreux Toyas de l'île. Ces félins sont ensuite chassés et leurs fourrures sont expédiées vers Pferstein.



Nattilburg

Ruines
Fondée en 421 du S.C.
Habitants : jusqu'à 7.200

Détruite en 666 du S.C. par des démons. Plus de 4.500 personnes sont alors massacrées, tandis qu'un peu plus de 2.000 parviennent à fuir et à rallier Gradal et Pferstein.

Production : nulle (ancienne grosse activité de pêche)

Gradal

Ruines
Fondée en 583 du S.C.
Habitants : jusqu'à 1.900

Détruite en 672 du S.C. par des possédés venus de Nattilburg.

Production : nulle (ancienne zone minière : cuivre, étain, fer)

*

Notes particulières sur ces îles…

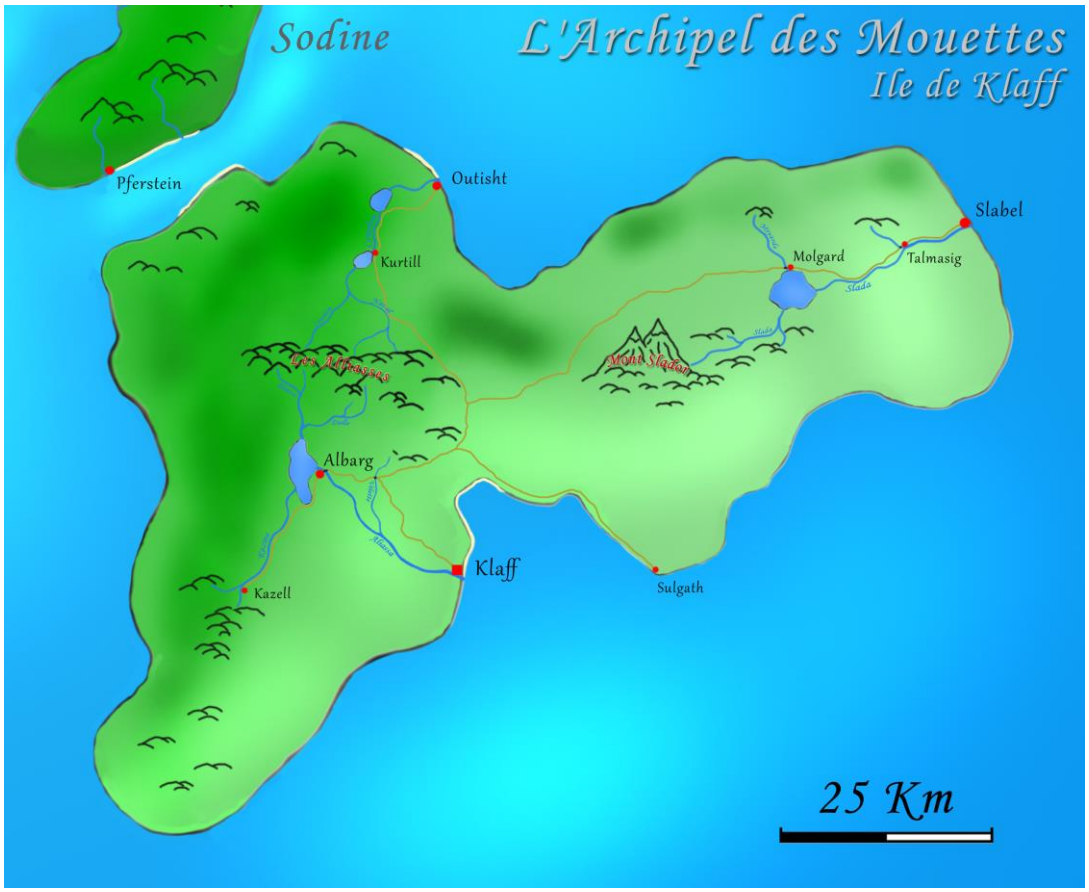
- Hobgobelins. Deux grands clans, les « Tyrans » au nord (2.000 individus environ) et les « Croqdurs » au sud (près de 1.500).
- Ents. Trois Ents vivent dans la forêt de l'est.
- Dragonïdes. Ils sont une bonne vingtaine, dans les collines basses du nord de l'île.

Klaff

(Principauté de …)

C'est la plus grande île de l'archipel et la deuxième de toutes les îles des *Archipels de l'Est* (la première île était Grande Ile, dans les *Iles des Templiers*).

Klaff n'est distantes que de quelques kilomètres de l'île de *Sodine*, avec laquelle elle ne formait qu'une seule île jusqu'au milieu du Premier Calendrier Ilvanirien. C'est sans doute un effondrement marin qui fut à l'origine, vers 780 du P.C., de la séparation de *Klaff* et de *Sodine*.



Le point culminant de Klaff est le *Mont Slador* (1.906 m), situé dans le centre-est de l'île.

Les Alliasses forment un autre ensemble particulièrement intéressant, puisqu'il présente des reliefs arrondis, très érodés, marqué ça et là par des falaises issues d'effondrements anciens. Le massif est riche en onyx, cristaux de roche et quartz divers.

Note : la Principauté de Klaff compte près de 62.000 habitants en 795 du SC.

Klaff

Capitale de la Principauté libre de…
Fondée en 385 du S.C.
Habitants : 16.800 Templiers : 140

Histoire

Fondée vers la fin du IV^{ème} siècle du Second Calendrier, par des Moines missionnaires venus d'Algalith, Klaff a lentement prospéré jusqu'à devenir une Principauté Algalithoise en 469.

Avril 635 du SC, le Chevalier Tonnerre *Troguën* prend la ville à la tête d'une centaine de mercenaires. Il s'installe en seigneur dans la ville de Klaff et étend bientôt son autorité sur toute l'île.

Mars 642 du SC, quelques Klaffois parviennent à rejoindre *Sitrios* en s'embarquant sur un bateau de pêche. Là, ils tentent d'attirer l'attention de la cour Ducale sur la situation de leur région, mais sans succès. « La guerre du déchirement » (639-640), entre l'*Ang'Mar* et l'*Algalith* a tellement affaibli les deux royaumes qu'aucune expédition militaire, même modeste, n'est plus envisageable par les pouvoirs du Sud du continent. Des requettes semblables, effectuées par ces hommes devant la cour de *Laëlith* et auprès du Prince de *Colombus*, demeureront sans plus d'effet. C'est finalement en janvier 643, et alors que plus aucun espoir ne demeure, qu'ils sont approchés dans une auberge de *Gand'Al* par le Templier *Armand Daribel*. Le Pair du Temple, en visite dans la province, s'émeut du récit des violences faites dans la lointaine île de *Klaff* aux sujets de la couronne d'*Algalith,* et de l'indifférence qui récompense ici les efforts des malheureux… Sire *Daribel* place alors les Klaffois sous sa protection et porte l'affaire devant le Grand Maître de l'Ordre des Templiers de Los. Quelques semaines plus tard, *Daribel* s'embarque à Percolan avec deux cents Templiers pour se porter au secours des gens de *Klaff*. Les batailles pour la reconquête de l'île seront violentes mais peu nombreuses. En effet, sitôt après la chute de la capitale, les principaux lieutenants de *Troguën* rendent les armes.
Novembre 643, l'Ordre des Templiers de Los place la Principauté de Klaff sous sa protection et confie la gouvernance de l'île à *Armand Daribel*.

Novembre 645, la population de l'île, qui éprouve un profond ressentiment à l'encontre du pouvoir central d'*Algalith*, manifeste à *Klaff*, à *Outisht* et *Slabel*. Furieuse des nouvelles taxes exigées par un pouvoir lointain, qui est demeuré passif durant toutes les années passées sous la botte de *Troguën*, elle porte une seule revendication : l'indépendance. Aux manifestations succèdent les mouvements de désobéissance systématique : durant tout l'hiver bourgeois et paysans refusent d'acquiter corvées et impôts.

Parmi les Templiers de l'île, nombreux sont ceux qui considèrent avec bienveillance les récriminations populaires, et c'est finalement Sire *Daribel* lui-même qui, en août 646, présente au Roi *Théaphanéris XIII* d'Algalith la demande d'indépendance du peuple de *Klaff*. Le souverain vieillissant, fatigué par de nombreuses années d'un règne difficile, accorde à l'étonnement général l'indépendance. De ce retrait facilement consenti sortira un appaisement global de la colère des Klaffois à l'égard de l'*Algalith*.
Armand Daribel devient le premier *Prince-Gardien* de *Klaff*.

Aujourd'hui Klaff est une Principauté totalement indépendance. Elle est toujours gouvernée par un Prince-Gardien nommé par le Grand Maître de l'Ordre des Templiers. Il appuit son pouvoir sur les 27 membres du « Conseil Insulaire ».



Composition : 9 Gouverneurs-Templiers (des bourgs de la Principauté)
9 sujets désignés par la population de chaque bourg
9 maîtres de guildes (marins, pêcheurs, commerçants, maçons, armuriers, producteurs d'épices, boulangers, couturiers, orfèvres)

Note sur les Templiers de l'île : ils sont tous originaires du continent et envoyé sur Klaff pour dix ans. Seuls le Prince-Gardien et les Gouverneurs-Templiers demeurent plus longtemps dans l'île.

Production : poivre – thé – café

Activité de commerce important avec l'Empire Kumanian depuis 655 du SC :
- import de soieries, d'épices, d'ambre,
- export de métaux précieux, d'outils, d'armes

Notes particulières sur ces îles…

- Hobgobelins. Le clan des « Brise-coudes » domine tout le massif des Alliasses (ils sont près de 5.000) et une partie des forêts de l'ouest.
- Arboquantes. Ils sont une dizaine dans la forêt entre Kurtill et le Mont Sladan.
- Ettins. On en trouve quelques uns sur les pentes du Mont Sladan et dans les contreforts orientaux de ce massif.
- Tawals. Un clan d'une cinquantaine de ces primates vit dans la forêt au sud-ouest de Kazell.

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

c) Archipel de la Croix

Curiosité de la nature, les îles qui composent l'*Archipel de la Croix* forment effectivement une croix sur près de deux cents kilomètres est-ouest et nord-sud et deux cent trente kilomètres nord-sud. Autre particularité notable, la croix que forment cet archipel est presque parfaitement alignée sur les points cardinaux dèrestres.

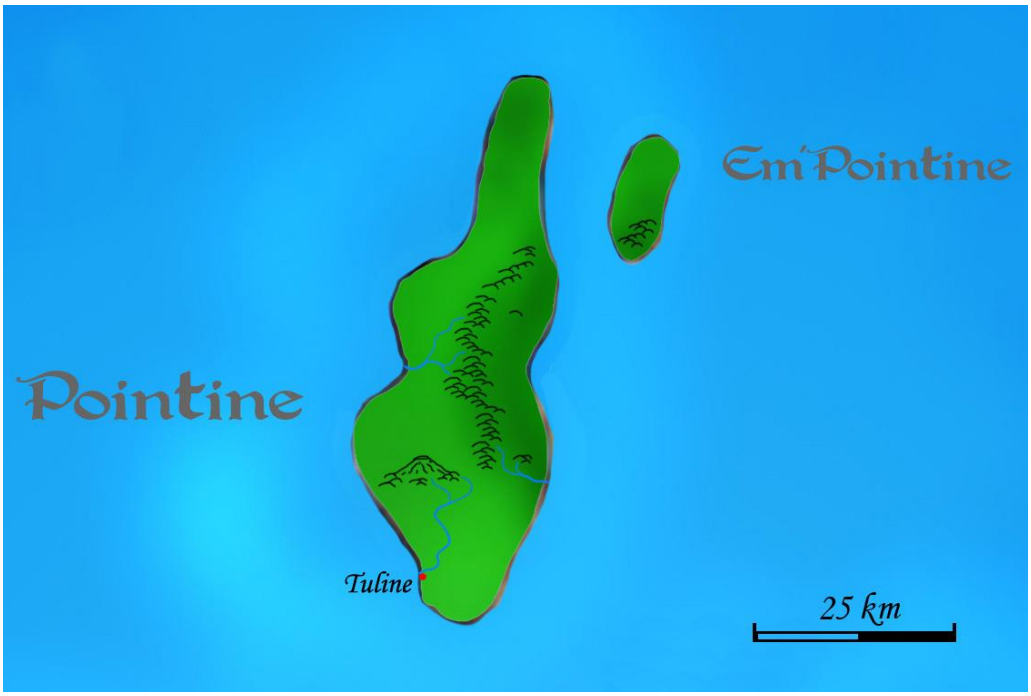
Alliane, l'île la plus à l'ouest de l'archipel, se trouve à 540 km exactement des côtes orientales de Salem.



Pointine et Em'Pointine

Pointine

C'est une île de grande taille, très allongée dans le sens nord-sud. Elle abrite la petite ville Humaine de Tuline.



Tuline

Ville libre
Fondée en 407 du SC
Habitants : 1.250

Ville indépendante (fondée par des Moines de Los venus d'*Algalith*), *Tuline* possède une douzaine de petites mines au pied du volcan proche et fait commerce du métal qu'elle en extrait.

Production : Argent, Cuivre, Etain

Les deux tiers nord de l'île sont occupés par des clans d'Orques Bruns. De nombreux affrontements ont lieu sur l'île entre Orques et Humains.

*

Em'Pointine

L'île est déserte de toute occupation humaine.
Seuls quelques villages de Lémurds occupent l'île.

Notes particulières sur ces îles…

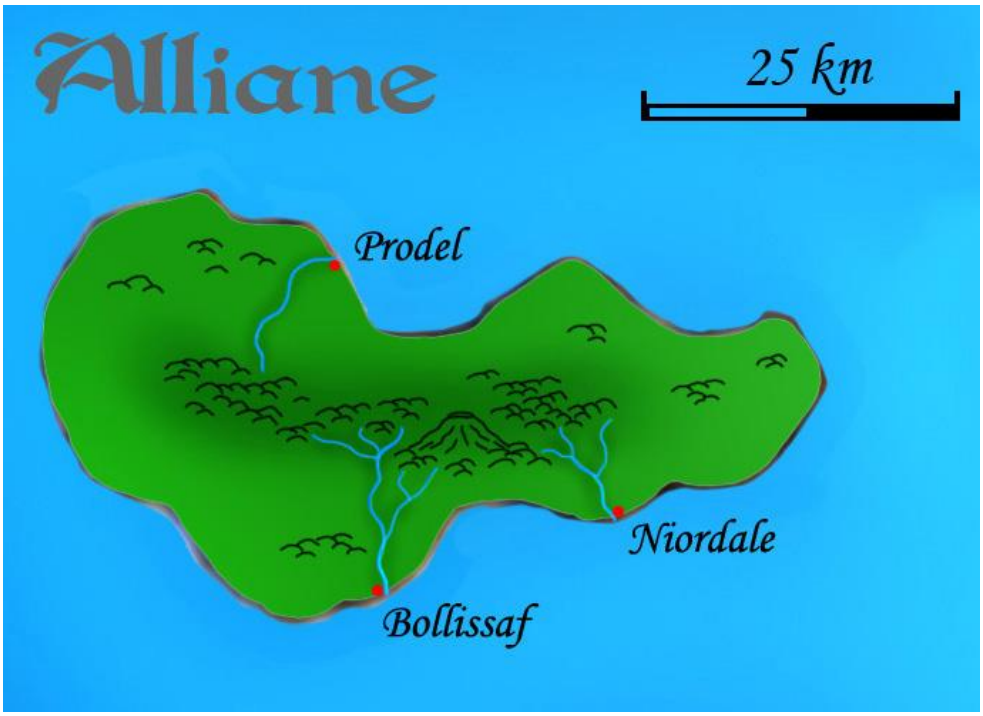
Pointine

- Toute la moitié nord de l'île est occupée par des Orques Bruns
Les clans sont assez divisés et exposés à de nombreux conflits internes.

Em'Pointine

- On rencontre quelques villages Lemurds

Alliane



Alliane est l'île la plus occidentale de l'Archipel de la Croix.
Les villes de l'île furent les premières fondées dans l'Archipel de la Croix. Elles le furent toutes par des sujet d'Algalith. Les villes obtinrent leur indépendance par une rébellion violente au milieu du V^{ème} siècle.
Lors de l'accès à cette indépendance de leur île, les seigneurs d'alors furent interdits de prétendre à un quelconque titre de noblesse qui soit en vigueur en Algalith... Ils choisirent donc de créer un titre ex nihilo : celui de « Grand Allian », que leurs descendants portent encore.
Notons que les trois villes entretiennent entre-elles des relations très serrées et renouvellent régulièrement des pactes d'alliance tripartites.

Prodel
Ville libre
Fondée en 326 du SC
Habitants : 3.600

C'est la principale ville de l'île.

Production : fruits

Niordale
Ville libre
Fondée en 338 du SC
Habitants : 2.800

Production : fer et or (collines au nord), pêche

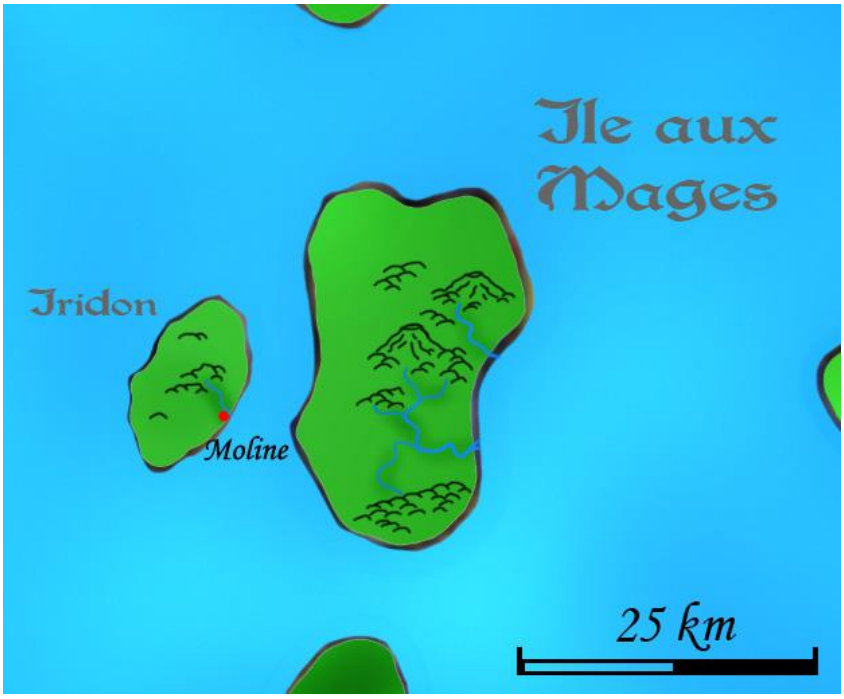
Bollissaf
Ville libre
Fondée en 369 du SC
Habitants : 2.600

Production : lin, coton, riz

Notes particulières sur l'île…

- le cœur de l'île est peuplé de Centaures et d'Orques Bruns
Ces deux races se livrent des batailles régulières et sanglantes.
Elles sont également hostiles à toute intrusion sur leur territoire.

Ile aux Mages et Iridon



Ile aux Mages

C'est le domaine d'un sorcier du nom de *Zültian*. Jaloux de sa tranquillité, le magicien, qui vit dans un manoir situé dans le quart nord-ouest de l'île, refuse l'approche de son île à quiconque.
Il la nomme lui-même *Zül-andah*.

*

Iridon

L'île *d'Iridon* est la plus petite île de l'Archipel. Elle porte le village de *Moline* qui sert de port de commerce au sorcier *Zültian*.

Moline

Village libre
Fondé en 412 du SC
Habitants : 1.200

Moline est une petite agglomération humaine sur la côte sud de l'île. Sa fonction est double : être un port pour les activités, occasionnelles, de Zültian et assumer une activité agricole destinée à fournir la nourriture de base du magicien et de ses suivants.

Production : non significative

Notes particulières sur ces îles…

Ile aux Mages

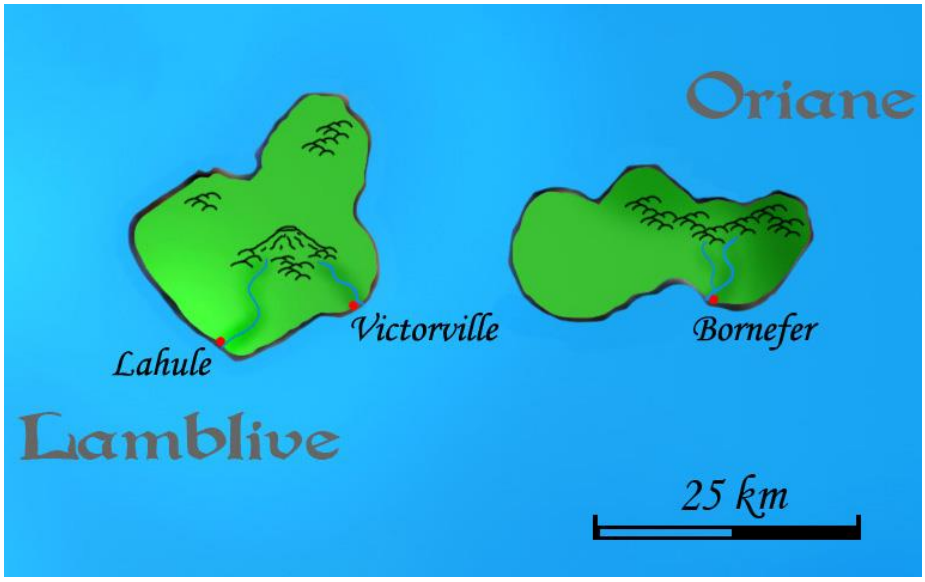
- Les deux volcans sont encore assez actifs. Ils connaissent au moins une éruption par décennie.

Iridon

- On rencontre quelques groupes d'Ampiwegs sur l'île. Ils sont plutôt amicaux envers les Humains de Moline.



Lamblive et Oriane



Lamblive

L'île accueille les petites villes de *Lahule* et *Victorville*, deux agglomérations fondées vers 550 du SC, par le Royaume d'*Algalith*.
Les villes sont libres depuis la fin duVI^{ème} siècle du SC.

Lahule

Ville libre
Fondée en 549 du SC
Habitants : 2.200

Production : non significative

Victorville

Ville libre
Fondée en 556 du SC
Habitants : 2.700

Production : non significative

Note : tout le nord de l'île de Lamblive est peuplé par des Schninkels venus de Salem vers 600 du SC.

*

Oriane

C'est l'île la plus orientale de l'archipel. Elle abrite la ville Salisienne de *Bornefer*.

Bornefer

Ville de Salisie
Fondée en 617 du SC
Habitants : 2.500

Bornefer est une baronnie dépendante du Comté d'Idzamis (Nord-Est de la Salisie). Depuis la fondation de la ville, le pouvoir est aux mains de la famille *Grishdem*, dont le chef actuel est le baron *Ulrich Grishdem de Bornefer*.
La ville, jalousement gardée par la couronne salisienne, est la garantie pour la flotte de Salisie de disposer d'un port dans cette région du monde.

Le baron de Bornefer doit gérer deux rivalités principales : face à Lorième et face à Kossalic.
Kossalic (île de Roc'Mouette dans l'Archipel des Mouettes au nord) est une menace importante pour Bornefer. L'Ang'Mar et la Salisie connaissent toujours des ralations diplomatiques tendues depuis la guerre de sécession qui les a divisées. Et la ville de Kossalic est puissante.
Lorième (île de Saril plus au sud dans l'archipel) constitue une difficulté pour Bornefer en ce que le Conseil de Lorième souhaite créer une « fédération des îles de la Croix ».

L'hostilité vis-à-vis de la puissance de *Lorième* (île de *Saril* plus au sud) est grande.

Kossalic
Capitale du comté mar'angois de Roc'Mouette
Fondée en 401 du S.C.
Habitants : 8.600

*

Notes particulières sur ces îles…

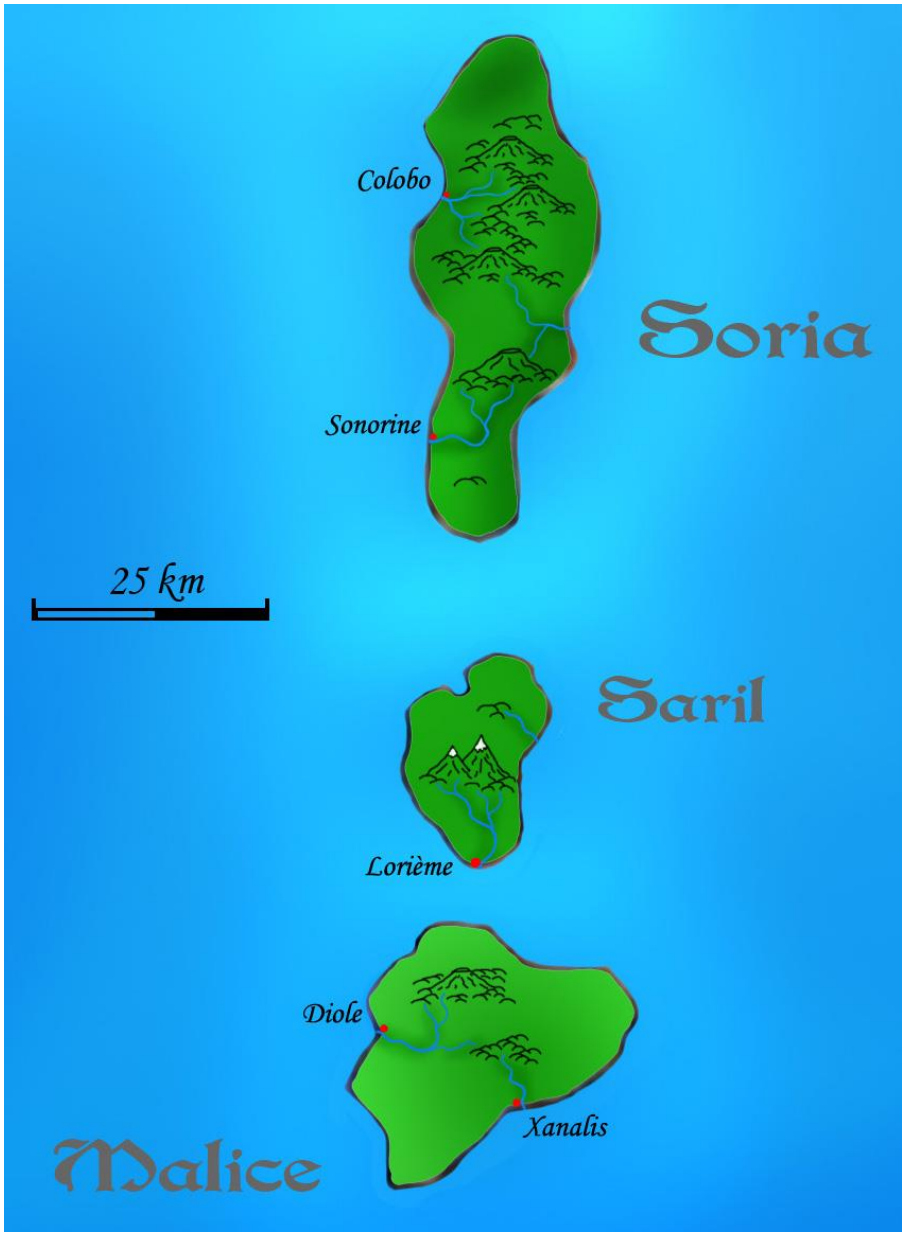
Lamblive

- Dragon Rouge. Les collines du nord de l'île sont le territoire d'un Dragon Rouge

Oriane

- Hobgobelins. Toute la partie occidentale d'Oriane est occupée par des clans Hobgobelins particulièrement agressifs.

Soria, Saril et Malice



Soria

L'île est orientée nord-sud. Elle présente une chaîne de quatre volcans actifs (au moins une éruption par décennie).

Colobo

Village libre
Fondé en 488 du SC
Habitants : 750

Production : non significative

Sonorine

Village libre
Fondé en 476 du SC
Habitants : 1.150

Production : non significative

*

Saril

Petite île montagneuse, Saril présente un climat remarquablement doux (spécificité liée à une activité géothermique particulièrement intense) dont la petite ville de *Lorième* bénéficie.

Lorième

Ville libre
Fondée en 510 du SC
Habitants : 4.780

Lorième est un exemple de démocratie dans cette région du monde. Chaque année en avril, les chefs de famille (hommes ou femmes) s'assemblent sur la grande place et choisissent 5 d'entre eux pour constituer le « Conseil du Peuple de Lorième ». Ces « conseillers » se réunissent tous les mercredis après-midi et les jeudis pour examiner les dossiers d'administration de Lorième et prennent toutes leurs décisions à la majorité.

La ville de Lorième étend son influence culturelle sur l'ensemble des trois îles sud de l'archipel. Depuis une vingtaine d'années, le *« Conseil du Peuple de Lorième »* travaille à unir l'ensemble des implantations humaines de l'Archipel et caresse l'espoir de voir naître une « fédération ».
Si ce projet recueille globalement l'adhésion des habitants des îles du sud de l'archipel, il n'est pas du tout du goût des seigneurs de Bornefer (île d'Oriane au Nord-Est).

On trouve à Lorième un grand nombre d'Auberges et d'Hôtels. Le commerce y est florissant, particulièrement grâce aux échanges privilégiés avec l'Emirat de *Reg'Abeba* (île d'*Em'Salem*).

Religion : plus de 60% des habitants de Lorième vouent un culte à Loliamil, un Marid puissant qui vit aux sources du fleuve du nord-est. Les autres prient Thylos, Pérex et Zayel.

Production : fruits et légumes, céréales

*

Malice

C'est l'île la plus au sud de l'archipel. Elle accueille deux implantations humaines. Le volcan de Malice (le Malir) est endormi depuis plus de 300 ans.

Diole

Ville libre
Fondée en 506 du SC
Habitants : 2.900

Les habitants de Diole sont particulièrement proches de ceux de Lorième.

Production : bovine, ovine, céréales

Xanalis

Village libre
Fondé en 567 du SC
Habitants : 1.333

Xanalis a été fondé en 567 du Second Calendrier par des magiciens venus d'*Algalith* et du *Silk'Or*.
La tradition cabalistique s'est toujours maintenue jusqu'ici et une grande Académie de Magie occupe le cœur de l'activité de Xanalis.
Régulièrement, magiciens, alchimistes, illusionnistes, viennent à Xanalis pour y étudier la magie.

Production : non significative

Notes particulières sur ces îles…

Soria

- la vie animale et humanoïde est très pauvre sur l'île. On note seulement la présence de quelques Urdes dans l'est, et de quelques hameaux d'Utruz.

Saril

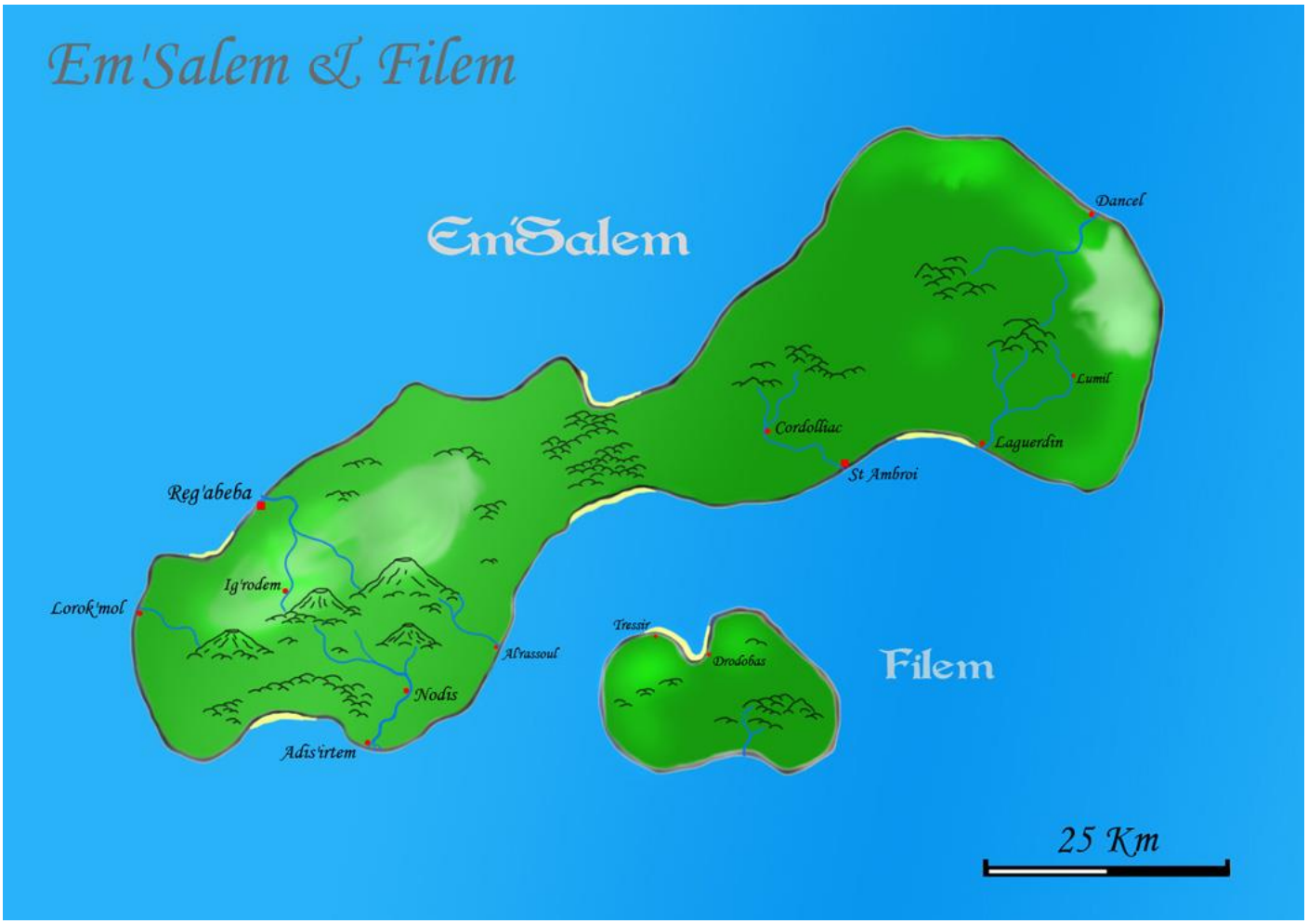
- Le nord de l'île est peuplé par trois villages d'Ytoaïs. Le Marid qui les a soumis se nomme *Loliamil*. Les habitants de Lorième entretiennent avec lui des rapports « cordiaux » et lui font régulièrement des offrandes afin qu'il appaise l'océan dans la région.

Malice

- Au cœur de l'île, dans les collines, se trouve le royaume Troll de *Gollella*. Il présente l'originalité, notable, d'être majoritairement féminin (environ 95 trollesses pour près de 40 mâles).

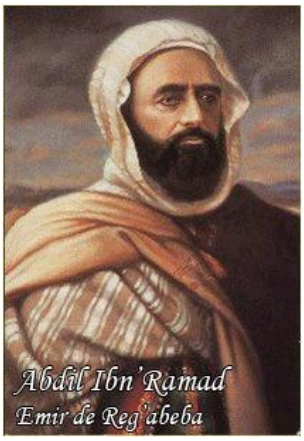
- La pointe sud est le domaine d'un clan Lézardin.

d) Em'Salem et Filem



L'Emirat de Reg'abeba

L'île de Em'Salem fut colonisée vers le IX^{ème} siècle du Premier Calendrier par des hommes bleus (homme du désert de Gob'Us), qui s'établirent sur les rives d'un petit fleuve à l'Ouest de l'île. Là, il fondèrent *Reg'abeba*, le 17 août 801.
Province lointaine et méconnue des cavaliers du désert, Em'Salem est totalement indépendante depuis l'année 1.041 du PC.
D'abord appelé Roi (de 1.041 du PC à 108 du SC), puis *Al'Tar* (« le grand ») (de 108 à 792 du SC), le seigneur *Abdil Ibn'Ramad* de *Reg'abeba* a pris le titre d'Emir le 23 mars 792 du SC, se plaçant ainsi sous la protection du Calife de *Mouk'dad*.
Depuis 669 du SC, les Seigneurs de Reg'abeba possèdent une villégiature sur l'île de Filem.
Le premier palais fut installé à Tressir en 669 et le second à Dodobas en 696.



L'Emir de Reg'abeba gouverne un petit Etat d'un peu plus de vingt milles habitants.
Reg'abeba : 6.400 habitants
Lorok'mol : 3.800 habitants
Ig'rodem : 3.500 habitants
Adis'irtem : 3.100 habitants
Nodis : 2.500 habitants
Al'rassoul : 1.200 habitants
Tressir : 950 habitants
Drodobas : 800 habitants

Relations commerciales : l'activité commerciale est importante avec le Califat de Gob'Us, la Salisie et la ville de Lorième (sud de l'Archipel de la Croix).

*

Le « royaume insulaire d'Elarstan »

En 770 du SC, des colons arrivent en provenance *d'Elarstan*.
Anciens fidèles du régent *Poldrain Belle Allure*, regroupés autour de la personne du Baron *Drel le Rouge*, chassés par l'arrivée du Roi *Gilénar Durias* sur le trône, les migrants s'installent dans la partie est de l'île, alors essentiellement peuplée d'Orques blancs (orques pourtant plutôt originaires de la région de l'Epée d'Airain).
Ils fondent quatre villes, puis une cinquième agglomération en 788.



Le Seigneur Drel le Rouge (né en 740 du SC) prend le titre de « Roi de l'Elarstan Insulaire »

St Ambroi : 2.900 habitants
Dancel : 2.400 habitants
Laguerdin : 2.200 habitants
Cordolliac : 2.000 habitants
Lumil : 700 habitants

Entre sujets de l'émirat de Reg'abeba et habitants du « royaume insulaire d'Elarstan », la paix existe depuis l'arrivée de ces derniers. Il s'agit cependant d'une paix toute précaire, car les Hommes bleus craignent les visées expensionnistes des stimarlois en exil, installés dans une région peu favorable…

*

A noter sur les îles…

- Orques Blancs. Il en existe plusieurs clans, installés dans tout le centre de l'île.
Irrités par l'arrivée des humains dans l'est de leur territoire, les Orques se montre particulièrement agressifs.

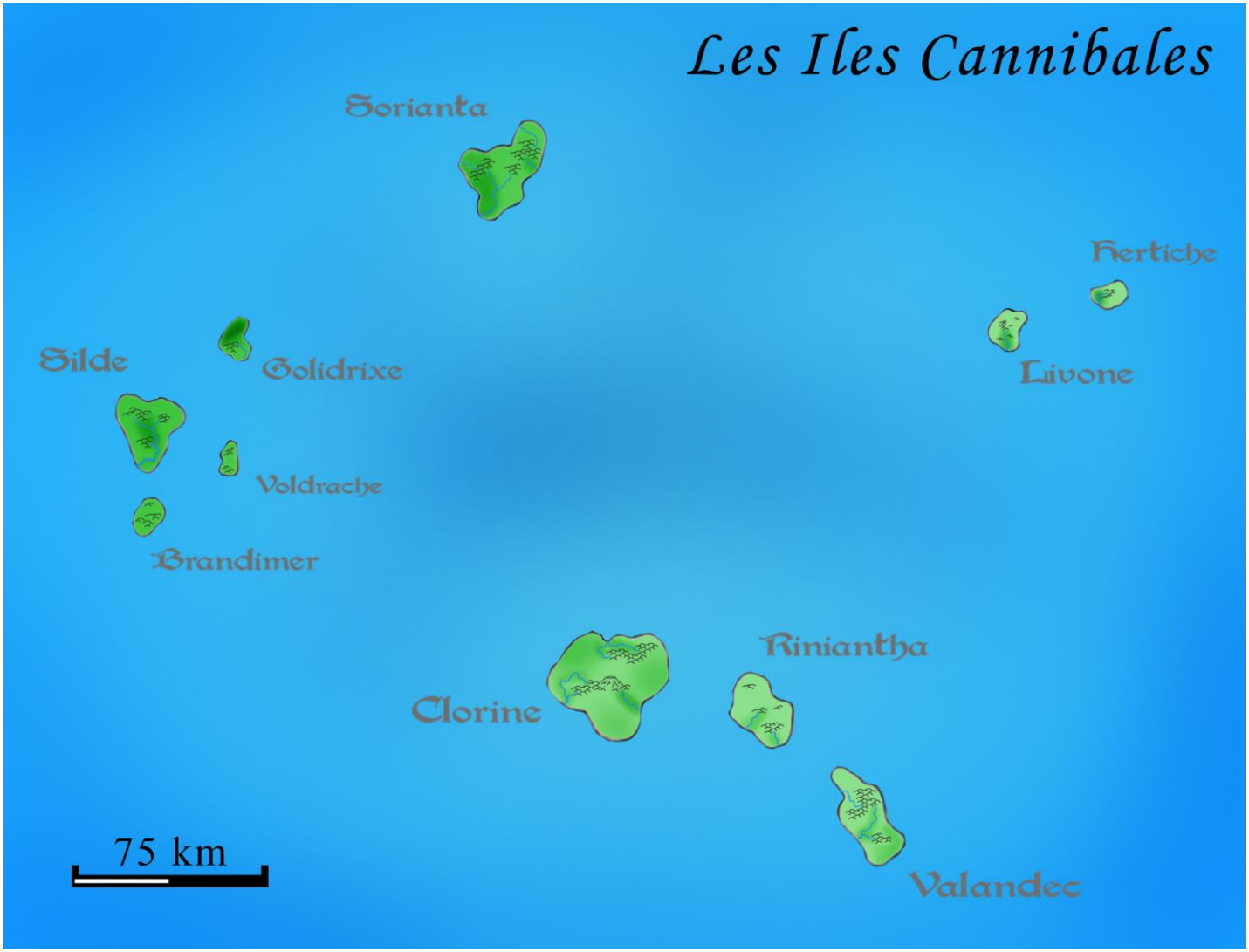
- Ogres gris. Dans la région des volcans, à l'ouest.

- Dragons des cavernes dans les collines de l'est.

- Dragons chromatiques dans les hauteurs de Filem.

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

e) Iles Cannibales



Les Iles Cannibales sont ainsi nommées depuis que le navigateur et explorateur algalithois *Jérôme de Hautebourg* (433 à 495 du SC - Duché de *Sitrios – Algalith*) en a dressé une cartographie précise en 481 du SC.
C'est au cours de cette expédition qu'il a été confronté à des « clans d'hommes sauvages, très proches de l'homme et en même temps assez différent de nous, dont les mœurs nous sont pour l'essentiel étrangères, mais indéniablement primitives et sans aucun doute possible : cannibales » (extrait de son livre *Dans les Iles des Sauvages* – 491 du SC).



De tels clans d'hommes primitifs ont été observés sur *Sorianta*, *Golidrixe*, *Clorine*, *Riniantha* et *Valandec*.

Au cours des trois siècles écoulés depuis la découverte de ces peuples, plusieurs expéditions furent mises sur pied afin de conduire des études sur l'origine de ces hommes. Nombres de ces corps expéditionnaires, souvent modestes, connurent des fins tragiques, et c'est surtout l'expédition *Caralide* (qui doit son nom à l'Amiral Algalithois *Antoine Armand Caralibe* d'*Itrir*) qui parvint à une étude digne de ce nom entre 532 et 534 du SC.
On sait ainsi que les primitifs sont d'une taille « un peu supérieure à la moyenne du Royaume » (soit en moyenne 1,77 m pour les mâles et 1,73 m pour les femelles).
« Ils sont vêtus de fourrures et connaissent l'utilisation du feu, notamment pour la cuisson de leurs aliments ».

« Ce sont des cueilleurs, des chasseurs et des pêcheurs, qui vivent de façon semi-sédentaire sur un territoire relativement vaste. Leurs groupes, qui se composent de quelques familles, sont dirigés par un chef qui est également leur Chaman, puisque ces primitifs sont des animistes qui craignent particulièrement l'élément de l'air. Un orage a toujours pour effet de les terroriser ».
« Anthropophages, les primitifs des Iles Cannibales dévorent les chairs de leurs ennemis pour s'en approprier la force et le savoir ».

*

Silde



Possession Algalithoise – bagne de déportation d'Udalith
Sur l'île se trouve le bagne d'Udalith fondé en 695 du SC.
C'est un bagne particulier : les « gardiens » sont installés sur une petite péninsule sur le fleuve, et blottis au cœur du quartier portuaire, tandis que les « prisonniers » vont librement dans la petite ville.
Les déportés sont souvent des sujets d'Algalith, particulièrement de Laëlith, que la justice de leur pays à condamné pour des délits de moyenne importance (vol aggravé, violences, …)
En résidence surveillée, interdits de navigation, les déportés vivent du travail de la terre, de l'élevage, de l'artisanat…

Udalith

Ville Algalithoise (dépendance directe de Laëlith)
Fondée en 695 du S.C.
Habitants : 2.880

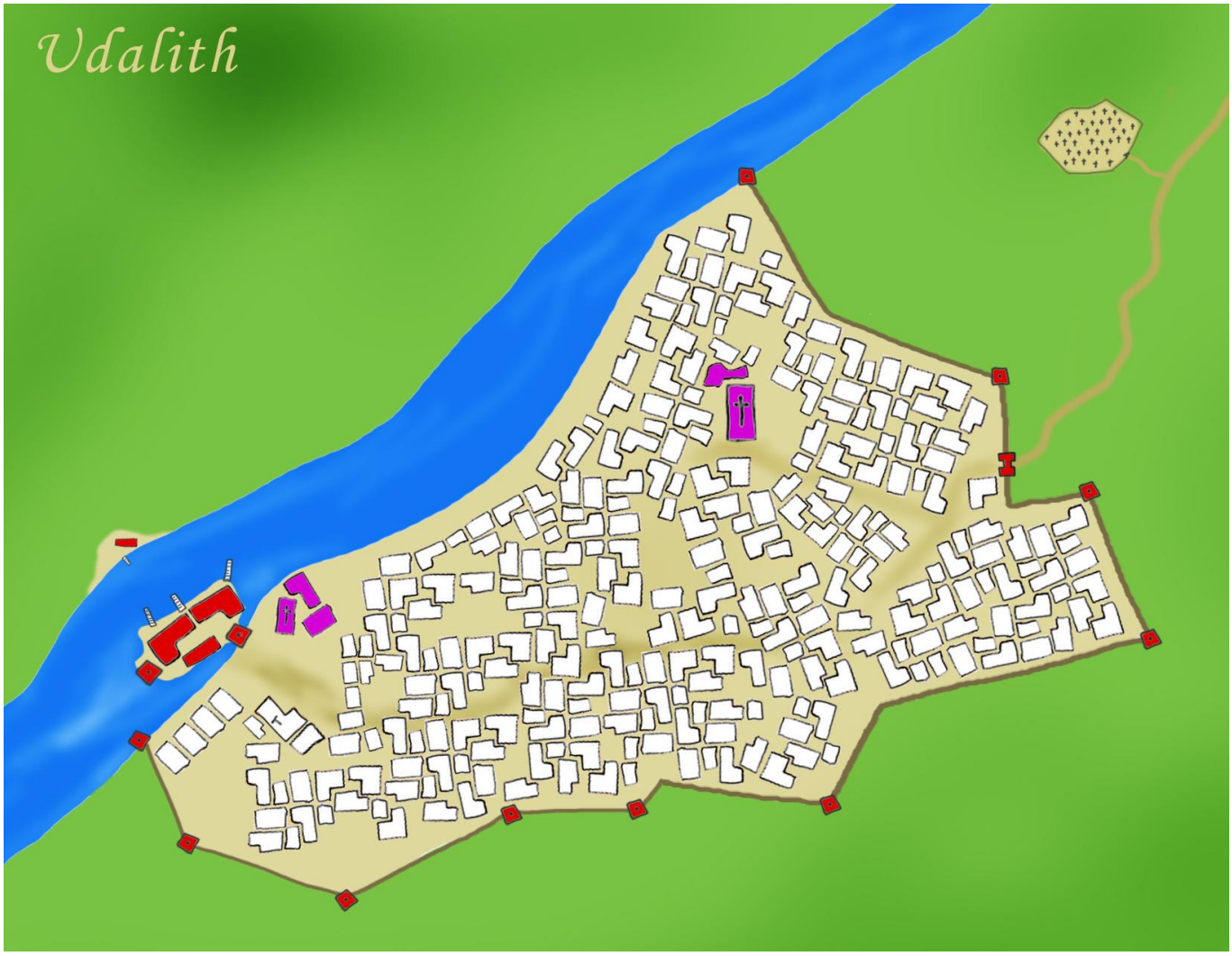
Petite ville à l'embouchure du fleuve *Libertate*.
Elle est peuplée de déportés.
Depuis l'origine, si l'autorité est officiellement détenue par le Commandant de la garnison militaire, dans les faits elle est aux mains des déportés.
Par ironie, le chef d'Udalith se fait nommer « Le Vicomte ».
Dans les rues, c'est la loi des bandes qui s'impose et les combats de rues sont fréquents même si le Vicomte en place tente généralement d'imposer une forme d'ordre à son profit.

En 795 les cinq bandes qui se partagent la ville sont :
- les Piqueurs (d'anciens voleurs à la tire, des cambrioleurs)
- les Egorgeurs (c'est le rassemblement de tous ceux qui ont été déportés pour violences aggravées)
- les Intellos (petits escrocs, faux monnayeurs)
- les Gros Bras (des gens violents qui ont été déportés pour violences légères)
- les Innocents (ils se prétendent tous innocents et déportés par erreur on les trouve souvent du côté des Gardiens)

Le Vicomte actuel est Barth (Bartholomé) Tivolus, le chef des « piqueurs ».

Les « gardiens » sont des légionnaires Algalithois.
Ils sont au nombre d'une trentaine et sont relevés tous les trois ans.
Deux navires (la *Bourlingue*, une flûte, et le *Trident*, un Galion) assurent en alternance la liaison Sitrios-Silde (en moyenne chaque navire opère une rotation par an).
Le Commandant du fortin est chargé d'opérer une surveillance de la ville, mais surtout des abords maritimes. Une Pinasse (la *Lame*) est affectée à Silde et patrouille quotidiennement (si la météo le permet) pour interdire les « évasions ».

Production : la ville produit généralement un excédent de céréales et de meubles. Ces surplus sont achetés par les légionnaires (souvent à bas prix pour leur consommation propre et pour être expédié vers l'*Algalith*) tandis qu'ils vendent aux déportés de la ville des produits venus par navire.



Rivesec

Village Algalithois (dépendance directe de Laëlith)
Fondé en 745 du S.C.
Habitants : 1.460

Rivesec a été fondée par des familles d'Udalith pour alléger la ville et cultiver de nouvelles terres. Ce sont surtout des familles désireuses d'un peu de paix qui s'y installèrent.
L'ambiance est là un peu plus calme, même si c'est généralement « le Vicomte » qui ponctionne une grande part de la production.

Production : l'agriculture est surtout destinée à la production de céréales et de fourrage pour les bêtes d'Udalith. Rivesec produit également de la bière en grande quantité.

Alcabane

Village Algalithois (dépendance directe de Laëlith)
Fondé en 768 du S.C.
Habitants : 2.880

Le village est récent et a été fondé, comme Rivesec, pour désengorger Udalith.

Les ponctions du Vicomte sont ici moins prégnantes. Et Alcabane est un village plutôt calme.
Des relations presque cordiales ont été nouées avec Narteäl.

Narteäl

Ville libre
Fondée en 539 du S.C.
Habitants : 3.430

Narteäl est la première ville humaine implantée dans l'archipel.
En 539 du SC, le Chevalier *Anatole de Virlos* (un Chevalier sans fief de Sitrios peu en grâce auprès du Duc) gagne une très grosse somme d'or dans un tournoi à Percolan. De retour dans son pays, il présente une requête originale à son suzerain : il dépose à ses pieds toute sa fortune en échange de l'autorisation de partir « vers les îles du levant » avec quelques familles de la Cité de Sitrios.
Le Duc accepte et le Chevalier de Virlos embarque, quelques mois plus tard, avec une trentaine de familles à bord de trois Flûtes à destination des Iles Cannibales dans le but d'y installer une colonie.
C'est à Silde qu'ils abordent et fondent en même temps le village de Valosti et celui de Narteäl.
Au fil des années, Narteäl devient une ville prospère et grandit harmonieusement.

Le Seigneur de Narteäl est nommé « le Chevalier ».
En 795, c'est Charles-Anatole de Virlos, descendant du fondateur de la ville.

Production : Narteäl et Valosti sont autosuffisants en produits agricoles.
Narteäl produit du charbon, du fer, du cuivre et de l'argent.

Valosti

Village dépendant de Narteäl
Fondé en 535 du S.C.
Habitants : 230

Production : Narteäl et Valosti sont autosuffisants en produits agricoles.
Particulièrement, Valosti est essentiellement tourné vers la pêche.

Notes particulières sur l'île…

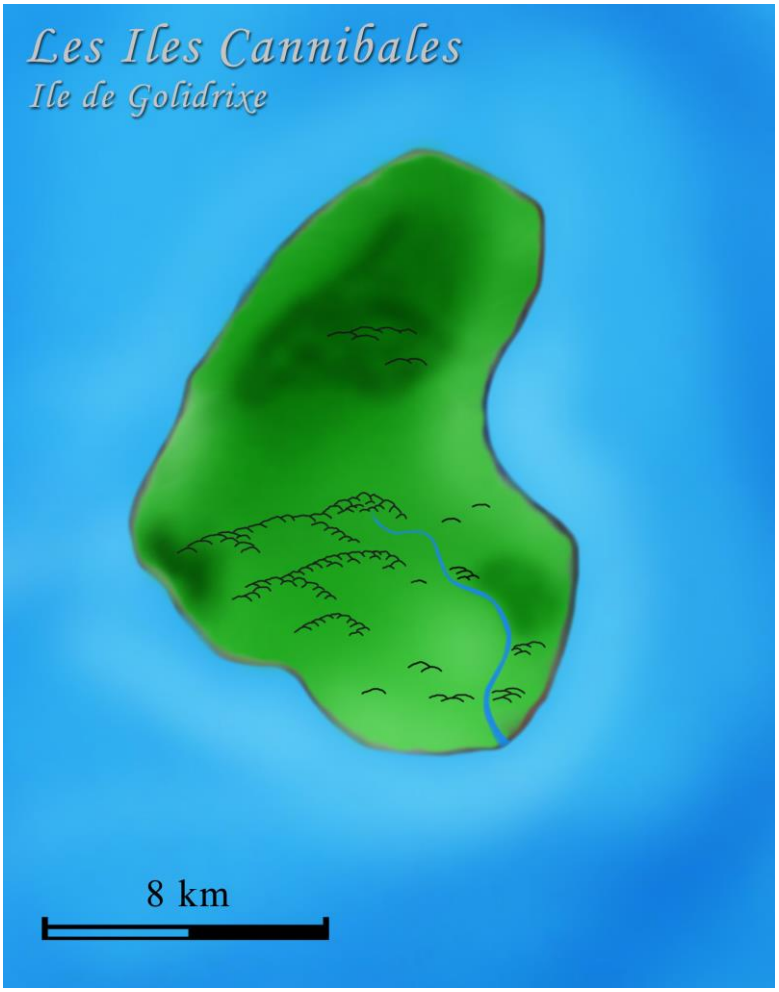
- Gobelins. Un clan d'une centaine de gobelins occupe le bois à l'ouest. Leurs raids contre les clans d'Hommes Primitifs sont fréquents.

- Centaures. Un clan d'une soixantaine de centaures vit dans la forêt du nord de l'île. Ils troquent régulièrement avec les Hommes Primitifs du sud.

Golidrixe

Golidrixe est une petite île aux forêts denses, située dans l'ouest de l'archipel des Iles Cannibales.

On trouve sur l'île trois clans d'Hommes Primitifs, vivant aux abords du fleuve de l'île.



Notes particulières sur l'île…

- Gobelins. Un clan d'une centaine de gobelins occupe le bois à l'ouest. Leurs raids contre les clans d'Hommes Primitifs sont fréquents.

- Centaures. Un clan d'une soixantaine de centaures vit dans la forêt du nord de l'île. Ils troquent régulièrement avec les Hommes Primitifs du sud.

Voldrache

Voldrache est une petite île située dans l'ouest de l'archipel des Iles Cannibales, tout près de *Silde*.

On trouve dans l'île deux petites implantations humaines : le village de Lorac et le lieu-dit « l'école ».



Lorac

Village libre
Fondé en 683 du S.C.
Habitants : 280

Production : Lorac ne possède qu'une petite agriculture vivrière.

L'école

Lieu-dit libre
Fondé en 763 du S.C.
Habitants : 24

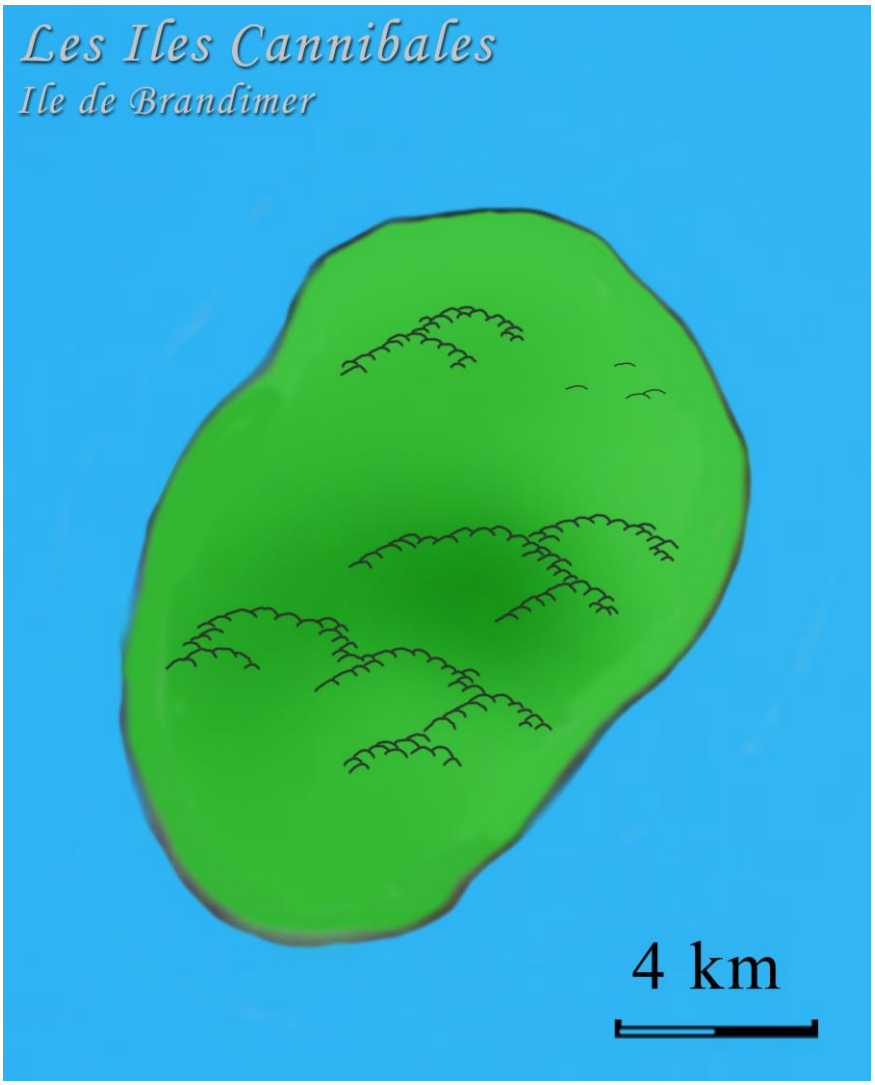
Ce lieu-dit a été fondé en 763 par le magicien Glorendal.

Notes particulières sur l'île…

- Gobelins. Un clan d'environ 180 gobelins occupe les collines du sud. Leurs raids contre Lorac sont occasionels.

Brandimer

Brandimer est une petite île située dans l'ouest de l'archipel, au sud de *Silde*.



Notes particulières sur l'île…

- Géant des Collines. On rencontre quelques géants des collines sur l'île.

Sorianta

Sorianta est une grande et belle île, située au nord de l'archipel des *Iles Cannibales*. On trouve sur l'île de nombreux clans d'Hommes Primitifs (près d'une dizaine en fonction des époques), vivant essentiellement aux abords des fleuves de l'île.

On trouve, sur l'îlot le plus poche de *Sorianta*, les ruines d'une implantation elfique ancienne (sans doute un port).



Notes particulières sur l'île…

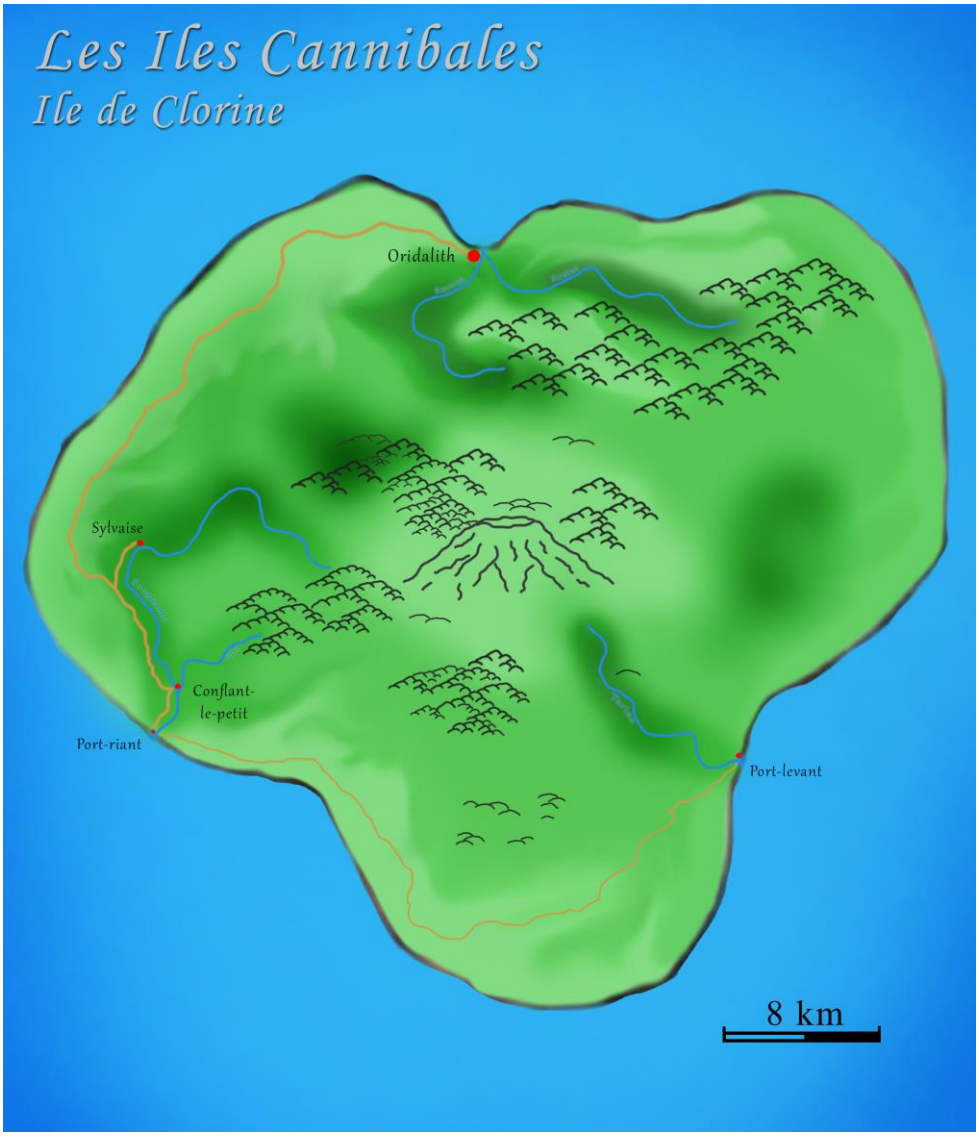
- Goraraignés. Ils sont présents dans la forêt du sud-ouest

- Toyas. On en rencontre dans les plaines

Clorine

Clorine est une grande île, la plus importante de tout l'archipel. Située au sud, elle est voisine de Riniantha.
Le cœur de l'île est dominé par les hautes pentes du volcan Rodirac (1.175 m d'altitude).

On trouve sur l'île quelques clans d'Hommes Primitifs (une demi-douzaine en fonction des époques), vivant essentiellement dans les collines du Nord, près de la Sirdine ou du Riasson.



Oridalith

Village Algalithois (dépendance directe du Duché de Galix)
Fondé en 712 du S.C.
Habitants : 3.580

Essentiellement originaires de la province de Galix (la plus pauvre des provinces d'Algalith), les colons qui se sont installés à Oridalith cherchaient une vie meilleure, plus facile. Ils ont trouvé dans les Iles Cannibales une réponse qui, jusqu'à présent, leur convient bien.
Ils vivent d'une agriculture productive et d'une pêche abondante.

Production : la pêche est tellement abondante qu'elle alimente une conserverie importante dont 70% de la production est exportée vers le port de Sillicade (sud du Duché de Galix).

Conflant-le-petit

Village Algalithois (dépendance directe du Duché de Galix)
Fondé en 719 du S.C.
Habitants : 1.720

Le village de Conflant-le-petit se situe au confluent de la Tils et de la Sougliante, à trois kilomètres de la côte Sud-Ouest de l'île. Egalement composé de descendant de colons venus de Galix, Conflant est une aglomération rurale plaisante où l'essentiel de l'activité est tournée vers l'agriculture et la transformation du bois qui vient du village de Sylvaise, plus en amont du fleuve.

Production : meubles, charbon de bois, planches, … 90% de la production est expédiée vers Oridalith, pour alimenter le marché local, ou pour être réexpédier vers Sillicade (port de Galix).

Sylvaise

Village Algalithois (dépendance directe du Duché de Galix)
Fondé en 732 du S.C.
Habitants : 930

Situé au cœur d'une forêt de feuillus assez dense, sur les rives de la Sougliante, Sylvaise accueille essentiellement des bûcherons.

Production : du bois dont l'essentiel est expédié vers Conflant par le fleuve, pour y être travaillé, transformé…

Port-riant

Village Algalithois (dépendance directe du Duché de Galix)
Fondé en 716 du S.C.
Habitants : 380

Port-riant est un village côtier situé à l'embouchure de la Sougliante, au Sud-Ouest de l'île.
Si on trouve quelques bateaux de pêches dans le port, l'usage ordinaire de celui-ci est l'accueil de plus gros navire qui cabotent vers Oridalith.

Production : négligeable.

Port-levant

Village Algalithois (dépendance directe du Duché de Galix)
Fondé en 744 du S.C.
Habitants : 270

Village le plus récemment installé sur l'île de Clorine, Port-levant a été souhaité par les Ducs de Galix pour être « une porte vers l'orient ». Les premiers travaux d'une forteresse (promise pour être imposante) dominent d'une colline proche le village. Mais les travaux commencés en 746 ont été interrompus dès 752…
Pour les villageois ces vestiges d'une grande ambition pour Port-levant sont un rappel constant de leur isolement…

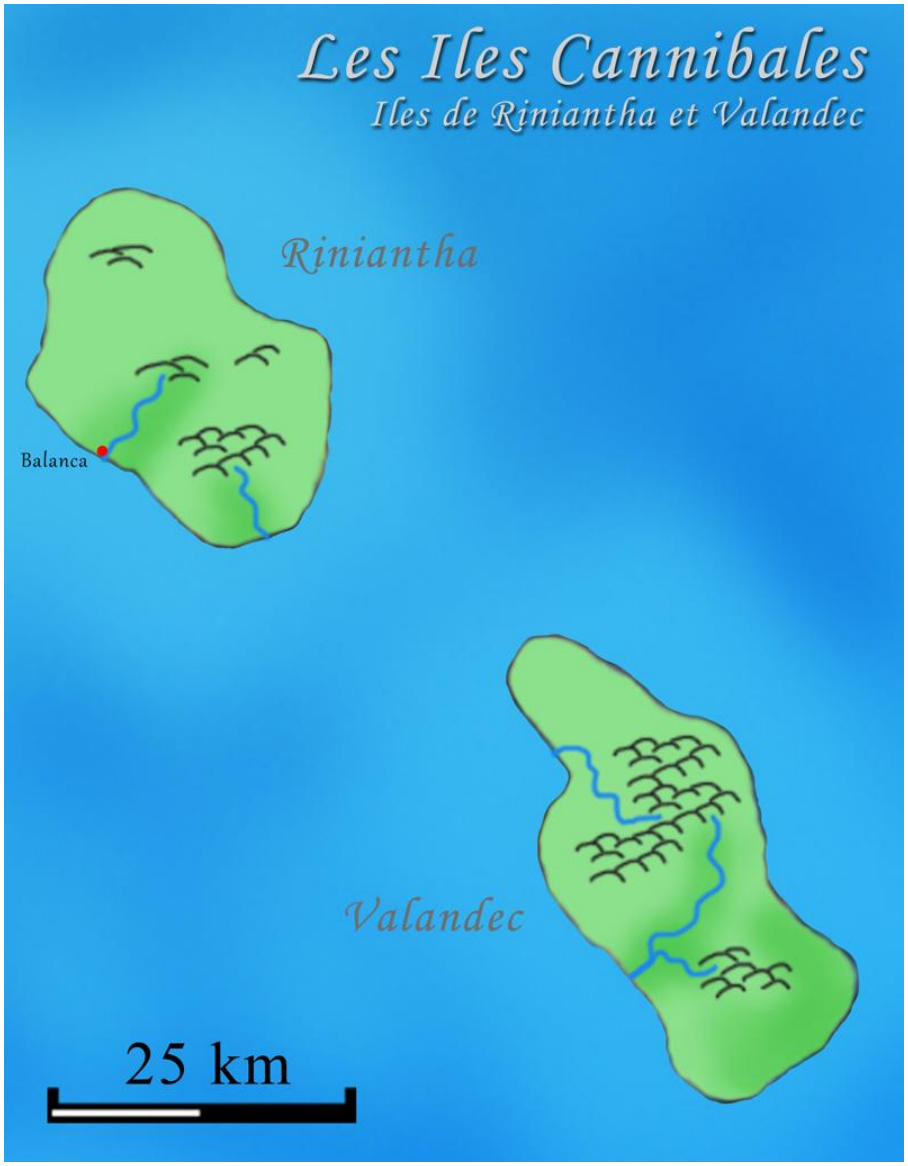
Production : agriculture vivrière et pêche très modeste.

*

Notes particulières sur l'île…

- Clans d'hommes primitifs. Une demi-douzaine en fonction des époques, vivant essentiellement dans les collines du Nord, près de la Sirdine ou du Riasson.
- Toyas. On en rencontre dans les plaines du Sud.
- Orques bruns. Deux clans : un aux sources de la Tarlas (130 individus) et un dans la forêt de l'Est (170 individus)
- Chevaux. Dans les plaines du Sud et de l'Ouest (4 groupes de chevaux sauvages pour environ 70 individus)
- Chiens sauvages. Dans les collines et les forêts du Nord.

Riniantha et Valandec



Riniantha

Balanca

Village libre
Fondée en 680 du SC
Habitants : 950

Le village de *Balanca* étend sa domination sur environ une lieue et demie (6 km).
Les habitants du village entretiennent de bonnes relations avec les clans d'Hommes Primitifs qui vivent dans le sud de l'île, près du petit fleuve.

Production : non significative
Mais un très important gisement d'obsidienne a été découvert en 783, dans les collines du Nord, au cœur des territoires Formicans !

On trouve sur *Riniantha* deux clans d'Hommes Primitifs qui vivent dans le centre et le sud de l'île.

*

Valandec

C'est une île de belle taille. On y trouve des bois de feuillus dans la partie sud (boulots pour l'essentiel).
Deux fleuves l'iriguent toute l'année.

Cinq clans d'hommes primitifs vivent là.

*

Notes particulières sur Riniantha…

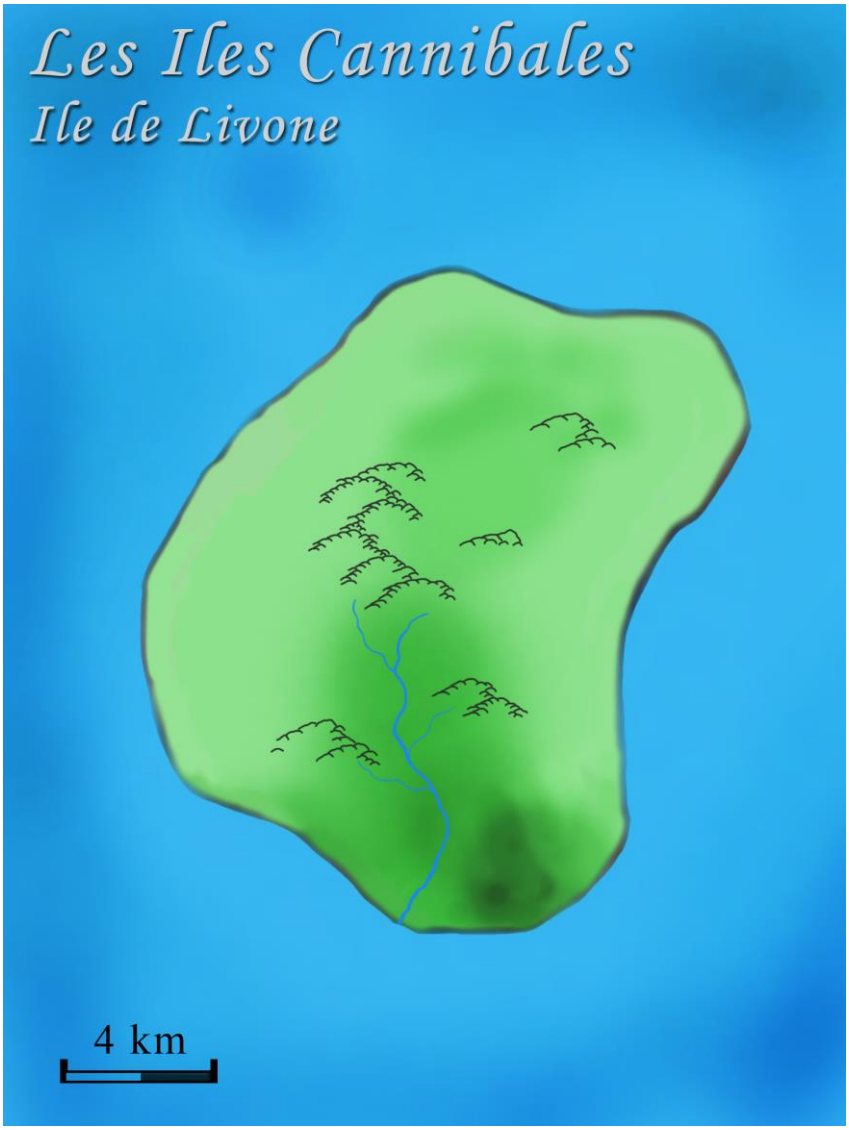
- Clans d'hommes primitifs. Deux clans qui vivent dans le centre et le Sud de l'île.
- Fourmicans. Trois villes souterraines dans les plaines du Nord.

Notes particulières sur Balanca…

- Clans d'hommes primitifs. Cinq clans répartis dans la moitié Nord de l'île.
- Orques bruns. Trois clans dans la partie Sud.

Livone

Livone est une petite île, située dans la partie orientale de l'archipel des *Îles Cannibales*.



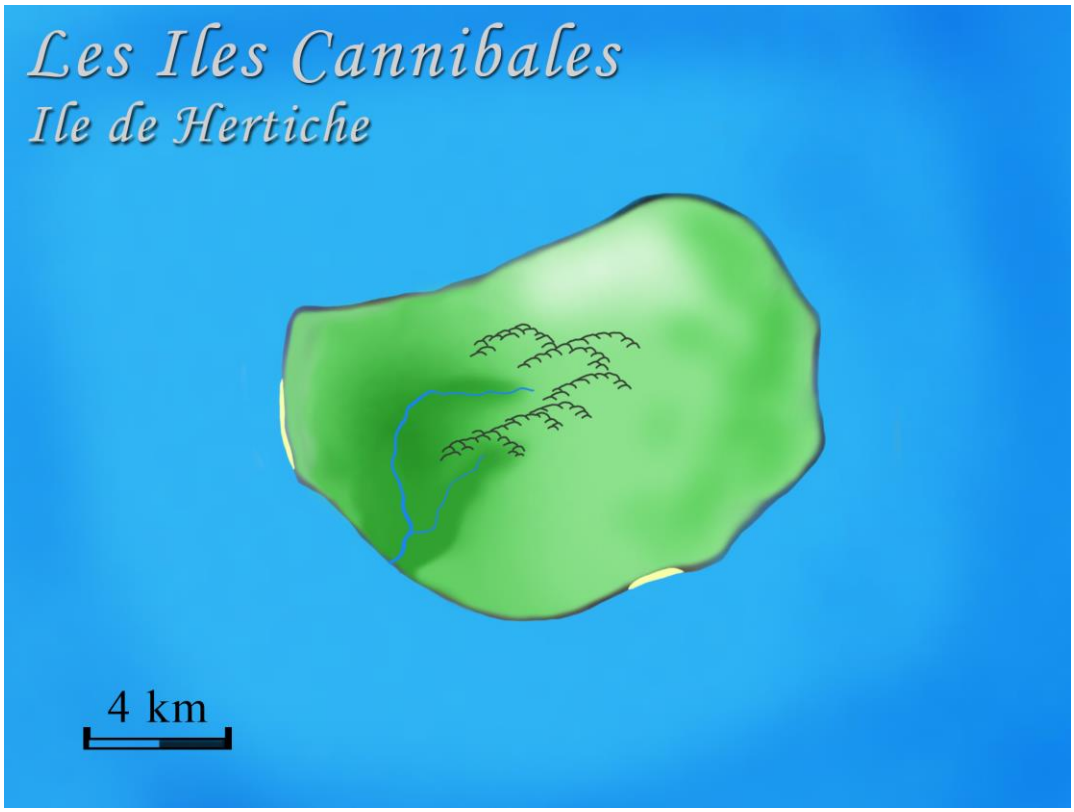
Notes particulières sur ces îles…

- Goraraignés. Ils sont présents dans la forêt du sud-ouest

- Toyas. On en rencontre dans les plaines

Hertiche

Hertiche est l'une des îles les plus orientales de l'ensemble Ivanirien (la plus à l'est est l'île de *Castran* dans l'Archipel des *Îles des Templiers*).



Notes particulières sur ces îles…

- Glou-gloune. Aux sources des deux cours d'eau
- Leprech. Ils sont présents dans la forêt de l'Ouest
- Caquirou. Dans les plaines du Sud



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

Rappels

617 (du SC) : un navire d'*Elarstan*, la Glorieuse, qui effectue des rotations de commerce maritime entre *Commoras*, et *Sitrios*, s'égare sur l'océan. Après plusieurs jours de dérive vers l'est, il parvient jusqu'à une île inconnue que ses habitants, des hommes au teint brun, nomment *Digdig-Badu*. Cette terre se révèle être l'une des îles les plus occidentales du vaste archipel « *Kumanian* ».
Quelques contacts ont lieu puis le navire reprend le chemin de l'Elarstan suivi par quelques bateaux kumanians qui emportent un envoyé du Roi de Ramuntoth (la capitale kumaniane).
Durant bien des décennies les échanges entre l'Ilvanir et l'archipel Kumanian demeureront très occasionnels.

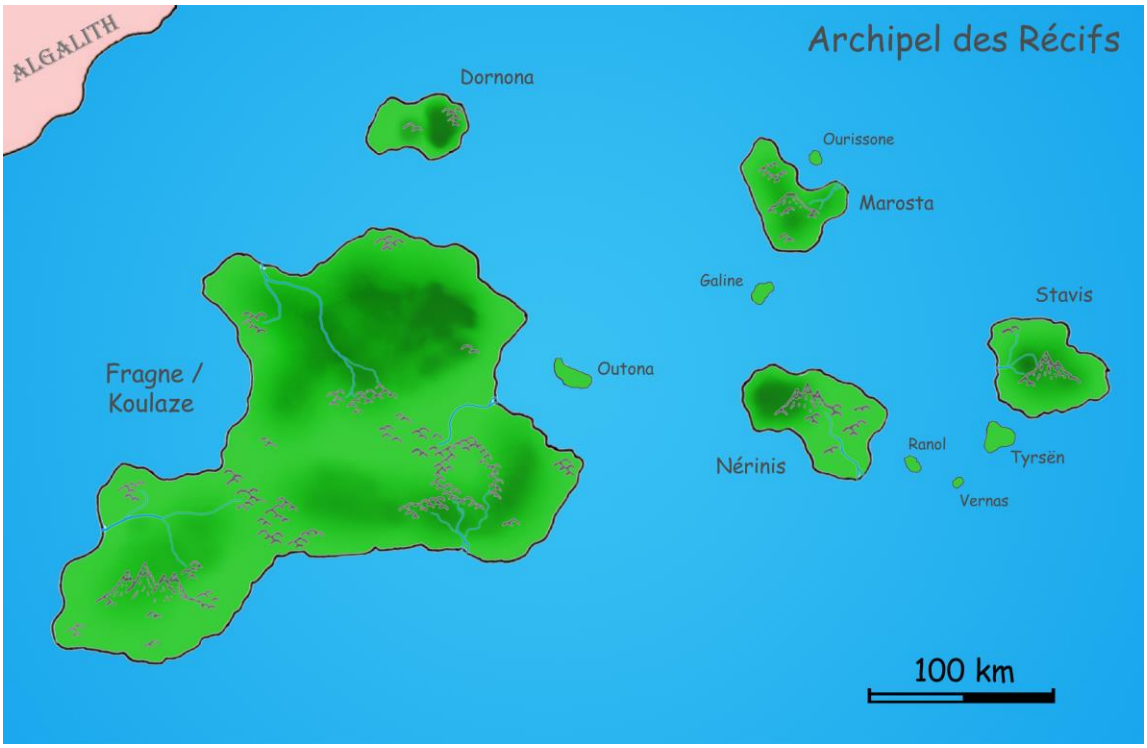
VI. L'Archipel des Récifs

Situé à environ cent cinquante kilomètres des côtes Sud-Est de l'Ilvanir, cet archipel compte onze îles, d'importances très différentes. La plus grande, *Fragne*, que les Vargas nomment *Koulaze*, est-elle presque aussi vaste que la *Marance*, ou le *Califat de Mouk'dad*. Tandis que *Vernas*, la plus petite de l'archipel, ne mesure que quelques kilomètres de diamètre.
Ainsi, lorque l'on parle de l'archipel des Récifs, parle-t-on des « îles vastes » ou des « îles mineures ».

Les îles vastes.
Fragne / Koulaze
Nérinis
Stavis
Marosta
Dormona

Les îles mineures
Outona
Tyrsën
Galine
Ranol
Ourissone
Vernas

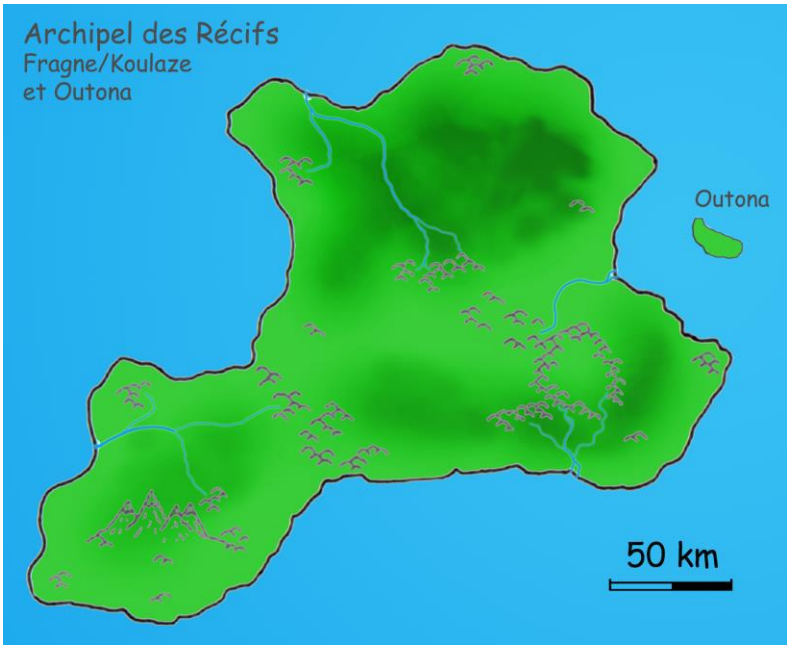
Si *Fragne* est officiellement rattachée au royaume d'Algalith, il n'exite aucune revendication sérieuse de ces îles en 795 du SC.



Bien que très méridional, l'archipel est globalement verdoyant. Les précipitations, abondantes, en particulier sur Koulaze et Nérinis, sont apportés les vents du Sud-Est. Le climat est donc globalement dominé par un air chaud et humide.

Piraterie.
Les eaux de l'archipel sont régulièrement parcourues par les flottes militaires algalithoises, mar'angoises, salisiennes ou amazones, ce qui les rend relativement sûres. Les quelques navires pirates qui s'aventurent dans la région se croisent essentiellement à proximité de Stavis ou de Tyrsën.

Fragne / Koulaze

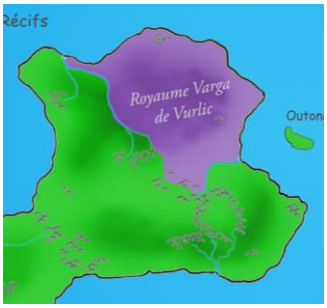


Possession Algalithoise officielle

Fragne est la plus grande île de l'archipel des Récifs, et aussi la plus proche du continent Ilvanirien, dont elle n'est distante que de 160 km.

C'est l'île d'origine du peuple Varga, une race humanoïde de grande taille (2,00 m en moyenne) cousine des barbares du Nord de l'Ilvanir.
Les Vargas nomment l'île « Koulaze », ce qui signifie « notre demeure » dans leur langue.

On compte près de 320.000 vargas sur l'île, répartis en villages de quelques centaines d'habitants…
Ces villages sont souvent indépendants, mais depuis près d'un siècle (707 du SC), le Nord-Est de l'île est fédéré au sein du vaste royaume de Vurlic (du nom du premier roi unificateur).



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