

La Gazette Extrémienne

Avril 2001 – Numéro 12 – 1 Pièce d'or

Special Terres du Nord



**L
E
S
I
T
E
M
I
S
A
J
O
U
R**

- Les Provinces
- Montégau
- La Justice

A N N E

www.extremia.org

EDITO

Bienvenue chers Lecteurs, dans ce numéro 12 de la Gazette Extrêmienne « spécial Terres du Nord ». Ce numéro est exclusivement consacré au royaume le plus développé d'Extrêmia. Les nouveaux articles permettent de clore ce Royaume. Mis à part des retouches et des ajouts de temps à autre, on peut considérer que les Terres du Nord sont terminées... pour le moment. C'est donc le moment d'en découvrir la variété des régions, ainsi que la ville de Montégaux, et l'enchevêtrement des différents corps de justice dans le Royaume. Bien sûr, qui pouvait mieux ouvrir ce numéro que le défunt roi, Aurel Martigann de Barragosta... Je vous souhaite une bonne lecture et un bon voyage dans les différents paysages des Terres du Nord...

URON

SOMMAIRE

Ce qui se passe dans le Monde	Page 2
La Chronologie des Compagnons	Page 3
Les Provinces des Terres du Nord	Page 4
Site	Page 16
Montégaux	Page 17
Le Bras de la Justice dans les TdN	Page 20
La Rubrique de Tata Océane	Page 20
Communauté	Page 21

CE QUI SE PASSE DANS LE MONDE...

Dakrel'mor 472 : Ciséa, aidée de son fidèle Dalwin, lutte contre des Trolls au pied des Montagnes du Bout-du-Monde.

Rodafor 472 : Lucien et Nomélie parviennent enfin à retrouver Arkamal. Après un âpre combat, le duo sort victorieux de ce duel sans merci. Arkamal est tué et Karmon Japart vengé.

Uronor-Freshor 473 : Plusieurs batailles navales ont lieu entre les Tizunéens et la flotte des Terres du Nord

Marblusor 473 : Après avoir rencontré des Dragons d'Argent et affronter moult Géants des Nuages et du Feu, les Compagnons mettent à feu et à sang le Palais des Géants et s'emparent de la 3^{ème} partie du Sceptre aux 7 morceaux.

Dakrelmor 473 : Luttant contre des Effrits et des Génies, les Compagnons retrouvent le 4^{ème} morceau.

Xamidor 473 : A Ellemdel, la mythique cité Avarielle, les compagnons affrontent un avatar de Xamidi afin de mériter le 5^{ème} Morceau du Sceptre.

Dossier : la Chronologie des Compagnons du Dragon, deuxième partie

Faisant suite au dossier commencé dans la Gazette 10, cet article rapporte la chronologie des exploits des Compagnons du Dragon au cours de l'an de grâce 466.

8^{ème} de K'nlckor 466 : Les Compagnons entendent parler d'un dragon qui terroriserait une région reculée du royaume

12^{ème} de K'nlckor 466 : Au cours de leur entretien avec le dragon, les Filles découvrent que ce dernier défend en réalité une porte menant aux Enfers. Elle s'y rendent le jour suivant.

15^{ème} de K'nlckor 466 : Ayant mené à bien la mission confiée par le Dragon Cruil Creach, les filles passent quelques jours de repos dans la ville voisine de Castelfandre.

Yator 466 : les filles vaquent à leurs occupations : Etoiles est à la Cité-Arbre, Herenjie à Illusfraëlle, Styvel à Fang, Déorie à Chateaupourpre. Vialle est victime d'un mystérieux magicien qui la contraint à effectuer un quête pour lui. Au cours de celle-ci, Vialle trouve le Cœur du Sultan, un joyau d'une valeur inestimable, mais se retrouve projetée dans un autre plan.

5^{ème} de Lurminor 466 : Vialle parvient, au terme d'efforts intenses, à faire parvenir un message psychique aux autres Filles. Ces dernières décident de trouver l'une des portes planaires menant au Hall des Mondes afin de porter secours à Vialle.

9^{ème} de Lurminor 466 : Après un bref passage dans le Hall des Mondes, les filles rejoignent Vialle sur son plan d'accueil. Après avoir lutté contre des Muloups et aidé une jeune femme qui était convoité par le chef des Muloups en personne, les Filles parviennent à rejoindre le Hall des Mondes.

6^{ème} d'Inivor 466 : Le temps d'écoulant différemment sur le Hall des Mondes et sur l'autre plan, c'est seulement à cette date-là que les Filles reviennent sur Extrêmia.

2^{ème} de Chiaror 466 : Après avoir passé quelques temps près de Ryan, les Filles se séparent à nouveau. Vialle se rend à Allansia pour y voir son mentor, Etoiles va à la Cité-Arbre, Herenjie à la Citadelle, Déorie se rend à Beau-Refuge.

Evénements Compilés par Uron

Les Provinces des Terres du Nord

Sagace l'Ancien, le célèbre écrivain originaire de Barragosta, entreprit, au crépuscule de sa vie, la rédaction des *Mémoires Modernes*, son ouvrage le plus célèbre et qui lui permit de traverser les siècles et d'arriver jusqu'à nous. Sorte de gigantesque journal, les *Mémoires* de Sagace nous permirent notamment d'apprendre de nombreuses informations sur la civilisation des Terres du Nord à son époque, de découvrir sa vision de Barragosta et de retracer les frontières du royaume grâce à ses descriptions précises. Ici, nous vous présentons des extraits des *Mémoires Modernes*, par Sagace l'Ancien, dans lesquels il décrit les différentes provinces des Terres du Nord sous le règne d'Aurel Martigann de Barragosta, Roi des Terres du Nord :

J'entreprend aujourd'hui de consigner mes connaissances et mes impressions sur les différentes provinces de mon royaume. Les textes que vous trouverez ci-après sont composés des notes que je pris lors de mes nombreux voyages à travers les Terres du Nord et des informations que j'ai pu obtenir aux Archives Royales de Barragosta (...).

Le Plateau Barragostais

Présentation

C'est une province fertile, arrosée au printemps, agréable en été et douce en hiver (...). C'est la région la plus riche de toutes les Terres du Nord. On y trouve bien sûr Barragosta, la capitale royale, et d'autres villes de taille plus réduite, comme Châteaupourpre, Mélinir ou Montégaux.

Situation

Cette province culmine à une altitude moyenne de 200 m au dessus de la mer, en grande partie en raison du plateau barragostais, qui compose la majeure partie de la région et qui lui donne son nom. Cette province s'étend sur environ 200 km autour de Barragosta, c'est-à-dire jusqu'à Mélinir au sud-est, jusqu'à la mer au sud, à 20 km de Fang au nord, et jusqu'au Hauts-Plateaux du Cor à l'ouest (...).

Ressources et commerce

La province, de part sa situation géographique, est le théâtre d'échanges commerciaux importants, puisque presque toutes les importations du pays passe par ici (sauf pour le nord et Ryan). On y échange de tout, mais également de nombreuses productions locales : bois, céréales, vins, fromages, laine, fourrures, viande... les vastes campagnes barragostaises permettent en effet de faire paître de nombreux troupeaux (moutons, bovins, chevaux) dont les propriétaires sont généralement plus riches qu'ailleurs dans le royaume. L'élevage de chevaux est bien sûr la spécialité du royaume, en vertu de ses chevaux de grande qualité. Parmi les éleveurs de chevaux les plus connus de la région, citons l'élevage de la Maison Sheridan, près du village de Torlynn-sur-Balt, et bien sûr le célèbre éleveur et ranger Allassard de Sélénae, qui produit les célèbres (et coûteux) Yahnor, une race de pur sang établie depuis une bonne vingtaine d'années à présent (voir aussi « Erynbourg »). Tout les

grands éleveurs de la région se rendent, une fois par semaine, au grand marché au chevaux de Barragosta.

Faune et flore

La province du Plateau Barragostais est aussi la région la plus peuplée (j'estime qu'environ 10% de la population Nordiste peuple cette région), malgré la présence de vastes forêts en son sein. On dit même que la mystérieuse Cité-Arbre, grand lieu de culte de Fresha, Se trouverai dans l'une d'elle. Notez que j'ai peine à le croire, car un si grand lieu de pèlerinage de la nature ne peut se trouver si près d'une grande ville ! Enfin, toujours est-il que la province est très boisée, mais également très irriguée : On trouve une multitude de petits ruisseaux dans les bois barragostais, mais bien évidemment aussi quelques cours d'eau d'une taille bien plus appréciable. Le fleuve du Fléau des Gnolls, bien sûr, qui prend sa source dans les Hauts Plateaux du Cor, mais aussi certains de ses affluents : La rivière Pourpre, qui traverse Châteaupoupre, l'Intrépide, qui s'écoule au sud de Barragosta, le Shéol (qui forme le lac Aelinedhel, « lac des elfes », en langue elfique), le Balt, au sud-est de la capitale, et le Raton et le Héron Trempé, qui traverse les Bois Joyeux (la forêt au nord-est de Chateaupoupre et de Santoma). Les cours d'eau du plateau Barragostais sont remplis de petits poissons, et la pêche est un sport apprécié, doublée d'une activité lucrative (...). On trouve également dans nos forêts plusieurs type de plantes médicinales, des champignons de toutes sortes, des herbes servant à la préparations de potion de soins, et de l'herbe à tabac, une herbe aromatique qui s'ajoute au tabac afin d'obtenir une saveur toute particulière. J'en suis moi-même adepte, et alors que je rédige ces lignes, j'en fume d'ailleurs ! (...). Si les forêts sont peuplées d'animaux sauvages, tels que cerfs, écureuils, sangliers, ours bruns ou divers oiseaux, on a également, en étant très attentif, parfois l'occasion de rencontrer un elfe tranquillement installé à la cime d'un arbre, ou encore un centaure ou un pixie égaré (...). Mais prenez garde, car les forêts ne sont pas toutes sûres pour autant, car des Orques des Forêts rôdent parfois tels des maraudeurs, et si les chasseurs de Trolls sont monnaie courante dans la province, ce n'est pas non plus pour rien (...). Ainsi, malgré la beauté enchanteuse de nos bois, je n'apprécie guère de devoir les traverser, car je ne m'y sens jamais en sécurité (...).

Dernière curiosité concernant la flore locale : on trouve aux abords de Mélinir des cultures d'Abishai, un petit fruit ressemblant à des prunes orangées, mais dont le jus bleu foncé permet de fabriquer la célèbre liqueur d'Abishai (attention, déconseillée aux petites natures). (...)

Loup-Gris

Mais j'allais omettre de vous parler d'un autre danger : les bandits de grands chemins. Bien que notre bon roi fasse régner l'ordre et la justice autant que possible, il faut bien avouer qu'un brigand échappe toujours à la loi dans nos contrées : Il s'agit du tristement célèbre Loup-Gris, dont les premières apparitions datent de 446 ou 447 Ep.IV. Ses vols sont célèbres dans tout le pays, mais il semblerait que sa province de prédilection soit malheureusement la nôtre. Il a une telle capacité à disparaître et à narguer le bras de la justice ! Il signe systématiquement ses crimes en laissant une peau de loup gris derrière lui (...). Bien qu'étant rarement violent, Loup-Gris est un personnage dangereux, une plaie pour la société et les collecteurs d'impôts. Et il est suffisamment rusé pour se faire oublier un an ou deux quand les choses semblent devenir difficiles pour lui. Le Roi n'a pas hésité à offrir 50 000 Lions d'or à

qui capturerai le bandit, mais personne jusqu'à présent n'est parvenu à localiser son repaire (...), pas même le célèbre Barkam, le chasseur de prime (...).

L'Irimdar

Présentation

(...) Mais poursuivons à présent notre découverte du royaume en poursuivant plus au nord. La province frontalière du Plateau Barragostais a pour nom l'Irimdar. L'Irimdar est une province comportant un rivage très important, ce qui axe ainsi de nombreuses activités sur la Mer des Exploits et ses produits. Mais l'est de la province est complètement différent, s'élevant un peu en altitude (le reste n'est composé que de plaines) et arrêtant juste avant les plateaux du Centre (...).

Situation

Cette vaste province a pour chef-lieu la ville de Fang. Pourtant, la majeure partie de la province se trouve être au nord-est de la cité portuaire (...). L'Irimdar est une province qui s'étend sur plus de km de long sur km de large. Bordée au nord par les Collines Ulthisiennes, et à l'Est par les Plateaux du Centre, la Province est une région riche en produits locaux ou importés (...).

Ressources et commerce

Fang et sa province jouissent d'une situation exceptionnelle qui leur permet de récolter et de vendre les nombreux produits de la mer (poissons, crustacés, et même un peu de perles) (...). Etant le grand port le plus proche du Landestucker, on trouve également à Fang toute sorte de bijoux et de pierreries. On fabrique également à Fang et sur la côte les navires du royaume, en utilisant pour cela les matières premières des forêts situés au nord-est de la province ou bien en les faisant venir du Plateau Barragostais (...) Enfin, les plaines de l'Irimdar permettent de faire paître de nombreux moutons afin d'obtenir une laine de bonne qualité. On y cultive également des légumes (poireaux, salades...).

Faune et Flore

L'Irimdar est une région assez classique en ce qui concerne la faune et la flore. On trouve dans les forêts de cette région des chênes et des marronniers, diverses variétés de champignons, des pins, des bouleaux, et également quelques saules. On trouve parfois quelques cerisiers, également. Pour ce qui est des animaux, on retrouve tout les animaux typiques d'une forêt d'un climat tempéré, c'est-à-dire sangliers, cerfs ; gobelins, hiboux, écureuils, loups, renards, musaraignes, pivoine, kobolds, rouge-gorge, pixies, ainsi que quelques rares centaures, ogres ou aigles. Comme vous pouvez vous en rendre compte, les forêts de la provinces sont relativement sûres, bien plus que celles du Plateau Barragostais, pourtant loin d'être les plus dangereuses du royaume (...). La raison de cette tranquillité est la petite taille et la relative rareté des bois dans la province en comparaison des forêts du nord. La taille restreinte empêche les groupes de brigands de s'y dissimuler convenablement et gêne l'expansion des groupes de monstres (...) sans compter que le gibier est en nombre trop limité pour nourrir des tribus d'ogres !!! (...) Il est sûr que l'Irimdar n'est pas une province réputée pour la chasse, et ce pour le plus grand plaisir des druides, des rôdeurs et des prêtres de Fresha de la région ! Je vous conseillerai donc, si vous ne connaissez pas la

région, de passer un peu de temps à flâner dans les bois ou au bord d'une rivières, car il a là de splendides balades à faire. (...)

En terme d'irrigation, la partie ouest de la province est fortement plus riche en eau que la partie est. Vous allez voir que la raison de cette inégalité est assez logique : on trouve à l'ouest la Mer des exploits, et nombreux sont les cours d'eau qui s'y déversent, tout en traversant la partie ouest de la province. Ainsi, on retrouve dans cette zone la majeure partie des cultures, tandis que l'est est essentiellement pourvu en bois et en collines (...).

Les Plateaux du Centre

Présentation

Il convient de passer par l'est et par Zamar et sa province avant de nous aventurer plus au nord. Cette région est d'aspect bien plus sombre que celle que nous venons de quitter : c'est comme si la nuit y tombait plus tôt... La populace, d'humeur suspicieuse, fait contre mauvaise fortune bon cœur à l'égard des étrangers, mais tout en gardant une certaine retenue vis-à-vis de leur rapports avec ceux qui ne font pas partie de la « famille ». Plus qu'ailleurs, même dans le nord, les villageois locaux ont une attitude très familiale et ont pour habitude de traiter leur affaire « en privé » et en toute discrétion. Est-ce pour cette raison que les Plateaux du centre, plus encore que l'Ulthisie du Nord, est le berceau de la contrebande. Avec son organisation familiale forte, le crime organisé dans la région n'a rien de comparable avec les brigands de grands chemins des Collines Ulthisiennes, aux actions visibles et brutales : ici, tout se fait dans la plus grande discrétion... en famille, si j'ose dire (...). Mais ne croyez pas que la province se résume à des villages mafieux ou des trafics en tout genre ; par sa position centrale, la province est une plaque tournante du commerce nordiste puisqu'elle permet de relier Ryan avec tout l'Ouest et le Nord du pays (...).

Situation

Situé au centre du pays, d'où leur nom, les plateaux du centre sont bordés à l'ouest par l'Irimdar, au sud par les Hauts-Plateaux du Cor et à l'est par le Ryanois. Composé presque exclusivement de plateaux, la province possède une altitude moyenne avoisinant les 130 mètres, mais celle-ci grimpe par endroit à près de 200 mètres. A peu près au centre de la province, on trouve la cité de Zamar, l'ancienne Capitale. Les activités commerciales sont donc principalement tournées vers la grande cité. Même si la ville n'est plus la capitale du royaume, elle reste une puissante capitale provinciale, et attire malheureusement à elle de nombreux tire-laine, malandrins et autres escrocs. De tout temps, la ville a dû lutter contre la corruption, véritable institution de la province. Organisée en familles puissantes, les villages de provinces servent parfois de couverture à des activités illicites. La Rüll (note du traducteur : la mafia naine) a également profité de cette réputation et s'y est considérablement développé, à l'instar de l'Ulthisie Occidentale (...).

Ressources et commerce

La province utilise ses ressources naturelles (fourrures, céréales, minerais, textiles) afin de commercer avec les autres régions. Comme je l'ai expliqué précédemment, la ville jouit d'une position géographique confortable puisqu'il s'agit du point de rencontre des grandes routes menant à Ryan, Carfax et Fang (via Robiane). La région fabrique aussi quelques armes en métal et élève des chevaux d'excellente qualité sur les hauteurs des plateaux (...)

Faune et Flore

Les Plateaux du centre sont une des seules régions des Terres du Nord à ne pas bénéficier de la douceur de l'Océan, puisque la province ne possède aucune côte. Les Hauts-Plateaux du Cor empêchent également les remontées d'air chaud. Tout ceci concourt à donner à la province un climat continental, où les hivers sont plus rudes qu'ailleurs dans le royaume. La neige tombe fréquemment en Uronor ou en Klnc'kor (...). En été, cependant, la province manquerait cruellement d'eau s'il n'y avait pas le Zamar, ce grand fleuve qui descend jusqu'à la mer. Les Hauts-Plateaux gênent la encore les mouvements d'air et l'été est de ce fait assez sec (...).

Les Plateaux sont ce pendant assez boisés, surtout au sud de la province où les forêts de sapins, juste avant les Haut-Plateaux du Cor, sont légions. On peut y trouver des ours, des cerfs de nombreux sangliers, mais aussi des Trolls, des Ogres et même quelques Géants des Collines. Les agressifs orques des montagnes font parfois des raids jusque dans cette partie de la province. Dans cette même zone, on ne trouve que très peu de créatures sylvestres tels que des elfes ou des dryades, bien qu'on puisse trouver (avec beaucoup de chance) quelques rares sylvaniens (...).

Tout le long du Zamar, on trouve diverses cultures telles que la culture du blé et de quelques légumes. Le Nord, quant à lui, regroupe de nombreuses activités de la province en vertu d'un statut géographique et culturel plus propice aux productions locales. Là où le sud de la province ne produit pour ainsi dire que du bois, on retrouve dans le nord des Plateaux du Centre de nombreux terrains d'élevage. Les animaux élevés sont des moutons, mais aussi des chevaux. Parce que le climat hivernal y est plus difficile qu'ailleurs, les éleveurs de la région ont depuis longtemps fait une spécialité des chevaux robustes et puissants : on trouve dans la région les meilleurs chevaux de trait de tout l'Empire, ainsi que les fameux « Grands Bruns Nordistes », une race de chevaux de guerre lourds à la robe sombre (mais pas noire) qu'on ne présente plus. Bien que leur usage soit relativement limité (qui en voudrait à part l'armée et les nobles ?), la qualité très supérieure de ces chevaux font d'eux la race de chevaux la plus connue du Royaume, et donc de l'Empire (à mon sens, juste devant les non moins célèbres Yanors puis les montures de la famille Shéridan) (...).

Enfin, dans les diverses campagnes de la province, on peut tomber sur de nombreux ateliers de tissage pour la laine ou le textile (...).

Le Ryanois

Présentation

Cette province, plus large que longue, dont le chef-lieu est bien sûr Ryan, est certainement la région la plus agréable des Terres du Nord en terme de climat. Au fur et à mesure qu'on s'approche de la côte, la fraîcheur des nuits de campagne laisse place à une agréable douceur due aux courants chauds venant de l'Océan des Vyrmes. La côte est appréciée des nobles qui viennent s'y reposer. Aussi, de nombreuses activités sont tournées vers la mer. Mais les campagnes environnantes sont elles aussi pleines de ressources (...).

Situation

A l'est des Plateaux du centre et au sud de la Pointe de la Tarrasque, Le Ryanois possède à l'ouest une large ouverture sur l'Océan des Vyrmes, ce qui permet à la cité de Ryan de commercer activement avec le Royaume de Carnus (tout du moins aussi activement que possible quand on connaît le caractère et le degré d'ouverture de Carnus !). Enfin, au sud du Ryanois, on trouve la province des Ecluses.

Ressources et Commerce

Le Ryanais étant très largement ouvert sur la mer, une des principaux produits locaux est bien sûr le poisson. On trouve de nombreux pêcheurs près des côtes, notamment au sud de Ryan où les bans de poissons foisonnent. Outre le poisson, les zones côtières (à l'instar de Ryan) fabriquent des navires de plus ou moins grande taille. La région manquant de bois, elle importe les matières premières nécessaires des Plateaux du Centre ou du Plateau Barragostais (...). En contrepartie, le Ryanois vend des céréales produites dans ses campagnes, principalement du blé, ainsi que des fruits (pommes, fraises) à d'autres provinces, comme la Province Litigieuse ou l'Irimdar. La grande Route Commerciale reliant Ryan au reste du royaume est particulièrement sûre, puisqu'elle permet à toutes les marchandises en provenance du reste du royaume de transiter vers le port de Ryan.

Faune et Flore

Comme je l'ai expliqué plus haut, on trouve dans les campagnes du nombreuses cultures céréalières et fruitières, mais en dehors de cela, peu d'arbres destinés au chauffage ou aux constructions. Dans l'ensemble, mis à part les vergers, la région n'est pas très boisée, et le fait qu'elle soit très plate permet de voir les champs à perte de vue. Si on est placé sur une rare colline, on peut même voir jusqu'à la mer (...).

On trouve également peu de prédateur dans les campagnes, en dehors de renards et de quelques chacals. La menace la plus sérieuse pour les habitants des campagnes est certainement les petits essaims de stiges qui viennent parfois s'aventurer jusque dans les village pour sucer du sang frais. Ces espèces de moustiques géants sont farouchement combattus par les forces de l'ordre et les rangers locaux (...).

On trouve également au large de Ryan une cité d'elfes aquatiques qui se mêlent parfois à la population ryanaise (voir « Ryan » pour plus d'informations). Parfois, des sahuaguins les attaquent et poussent même leurs raids jusqu'à Ryan, mais ils se cassent fréquemment les dents sur les murailles de la cité ou les défenses du Port. En revanche, ils n'hésitent pas à attaquer les navire marchands quittant la ville. Il est donc conseillé aux commerçants de s'entourer d'une équipe de sécurité compétente pour leur voyage outre Vyrmes (...).

La Province Litigieuse

Présentation

Voici à présent une province qui possède une histoire originale : à la mort du roi Hamstar, la division de son royaume entre ses deux aînés ne posa pas de problème dans les grandes lignes. En fait, il n'y eu un litige que sur une seule province. Coincée entre les Hauts-Plateaux du Cor et ce qui allait devenir plus tard le Petit Pays, on ne savait pas où serait la frontière et à qui reviendrait cette province : aux Terres du Nord ou aux Contrées du Sud ? (...) pendant deux ans, la province fut conjointement administrée par les deux royaumes (...).

Mais en 437 Ep.IV, un élément extérieur allait débloquer la situation : les Hobbits des Terres du Nord et des Contrées du Sud décidèrent de se fédérer et demandèrent l'obtention d'un territoire semi-autonome, ce qui leur fut accordé. Il fut décidé que leur territoire se situerait au-delà de la Province litigieuse, et que le territoire hobbit servirait de frontière. Les Hobbits votèrent finalement leur rattachement administratif aux Terres du Nord, et de ce fait, la Province Litigieuse devint partie intégrante du royaume d'Aurel I^{er} (...).

Situation

Comme je viens de vous l'expliquer, la Province Litigieuse (qui a gardé son nom d'avant son appartenance définitive aux Terres du Nord) est bordée au nord par les Hauts-Plateaux du Cor et au Sud par le Petit Pays. A l'est, on trouve la province des Ecluses, et à l'ouest, on retombe sur le Plateau Barragostais (...).

De basse altitude, la province est peu peuplée, car le sol n'est pas très riche, et de surcroît, en raison de sa proximité avec les Hauts-Plateaux, c'est certainement la province la plus dangereuse avec les Collines Ulthisiennes. (...).

Ressources et Commerce

Paradoxalement, si le sol est pauvre, le sous-sol, en revanche, est beaucoup plus riche. En plus de trouver de la pierre d'excellente qualité (si dure qu'on la nomme « la pierre d'acier »), le sous-sol abrite beaucoup d'argile, du fer et du bronze. On trouve également de l'argent disséminé partout dans la province, mais il faut creuser assez profondément et les nombreux filons s'épuisent vite. En de très rares endroits, on peut trouver des gemmes, mais les champs les plus importants sont épuisés depuis bien longtemps (...). La province est également reconnue pour ses architectes, particulièrement en ce qui concerne les bâtiments militaires (la sécurité relative de la province oblige les constructions à être de véritables petites forteresses). D'autant plus qu'on trouve ici de nombreux nains déracinés venus s'installer en plaine parce qu'ils ne supportaient plus l'insécurité des Hauts-Plateaux du Cor. La présence du fer dans le sol, conjuguée à celle des nains, permet à la province de fabriquer des armes de bonne qualité.

Faune et Flore

La province est exceptionnellement peu boisée par rapport à d'autres provinces des Terres du Nord. De ce fait, les créatures sylvestres sont rares même si on peut trouver des Galeb Dhur, et quelques esprits-follets. Il est également possible de découvrir quelques plantes médicinales, notamment efficaces pour fabriquer des antipoisons. Dans les parties les plus fertiles (malheureusement peu nombreuses), on trouve de la Belladone, très utile pour lutter contre les morsures de Loups-garous (...).

Si la province n'a pas un sol riche, on trouve cependant d'importantes réserves d'eau (dues aux nombreuses nappes phréatiques) et pas mal de petits cours d'eau s'asséchant assez vite (les petits ruisseaux issus des Hauts-Plateaux du Cor) (...).

Au niveau des charognards, on peut assez souvent rencontrer des coyotes, facilement éloignables grâce à une source de lumière telle un feu, ou des Pérytons, créatures autrement plus dangereuses, ainsi que quelques kobolds ayant été boutés des Hauts-Plateaux par des races plus puissantes. D'ailleurs, c'est également dans cette province que descendent parfois

les drows qui peuplent le cœur de la montagne afin de s'approvisionner en esclaves humains...

Les autres habitants monstrueux de la Province Litigieuse incluent quelques tribus de Hobgobelins, et parfois quelques Géants des Pierres... mais leur apparition si près des hommes restent heureusement un phénomène rare.

La Région aux 4 provinces : l'Ulthisie

Au nord de l'Irimdar, on trouve le regroupement de 4 provinces qui forme une vaste région qu'on nomme communément l'Ulthisie. Cette région représente plus d'un tiers de la superficie totale du royaume. Elle tire son nom d'un chef barbare qui avait réussi à unifier les tribus rivales et à constituer un petit territoire au début de la troisième époque. Ce chef se nommait Ulth l'ambitieux, et il prit le titre de prince lorsqu'il prit le pouvoir et établit un semblant d'ordre. Ses successeurs renommèrent la principauté « principauté d'Ulthisie » en l'honneur de son fondateur. Longtemps après la mort d'Ulth, sa principauté resta bien longtemps le seul territoire organisé, quand tout ce qui se trouvait au sud ne formait que les Terres Hostiles. Il fallut attendre Deslan Kamin pour voir se créer une véritable unité et un véritable royaume. Mais cela est une autre histoire (voir Terres du Nord, « un peu d'histoire ») ! (...).

On distingue dans la régions les 4 provinces suivantes.

Les Collines Ulthisiennes

Présentation

Cette vaste province vallonnée et quasi-désertique, où l'on ne trouve que de rares villages nichés au pied des collines ou perchés en haut de celles-ci.

Ressources et Commerce

Difficile de trouver grâce à quoi la province parvient à vivre, car en dehors des produits des fermes et des villages, on ne trouve vraiment rien de notable dans cette province, en dehors peut-être de grandes quantités de pierre, notamment dans la partie ouest de la région (...).

Faune et Flore

Près des villages, cependant, on trouve beaucoup de champs, permettant la culture de légumes (poireaux, tomates, carottes), qui sont ensuite vendues dans les villages produisant d'autres cultures. La province est sur un régime quasi-autarcique, et l'absence de grandes villes empêche un peu la population d'avoir un véritable lieu d'échange et donc de commercer avec les autres provinces (...).

La province est peu sûre, car il n'existe pas vraiment de grande force armée ou de ville de bonne taille pouvant abriter la populace. Les bois de la province sont souvent infestés de gnolls et autres créatures plus terrifiantes. Le mercenariat est donc monnaie courante dans la province, et heureusement, les quelques monstres (Trolls, Géant des Collines, et même des Dragons Vert, m'a-t-on dit !) et brigands ne s'aventurent pas trop près des villages, préférant les convois isolés sur la grande route qui relie Carfax à Zamar et à Fang (...).

L'extrême Ulthisie

Présentation

Cette province est relativement déserte en ce qui concerne les terres, mais son vaste accès à la mer font que les côtes sont beaucoup plus peuplées. On y commerce beaucoup avec le Landestucker. Les gens de cette région sont simple et vivent en famille, sans trop se préoccuper de ce qui se passe à l'intérieur du royaume.

Ressources et Commerce

La région en elle-même ne comprend que peu de richesses notables. Bien qu'elle est bien sûr des têtes de bétail, du poisson ou des céréales ou encore des légumes, on ne peut pas vraiment dire que l'Extrême Ulthisie possède une quelconque spécialité régionale. En revanche, les gens de cette région, honnête et travailleurs, on de nombreux contacts avec le Landestucker de par leur proximité, et ils achètent de nombreux bien à ce Royaume (...).

Faune et Flore

Cette province est si paisible qu'il ne se passe pas souvent grand-chose. Même les bandits ne s'intéressent pas à cette région en toute somme assez pauvre. Moi-même, j'avouerais que c'est la région de mon pays que je connaît le moins. L'absence de vastes bois empêchent la constitution de groupe de monstres malfaisants, mais ne contribue pas à ce que les races sylvestres viennent peupler la province. Seules les côtes relèvent un peu l'intérêt des environs. Malgré la fraîcheur de l'eau, les lieux sont agréables, mais le manque crucial de ville d'importance ne facilite ni l'approvisionnement ni la rencontre de personnage estimable. Le manque d'infrastructure ne permet pas non plus d'abriter des nobles en villégiature. Comme cela est regrettable ! mais de toute façon, en dehors de quelques sangliers, il est impossible d'organiser une chasse à cour, à moins d'emmener le gibier avec soi. A croire que les habitants passent leur temps libre à braconner ! Ceux-ci ne semblent en effet manquer de rien malgré des lieux de vie assez spartiates (...).

L'Ulthisie Occidentale

Présentation

Cette province est constituées de vastes plaines, et ne serait dédiée qu'à l'élevage et à l'agriculture s'il n'y avait pas la ville de Carfax. La province est agréable et saine, la terre y est fertile et le commerce florissant grâce à l'apport considérable de la ville portuaire.

Ressources et Commerce

On y trouve un sous-sol riche en métaux (étain, bronze et même nickel) ainsi que du charbon. On trouve également de nombreux ateliers de tissage et de confection, car Carfax est la plaque tournante du commerce de soieries en tout genre. On y trouve de nombreux tissus produits dans les ateliers de campagne environnants, mais aussi du cuir tannées en ville ou à l'extérieur (...).

Profitant des vastes plaines qui composent la province, les habitants font paître de nombreux moutons, dont ils vendent la laine à Carfax sur le marché. Carfax jouit réellement d'un statut

de ville à la mode, propice à la création, où les meilleurs fabricants de vêtements viennent de très loin pour se fournir en matière première d'excellente qualité. Enfin, les champs de seigle permettent à la province de produire de grandes quantités de pain (...).

Faune et Flore

Comme je vos l'ai expliqué précédemment, la province, en dehors de Carfax, est composée de vaste plaines assez fertiles afin d'y développer l'agriculture. les plaines en jachère sont également utilisée pour y faire paître les moutons, les vaches et les chèvres. Au sud de la province, on trouve également suffisamment de bois pour le chauffage et les travaux, principalement des cèdres, des pins et des saules pleureurs. A l'est de Carfax, on trouve également quelques carrières de pierres et de rares mines principalement d'étain (...).

En outre, la région est relativement sûre, mais on peut parfois y trouver des gobelins traînant dans les bois, ainsi que quelques ogres ou autres hobgoblins. Au rayon des créatures sylvestres de bonne moralité, on retrouve des elfes des bois et quelques satyres, qui vivent au plus profond des forêts au sud de Carfax (...).

L'Ulthisie du Nord

Présentation

C'est la province de Fanin. l'Ulthisie du Nord tire la majorité de sa richesse de la puissance économique de Fanin, elle-même obtenue grâce aux produits de la pêche. La province est évidemment très dépendante de sa grande cité, même si elle possède d'autres activités qui permettent de diversifier le commerce (...). Enfin, la région est également tristement célèbre pour être le théâtre d'attaques répétées des Pirates (...).

Ressources et Commerce

Les calanques de la côte nord facilitent la pêche, véritable ressource économique de la région, mais aussi la contrebande car les calanques se prêtent à la discrétion. Au sud de Fanin, on trouve beaucoup d'arbres fruitiers. Enfin, à l'est de la grande cité, on trouve de grandes étendues boisées qui fournissent de quoi se chauffer pour l'hiver, mais aussi de la fourrure et de la viande d'ours, car les ours bruns sont très nombreux, et beaucoup de chasseurs d'ours viennent vendre les peaux et la viande à Fanin (...). On exporte vers les autres provinces la célèbre bière de Fanin, forte et savoureuse, ainsi des étoffes de qualité correcte.

Faune et Flore

Comme vous l'est expliqué, la région est très boisée, tant en arbres fruitiers qu'en bois pour le chauffage. Mais on trouve également des champs de blé et surtout d'orge, qui permettent de fabriquer la fameuse bière de Fanin (...).

La Montagne Rouge est le seul point d'altitude de la région. Il est impossible d'y faire pousser quoi que ce soit. C'est en revanche le repaire de quelques tribus gobelours et d'ogres malfaisants, qui n'osent cependant que rarement s'attaquer à la civilisation, préférant la protection de la Montagne Rouge. Celle-ci est peu élevée, et son nom de « Montagne » est un peu exagérée. Une grande partie de ses risques se trouve également grandie par le folklore

local, et la présence de Golm le dragon Rouge, qui fut tué par Aganom il y a maintenant de nombreuses années. Mais la croyance locale est tenace, et on murmure qu'aujourd'hui, plus dangereux que les orques et les gnolls, on peu rencontrer dans ces Monts une terrible société secrète de sorcières... mais voyez-vous, bien que je n'ai jamais eu l'occasion de vérifier par moi-même, je n'attribue que peu de crédit aux rumeurs de villages telles que celles-ci. On trouve également de nombreux ours grizzly (...).

Dans les forêts de l'est, on trouve surtout des ours bruns ainsi qu'une ou deux tribus d'elfes des bois et de farfadets. Les chasseurs d'ours, nombreux dans la région, ne sont pas appréciés des Elfes qui on fait de l'ours leur animal sacré. De surcroît, les prêtres de Yato cherchent à faire limiter la chasse des ours dans cette partie de la province, mais se heurtent aux coutumes locales qui sont parfois ancestrales. En effet, les villageois de la province fêtent une fois par an, le 19^{ème} de Marblusor, la fête du Monstre. Il y a bien longtemps, en effet, un ours de près de 3 m de haut, selon les anciens, fut attrapé par les chasseurs. On lui attribua la mort de plusieurs troupeaux de mouton, chose assez difficile à croire étant donné que les ours ne s'aventurent pas en dehors des forêts. Toujours est-il que depuis, le 19^{ème} de Marblusor est un jour de fête (mais pas férié, la fête n'a lieu que le soir), au cours de laquelle, des villageois, déguisés en chasseurs, et d'autres, déguisés en ours, miment la chasse du Grand Ours sur des airs de musique pendant que les autres trinquent au coin des grands feux élevés pour l'occasion (...).

Les Ecluses

Présentation

La province des Ecluses est une région qui était autrefois peu fertile, et que la main de l'homme a complètement transformée. Aujourd'hui, les villes-écluses construites le long du Fleuve de Thald ont permis à la province de prospérer (...). Mais la région est aussi connue pour avoir abriter les tristes exploits du bandit des Goëlles avant que le célèbre Xartur ne mette fin aux agissements de ce mécréant. La province est une région où les habitants sont d'ardents travailleurs, voire légèrement austères, mais qui savent se montrer accueillants envers les étrangers pas trop "« folkloriques » (comprenez les humains, les elfes, les demi-elfes les nains et les gnômes) (...).

Situation

Situées dans le sud-est du Royaume, les Ecluses sont bordées au sud par la Province Litigieuse, à l'ouest et au nord par les plateaux du centre, et au nord-est par le Ryanois. La Province a également une frontière commune avec Les Hauts-Plateaux du Cor. On trouve de nombreux village installés sur la côte, ainsi que 3 villes d'importance moyenne : Vivécluse, Grande-Ecluse, Ecluse-Blanche (d'ouest en est) (...).

Ressources et Commerce

Ecluse-Blanche est une ville portuaire qui regroupe près de 1400 âmes. Le principal intérêt de ce port outre l'arrivée de marchandise en provenance du sud de l'Empire, est sans conteste l'accession à la Voie Fluviale, terme qui désigne l'ensemble des installations le long du Fleuve du Thald. On peut ainsi commercer avec Grande-Ecluse et Vivécluse, et même jusqu'à Dalurgak, la cité naine se trouvant dans les Hauts-Plateaux du Cor (...).

Grande-Ecluse est la plus vaste des villes de la province. On y trouve entre autres des menuisiers hors-pairs. La ville abrite plus de 1850 habitants. Vivécluse n'abrite que 950 habitants, mais jouit d'une situation non-négligeable en dépit de son éloignement avec la civilisation : elle échange en effet des biens alimentaires contre des minerais, des armes et du charbon produits à Dalurgak, avec qui Vivécluse entretient des rapports commerciaux privilégiés. Notez que le fait que Dalurgak soit dans les Hauts-Plateaux obligent les nains à venir échanger leurs marchandises à Vivécluse, car rares sont les marchands qui se risquent à se rendre jusqu'à Dalurgak, même par le fleuve. Ainsi, on trouve de nombreux nains à Vivécluse, qu'il s'agisse de nains des montagnes venant régler des affaires ou bien de nains déracinés ayant décidé de s'installer dans la ville (il représente 1/4 de la population) (...).

Faune et Flore

En dehors des villes-étapes le long du Fleuve de Thald précédemment citées, on trouve en dehors de cet axe de nombreux marécages, peuplés par les crapauds. Autrefois, bandits et Hommes-Lézards s'y cachaient, mais l'action des Cavaliers-Rôdeurs et particulièrement d'Allassard ont mit un terme aux agissements de ces créatures. Aujourd'hui, On y trouve surtout des grenouilles, des moustiques et parfois quelques Catoblépas (...).

Vivécluse est également connue pour abriter des petites colonies de chercheurs d'or qui prospectent dans les rivières et les ruisseaux alentours. On trouve également dans les cours d'eaux des brochets, dont les locaux sont friands.

La Côte du Léviathan

Présentation

La province de la Côte du Léviathan porte ce nom depuis les Temps Anciens : Autrefois, les elfes qui peuplaient la côte racontèrent qu'un jour, le mythique Léviathan s'approcha des côtes et croqua le sol. Et depuis ce jour, la côte nord-ouest du royaume est constituées de larges falaises et de petites criques, créées par la morsure du Léviathan, selon la légende.

Mais la province ne vit pas qu'au travers des légendes, et elle peut offrir un visage très dynamique, comme nous allons le voir maintenant (...).

Situation

Coincée entre l'Océan et les Plateaux du Centre, la Côte du Léviathan possède cependant des frontières avec d'autres provinces : l'Irimdar, les Collines Ulthisiennes et le Ryanois. Ceci, conjugué à la dynamique ville de Portgassin, permet à la province de commercer (...)

Ressources et Commerce

Les principales ressources proviennent de la mer, mais à la différences des autres provinces côtières, la Côte du Léviathan ne produit que très peu de poissons. En revanche, on trouve des coquillages de toute beauté, utilisés dans la confection de bijoux. On trouve également dans les criques de nombreux crustacés, dont des homards et surtout des crabes. La pêche aux crabes, en plus d'être une activité lucrative, est également le sport favori des jeunes de la province. Si on va un peu plus vers les terres, on découvre quelques champs produisant

essentiellement des pommes de terre. La province est en revanche peu propice à l'élevage. Cependant, elle reste bien alimentée grâce à la puissance économique de Portgassin (...).

Faune et Flore

Maquis et garrigue compose l'essentiel de la végétation locale, en dehors des champs de pommes de terre. En été, malgré le vent qui souffle sur la côte, on trouve quelques cigales et les nombreux oiseaux revenant de la migration (...).

La région est réputée sûre, les milices patrouillent beaucoup et les brigands hésitent à montrer le bout de leur nez. Ce n'est pas le cas des contrebandiers, qui s'intéressent de plus en plus à cette province qui prospère tranquillement.

URON

SITE

Bonjour a tous !

L'événement du mois c'est la mise à jour. Outre le fait qu'elles soient rares, ces mises à jour, celle-ci inaugure un fait curieux : je suis en avance ! Eh oui, toutes les dernières nouveautés sont dans le site, y compris les Provinces des Terres du Nord, qui ne sont pas encore parues dans la gazette papier.

Hormis celle-ci, les mises à jour sont nombreuses, on y compte notamment :

- Santoma et (bientôt) Montégaux,
- Les dernières nouvelles du front : les aventures des Compagnons, mais aussi celles de la Table d'Argent, qui se la joue séparation,
- Les articles de la gazette, ainsi que de nouvelles news de Keyoke non parues dans la gazette, mais ca vous y êtes déjà habitués,
- L'article de Boro sur les Anges et les Démons,
- L'article d'Allassard sur les Cavaliers Rôdeurs,
- et un nouveau programme de calcul des prix des objets.

Toutes ces nouveautés sont aussi répercutées dans le manuel, mais la toute dernière révision n'est pas encore dispo en téléchargement, puisqu'elle subira encore quelques modifications. De même, le programme d'Uron concernant les prix des objets est pour l'instant en test.

Sinon, nous sommes désormais 4 à venir régulièrement sur le forum pour pétailler ! Et ca y va dur. Je connais un certain assassin qui va prendre cher, justement ! En ce qui concerne le forum, son accès est ouvert à tous ceux qui veulent s'y rendre, et pour l'utiliser maintenant régulièrement pour péta, je peux dire que les bugs ont disparu. Vous pouvez donc vous lâcher !

Par contre j'ai remarqué que le chat est depuis quelques temps complètement inutilisable, donc je vous demanderai de bien vouloir vous rendre sur celui d'un ami, où certains ont déjà leurs habitudes, et où il y a toujours quelqu'un : www.chatfep.fr.st .

Pour connaître les autres nouveautés, les actualités d'AD&D, et pétailler en différé, vous savez sur quel site cliquer : <http://www.extremia.org> , bien sur !

Bonne lecture,

Keyoke



Présentation : Extrait d'une lettre du Sénéchal Godrain au barde Loène :

"en cinquante ans passés au service de la famille de Catalde, je n'ai jamais vu un seigneur se désintéresser autant de Montégaux que le jeune Maxime! Pourtant, la ville est agréable et ses habitants honnêtes et francs. Et c'est surtout un lieu clé de l'histoire des Terres du Nord, avec tout ce qui lie la Ville à Deslan Kamin! Je crois que jamais le seigneur Maxime n'y a mit les pieds! Pourtant, il est si agréable de se promener dans la ville, l'été, simplement pour flâner ou pour se rendre à la petite bibliothèque de la ville... Enfin, il semblerait que je ne puisse rien y faire..."

Situation : Ville du Plateau Barragostais

Qui dirige : Maxime de Catalde (hm NB B8), Baron du Kahan. Ce jeune noble a un tempérament d'artiste et s'affirme comme un musicien doué. Sa beauté n'a d'égal que son désintérêt pour sa Baronnie (en dehors du Château familial, le Château de Catalde). Il succède à son père, Redgar de Catalde, décédé en 471 Ep.IV. Maxime préfère laisser les bourgmestres et les gouverneurs s'occuper de représenter ses intérêts, ce qui lui laisse du temps pour se consacrer aux arts.

Qui dirige réellement : Le vieux Sénéchal Godrain, déjà à ce poste du temps de Redgar de Catalde, gère toutes les affaires courantes de la baronnie et donc de la ville de Montégaux. Mais il ne réside pas sur place, et les fonctions d'administration, de justice et de collecte d'impôts sont à la charge du prévôt local, appelé Manas (hm LN M8, profil Homme de Loi). C'est un homme sévère qui effectue son travail avec zèle, mais sans cruauté, en appliquant simplement les lois à la lettre. Bien qu'il a peu d'amis en ville, force est de constater qu'il gère la ville avec une rare efficacité. Il réside à l'étage du petit musée dédié à Deslan Kamin, en face de la caserne. Il utilise ses capacités pour faire la lumière sur les affaires nébuleuses. En effet, il était autrefois homme de loi, ces magiciens errants faisant appliquer les droits de l'Empereur dans les royaumes. Mais il s'est tellement attaché aux Terres du Nord qu'il a préféré démissionner et se trouver un poste dans le royaume.

Population : La ville de Montégaux abrite désormais plus de 1300 âmes. Ce chiffre comprend cependant les fermes alentours et les hameaux les plus reculés, et non pas le nombre d'habitants étant tranquillement installés à l'abri derrière l'enceinte de défense.

Nom des habitants: les Montégalois.

Principaux produits : La ville de Montégaux fait le commerce de nombreux produits agricoles, quelques chèvres ainsi que des moutons. On trouve également des carrières de pierre aux alentours de Montégaux.

Forces armées : la garnison régulière est composée d'une petite centaine d'hommes, dont une dizaine de cavaliers légers (avec lance de cavalier légère) et une vingtaine d'archers de guerre (ils ont des grands arcs de guerre). Le gros des troupes est composé de fantassins (avec masses de fantassins). Tout les soldats sont possèdent l'équipement suivants : cottes de mailles, dague, épée large et bouclier moyen (sauf pour les archers). Le chef de la garnison est le Capitaine Lordat (hm LB G7) un soldat de métier bien entraîné, aidé du sergent Oloms (hm

LB G5). On trouve aussi 3 caporaux G3 dans la garnison. L'ensemble de la ville est protégée par une enceinte en bois de plus d'un mètre cinquante, surélevée par un mur de pierre d'un mètre de haut. Il y a également 2 entrées : l'entrée ouest, qui permet de rejoindre la grande route menant à Barragosta, et l'entrée Est, qui permet d'emprunter, un peu plus loin, les chemins menant aux Hauts-Plateaux du Cor.

Mages notables : En dehors de Manas, on trouve 2 autres magiciens d'une puissance suffisante pour être mentionnés ici :

- Naglus (hm NB M9, S : Histoire Locale) est le bibliothécaire de la ville de Montégau. C'est également un sage en histoire des Terres du Nord, sa spécialité étant bien sûr Deslan Kamin. C'est un véritable passionné du héros, il est capable d'en parler pendant des heures. En dehors de cela, il est très compétent en temps que bibliothécaire et aime faciliter les recherches de ses confrères.
- Dryfrak (hm LM M(C)7) est un vieil homme méchant qui vit seul depuis des années. Il ne semble intéressé que par contacter d'étranges créatures et espère un jour pouvoir contacter une créature venue d'un autre plan... Heureusement, atteint d'une paralysie de la jambe gauche depuis sa naissance, il n'a jamais pu s'éloigner de Montégau et n'a donc jamais eu les possibilités d'accroître sa puissance et de trouver de nouveaux sorts.

Cultes notables :

- L'Atre Eternel, temple d'Uron : 14 prêtres, 82 suivants. Ce temple est le plus grand lieu de culte de Montégau. Qualtran Destrak (hm LB P10) est le dirigeant de ce temple. Le bâtiment est d'un style moderne et se dresse majestueusement au centre de la ville.
- Le Cercle des Vents, Temple de Xamidi : 6 prêtres, 28 suivants. Ce temple de forme circulaire est dédiée à la déesse du Climat. Son dirigeant est Olgak Restrin (hm CB P9).
- Le Temple de la Charrue, chapelle de Styga : 5 prêtres, 41 suivants. Ce petit temple est le lieu de culte de la plupart des paysans des alentours.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune. La ville est assez paisible et de trop petite taille pour vraiment abriter un regroupement de roublards conséquent. Les seuls voleurs de la ville sont le plus souvent des solitaires qui tendent à rester très discrets.

Boutiques d'équipement : Complètes en été, partiels en hiver. Les magasins locaux sont assez prospères grâce au passage de nombreux voyageurs, mais la tranquillité de l'hiver rend leurs stocks moins importants (et de moins bonne qualité).

Repaires d'aventuriers : On trouve en tout quatre auberges à Montégau :

- Au clair de Marblus (bonne/modérée) une auberge accueillante qui organise de longues veillées presque tout les soirs, autour de jeux locaux ou de jeux de cartes. Sans pouvoir être réellement être appelé casino, cette auberge, tenue par Garltin, un homme d'une quarantaine d'années, est le principal lieu de détente des voyageurs et de la population locale. L'Auberge peut abriter plus d'une quarantaine de clients pour la nuit, et plus de 70 pour la soirée.
- Le Renard de Montégau (très bonne/coûteuse) est une auberge de très bonne qualité, appréciée pour son calme et ses délicieux menus. Ryldah, la tenancière, aime dorloter ses clients presque autant que Jam, son renard apprivoisé, véritable mascotte de l'auberge.
- A la bonne brochette (bonne/modérée), est un petit établissement proche de l'entrée de la ville. L'été, le tenancier, Garkon, installe des grands barbecues sur la terrasse et invite des bardes à venir donner des concerts en plein air. Pour le reste, l'intérieur de l'auberge est simple, mais agréable, et la nourriture, sans être exceptionnelle, est toujours très correcte.

- La pointe de l'épée (modérée/bon marché) est l'auberge la moins onéreuse de toute la ville. C'est également la plus vaste, puisqu'elle compte près de 35 chambres. Le confort est relatif, les chambres sont spartiates et pas très calme, et il n'existe aucune chambre individuelle. En revanche, on trouve deux dortoirs pouvant chacun accueillir 15 personnes. L'établissement est tenu par 3 frères : Lirigh, Kualar, et Rahmp.

Personnages importants : En dehors des personnages précédemment cités, on peut trouver en ville :

- Mapred le bossu (hm NB V1) est un homme bossu qui passe son temps à arpenter les rues de la ville de Montégau. Il est connu de tous, et c'est également la mascotte des marchands en tout genre (il paraîtrait que toucher sa bosse porterait bonheur, d'autant plus qu'il prie Shala). Bien qu'étant relativement inoffensif, Mapred est un personnage ô combien estimable pour qui cherche des informations sur quoi que ce soit à Montégau. C'est un informateur hors pair, qui monnaie bien souvent ses informations contre un bon repas chaud à l'auberge du Renard de Montégau (la meilleure de la ville, évidemment). C'est un homme simple que beaucoup considère comme un peu benêt, aussi ne font-ils pas preuve de beaucoup de discrétion en sa présence.
- Mauvrin est un enlumineur très reconnu dans la profession. Son échoppe se trouve en face de la bibliothèque de Montégau. C'est un homme simple mais très cultivé pour un roturier (il sait lire et écrire plusieurs langues) et qui excelle dans son travail. De nombreux nobles et magiciens sont déjà venus le voir pour lui demander de travailler à plein temps pour eux, mais il se satisfait de son existence paisible à Montégau.
- Tirulus (hm NB B8) est la coqueluche de la jeunesse Montégale. C'est un musicien doué, mais surtout un bouffon satirique au possible. Il égratigne souvent la classe dirigeante dans son ensemble, mais sa cible préférée reste Maxime de Catalde, qu'il trouve affable et paresseux.
- Falania est une jeune femme peintre qui commence à avoir une certaine réputation dans la région. Sa spécialité : les natures mortes. Elle rêve de rencontrer un mécène particulièrement généreux et influent, qui pourrait la présenter à la cour et l'installer à la Capitale.

Éléments remarquables de la ville : Un musée, dédié à Deslan Kamin, se trouve au centre de la ville, face à la caserne. On y trouve une fresque relatant les exploits du héros, et des objets divers lui ayant appartenu.

Histoire et Vie locale : La ville a été bâtie sur les ruines d'un ancien village fondé par des immigrants Katlériens venus faire fortune de l'autre côté du continent. Très vite, on s'aperçut que le village sur lequel avait été bâtie la ville n'était autre que le village natal de Deslan Kamin, le conquérant qui unifia les Terres Hostiles (voir histoire des Terres du Nord). La ville est donc connue pour cette spécificité. De nombreux voyageurs et prêtres d'Uron s'y rendent pour y passer quelques jours, car non loin de là, on trouve le monastère de Paam, qu'on dit hanté. Passer une nuit à l'intérieur de celui-ci est une épreuve rituelle que tout prêtre d'Uron qui se respecte devrait avoir passée. Perché sur le haut d'une colline à quelques kilomètres de Montégau, et à quelques volées de flèches des Hauts-Plateaux du Cor, le vieux monastère, presque en ruine, se dresse pourtant fièrement dans l'attente de nouveaux prétendants à l'épreuve. Au pied de la colline, on trouve une petite chapelle d'Uron et une dizaine de prêtres chargés de préparer les gens désirant s'aventurer dans le monastère.

URON

Le Bras de la Justice dans les Terres du Nord

La Justice dans les Terres du Nord est une chose assez complexe. Plusieurs systèmes cohabitent et se complètent, ce qui a également parfois l'inconvénient de créer des dysfonctionnements.

Dans les villes, les tribunaux sont dirigés par des prêtres de Marblus. Ce sont eux qui jugent, même si les sénéchaux gèrent l'ensemble du système judiciaire de la cité.

Dans les campagnes, en revanche, le seigneur fait respecter la loi en envoyant un prévôt pour faire valoir ses droits. Ce dernier se heurte souvent au bourgmestre, qui représente les villageois. Le Bourgmestre rend lui aussi des comptes au noble, tout en servant de médiateur entre le prévôt et les villageois. Le bourgmestre représente donc un contre-pouvoir au prévôt, mais son rôle reste cependant limité du fait que le prévôt dépend justement du noble. Il existe donc les Hommes de Loi, des magiciens errants indépendants qui dépendent du Chancelier des Terres du Nord en personne (et donc de l'Empire). Les Hommes de Loi peuvent servir de juges dans les campagnes les plus reculées, ou bien intervenir en cas de litige entre le seigneur et ses sujets. Ils ont une prérogative spéciale en ce qui concerne le droit impérial.

URON

La Rubrique de Tata Océane

En attendant les nouveaux sorts de Nomélie, voici les nouveaux sorts d'une autre grande magicienne des Terres du Nord : Déorie Pourpre

Stimulation Transcendantale de Déorie*(Altération)

Niveau : 5 **Portée** : 50 mètres **Eléments** : V,S,M **Durée** : 1 round /niveau du jeteur **Temps d'Incantation** : 5
Zone d'effet : 1 créature/4 niveaux du jeteur dans un rayon de 5 mètres **Jet de Sauvegarde** : Aucun

Lorsque l'incantation est prononcée, les personnages ou créatures affectées sont entourés par une sorte d'aura d'énergie. Celle-ci survolte alors les bénéficiaires du sort.

Chacun gagne alors +2 au tac0 ; +2 au JS ; ainsi que 2d6 PV supplémentaires de manière temporaires. De plus, ce sort protège contre les effets de la peur. (avantage non négligeable pour affronter les monstres hideux ou titanesques qui peuplent Extrêmia).

L'élément matériel de ce sort est un petit anneau d'or d'une valeur d'au moins 1000 po (il n'est pas détruit lors de l'incantation et peut donc être réutilisé).

YSSEL

Aura de protection selon Déorie* (altération)

niveau : 6 **portée** : 0 **Eléments** : V, S **durée** : 1round/niveau **incantation** : 6
zone d'effet : le jeteur **jet de sauvegarde** : Aucun

A l'aide de ce sort, le jeteur s'entoure d'une aura magique. Celle-ci augmente les résistances magiques du jeteur contre les sorts. L'efficacité du sort dépend de la puissance du sortilège auquel il est exposé. Ainsi, le bénéficiaire du sort obtient :

- +5 aux JS contre les sorts de mages niveau 1,2 ou 3
- +4 contre les sorts niveau 4
- +3 contre les sorts niveau 5
- +2 contre les sorts niveau 6

De plus l'aura permet de lancer un jet de sauvegarde même quand le sort ne l'autorise pas, mais dans ce cas, les bonus aux jets de sauvegarde ne s'appliquent pas.

YSSEL

Communauté

- Deux de tension !
- Michel du Mois
- Du côté de Nice
- Actu des Petas
- Illustrations
- Erratum
- Coup de Pub'

2 de tension

- 2 DT Daminou qui oublie la partie du 16 mars ! (et qui donc, se pointe avec plus d'une heure de retard)
- 2 DT Kader qui ne vient finalement pas à la soirée ESCE de Dadou !
- 2 DT Aurel qui fait le mort !
- 2 DT Moostik et Yoshi qui se pointent hyper tard à l'Abacadabar pour ne rester qu'une heure !

Compilation des 2 DT par Uron

ERRATUM

Dans notre précédent numéro, vous avez pu lire une lettre d'Herenjie. Celle-ci n'était pas adressée à Livan, comme nous l'avions écrit, mais à Aoui et Keyoke. Nous nous excusons pour cette erreur (et Uron a gagné un gros 2 DT !) **XARTUR**

DU COTE DE NICE

Après plusieurs semaines de travail bien chargées, nos deux niçois vont pouvoir prendre un peu de repos bien mérité pour Pâques. A cette occasion, les voilà qui débarquent à Paname à partir de Samedi 14 Avril et ceci pour toute une semaine !!! des parties seront bien sûr au Rendez-vous, mais aussi de nombreux squats et soirées bien sympas pour profiter à fond de leur présence !!!

A noter également que Bébé Charb' devrait quant à lui se pointer vers le milieu de semaine avec Aude afin de participer aux festivités.

URON

Le Michel du Mois

Est décerné à... Coco, qui en raison des grèves a squatté chez Romain presque toute une semaine... et dire que de nombreux parents seront de sortie pendant les vacances... Michels, réjouissez-vous !

URON

Actu des Péta

Après bien des semaines de péta le vendredi, les compagnons ont fait relâche pour fêter le début des vacances. La péta sur le net se poursuit, en attendant les péta en live regroupant toute la communauté.

URON

Illustrations

Après des mois de galères, les illustrations se succèdent ! Pascale nous présente ici ses dessins de Styvel, qui permettront également d'illustrer les Prêtres d'Uron sur le site. Jul' nous prépare d'autres dessins de PNJ pour les couvertures de Gazette, notamment. Enfin, vous aurez noté la présence en couverture du présent numéro de feu le grand roi Aurel Martigann de Barragosta, « croqué » au Salon du Monde du Jeu en Novembre dernier. Retrouvez cette illustration sur le site, et les autres devraient suivre !

COUP DE PUB'

Coco vous convie le Jeudi 19 Avril à l'Abacadabar (Métro : Laumière) Pour une soirée de folie ! Vacances oblige, à ne manquer sous aucun prétexte !!!

CREDITS

Rédacteur en Chef, le Bras de la justice dans les TdN, Michel du Mois, Actu des Péta, du Côté de Nice, 2 DT, Montégaux, ce qui se passe dans le monde, les provinces des Terres du Nord, Chronologie des Compagnons : Dadou

Site : Alex

La Rubrique de Tata Océane : Gogo

Erratum : Boulbab

Illustrations intérieures : Pascale Illustration de Couverture : Anne

La Prochaine Gazette

La Chronologie des Compagnons du Dragon, Année 467 – La suite de la Chroniques d'Aoui – Ellemdel, la cité Avarielle mythique – *et toutes les rubriques habituelles...*