



NOVA UMBRA

LIVRE DES VOYAGES

TABLE DES MATIÈRES

Asamis

Atalan	Page 4
Avdal	Page 5
Esmir	Page 6
Kalasir	Page 7
Manisa	Page 8
Milas	Page 9
Tavas	Page 10
Torasan	Page 11
Yelki	Page 12
Zaltan	Page 13

Bauvier

Arignon	Page 15
Beaufort	Page 16
Bellefaille	Page 17
Belrive	Page 18
Bevançon	Page 19
Boldeaux	Page 20
Bourdeaux	Page 21
Carssone	Page 22
Châlons	Page 23
Châtaillon	Page 24
Lys	Page 25
Norbois	Page 26
Pellier	Page 27
Port-Blanc	Page 28
Rivefleu	Page 29
Saverne	Page 30
Toussin	Page 31
Valois	Page 32
Ville Sainte, Astridam	Page 33
Cité Libre	Page 34

Boldan

Barbad	Page 36
Carakas	Page 37
Maïco	Page 38
Sanvale	Page 39
Thiel	Page 40

Durekain

Carano	Page 42
Davan	Page 43
Domgen	Page 44
Dorak	Page 45
Dunrian	Page 46
Kalagen	Page 47
Maelor	Page 48
Morivel	Page 49

Elfes

Dorwine	Page 51
Elloriel	Page 52
Forlerion	Page 53
Lonargel	Page 54
Miladril	Page 55
Valeria	Page 56
Valonde	Page 57

Halfelin

Baldy	Page 59
Boucoline	Page 60
Hobourg	Page 61
Béliard	Page 62

Landen

Adford	Page 64
Aleton	Page 65
Arlington	Page 66
Balgate	Page 67
Blackford	Page 68
Camberton	Page 69
Chester	Page 70
Dorset	Page 71
Glen	Page 72
Melrose	Page 73
Oxford	Page 74
Salton	Page 75
Starling	Page 76
Wesbourg	Page 77
Whales	Page 78
Yelden	Page 79

Nains

Azkal	Page 81
Bétegar	Page 82
Borigrad	Page 83
Dalin	Page 84
Izdril	Page 85
Ozgal	Page 86

Nordiens

Andene	Page 88
Aras	Page 89
Bergen	Page 90
Dale	Page 91
Harstad	Page 92
Heidal	Page 93
Loen	Page 94
Ludvik	Page 95
Orsa	Page 96
Ostenfurg	Page 97
Rosvik	Page 98
Sandane	Page 99
Thorne	Page 100

Worg

Caocal	Page 102
Feijo	Page 103
Nakai	Page 104
Tlax	Page 105

Carte du monde

Page 106



ENDROITS DU PEUPLE

ASAMIS



DESCRIPTION

Atalan est un village isolé situé à l'extrême sud du désert, près d'un petit oasis qui fournit l'eau nécessaire à ses habitants. Les Asamis, le peuple de ce village, sont connus pour leur mode de vie unique et leur capacité à survivre dans des conditions désertiques extrêmes. Ils utilisent des chameaux et des éléphants pour se déplacer et transporter des marchandises à travers le désert aride.

Le village d'Atalan est construit avec des structures de pierre et de boue séchée, offrant une protection contre la chaleur accablante du désert. Les maisons sont souvent ombragées par des auvents en toile et des palmiers, créant des zones de fraîcheur relative. Les Asamis cultivent des plantes résistantes à la sécheresse, comme le coton et le sésame, et produisent de l'huile de sésame, un ingrédient précieux dans leur cuisine et leur commerce.

Les Asamis sont également célèbres pour leur expertise en artisanat et en commerce, contrôlant les routes commerciales cruciales à travers le désert. Leur habileté à négocier et à établir des relations commerciales solides avec les caravanes qui traversent leur territoire leur a permis de prospérer malgré les conditions difficiles.

Dânâ Asamis, l'actuelle dirigeante du village, est une figure redoutée et respectée. Ancienne chasseuse de prime, elle utilise sa connaissance des arts noirs et ses talents de stratégie pour maintenir l'ordre et la prospérité à Atalan. Sous sa direction, le village a réussi à se développer malgré les défis posés par son environnement hostile.

LÉGENDE

Un ancien villageois, connu pour sa sagesse et ses écrits, se serait disputé avec son fils avant de succomber à une mystérieuse maladie. Avant sa mort, il aurait caché des lettres de change et des manuscrits importants, contenant un héritage inestimable. Depuis, de nombreux habitants et voyageurs ont cherché ce trésor perdu, mais personne n'a jamais réussi à le trouver.

La légende raconte que les écrits de l'ancien villageois contenaient des secrets sur la sorcellerie noire et des connaissances anciennes sur les rituels occultes des Asamis. On dit que ceux qui parviendront à découvrir ces manuscrits seront dotés de pouvoirs extraordinaires et de la capacité de communiquer avec les esprits du désert. Cependant, la malédiction de la dispute familiale plane sur ces documents, et ceux qui s'aventurent à les chercher doivent se préparer à affronter des dangers surnaturels et des épreuves terrifiantes.

Maison	Meridjan
Taille	Village
Population	Environ 300 habitants
Climat	Extrêmement Chaud, Vent de sable, Désertique, petits oasis.
Spécialité	Repas à base de dates, orge et L'hypocras
Maire	Dânâ Meridjan, ancienne chasseuse de primes
Économie	Coton, sésame, huile de sésame, perles, épices



DESCRIPTION

Avdal est une ville florissante située au cœur du territoire Asamis, au milieu d'un désert parsemé de petits oasis. Ils ont transformé cette région aride en un centre de commerce prospère. La ville est un carrefour où les routes des caravanes se croisent, apportant des marchandises précieuses telles que la soie, les épices, et la porcelaine.

Les bâtiments d'Avdal sont construits avec une architecture orientale inspirée par la Perse, utilisant des pierres et des tuiles colorées pour créer un paysage urbain à la fois vibrant et résilient face au climat désertique. Les rues sont bordées de marchés animés où les commerçants vendent leurs produits sous des auvents de toile pour se protéger du soleil brûlant. Les oasis à proximité fournissent l'eau nécessaire pour soutenir la vie et l'agriculture dans cette région autrement inhospitalière.

La dirigeante d'Avdal, Daïya Alaras, a gravi les échelons du commerce et a constitué un conseil qui gère les affaires financières des Asamis. On dit qu'elle possède des ressources inégalées sur Nova Umbra, y compris des artefacts uniques du premier âge, ce qui lui confère une influence considérable non seulement à Avdal, mais aussi dans toute la région environnante.

L'économie de la ville repose fortement sur le commerce de la soie, des épices, de la porcelaine et du sel, ainsi que sur la pratique de l'esclavage, qui est prospère. Avdal est également connue pour ses somptueuses fêtes. Ces événements attirent des visiteurs de tout le territoire Asamis et au-delà, transformant la ville en un lieu de rencontre et d'échange culturel. Les spectacles de danse, les banquets somptueux, renforcent le lien entre les habitants et leur riche patrimoine.

LÉGENDE

Selon une légende locale, des mercenaires auraient éliminé des soldats Asamis et récupéré leurs insignes, se faisant passer pour eux afin de faire passer toutes sortes de marchandises volées. Ils seraient actuellement à la recherche d'une jeune femme issue d'une des plus grandes familles Asamis, cherchant activement à la tuer pour des raisons inconnues. Personne ne connaît son identité, mais sa disparition serait une perte inestimable pour sa famille et pour Avdal.

La légende raconte également que cette jeune femme serait la détentrice d'un ancien artefact magique, transmis de génération en génération dans sa famille. Cet artefact, dit-on, aurait le pouvoir de contrôler les esprits des défunts et de révéler les trésors cachés sous les sables du désert. Les mercenaires, avides de pouvoir et de richesse, sont prêts à tout pour mettre la main sur cet objet légendaire, ignorant les sombres malédictions qui pourraient les frapper en manipulant une telle puissance.

Maison	Alaras
Taille	Ville
Population	Environ 10 000 habitants
Climat	Extrêmement chaud, Longue durée à la fois des journées et de l'ensoleillement réel
Spécialité	Ta'miya (Boulettes de pois chiches), L'arrack (boisson alcoolisée de canne à sucre)
Maire	Daïya Alaras, ancienne marchande
Économie	Élevage, Soie, épices, porcelaine, sel, esclaves



DESCRIPTION

Esmir, la capitale des Asamis, est une grande cité située sur la côte orientale, où le désert rencontre la mer chaude. Cette ville majestueuse se dresse comme un joyau dans le paysage aride, ses tours et minarets scintillant sous le soleil brûlant. Les Asamis, maîtres de l'esclavage et du commerce d'épices, ont fait d'Esmir un centre de négoce incontournable où se croisent les caravanes de chameaux et les navires marchands.

La ville est organisée autour de son port animé, où les bateaux chargés de soie, d'épices et de sucre de canne arrivent chaque jour. Les marchés d'Esmir sont célèbres pour leur diversité et leur abondance, offrant des produits venus des quatre coins du monde. Le houmous, préparé avec des pois chiches locaux et des épices, est une spécialité culinaire très prisée, tout comme le Raki, une boisson alcoolisée à base d'anis et de raisins.

Le climat d'Esmir est typiquement désertique, avec des étés torrides adoucis par la brise marine. La présence de petits oasis autour de la ville permet aux habitants de cultiver des fruits et légumes dans cette région autrement inhospitalière. Les chameaux et les éléphants, essentiels pour le transport de marchandises à travers le désert, sont des symboles de la résilience et de l'ingéniosité des Asamis.

Al-Saldin Alaras, l'actuel dirigeant d'Esmir, est un homme redouté et respecté. Ancien marchand d'esclaves, il a su s'imposer comme le maître incontesté de la ville. Sous son règne, Esmir a prospéré, devenant un centre névralgique du commerce. Sa devise, "Aucun retour en arrière", reflète la détermination implacable des Asamis à atteindre leurs objectifs, quel qu'en soit le coût.

LÉGENDE

Une légende locale raconte qu'un esclave vendu à Esmir serait en réalité d'une famille noble déchue. Malgré les recherches, personne n'a jamais pu retrouver sa trace ni découvrir son identité véritable. Cette histoire alimente les murmures et les spéculations parmi les habitants, certains croyant que cet esclave pourrait un jour réclamer sa vengeance et restaurer l'honneur de sa famille.

On raconte également que cet esclave posséderait un médaillon magique, dernier vestige de sa lignée noble, capable de révéler les secrets les plus sombres de ceux qui le portent. Selon la légende, ce médaillon aurait été perdu lors de son arrivée à Esmir, et de nombreux chasseurs de trésors cherchent désespérément à mettre la main dessus, croyant qu'il détient la clé d'un pouvoir immense.

Maison	Alaras
Taille	Capitale
Population	Environ 250 000 habitants
Climat	Extrêmement Chaud, Vent de sable, Désertique avec des étés torrides, petits oasis.
Spécialité	Houmous et Raki (boisson à l'anis et raisins)
Maire	Al-Saldin Alaras, ancien marchand d'esclaves
Économie	Basée sur le commerce d'esclaves, de poivre, d'élevage, de sucre de canne et de soie.



DESCRIPTION

Kalasir, première cité du territoire Asamis au nord, est une cité imposante érigée au milieu des collines rocheuses. Elle marque l'entrée du vaste désert qui s'étend vers le sud. Connue pour ses murs de pierre robustes et ses tours de guet, Kalasir est une ville stratégique, surveillant les routes commerciales qui relient le désert aux autres régions du monde. Les caravanes chargées y font halte, profitant de l'hospitalité des Asamis avant de poursuivre leur périple.

La cité est animée par une population diverse, attirée par le commerce prospère et les richesses naturelles de la région. Les montagnes environnantes offrent un refuge contre les tempêtes de sable et abritent des mines de pierres précieuses, qui contribuent à la renommée de Kalasir. La cité est également célèbre pour son vin, produit localement, et pour son plat traditionnel, le chameau aux lentilles, qui est une spécialité prisée par tous.

Le climat de Kalasir est typiquement désertique, avec des étés torrides et un air sec qui contraste avec la fraîcheur relative des collines rocheuses. Les habitants de la cité ont appris à s'adapter à ces conditions rigoureuses, exploitant les ressources locales pour subvenir à leurs besoins. Les échanges commerciaux y sont essentiels, et Kalasir s'est imposée comme une plaque tournante du commerce de céramiques et de verrerie.

Senko Odamy, dirigeant actuel de Kalasir, est une figure légendaire dans la région. Issu d'une famille pauvre, il a gravi les échelons pour devenir l'un des hommes les plus influents du territoire. Surnommé "la pieuvre" pour son réseau d'informateurs, Senko est connu pour son habileté à obtenir des informations et pour sa maîtrise des affaires clandestines. Sous sa gouvernance, Kalasir a prospéré, tout en conservant un équilibre délicat entre légalité et ombre.

LÉGENDE

Une légende ancienne raconte que, dans les profondeurs du désert entourant Kalasir, repose une bête monstrueuse enfermée depuis des siècles. Cette créature, autrefois une grande calamité pour la région, aurait été scellée par les ancêtres des Asamis dans une caverne sacrée, dont l'entrée est protégée par de puissants enchantements. Cependant, les sages de Kalasir avertissent que le sceau magique qui maintient la bête prisonnière commence à faiblir, et que le jour où il cédera, la créature pourrait de nouveau s'abattre sur la cité et ses environs. Les habitants de Kalasir vivent avec cette crainte constante, et des rituels sont régulièrement organisés pour renforcer les enchantements qui la retiennent. Certains anciens prétendent avoir entendu les grondements de la créature pendant les nuits de tempête, tandis que d'autres affirment que les tremblements de terre qui secouent parfois la région sont causés par ses efforts pour se libérer. La légende de la bête du désert est ainsi profondément enracinée dans la culture locale, renforçant le mystère et la dangerosité qui entourent Kalasir.

Maison	Odamy
Taille	Cité
Population	Environ 15 00 habitants
Climat	Désertique et rocheux, marqué par une chaleur intense et un air sec.
Spécialité	Vin et chameau aux lentilles
Maire	Senko Odamy, ancien membre d'une guilde
Économie	Crime organisé, Commerce (Clous de girofle, pierres précieuses, céramiques et verrerie)



DESCRIPTION

À l'extrême sud des terres asamies, là où le désert rencontre la mer sous un ciel écrasant, s'étend Manisa, un village ancien façonné par la chaleur, le silence et les secrets. Bâti sur des terrasses de pierre ocre dominant des eaux verdâtres, Manisa semble à la fois enraciné dans la roche et tourné vers l'horizon marin, comme s'il guettait en permanence l'arrivée ou la disparition de quelque chose. Les constructions sont massives, taillées dans une pierre claire usée par le vent et le sel. Toits plats, murs épais, colonnades brisées et escaliers plongeant vers l'eau rappellent une architecture sacrée issue d'un âge ancien. Certaines statues sans visage, rongées par le temps, jalonnent encore les places et les entrées de quartiers, témoins muets de cultes et de rites que les Asamis préfèrent ne pas expliquer aux étrangers.

Le climat est implacable : une chaleur lourde et oppressante, oscillant entre 28°C et 44°C, qui dicte le rythme de la vie. À midi, Manisa semble figée, presque morte. Mais à l'aube et à la tombée de la nuit, le village s'éveille, bruisant de pas feutrés, de murmures et de négociations discrètes. Avec environ 800 habitants, Manisa n'est pas grande, mais chaque ruelle, chaque terrasse, chaque passerelle semble avoir été pensée pour observer... ou disparaître. Construite en surplomb de l'eau, la Taverne du Vent Salé est reconnaissable à ses voiles usées tendues au-dessus de la terrasse et à son large brasero toujours allumé. L'air y est chargé d'odeurs d'épices, de viande grillée et d'alcool anisé. Tandis qu'à l'écart du cœur du village, dissimulé derrière des passages étroits, se trouve le Temple d'Irva qui ne possède aucune façade ostentatoire. Manisa n'est pas un simple village côtier. C'est un lieu où les Asamis expriment leur philosophie la plus pure : honorer les anciens dieux et préserver les secrets à tout prix. Ici, les temples ne cherchent pas la lumière, les statues regardent l'horizon et les tavernes sont plus dangereuses que les ruelles.

LÉGENDE

Une légende inquiétante circule parmi les habitants de Manisa, racontant l'histoire d'un mystérieux navire qui aurait disparu sans laisser de traces. Selon les anciens, ce bateau transportait une boîte scellée contenant un objet d'une puissance terrifiante. Certains disent qu'il s'agissait d'un grimoire de nécromancie, d'autres murmurent qu'il renfermait un vampire millénaire. La boîte aurait été envoyée en mer pour être dissimulée dans les profondeurs, loin des mains avides et des ambitions destructrices.

Le bateau et son équipage ne revinrent jamais, et depuis, des rumeurs persistantes évoquent un trésor enfoui, quelque part le long des côtes de Manisa. Les chercheurs de trésors et les aventuriers se succèdent, espérant découvrir la cachette du navire disparu et s'emparer de la mystérieuse boîte. Mais ceux qui s'aventurent trop près des lieux où l'on suppose que le bateau a sombré ne reviennent jamais, ajoutant une couche de mystère et de terreur à la légende qui hante les esprits des habitants de Manisa.

Maison	Arslan
Taille	Village
Population	Environ 800 habitants
Climat	Désertique et chaud, caniculaires et nuageux. La chaleur oppressante entre 28 °C à 44 °C.
Spécialité	Tandor (poulet en brochette avec persil et tomates) et Arak (liqueur anisée à base de dattes)
Maire	Harun Arslan, tacticien et commerçant
Économie	Textile exporté (coton), Agriculture et Commerce



DESCRIPTION

Milas est un petit village niché au cœur des terres centrales du territoire Asamis, où le désert aride rencontre les premières franges d'une jungle dense à l'ouest. C'est un endroit reculé, loin des routes principales, et isolé par les étendues désertiques qui l'entourent. Les habitations de Milas sont modestes, construites en briques d'argile séchée pour se protéger de la chaleur écrasante. Le village est entouré de champs de canne à sucre et de petites parcelles de coton, qui sont les principales sources de revenu des habitants.

La vie à Milas est difficile, mais les villageois sont endurcis par les conditions rigoureuses du désert. L'eau est rare, et les ressources naturelles sont précieuses et soigneusement gérées. Malgré les défis, Milas a su prospérer grâce à sa situation stratégique, à la lisière de la jungle et du désert, qui lui permet de tirer profit à la fois des terres agricoles et des richesses minières des montagnes environnantes.

Le village est dirigé par Melhed Alaras, un homme respecté pour sa bravoure. Ancien guerrier, il est surtout connu pour avoir mené la bataille contre des worgs qui terrorisait les villages voisins. Sous sa direction, Milas a non seulement survécu, mais s'est également développé en un centre local de commerce de coton et de canne à sucre, attirant des marchands des régions voisines malgré son éloignement. Milas est également un lieu chargé d'histoire et de mystère. À l'orée de la jungle, une ancienne tour se dresse, vestige d'un passé oublié. Cette structure imposante, en ruines, est entourée de légendes locales qui parlent d'un noble magicien qui y aurait vécu, pratiquant des arts occultes et gardant des secrets inaccessibles aux communs des mortels.

LÉGENDE

Selon la légende, la tour qui surplombe le village de Milas appartenait autrefois à un puissant magicien qui dominait les terres environnantes. On dit que ce noble magicien possédait des pouvoirs extraordinaires, capables de contrôler les éléments et de manipuler les esprits. Cependant, son ambition et sa quête de pouvoir l'auraient conduit à sceller la tour pour empêcher quiconque d'accéder aux secrets qu'elle renfermait. Les habitants de Milas murmurent que la tour est maudite, protégée par des enchantements anciens et dangereux. Nombreux sont ceux qui ont tenté de pénétrer dans l'édifice, espérant découvrir les trésors et les connaissances cachés en son sein. Pourtant, aucun d'eux n'est jamais revenu, alimentant les rumeurs selon lesquelles le magicien, bien que mort depuis des siècles, continue de veiller sur sa demeure d'outre-tombe.

Malgré ces avertissements, la tour fascine les aventuriers et les érudits, qui y voient une source potentielle de pouvoir incommensurable. De temps en temps, des étrangers arrivent à Milas, déterminés à percer les mystères de la tour. Mais à chaque fois, ils disparaissent sans laisser de trace, renforçant la crainte que les villageois éprouvent pour ce monument silencieux et sinistre.

Maison	Alaras
Taille	Village
Population	Environ 800 habitants
Climat	Désertique, marqué par une chaleur intense et sèche avec peu de précipitations.
Spécialité	Fèves mijotées avec citron, Mizra, un vin de palme.
Maire	Melhed Alaras, célèbre guerrier
Économie	Élevage, exportation de textile et minéral



DESCRIPTION

Tavas est un petit village situé à la lisière du désert, là où les dunes dorées rencontrent les rivages de la mer. Le paysage de Tavas est à la fois aride et maritime, offrant un contraste saisissant entre le sable brûlant et les eaux scintillantes de l'océan. Les habitations sont construites en pierre et en argile, leur architecture inspirée des traditions orientales et adaptées à la vie en milieu désertique.

Le village est entouré de quelques îles dispersées le long de la côte, servant de points de repère pour les pêcheurs locaux. Tavas est connu pour son poisson grillé, le Mashwi, que les habitants préparent avec des épices locales avant de le faire cuire sur des feux de bois à la tombée de la nuit. Les villageois de Tavas sont fiers de leur héritage maritime et de leur capacité à s'adapter aux défis imposés par la nature, qu'il s'agisse des tempêtes maritimes ou des tempêtes de sable du désert.

Sous la direction de Rashid Arslan, le village a prospéré en tant que point de commerce stratégique entre le désert et les terres au-delà de la mer. Rashid, un grand stratège, est respecté pour ses compétences en diplomatie. Il a joué un rôle clé dans l'unification des Asamis en forgeant des alliances puissantes avec les Landens.

Tavas est également un endroit chargé de mystère, car il abrite plusieurs légendes locales. L'une des plus célèbres concerne une île mystérieuse, autrefois utilisée comme station de quarantaine pendant le Premier Âge. Selon la légende, cette île servait à isoler les bateaux transportant des marchandises exotiques afin de prévenir la propagation de maladies infectieuses sur la terre ferme.

LÉGENDE

L'île de quarantaine de Tavas est enveloppée d'un voile de mystère. On raconte qu'au cours du Premier Âge, cette île servait de refuge pour les navires en provenance de terres lointaines, transportant avec eux des marchandises et des maladies. Les marins infectés étaient isolés sur l'île, où ils recevaient des soins jusqu'à leur guérison ou leur mort. Cette pratique visait à protéger les populations locales des épidémies mortelles qui faisaient rage à l'époque.

Avec le temps, l'île a été abandonnée, mais les habitants de Tavas affirment qu'elle est encore hantée par les esprits de ceux qui y ont péri. De nombreux pêcheurs refusent de s'approcher de l'île, craignant les malédictions qui pourraient s'abattre sur eux. Certains disent même avoir vu des lumières étranges scintiller sur l'île par les nuits de pleine lune, et entendu des murmures portés par le vent, comme si les âmes des défunts tentaient encore de communiquer avec le monde des vivants. Malgré ces avertissements, l'île continue d'attirer les curieux et les chercheurs de trésors, persuadés que des richesses inestimables y sont cachées. Mais jusqu'à présent, aucun de ceux qui s'y sont aventurés n'est revenu pour raconter ce qu'ils y ont trouvé.

Maison	Arslan
Taille	Village
Population	Environ 450 habitants
Climat	Désertique avec des influences maritimes, où la chaleur rencontre les brises de la mer
Spécialité	Mashwi, un poisson grillé, Sykera, une boisson à base de figes.
Maire	Rashid Arslan, grand stratège et marchand
Économie	Commerce, Agriculture, Artisanat, Pêche



DESCRIPTION

Torasan est un petit village niché à l'ombre du désert, à proximité de la capitale Esmir, à l'est. Le village est connu pour ses vastes étendues de sable et son climat impitoyable. Les habitants ont appris à vivre en harmonie avec le désert, en utilisant les vents constants pour leur avantage, que ce soit pour l'agriculture ou la protection contre les tempêtes de sable.

Les maisons de Torasan sont construites en pierre et en argile, pour résister aux vents et à la chaleur. La vie ici est simple mais digne, centrée sur la production de tapis finement tissés et l'agriculture, bien que limitée par le climat aride. Les tapis de Torasan sont célèbres dans tout le territoire des Asamis pour leur qualité et leur beauté, souvent échangés contre des biens précieux.

Sous la direction de Khawla Alaras, une ancienne guerrière respectée, Torasan a prospéré malgré les défis imposés par son environnement. Khawla, célèbre pour sa bravoure et son intelligence au combat, a su transformer ce village isolé en un centre de commerce et d'agriculture. Les histoires de ses exploits en tant que guerrière, combattant déguisée en homme, résonnent encore parmi les villageois, inspirant respect et admiration.

La culture de Torasan est profondément enracinée dans les traditions des Asamis. Les habitants pratiquent des cérémonies, notamment lors des tempêtes de sable, qu'ils considèrent comme des manifestations des esprits du désert. Ces rituels, souvent accompagnés de chants et de danses, sont destinés à apaiser les forces naturelles et à demander la protection des divinités. La spiritualité occupe une place importante dans la vie quotidienne, et de nombreux villageois portent des amulettes en signe de protection contre les dangers invisibles du désert.

LÉGENDE

L'histoire du peintre disparu hante encore les ruelles de Torasan. Cet homme, connu pour son talent exceptionnel, aurait, selon les rumeurs, terminé une œuvre d'une beauté sans égale juste avant de disparaître. Sa femme, inconsolable, errait dans le village, cherchant des réponses, mais ne trouvant que des murmures et des spéculations.

Certains affirment que l'œuvre a été volée par un voleur envieux, qui l'aurait emportée loin du village. D'autres racontent que le peintre, sentant sa fin proche, aurait enfoui son chef-d'œuvre dans le désert, où il reposerait encore aujourd'hui, caché sous les dunes mouvantes, attendant qu'un autre esprit créatif le découvre. Les habitants chuchotent que quiconque trouve cette œuvre sera soit béni avec un talent artistique inégalé, soit maudit par la jalousie et la folie qui ont autrefois tourmenté le peintre.

Maison	Alaras
Taille	Village
Population	Environ 300 habitants
Climat	Climat désertique, où les vents chauds et secs balayent constamment les dunes de sable
Spécialité	Isfîd, un ragoût blanc de mouton et amandes, Siwin, boisson alcoolisée à base de maïs fermenté.
Maire	Khawla Alaras, une guerrière redoutable
Économie	Commerce de tapis, une agriculture adaptée



DESCRIPTION

Yelki, petit village niché entre le désert et les montagnes boisées au nord, offre un contraste saisissant entre les paysages arides du sud et les forêts verdoyantes qui l'entourent. Les maisons en pierre locale et en marbre, d'un blanc éclatant, se détachent sur le fond doré des dunes. Les habitants, en grande partie des artisans et des agriculteurs, vivent en harmonie avec leur environnement, utilisant les ressources naturelles pour subvenir à leurs besoins.

Le village est entouré de terres fertiles où poussent des chênes, pins, abricotiers, et cerisiers, apportant non seulement des fruits et du bois, mais aussi une ombre bienvenue sous le soleil brûlant. Ces arbres sont chéris par les villageois, qui les considèrent comme un lien vital avec la nature. Les montagnes au nord abritent également des carrières de marbre, qui font la réputation de Yelki dans la région.

Sous la direction de Razia Alaras, Yelki a su repousser les attaques des rebelles et maintenir sa stabilité. Razia, respectée pour sa sagesse et sa détermination, a su naviguer les intrigues politiques pour asseoir son autorité, tout en cultivant la loyauté de ses sujets. Son leadership a permis au village de prospérer, malgré les défis posés par l'environnement hostile.

La vie quotidienne à Yelki est marquée par des traditions anciennes et des festivités qui rythment l'année. Les habitants organisent régulièrement des marchés où ils échangent leurs produits, et les cérémonies religieuses dédiées aux esprits du désert sont suivies avec une grande dévotion. Les voyageurs qui passent par Yelki sont souvent surpris par la chaleur de l'accueil, malgré l'isolement apparent du village.

LÉGENDE

Il y a de cela plusieurs décennies, un groupe de nobles en fuite des intrigues de la cour s'est réfugié à Yelki. Dans un geste désespéré pour gagner la confiance des villageois, ils ont organisé un grand concours de boisson, promettant des richesses à quiconque pourrait les battre. La nuit fut longue, les gobelets se remplissant à nouveau de Mulsum, et les rires résonnant dans les rues. Mais lorsque l'ivresse atteint son apogée, les esprits s'échauffèrent, et ce qui avait commencé comme un jeu innocent tourna au drame. Un conflit éclata, et plusieurs participants périrent dans la mêlée qui s'ensuivit.

Depuis ce jour, les habitants de Yelki sont méfiant, car un grand nombre de personne et d'objets précieux cette nuit là est disparu, on se demande toujours qui a bien plus orchestré cette mascarade. Encore aujourd'hui certaines personnes disparaissent sans laisser de trace, ou des maisons se font piller pendant les nuits. Est-ce l'oeuvre d'une malédiction ou de politique ?

Maison	Alaras
Taille	Village
Population	Environ 700 habitants
Climat	Aride et venteux, avec des étés longs et caniculaires, les vents du désert soufflant
Spécialité	Harès, poivrons farcis avec riz épicé, Mulsum, un vin au miel avec épices locales.
Maire	Razia Alaras, une femme forte
Économie	L'exploitation de marbre, ainsi qu'à la culture de chênes, pins, abricotiers, et cerisiers.



DESCRIPTION

Zaltan, petit village caché entre les dunes de sable du désert et les vestiges d'anciennes civilisations, est un lieu où le passé et le présent se croisent constamment. Les ruelles du village serpentent entre les maisons et mènent souvent à des places ombragées où les habitants se rassemblent pour discuter des affaires courantes.

Le désert environnant, vaste et implacable, est à la fois une barrière et une source de richesse pour Zaltan. Les dunes s'étendent à perte de vue, et les sables mouvants cachent parfois les traces des caravanes qui parcourent cette terre hostile. Les pyramides, vestiges d'un temps révolu, dominent l'horizon. Leur présence majestueuse rappelle aux villageois la grandeur passée des civilisations qui ont autrefois prospéré ici. Les habitants de Zaltan respectent profondément ces structures anciennes, y voyant des lieux de puissance mystique et des tombeaux renfermant des secrets millénaires.

Sous la direction d'Abi Odamy, le village s'est tourné vers l'innovation tout en respectant les traditions. Cette poétesse et prophète, autrefois entourée de ses trois fils désormais perdus au combat, a transformé sa douleur en une force qui guide la communauté. Son influence a permis à Zaltan de développer une économie basée sur le commerce des épices rares, le crime organisé, et la construction d'une nouvelle pyramide, symbole d'un renouveau pour le village.

La vie quotidienne à Zaltan est marquée par un rythme dicté par le soleil et le sable. Les habitants sont des marchands, des artisans, et parfois même des contrebandiers, chacun jouant un rôle dans la prospérité du village. La nuit, le village s'illumine sous les étoiles, et les histoires du passé sont contées autour de feux de camp, rappelant à tous l'héritage qu'ils préservent.

LÉGENDE

Une légende raconte qu'il y a de cela des siècles, un étrange collectionneur d'objets occultes s'établit dans la région. Connu pour ses manières excentriques et ses connaissances en artefacts mystérieux, il parcourait les déserts à la recherche de trésors cachés. Parmi ses possessions les plus célèbres se trouvait un vieux sabre rouillé, qui, selon les rumeurs, aurait appartenu à un puissant roi-sorcier de l'ancien temps. On disait que ce sabre, bien que marqué par le temps, renfermait un pouvoir dangereux.

Personne ne trouva le collectionneur, et avec lui, son précieux sabre. Certains croient qu'il est caché, en attente de son prochain "trophée", tandis que d'autres murmurent qu'il aurait été victime de son propre artefact. Aujourd'hui, on raconte que lors des nuits sans lune, le son métallique d'un sabre traînant sur le sol peut être entendu près des pyramides, signalant que le collectionneur est toujours à la recherche de sa prochaine acquisition. Les plus superstitieux évitent ces endroits, craignant d'attirer l'attention de l'esprit du collectionneur et de subir sa malédiction éternelle.

Maison	Odamy
Taille	Village
Population	Environ 650 habitants
Climat	Désertique avec des températures qui peuvent dépasser les 40°C en été et 20°C en hiver.
Spécialité	Mutabbal, une purée d'aubergines rôties et farine, Vinarq, un vin rouge épicé au poivre.
Maire	Abi Odamy, une poétesse et prophète influente
Économie	Commerce d'épices, du crime organisé, et de constructions en cours d'édification.



ENDROITS DU PEUPLE
BAUVIER



DESCRIPTION

Arignon, petit village niché au cœur des plaines verdoyantes et bordé par des forêts denses, est un havre de tranquillité et de tradition. Les maisons en pierre et en bois, couvertes de toits de chaume, s'alignent le long de rues étroites et sinueuses. Les habitants, des Bauvier, sont connus pour leur hospitalité et leur vie simple, fortement influencée par la foi et les anciennes coutumes. Le village vit principalement de l'agriculture et de l'élevage, avec un accent particulier sur la production de fromage de chèvre, une spécialité locale très appréciée dans toute la région.

Les vastes plaines autour d'Arignon offrent des terres fertiles pour les cultures de blé, d'orge et de légumes, tandis que les forêts environnantes fournissent du bois et abritent une faune riche, essentielle pour la chasse locale. Les villageois organisent régulièrement des foires et des marchés où ils échangent leurs produits avec les habitants des villages voisins. Les étals colorés et les échoppes animées créent une atmosphère conviviale et vibrante, attirant les voyageurs et les marchands de passage.

L'église d'Arignon, dédiée à Saint Michel, est le cœur spirituel du village. Les murs de pierre de l'édifice, ornés de vitraux représentant des scènes bibliques, abritent une communauté de fidèles fervents. Les offices sont régulièrement tenus par le père Éloi, un prêtre bienveillant qui prodigue conseils et réconfort à ceux qui en ont besoin. L'influence de l'Inquisition, bien que moins visible aujourd'hui, reste présente dans la vie quotidienne, rappelant à tous l'importance de la foi et de la moralité.

LÉGENDE

On raconte qu'au cœur de la forêt qui borde Arignon, se trouve un chêne millénaire doté de pouvoirs mystiques. Selon la légende, ce chêne, appelé l'Arbre de la Vérité, aurait été planté par un ancien paladin pour marquer le site d'une grande victoire contre les forces des ténèbres. On dit que quiconque pose la main sur le tronc de l'arbre et récite une prière sincère verra ses péchés absous et recevra la guidance divine. Les villageois croient fermement en cette légende et, chaque année, lors de la fête de la moisson, ils organisent une procession vers l'Arbre de la Vérité pour prier et demander des bénédictions pour l'année à venir.

Maison	Artois
Taille	Village
Population	Environ 500 habitants
Climat	Plaines et forêts, avec des étés doux et des hivers rigoureux
Spécialité	Fromage de chèvre, Saucisses au Herbes
Maire	Philippe d'Artois, un ancien paladin respecté
Économie	Agriculture et élevage, commerce limité avec les cités voisines



DESCRIPTION

Beaufort, une imposante forteresse située au nord-est, surplombe les mers tumultueuses et est entourée de collines rocheuses. Cette prison est réputée pour son inaccessibilité et sa sécurité impénétrable. Construit sur une base de roche solide, le château de Beaufort se dresse comme un gardien silencieux, ses tours s'élevant haut dans le ciel gris. Les murs épais et les douves profondes rendent toute tentative d'évasion presque impossible. Le climat rude, caractérisé par des vents glacials et des tempêtes fréquentes, ajoute à l'austérité du lieu.

La vie à Beaufort est dure et impitoyable, tant pour les prisonniers que pour les gardiens. Les gardiens, recrutés parmi les plus robustes et loyaux des Bauvier, patrouillent les couloirs sombres et humides, veillant à ce que la sécurité ne soit jamais compromise. Les prisonniers, souvent des criminels endurcis ou des ennemis politiques, savent qu'il n'y a pratiquement aucune chance de s'échapper. Les conditions sont spartiates, et la discipline est stricte. Les rations de nourriture sont frugales, et les punitions pour toute infraction sont sévères.

L'économie de Beaufort repose principalement sur ses capacités de fortification et de défense. La pierre taillée des collines environnantes est utilisée non seulement pour entretenir la forteresse, mais aussi pour le commerce avec d'autres cités qui recherchent des matériaux de construction robustes. En dépit de sa fonction principale de prison, Beaufort maintient une petite flotte de bateaux de pêche qui opèrent dans les eaux proches, apportant des ressources vitales et permettant un commerce maritime limité. Les échanges avec le monde extérieur sont strictement contrôlés, garantissant que la sécurité de la forteresse ne soit jamais compromise.

LÉGENDE

Selon la légende, les collines entourant Beaufort cachent une ancienne caverne remplie de trésors inestimables. Ce trésor aurait appartenu à un ordre de chevaliers paladins qui, après une grande bataille, ont caché leur richesse pour empêcher qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Les quelques prisonniers qui ont tenté de s'évader et ont été repris racontent des histoires de lueurs dorées et d'échos mystérieux provenant des profondeurs des collines.

Cependant, aucun n'a jamais pu prouver la véracité de leurs dires, et beaucoup considèrent cette légende comme un mythe destiné à détourner les esprits des dures réalités de la vie à Beaufort. Pourtant, cette histoire continue de circuler parmi les habitants et les gardiens, alimentant les rêves de richesse et d'aventure.

Maison	Tabios
Taille	Prison et château
Population	Environ 300 prisonniers, 150 gardiens, plus le personnel
Climat	Froid, venteux, avec des hivers rigoureux
Spécialité	Le Bol typique, bouillie de blé, lard et de fromage, Bière foncée et épicé
Maire	Marius Tabios, "le Soldat de plomb"
Économie	Principalement axée sur la prison et la défense, avec un peu de commerce maritime de pierre taillée



DESCRIPTION

Bellefaille la grande cité du Nord on l'a nommé ainsi dû au premier âge quand les Bauvier reçu une attaque par les nordiens via ce col, ils avaient saccagé la moitié du Nord du territoire et ayant été la plus grande faille des Bauvier qui se sont assuré que sa n'arriverais plus jamais. Une cité militaire est donc née mais étant la plus éloigné des autres (au premier âge le pays étant moins développé) les habitants ont dû être autonome pour survivre on a donc créé ce fameux chasseur cueilleur en plus de l'agriculture et de l'élevage. Bellefaille s'est alors mis à produire sa propre alimentation. Ce qui fait qu'aujourd'hui encore il y a autant de milicien et de paladin que rôdeur car dans cité on y retrouve des arbres en pleines rue, un parc, des plantes grimpantes et bien plus.

La cité à une forte protection, on y retrouve un ordre de paladin qui conseille le gouverneur, un temple pour prier le créateur et bellefaille peux même offrir secours au ville voisine. Malgré la température un peu plus froide la cité est apaisante, le monde sont courtois et se faire saluer par des boulangers qui font leur pain à l'aube est monnaie courante. Bellefaille est une des cités qui a célébré le plus de mariage et quand cela se produit, la cité entière fête la célébration.

La meilleure auberge est Au Chaudron d'Argent, une habitation réputée où le cuistot Ausgar se targue de préparer le meilleur « Potage Jaunet » de toute la région. De plus, la proximité des riches quartiers marchands rend souvent aisée la négociation de contrats de toutes sortes.

LÉGENDE

Des histoires à la chandelle racontent qu'il y aurait un ancien moulin hanté près de Bellefaille, personne ne l'a jamais trouvé mais on parle d'une sorcière vénérant un ancien dieu oublié, on ne sait si cela est pour faire peur aux enfants mais quoi qu'il en soit certain soir d'automne à l'extérieur de la cité et à l'orée du bois on prétend que l'on peut entendre son rire démoniaque

Maison	Artois
Taille	Cité
Population	Environ 18 625 habitants
Climat	Froid, Pluie, été courte, hiver long
Spécialité	Galettes de blé, Pain, Viande de Cervidé
Maire	le gouverneur Jean Artois et son conseil
Économie	Armée, Artisanat, Chasse, Construction, Élevage, Foresterie



DESCRIPTION

Belrive est un charmant village situé au cœur des plaines, bordé par une rivière sinueuse et entouré de forêts luxuriantes. Les maisons en pierre et en bois, aux toits de chaume, parsèment le paysage, créant une atmosphère paisible et bucolique. Les habitants, des Bauvier, sont connus pour leur résilience et leur esprit communautaire, hérités des temps troublés où la région fut le théâtre de la Guerre du Vallon.

Henriette d'Artois, actuelle maire et prêtresse respectée, dirige le village avec sagesse et compassion. Son leadership a permis à Belrive de se reconstruire et de devenir un lieu de sérénité et de développement après la longue guerre contre les Landen.

L'économie de Belrive repose principalement sur l'agriculture, la pêche et le tissage. Les terres fertiles des plaines sont idéales pour la culture de céréales et de légumes, tandis que la rivière offre une abondance de poissons, une ressource vitale pour les habitants. Le tissage est une tradition ancienne ici, et les étoffes produites à Belrive sont réputées pour leur qualité et leur finesse. Les marchés hebdomadaires attirent des marchands des villages voisins, créant une ambiance animée et joyeuse.

L'histoire de Belrive est profondément marquée par la Guerre du Vallon, un conflit de dix ans entre les Bauvier et les Landen. Cette guerre a laissé des cicatrices profondes dans le paysage et la mémoire des habitants. Des monuments commémoratifs et des récits de batailles héroïques rappellent les sacrifices faits pour défendre leur terre et leur liberté.

LÉGENDE

Une légende bien connue à Belrive raconte l'histoire de la Dame de la Rivière, un esprit bienveillant qui veille sur le village et ses habitants. On dit que cette dame, autrefois une noble guerrière tombée pendant la Guerre du Vallon, a été bénie par les divinités pour sa bravoure et son dévouement. Elle apparaît parfois aux pêcheurs et aux enfants près de la rivière, offrant des conseils ou des avertissements. Les villageois croient fermement en sa protection et, chaque année, lors du solstice d'été, ils organisent une cérémonie en son honneur, déposant des fleurs et des offrandes dans l'eau pour remercier la Dame de la Rivière de sa bienveillance continue.

Maison	Artois
Taille	Village
Population	Environ 400 habitants
Climat	Plaines, rivières et grand forêt à son Nord est
Spécialité	Fromage Affiné et Vins Artisanaux
Maire	Henriette d'Artois, une prêtresse dévouée
Économie	Agriculture, pêche, et tissage



DESCRIPTION

Bevançon, la capitale florissante du peuple Bauvier, s'étend majestueusement au cœur des plaines, traversée par un fleuve imposant qui continue à l'ouest pour se déverser dans la mer. Cette ville animée, souvent comparée à Paris du Moyen Âge, est un centre de culture, de commerce et de pouvoir politique. Les rues pavées sont bordées de bâtiments imposants et de marchés animés où les commerçants et les artisans exposent leurs produits.

Sous la suzeraineté de la puissante famille Artois. La devise "Dieu est ma lame", est inscrite sur les portes du palais royal, rappelant l'héritage de foi et de chevalerie de la famille. Le roi Louis d'Artois, dirigeant actuel, est connu pour son sens de la justice et sa détermination à maintenir l'ordre et la prospérité dans son royaume.

L'économie de Bevançon est diversifiée et florissante. Le fleuve qui traverse la ville est une voie commerciale vitale, facilitant le transport des marchandises et attirant des marchands de toute la région. Les marchés de Bevançon sont célèbres pour leur variété et leur richesse, offrant des produits allant des denrées alimentaires aux tissus précieux, en passant par les armes et les objets d'art. Les artisans de la ville, reconnus pour leur savoir-faire, contribuent également à la renommée de Bevançon, produisant des œuvres d'une qualité exceptionnelle.

La ville est également un centre religieux et culturel important. Les cathédrales et les églises, ornées de vitraux et de sculptures détaillées, attirent les fidèles et les pèlerins de tout le royaume. Les festivals et les célébrations religieuses rythment la vie de la cité, renforçant le lien entre les habitants et leur foi. L'Inquisition, bien que moins active qu'autrefois, continue de jouer un rôle dans la préservation de la pureté de la foi et de la moralité.

LÉGENDE

La légende la plus célèbre de Bevançon raconte l'histoire de la Cloche d'Or, une cloche magique qui, selon les anciens récits, serait cachée quelque part dans les profondeurs du palais royal. On dit que cette cloche, forgée par des moines alchimistes il y a des siècles, a le pouvoir de protéger la ville contre toute menace.

Lorsqu'elle sonne, elle émettrait un son si pur et si puissant qu'il repousserait les forces du mal et accorderait des bénédictions à ceux qui l'entendent. Les habitants de Bevançon croient que tant que la Cloche d'Or reste cachée et préservée, la ville restera en sécurité et prospère. Chaque année, une cérémonie spéciale est tenue en l'honneur de cette légende, où les citoyens prient pour la protection continue de leur bien-aimée capitale.

Maison	Valois
Taille	Capitale
Population	Environ 230 000 habitants
Climat	Plaine avec un fleuve, climat tempéré avec des hivers doux et des étés chauds.
Spécialité	Pâtisseries Étoilées et Charcuteries Fumées
Maire	Lambert Valois, Roi de Nova Umbra
Économie	Commerce de tous les terres avoisinante, artisanat, exportation et importation



DESCRIPTION

Boldeaux est un petit village pittoresque situé au sud-ouest de la grande capitale Bevançon. Niché au cœur des plaines fertiles et entouré de champs verdoyants et de petites forêts, Boldeaux offre un paysage rural. Les maisons en pierre et en bois sont simples mais bien entretenues, reflétant la vie tranquille et laborieuse de ses habitants. La proximité de Bevançon permet aux villageois de commercer facilement avec la capitale, tout en conservant leur mode de vie paisible.

Pierre Bordas, l'actuel maire, est un ancien soldat qui a choisi de retourner à la terre après des années de service. Son leadership sage a permis à Boldeaux de prospérer. Pierre est respecté pour sa capacité à résoudre les conflits et à prendre des décisions justes pour tous.

Le climat de Boldeaux est tempéré, avec des étés doux et des hivers modérément froids. Les printemps sont particulièrement beaux, avec des champs de fleurs sauvages qui ajoutent des touches de couleur au paysage. Les forêts environnantes fournissent du bois et des produits forestiers, tout en offrant un habitat pour une faune variée. L'air pur et le sol fertile font de Boldeaux un endroit idéal pour l'agriculture, qui est la principale activité économique du village.

L'économie de Boldeaux repose principalement sur l'agriculture et l'apiculture. Les champs produisent des céréales, des légumes et des fruits, qui sont échangés ou vendus sur les marchés de Bevançon. L'apiculture est également florissante, et le miel de Boldeaux est réputé pour sa qualité exceptionnelle. En outre, les villageois élèvent du bétail, fournissant du lait, de la viande et des produits dérivés.

LÉGENDE

La légende la plus mystérieuse de Boldeaux est celle de la Banshee des Champs, une apparition spectrale qui erre dans les champs environnants à la tombée de la nuit. Selon les récits des anciens, cette créature est l'esprit d'une jeune femme qui a perdu sa vie dans des circonstances tragiques et injustes, laissant derrière elle un cri de chagrin. On dit que la Banshee se manifeste sous la forme d'une silhouette éthérée, enveloppée d'une brume légère. Ses yeux brillent d'une lueur triste, et son cri plaintif, porté par le vent, est entendu comme un écho lointain dans les champs. Les villageois croient que son apparition est un présage de malheur.

La légende raconte que la Banshee apparaît lors des nuits brumeuses et que sa présence est accompagnée d'une atmosphère de malaise. Les champs où elle est vue se couvrent d'une légère rosée, et les plantes semblent se faner. Pour apaiser la Banshee et éloigner ses mauvais présages, les villageois laissent des offrandes de fleurs blanches et de chandelles près des champs où elle est souvent aperçue. Les villageois organisent des veillées en l'honneur de ceux qui sont partis, avec l'espoir que ces rituels aideront à apaiser l'esprit et à protéger le village des ombres de son passé.

Maison	Bordas
Taille	Village
Population	Environ 600 habitants
Climat	Champs et forêts, hivers modérés printemps florissants, étés doux et automnes brumeux
Spécialité	Pain de seigle, Porc salé et hydromel local
Maire	Pierre Bordas, ancien soldat devenu fermier
Économie	Agriculture, apiculture, et élevage



DESCRIPTION

Bourdeaux est une ville animée située dans le nord-est, entourée de vastes plaines et de colines rocheuses, non loin de la mer. Ses rues sont bordées de bâtiments en pierre solide et en briques, reflétant une architecture robuste adaptée aux conditions côtières. Les quais et les marchés de Bourdeaux sont toujours en effervescence, avec des marchands et des pêcheurs apportant leurs produits frais de la mer.

La ville bénéficie d'un climat tempéré, influencé par les brises maritimes qui apportent de la fraîcheur pendant les étés doux et modèrent les hivers frais. Les colines rocheuses environnantes offrent des vues panoramiques sur les plaines et la mer, ajoutant au charme pittoresque de la ville. Les conditions climatiques sont idéales pour la pêche et l'agriculture maritime.

Bourdeaux est particulièrement célèbre pour ses fruits de mer, avec des moules et des huîtres qui sont des spécialités locales réputées pour leur fraîcheur et leur qualité. La ville possède également une brasserie artisanale bien connue pour ses bières locales, appréciées pour leurs saveurs uniques qui capturent l'essence de la région côtière. Les visiteurs viennent de loin pour goûter à ces spécialités, et la ville organise des festivals culinaires pour célébrer ces produits.

Lucien Dupuis, l'actuel maire, est un ancien marin qui a fait fortune dans le commerce maritime avant de se lancer dans la politique locale. Son expérience dans le domaine maritime lui permet de gérer efficacement les affaires de la ville, et il est respecté pour son pragmatisme et son dévouement à la prospérité de Bourdeaux. Sous son leadership, la ville a prospéré, attirant des commerçants et des aventuriers de toute la région.

LÉGENDE

La légende du Spectre du Navire Perdu est l'une des histoires les plus intrigantes à Bourdeaux. Selon la tradition locale, il y a plusieurs siècles, un grand navire marchand, le Lutèce, disparut au large des côtes rocheuses près de la ville. Le navire, réputé pour sa cargaison précieuse et ses richesses, avait quitté Bourdeaux lors d'une nuit brumeuse, mais ne revint jamais au port. On raconte que pendant des années, les marins et les pêcheurs ont vu, lors des tempêtes, un bateau fantôme apparaître à l'horizon. Ce navire enveloppé de brume, se rapproche des côtes avant de disparaître soudainement. Le spectre du Lutèce est souvent accompagné d'une lueur verte surnaturelle, et les cris désespérés de l'équipage perdus se mêlent au vent.

Les légendes disent que le navire est maudit, condamné à errer sur les mers pour l'éternité. Les âmes des marins disparus seraient prisonnières de ce bateau, cherchant désespérément un moyen de revenir chez eux. Les anciens racontent que quiconque ose approcher le navire fantôme est maudit à jamais, condamné à une mort prématurée. Les habitants de Bourdeaux font des offrandes aux esprits marins lors des festivals de la mer. Ils croient que ces gestes honorent les âmes perdues et apaisent leur tourment, empêchant ainsi le spectre du Lutèce de venir hanter leur ville.

Maison	Dupuis
Taille	Ville
Population	Environ 8 000 habitants
Climat	Plaines fraîches avec des colines rocheuses, climats modérés avec des brises maritimes
Spécialité	Moules et huîtres, bière artisanale brune locale
Maire	Lucien Dupuis, un ancien marin
Économie	Pêche, commerce maritime, artisanat et production de bière



DESCRIPTION

Carssone est un petit village pittoresque situé au nord-est de Bevançon, entouré de vastes champs agricoles et bordé par une immense forêt à l'est. Le village a récemment connu un afflux de réfugiés fuyant la destruction de Saunier, ce qui a renforcé son rôle comme point de soutien et d'accueil. L'arrivée de ces nouveaux habitants a apporté une dynamique nouvelle, mais aussi des défis supplémentaires pour les ressources et les infrastructures du village.

Les champs autour de Carssone sont parsemés de fermes familiales qui cultivent des céréales et élèvent du bétail. Les fermiers travaillent dur pour maintenir la production alimentaire du village, et les récoltes abondantes sont un témoignage de leur dévouement et de leur savoir-faire. La forêt voisine, dense et ancienne, est un lieu de chasse important, fournissant de la viande et des ressources supplémentaires aux villageois.

Le village est dirigé par Maître Armand Bordas, un homme sage et respecté qui a pris en charge la direction de Carssone après l'arrivée des réfugiés. Armand est connu pour sa capacité à gérer les affaires du village avec prudence et compassion, veillant à ce que les besoins de tous les habitants soient satisfaits. Il a joué un rôle crucial dans l'intégration des réfugiés et le maintien de l'ordre. L'économie de Carssone repose principalement sur l'agriculture et l'artisanat. Les champs fournissent des produits agricoles pour la consommation locale et l'exportation, tandis que les artisans locaux créent des produits tels que la viande séchée et le pain, qui sont également échangés avec les régions voisines. Le commerce avec les réfugiés de Saunier a également stimulé l'activité économique, apportant des nouvelles perspectives et une diversification aux produits disponibles dans le village.

LÉGENDE

Il y a plusieurs années, Carssone a été secoué par une série de meurtres mystérieux qui ont laissé la communauté dans un état de terreur et de confusion. Les victimes, toutes des résidents respectés du village, ont été trouvées dans des circonstances étranges et inexplicables. Les enquêtes menées par les autorités locales n'ont jamais permis de résoudre ces crimes, et les coupables restent inconnus.

On raconte que les esprits des victimes hantent les environs, en particulier la forêt à l'est du village. Les habitants disent que, lors des nuits nuageuse, on peut entendre des cris étouffés et des murmures dans le vent, comme si les âmes des défunts cherchaient désespérément justice. Certains affirment avoir vu des silhouettes fantomatiques errant autour des lieux des meurtres.

Les villageois qui n'ose n'en parler, craignent que tant que les meurtres ne seront pas résolus, la paix ne reviendra jamais complètement à Carssone. La légende des meurtres non résolus reste un sujet de discussion sombre et inquiétant dans le village, et les souvenirs de ces événements tragiques continuent d'affecter la communauté.

Maison	Bordas
Taille	Village
Population	Environ 1 200 habitants, anciennement 400
Climat	les pluies sont régulières, étés modérés et des hivers frais. Favorable pour les champs.
Spécialité	Viande Séchée et Pains artisanaux
Maire	Maître Armand Bordas, un homme sage
Économie	Chasse, Agriculture, avec des champs de céréales et des fermes d'élevage



DESCRIPTION

Châlons est un petit village pittoresque situé au nord-est et à l'ouest de Beaufort, niché entre des collines rocheuses et la mer. Les maisons en pierre aux toits de tuiles rouges se blottissent contre les pentes escarpées, offrant une vue spectaculaire sur les côtes accidentées. Les rues étroites et sinueuses sont bordées de boutiques locales, où les artisans vendent leurs produits faits main, notamment les célèbres fromages de chèvre et poissons fumés.

La vie quotidienne à Châlons est marquée par l'activité portuaire. Les pêcheurs locaux partent chaque matin en mer pour récolter les coquillages et poissons qui sont au cœur de l'économie du village. Les quais sont toujours animés avec des vendeurs et des acheteurs échangeant des produits frais. Le village est également entouré de vastes champs agricoles où les paysans cultivent des cultures adaptées aux conditions climatiques rigoureuses.

Les collines rocheuses environnantes sont recouvertes de petites forêts et de prairies où les chèvres paissent librement. Ces pâturages offrent une nourriture abondante pour le bétail, ce qui contribue à la qualité exceptionnelle du fromage de chèvre produit ici. Les habitants de Châlons sont fiers de leurs traditions et de leur savoir-faire, qui se reflètent dans chaque produit qu'ils fabriquent. Le climat venteux et la proximité de la mer font de Châlons un endroit unique, avec une atmosphère à la fois rude et charmante. Les visiteurs apprécient la beauté sauvage du paysage et la chaleur de l'accueil des habitants. Les soirées passées autour des feux de camp, en dégustant des spécialités locales, ajoutent une touche de convivialité à cette vie simple mais riche.

LÉGENDE

Selon la légende locale, une sirène mystérieuse apparaît parfois près des côtes rocheuses de Châlons, surtout lors des tempêtes. Les marins et les pêcheurs racontent que la sirène, connue sous le nom de Sélène, émet un chant envoûtant qui semble mêler mélancolie et mystère. On dit que son chant peut provoquer des tempêtes soudaines ou apaiser les vagues, et qu'elle protège les marins lorsqu'elle est bien traitée. Il y a des histoires anciennes qui affirment que Sélène est la gardienne des secrets de la mer et qu'elle a été trahie par un amoureux humain il y a de nombreuses années. Depuis, elle erre le long des côtes, cherchant à se venger ou à retrouver son amour perdu. Les habitants de Châlons la respectent et la craignent, et certains laissent des offrandes sur les rivages pour apaiser sa colère ou demander sa protection.

Les soirées de tempête sont particulièrement redoutées, car certains croient que la sirène apparaît pour réclamer des âmes perdues ou pour manifester sa présence à ceux qui osent braver les dangers de la mer. Les récits de rencontres avec la sirène sont souvent racontés autour des feux de camp, ajoutant une touche de mystère à la vie quotidienne de Châlons.

Maison	Renaud
Taille	Village
Population	Environ 450 habitants
Climat	Vents constants venant de la mer à l'ouest, températures fraîches et côtes escarpées.
Spécialité	Poisson Fumé et Fromage de chèvre
Maire	Isabelle Renaud est la maire actuelle
Économie	Pêche et l'élevage de chèvres



DESCRIPTION

Châtaillon est une ville pittoresque située au nord-ouest et au sud de Beaufort, nichée entre des collines verdoyantes et des forêts denses. Les rues pavées serpentent à travers la ville, bordées de maisons en pierre aux toits de tuiles rouges. Les marchés locaux sont animés, avec des étals proposant du bois sculpté, du miel doré, du pain fraîchement cuit, et de la viande séchée à la ciboulette.

Les collines environnantes sont couvertes de forêts luxuriantes, qui non seulement ajoutent à la beauté naturelle de la région, mais fournissent également le bois de construction recherché. Les artisans de Châtaillon sont réputés pour leur habileté à travailler le bois, et la ville est connue pour ses magnifiques meubles et structures en bois.

Le climat venté et tempéré de Châtaillon crée des conditions idéales pour l'apiculture et l'agriculture. Les champs cultivés entourent la ville, fournissant les ingrédients nécessaires pour le pain de campagne et autres produits alimentaires. Les prairies et les forêts sont également des lieux prisés pour la récolte du miel, dont la saveur est influencée par la diversité florale locale.

La proximité de la mer ajoute un charme particulier à Châtaillon, avec des vues spectaculaires sur l'horizon marin depuis les collines. Les activités portuaires et le commerce du bois permettent à la ville de prospérer, tout en maintenant un équilibre harmonieux avec son environnement naturel. Les visiteurs sont attirés par la combinaison de l'artisanat local, des produits alimentaires artisanaux et de la beauté paisible de la région.

LÉGENDE

Châtaillon est entourée de vastes forêts, et parmi les légendes locales la plus redoutée est celle de La Sorcière des Bois. Selon les contes, il y a des siècles, une sorcière malveillante aurait été chassée pour ses pratiques occultes. En fuite, elle se serait réfugiée dans les forêts environnantes, où elle aurait établi un repaire au cœur des arbres les plus anciens. Les récits parlent de cette sorcière comme d'une femme aux pouvoirs obscurs. On dit qu'elle possède un savoir ancien sur les mystères des forêts. La sorcière serait animée par une soif de vengeance contre ceux qui l'ont bannie, cherchant à se venger en attirant les imprudents dans les profondeurs de la forêt, où ils disparaissent sans laisser de trace.

Les disparitions mystérieuses dans la région sont souvent attribuées à cette sorcière. La légende dit que la sorcière est toujours à la recherche de victimes pour ses rituels, et que ses yeux peuvent être aperçus entre les arbres sous la lueur de la lune. La peur de la Sorcière des Bois persiste parmi les habitants et les visiteurs, et la légende continue d'être racontée comme un avertissement à ceux qui s'aventurent dans les profondeurs des forêts entourant Châtaillon.

Maison	Artois
Taille	Ville
Population	Environ 3000 habitants
Climat	Vents constants en raison de sa position sur les collines, la mer ajoute une certaine humidité
Spécialité	Viande à la Ciboulette, Bouillon de boeuf
Maire	Philippe Artois, un ancien paladin respecté
Économie	Exploitation du bois de Construction. Le commerce est facilité par la mer.



DESCRIPTION

Lys est un charmant petit village niché au sud de Boldeaux et d'Arignon, où les champs ouverts se mêlent harmonieusement aux vastes étendues forestières. Ses maisons en pierre et en bois se fondent parfaitement dans le paysage verdoyant, créant une ambiance paisible et bucolique. Les sentiers de terre serpentent à travers les champs et les forêts, reliant les différentes parties du village.

Le village est organisé autour d'une place centrale, où se trouvent la mairie et le marché local. Le marché est animé par des artisans et des fermiers qui vendent leurs produits frais, notamment le célèbre fromage de brebis de Lys. Les visiteurs peuvent également découvrir des paniers en osier tissés à la main et des produits en bois fabriqués localement.

Les forêts environnantes de Lys sont réputées pour leur beauté et leur diversité faunique. Les sentiers de randonnée serpentent à travers des bois denses, où les promeneurs peuvent apercevoir des cerfs, des renards et une variété d'oiseaux. Les anciens arbres de la forêt sont souvent couverts de mousse et de lichens, ajoutant une touche mystique au paysage.

Lys bénéficie d'une atmosphère communautaire chaleureuse, où les villageois se connaissent et se soutiennent mutuellement. Les festivals locaux, comme la Fête du Fromage, attirent des visiteurs de toute la région et sont l'occasion pour les habitants de célébrer leur patrimoine commun. Les soirées sont souvent animées par des contes et des chansons autour du feu de camp.

LÉGENDE

La légende de Lys parle d'une ancienne ruine enfouie dans les profondeurs de la forêt, où se trouverait un temple mystérieux dédié à un ordre de chevaliers oublié. Selon les récits transmis par les anciens, ce temple aurait été construit il y a plusieurs siècles. Il est dit que le temple, richement décoré et chargé d'artefacts sacrés, a été enseveli sous les décombres lorsque l'ordre a disparu mystérieusement. Les villageois affirment que des signes de leur présence, tels que des inscriptions anciennes et des fragments d'armure, ont été découverts de temps en temps dans la forêt, mais le temple lui-même est resté introuvable.

Certains disent que les chevaliers ont caché leur temple pour le protéger des envahisseurs et des profanateurs. Des rumeurs circulent parmi les habitants selon lesquelles des aventuriers et des chercheurs de trésors ont tenté de localiser le temple, mais ont tous échoué, soit en se perdant dans la forêt, soit en rencontrant des phénomènes étranges et des pièges anciens. Les villageois croient fermement que le temple est toujours là, caché quelque part parmi les arbres, attendant d'être redécouvert.

Maison	Valois
Taille	Village
Population	Environ 450 habitants
Climat	Températures modérées pendant l'été et des hivers doux, ce microclimat est agréable
Spécialité	Produits laitiers, herbes sauvages, Vin Blanc
Maire	Delmar Valois, un homme robuste et respecté
Économie	L'élevage de moutons pour la production de fromage et l'exploitation forestière



DESCRIPTION

Norbois est un pittoresque petit village situé au sud-est de Bellefille, entouré d'une forêt dense et mystérieuse. Les maisons en pierre et en bois, couvertes de mousse et de lierre, se fondent harmonieusement dans le paysage verdoyant. Les rues du village sont étroites et sinueuses, bordées de jardins luxuriants et de petits potagers.

Le centre du village est dominé par une place tranquille où se trouvent la mairie et une petite église en pierre, dédiée à la protection des forêts et des voyageurs. La place est souvent animée par des marchés locaux où les villageois vendent leur miel et leurs produits en bois, créant une atmosphère chaleureuse et communautaire.

Les forêts environnantes de Norbois sont un véritable havre de paix, avec des sentiers de randonnée qui serpentent à travers les arbres séculaires et les clairières baignées de lumière. Les visiteurs peuvent admirer la beauté naturelle de la forêt, avec ses arbres imposants, ses ruisseaux cristallins et une faune variée, incluant des cerfs, des sangliers et des oiseaux rares.

La vie à Norbois est rythmée par les saisons, avec des activités communautaires telles que la récolte du miel au printemps, la chasse en automne et la célébration de festivals locaux tout au long de l'année. Les villageois sont fiers de leur patrimoine forestier et s'efforcent de maintenir un équilibre entre l'exploitation des ressources et la préservation de leur environnement naturel.

LÉGENDE

Dans les profondeurs de la forêt de Norbois, il existe une clairière peuplée de statues étranges et inquiétantes. Ces sculptures, taillées dans la pierre, représentent des figures humanoïdes avec des traits déformés et des expressions de terreur figée. Les anciens disent que ces statues sont les vestiges d'un ancien culte occulte, dédié à des divinités sinistres depuis longtemps. Selon la légende, ce culte aurait tenté d'invoquer un pouvoir sombre et incommensurable, mais leur rituel aurait mal tourné, les transformant en pierre pour l'éternité. Cependant, ce n'est pas la seule chose inquiétante dans cette clairière. Il est dit qu'un troll, une créature massive et redoutée, rôde parmi les statues, gardant jalousement son territoire. Les rares chasseurs qui ont osé s'aventurer trop près de la clairière racontent avoir vu des ombres gigantesques et entendu des grognements gutturaux émanant de la forêt.

Les villageois évitent soigneusement cette partie de la forêt, avertissant les voyageurs des dangers qui s'y cachent. Les plus courageux ou les plus fous qui ont tenté de découvrir les secrets de la clairière ne sont jamais revenus, leurs destins scellés parmi les statues occultes et le troll.

Maison	Valois
Taille	Village
Population	Environ 300 habitants
Climat	La région est couverte par une forêt dense, ce qui crée une atmosphère fraîche et ombragée.
Spécialité	Vin de baies sauvages, la viande de cerf
Maire	Jeanne Valois, une ancienne prêtresse
Économie	Exploitation durable des ressources forestières. Également le vin des baies sauvages.



DESCRIPTION

Pellier est une ville dynamique et animée, située stratégiquement à l'ouest de Bevançon, marquant la dernière étape avant la mer. Ses quais bourdonnent d'activité, avec des navires marchands venant et repartant, chargés de marchandises précieuses. Les rues pavées de la ville sont bordées de maisons en pierre et à colombages, témoignant de son riche patrimoine historique. Les places publiques sont souvent animées par des marchés où les produits locaux, attirent l'œil.

La ville de Pellier est également un bastion de défense crucial pour les Bauvier. Ses remparts imposants et ses tours de guet surplombent la mer, prêts à repousser toute tentative d'invasion. Les soldats de la garnison locale sont bien entraînés. Les armoiries de la famille Artois, suzerains de la région, flottent fièrement au-dessus des fortifications, rappelant à tous l'autorité et la puissance de la maison royale.

L'économie de Pellier est florissante grâce à son commerce maritime. Les marchands locaux exportent des produits vers des contrées lointaines, créant des liens commerciaux solides et apportant des richesses à la ville. Les vergers environnants, célèbres pour leurs pommes, alimentent la production de cidre, une boisson appréciée à travers la région. Les pêcheurs de Pellier, bravant les caprices de la mer, fournissent des fruits de mer de haute qualité qui sont ensuite fumés selon des techniques ancestrales.

La culture de Pellier est riche et variée, marquée par des célébrations qui rythment l'année. Les habitants sont fiers de leur héritage et perpétuent les traditions locales avec ferveur. Les festivals de la mer, en particulier, sont des moments forts où la ville se pare de ses plus belles couleurs et où les pêcheurs et les marins sont honorés pour leur contribution à la prospérité de la communauté.

LÉGENDE

Il y a des années, un marchand nommé Willibert était connu pour ses voyages audacieux et ses cargaisons précieuses. Lors d'une de ses expéditions, il disparut mystérieusement, sa cargaison de bijoux et de soieries introuvable. La guilde des voleurs la Pièce du roi une organisation redoutée, fut accusée de sa disparition, mais rien ne fut jamais prouvé. Cependant, une autre légende, plus sinistre, est née de cette disparition. On raconte que parmi la cargaison d'Alphonse se trouvait un coffre renfermant des artefacts maudits. Ces objets avaient été obtenus par des moyens douteux. Selon la légende, lorsque la guilde des voleurs tenta de s'emparer du coffre, ils déclenchèrent une malédiction qui libéra les Enfants des Ténèbres. Les Enfants des Ténèbres, selon les récits, sont des fœtus déformés, créés à partir des enterrements d'enfants mort-nés. Ces créatures hantent les rues sombres de Pellier, s'attaquant principalement aux femmes enceintes, tentant de voler la vie qui grandit en elles. La guilde des voleurs, ayant compris leur erreur, tenta de se débarrasser des artefacts maudits, mais il était déjà trop tard. Aujourd'hui, les habitants de Pellier évitent de sortir la nuit, surtout les femmes enceintes, de peur d'être attaquées. Les légendes de la guilde des voleurs et des Enfants des Ténèbres continuent de hanter les esprits, ajoutant une couche de terreur à l'histoire déjà sombre de cette ville portuaire.

Maison	Artois
Taille	Ville
Population	Environ 6 500 habitants
Climat	Vent chaud avec des hivers doux et des étés tempérés
Spécialité	Le bar (poisson local) Tarte et Cidre de pomme
Maire	Guillaume Artois, un noble qui aide la population
Économie	Commerce maritime, Pommes, Cidre et Fruits de mer



DESCRIPTION

Port-Banc est un village pittoresque niché entre la mer et une immense forêt, offrant un paysage à couper le souffle. Les maisons en bois, avec leurs toits de chaume, se dressent fièrement le long des ruelles sinueuses du village, témoignant de l'architecture traditionnelle des Bauvier. Le son des vagues se brisant sur les rochers et le chant des oiseaux marins créent une ambiance apaisante, rythmant la vie quotidienne des habitants.

Les pêcheurs de Port-Banc sont connus pour leur habileté à naviguer les eaux parfois tumultueuses de la mer. Les barques colorées, alignées le long du quai, partent chaque matin à l'aube pour rapporter des poissons frais qui seront vendus au marché local. Les fruits de mer, notamment les huîtres et les moules, sont particulièrement prisés, apportant une richesse culinaire au village.

L'immense forêt à l'est de Port-Banc est une source inestimable de ressources. Les chasseurs y traquent le gibier, tandis que les herboristes collectent des plantes médicinales et des champignons rares. La forêt est aussi un lieu de mystère et de légendes, ajoutant une dimension envoûtante au village. Les enfants aiment écouter les histoires de leurs aînés sur les créatures mythiques qui peuplent ces bois.

Le village organise régulièrement des foires et des marchés, attirant des visiteurs des environs. Les produits locaux, comme les saucisses de sanglier fumées et les filets de pêche tissés à la main, sont exposés avec fierté. Ces événements sont aussi des occasions pour les habitants de se retrouver et de célébrer leurs traditions, renforçant le lien communautaire.

LÉGENDE

Port-Banc est le théâtre d'une légende sombre et mystérieuse, celle du Vieux Marin et de son trésor maudit. Il y a longtemps, un marin nommé Émile Leclair, connu pour ses voyages lointains et ses aventures périlleuses, était obsédé par la recherche d'un trésor caché, supposément enterré quelque part dans la forêt est. Après des années de quête infructueuse, Émile revint au village, changé et hanté par ce qu'il avait découvert. Les villageois racontent que le marin avait trouvé un coffre rempli de richesses, mais qu'il avait également libéré une malédiction en l'ouvrant. Peu de temps après son retour, Émile disparut sans laisser de trace, et des événements étranges commencèrent à se produire dans le village. Des pêcheurs rapportaient voir une silhouette spectrale errant sur les rives la nuit, et des chasseurs affirmaient entendre des voix murmurantes au cœur de la forêt.

Selon la légende, le trésor est toujours caché quelque part dans les bois, gardé par l'esprit tourmenté d'Émile Leclair. On dit que quiconque tente de le trouver sera maudit à son tour, condamné à errer sans fin, cherchant une fortune insaisissable. Les habitants de Port-Banc, bien qu'intrigués par cette histoire, évitent de s'aventurer trop loin, respectant la mémoire du Vieux Marin.

Maison	Dufresne
Taille	Village
Population	Environ 250 habitants
Climat	Maritimes fraîches venant de l'ouest et une humidité due à la mer et de la forêt.
Spécialité	Saucisses de sanglier fumée, Bière brune
Maire	Antoine Dufresne, Ancien marin
Économie	Pêche, Chasse, production de filets de pêche et la fabrication de barques



DESCRIPTION

Rivefleur est un petit village pittoresque situé à l'ouest de Bevançon et au nord-est de Pellier. Entouré de vastes plaines fertiles et bordé par un fleuve scintillant qui se déverse dans la mer à l'ouest, le village offre un cadre idyllique et serein. Les champs dorés de blé ondulent sous la brise légère, tandis que le moulin du village tourne inlassablement, produisant la farine qui est la fierté de Rivefleur.

Les maisons de Rivefleur, construites en pierre locale et aux toits de chaume, sont regroupées autour d'une place centrale où trône une vieille fontaine. Cette place est le cœur battant du village, un lieu de rassemblement pour les habitants qui y échangent nouvelles et marchandises. Les jardins fleuris ajoutent une touche de couleur et de parfum, reflétant le nom même du village.

Le fleuve qui borde Rivefleur est à la fois une source de vie et de légendes. Les eaux calmes et claires abritent une faune riche et sont propices à la pêche. Les enfants du village aiment y nager en été, tandis que les adultes profitent des rives ombragées pour se reposer et se détendre après une journée de labeur.

La forêt située à proximité de Rivefleur offre une abondance de ressources naturelles. Les chasseurs y traquent le gibier, et les cueilleurs collectent des baies, des champignons et des herbes. Ces ressources complètent l'alimentation des habitants et permettent la production des fameux pains d'épices du village.

LÉGENDE

Il y a plusieurs générations, Rivefleur fut frappé par un terrible fléau. Un été, le blé commença à pourrir dans les champs, devenant noir et inutilisable. Les villageois, terrifiés par cette malédiction, tentèrent de comprendre la source de cette calamité. Certains racontèrent avoir vu des ombres inquiétantes se faufiler parmi les épis de blé. Le fléau ne s'arrêta pas là. Peu de temps après l'apparition du blé pourri, des morts-vivants émergèrent des champs corrompus. Les habitants devaient se barricader chez eux chaque nuit pour se protéger des attaques des morts-vivants. La légende raconte qu'un groupe de braves paladins de l'Inquisition fut envoyé pour débarrasser le village de cette malédiction. Ils découvrirent qu'un sorcier maléfique, chassé de son propre village, avait jeté un sort sur Rivefleur par vengeance. Les paladins affrontèrent le sorcier dans une bataille épique au cœur des champs pourris et, après une lutte acharnée, réussirent à le vaincre.

Cependant, contrairement aux récits héroïques habituels, le sorcier ne fut jamais retrouvé mort. Il disparut mystérieusement après la bataille, laissant derrière lui une aura de terreur persistante. Les habitants craignent toujours son retour. Les anciens du village racontent que par les nuits de pleine lune, on peut encore entendre les murmures des morts-vivants dans les champs.

Maison	Lavoisier
Taille	Village
Population	Environ 550 habitants
Climat	Plaines et forêts, avec des étés doux et des hivers rigoureux
Spécialité	Pains d'épices, Café, Galette de blé
Maire	Marianne Lavoisier, une femme énergique
Économie	Agriculture et la meunerie.



DESCRIPTION

Saverne est un petit village pittoresque situé au nord-ouest de Châtaillon et au sud-est de Bourdeaux. Niché entre des plaines verdoyantes et des bois touffus, le village offre un paysage bucolique et apaisant. Les maisons en pierre avec leurs toits de chaume se dressent autour d'une place centrale, où se tient chaque semaine un marché animé.

Les plaines environnantes sont parsemées de champs cultivés et de vignobles. Les collines qui bordent le village à l'est sont couvertes de vignes, et les agriculteurs locaux y cultivent des raisins qui produisent un vin rouge riche et corsé. Les bois voisins fournissent une abondance de gibier, et les chasseurs de Saverne sont réputés pour leur habileté et leur connaissance des forêts.

Le cuir de Saverne est l'une des spécialités les plus renommées du village. Les tanneurs locaux utilisent des techniques traditionnelles pour produire un cuir de haute qualité, prisé par les artisans et les soldats. Les peaux sont soigneusement préparées et transformées en vêtements, sacs, et équipements divers, contribuant à la réputation de Saverne dans toute la région.

Saverne est également connu pour son ragoût de perdrix, un plat délicieux préparé avec des légumes de saison et des herbes sauvages. Les recettes se transmettent de génération en génération, et chaque famille garde jalousement ses secrets culinaires. Les voyageurs s'arrêtent souvent à Saverne pour déguster ce mets savoureux, faisant du village une halte incontournable sur le chemin d'Azkal.

LÉGENDE

Il y a bien des années, un chasseur nommé Niellen vivait à Saverne avec son épouse, Elara. Un jour, Elara disparut mystérieusement dans les bois. Désespéré et craignant pour sa vie, Niellen chercha de l'aide auprès des gardes. Une patrouille de dix hommes fut formée pour retrouver Elara, bravant la forêt et les dangers qu'elle pouvait receler. La patrouille partit à l'aube, promettant à Niellen de ramener son épouse. Mais les jours passèrent, puis les semaines, sans aucune nouvelle. Certains habitants soupçonnait Niellen d'avoir tué sa femme, dissimulant son crime derrière un faux appel à l'aide.

Cependant, d'autres rumeurs évoquaient une histoire sinistre. On racontait que, dans les profondeurs des bois, se trouvait un ancien cimetière du Premier Âge. Ce cimetière était dit grouiller de créature nécromantique. Personne n'a jamais trouvé le cimetière, et ceux qui ont tenté de le faire n'en sont jamais revenus. Peut-être la patrouille de paladins avait-elle découvert ce lieu maudit et y avait-elle péri, victimes des monstres qui y régnaient. Certains disent que Niellen, rongé par le chagrin et la culpabilité, s'était aventuré seul dans la forêt et avait aussi disparu. Aujourd'hui, la forêt de Saverne reste un endroit redouté, imprégné de mystère et de peur.

Maison	Dubois
Taille	Village
Population	Environ 300 habitants
Climat	Hivers froids et Été court, les vents du nord apportent parfois des averses soudaines
Spécialité	Bière ambré forte et son ragoût de perdrix
Maire	Laurent Dubois, Ancien soldat
Économie	Chasse, l'agriculture, et le commerce de cuir de haute qualité



DESCRIPTION

Toussin est la dernière grande ville au sud du territoire Bauvier, sous la suzeraineté de la puissante famille Artois. Située dans une région au climat très chaud, la ville est entourée de vastes vignobles et de champs d'oliviers. Les coteaux ensoleillés et le sol riche en minéraux offrent des conditions idéales pour la viticulture, faisant de Toussin une capitale renommée pour son vin de haute qualité. Les olives cultivées ici produisent une huile prisée, ajoutant une autre dimension à la richesse agricole de la ville.

L'architecture de Toussin reflète son histoire et son importance économique. Des rues pavées, et de nombreuses places ombragées offrent des espaces de repos sous le soleil ardent. Au centre de la ville se dresse l'imposante demeure du Seigneur Pierre de Montclair, un noble respecté et aimé de ses concitoyens pour son soutien aux artisans locaux.

L'économie de Toussin repose principalement sur le commerce de ses produits agricoles. Le vin et le champagne de Toussin est exporté vers les quatre coins du monde connu, et les marchés locaux regorgent de bouteilles d'huile d'olive dorée et des produits dérivés. Les festivals de la récolte, marqués par des danses folkloriques et des banquets somptueux, attirent des visiteurs de toutes les régions voisines, renforçant encore la prospérité de la ville.

Les environs de Toussin sont également propices à l'agriculture diversifiée. Outre les vignobles et les oliveraies, de vastes champs de céréales et de légumes s'étendent à perte de vue, garantissant une autosuffisance alimentaire. Les fermes locales élèvent également du bétail, contribuant à une production de viande de qualité. Les agriculteurs de Toussin sont fiers de leur savoir-faire et transmettent leurs techniques de génération en génération, assurant ainsi la pérennité de leur patrimoine agricole.

LÉGENDE

Il y a de cela plusieurs générations, Toussin était au cœur d'un conflit brutal. Les vignobles de la région attiraient la convoitise, et les tensions montaient entre les propriétaires et les paysans qui travaillaient les champs. L'injustice et étaient monnaie courante, et les paysans, épuisés par le labeur incessant, décidèrent de prendre les choses en main. Une nuit, un groupe de paysans affamés, mené par un homme nommé Guillaume le Roux, planifia un raid pour voler le grain et les réserves de vin des caves du Seigneur Pierre de Montclair. Leur intention était de redistribuer ces richesses parmi les plus démunis. Cependant, leur plan fut déjoué par une force sinistre et inattendue.

Alors qu'ils pénétraient dans les caves, les paysans furent attaqués par une créature terrifiante. On raconte que cette créature maudite, connu sous le nom de Luther, était un ancien seigneur banni de ses terres pour ses pratiques occultes. Ayant trouvé refuge dans les caves de Toussin. Les paysans disparurent et seules quelques barriques tachées de sang furent trouvées au matin. La nouvelle se répandit rapidement, et une peur s'installa à Toussin. Des années plus tard, la légende de Luther persiste. Certains affirment l'avoir aperçu rôdant près des vignobles.

Maison	Montclair
Taille	Ville
Population	Environ 15 000 habitants
Climat	Extrêmement Chaud, Vent de sable, Désertique, petits oasis.
Spécialité	Plaines et forêts, avec des étés doux et des hivers rigoureux
Maire	Seigneur Pierre de Montclair
Économie	Commerce, agriculture, viticulture



DESCRIPTION

Située à l'est du territoire Bauvier, Valois est entourée de champs rocaillieux, de forêts denses et de montagnes imposantes, créant un paysage à la fois magnifique et difficile. Ces montagnes fournissent des ressources précieuses telles que la pierre et le minerai, ce qui a permis à Valois de devenir un centre important pour l'extraction et le commerce de ces matériaux. La ville est également le point de départ idéal pour le commerce avec les terres voisines, bénéficiant de sa position stratégique à la frontière orientale du territoire Bauvier. La ville elle-même est un mélange vibrant de traditions anciennes et de modernité. Ses rues sont animées par le commerce, avec des marchés bruyants où les produits locaux, tels que les fromages de chèvre et les bijoux, sont vendus aux visiteurs et aux résidents. Les bâtisses en pierre, souvent ornées de décorations délicates, témoignent de la richesse minérale de la région. Valois est aussi un lieu où les vestiges de la guerre du Valon rappellent les luttes passées, mais la ville a su se reconstruire et prospérer grâce à ses ressources naturelles et son commerce florissant.

Le climat de Valois contraste fortement avec les régions plus fraîches du territoire Bauvier. La ville est souvent baignée de lumière solaire intense, ce qui favorise la croissance de cultures résistantes et l'élevage de chèvres dans des conditions climatiques éprouvantes. Malgré la chaleur, les habitants de Valois ont su s'adapter et tirer parti de leur environnement pour créer une communauté prospère, où la chaleur de la terre est métamorphosée en richesses tangibles.

Enfin, Valois a des festivals locaux qui célèbrent les produits de la région, et les artisans locaux sont réputés pour leur habileté à transformer les matériaux bruts en œuvres d'art raffinées. La ville est ainsi un exemple de prospérité et de résilience, où le passé tumultueux a forgé un présent dynamique et prometteur.

LÉGENDE

Selon la légende locale, dans les montagnes environnantes de Valois se cachent les vestiges de la guerre du Valon, perdue et oubliée par le temps. Ces ruines antiques, enfouies dans les profondeurs des montagnes, sont protégées par des tribus d'orques, menées par un chaman orque connu sous le nom de Grul'Zar le Maudit. Grul'Zar est un sorcier orque dont le nom est murmuré avec une certaine terreur parmi les peuples locaux. Selon les histoires, ce chaman détient des pouvoirs occultes incommensurables. Les tribus orques, sous son commandement, garderaient les ruines avec une vigilance redoutable, empêchant quiconque d'y pénétrer.

Les rumeurs disent que les ruines abritent des trésors inestimables et des artefacts perdus de la guerre du Valon. Les rares aventuriers qui ont tenté de s'aventurer dans les montagnes et de découvrir ces vestiges ont souvent disparu sans laisser de trace. Les habitants de Valois parlent en chuchotant des épouvantables visages orques noirs et de troll qui erreraient parmi les ruines. Cette légende alimente l'imaginaire des habitants et des aventuriers, qui voient dans ces ruines un lieu à la fois mythique et terrifiant, où les secrets du passé sont gardés par les forces mystiques de Grul'Zar et ses tribus orques.

Maison	Du Ruisseau
Taille	Grande ville
Population	Environ 9 600 habitants
Climat	Journée chaude et nuit fraîche mais l'humidité est également élevée
Spécialité	Bière noir, ragoût de porc, Alcool fort
Maire	Dame Eléonore Du Ruisseau
Économie	L'élevage, la pierre, Minerai et Bijoux



DESCRIPTION

Astridam, le dernier rempart entre l'empire et les terres du chaos, est renommée pour sa ténacité à repousser les forces chaotiques de l'est depuis plusieurs âges. Cette cité sainte est un lieu de pèlerinage où les croyants viennent dans l'espoir de recevoir un miracle. Astridam s'est développée en une immense ville avec des murs imposants. Ses fortifications ne se limitent pas à l'extérieur, mais s'étendent également à l'intérieur de la cité, créant des quartiers distincts. L'afflux de pèlerins et de visiteurs engendre souvent des embouteillages aux portes de la ville.

Les temples d'Astridam sont nombreux et représentent presque toutes les religions. Malgré les différends entre ces religions, tout est dirigé par Charles Artois et l'inquisition, assurant une cohésion nécessaire pour la défense de la ville. En plus des temples, Astridam abrite de nombreuses auberges, artisans, et commerces divers qui répondent aux besoins des habitants et visiteurs.

L'économie d'Astridam repose sur une combinaison d'activités diverses : une armée robuste, un clergé influent, un commerce florissant, et une administration efficace. Ces éléments sont essentiels pour la prospérité et la sécurité de la cité, faisant d'Astridam non seulement un bastion de foi et de défense mais aussi un centre économique vital.

En tant que bastion de la foi et de la défense, Astridam possède également une vie culturelle et sociale vibrante. Les festivals religieux, les marchés animés, et les spectacles de rue contribuent à une atmosphère unique qui mélange solennité et festivité. La ville est un centre de savoir et de culture, avec des bibliothèques accueillant des érudits et des voyageurs de tous horizons.

LÉGENDE

Sous les fondations anciennes d'Astridam, loin des regards et des cartes, se murmure l'existence d'un sanctuaire caché. Selon la légende, ce lieu renfermerait un trésor ancien, composé d'artefacts et d'archives précieuses du clergé d'antan. Ces archives contiendraient des secrets oubliés et des savoirs perdus. Ce sanctuaire aurait été dissimulé par les premiers défenseurs de la ville, des héros ayant lutté pour protéger Astridam. Contrairement aux légendes des trésors gardés par des mystères, le Sanctuaire Caché est supposé être scellé de manière simple mais efficace, avec des mécanismes de sécurité rudimentaires mais redoutables, conçus pour protéger les précieux écrits. Les archives du Sanctuaire Caché seraient d'une importance inestimable pour l'histoire. Selon les récits, ces documents pourraient contenir les clés pour des défenses mystiques ou des révélations cruciales.

Des rumeurs circulent parmi les érudits de la cité, affirmant que des indices sur l'emplacement du sanctuaire pourraient être cachés dans les anciens textes présents dans les structures les plus anciennes de la ville. Ainsi, le Sanctuaire Caché reste une énigme, promettant de révéler ses secrets aux âmes dignes qui sauraient les déchiffrer.

Maison	Plusieurs maisons mais la dirigeante est Artois
Taille	Immense Cité
Population	Environ 350 000 habitants
Climat	Très chaud, sec, Désert
Spécialité	Pain de viande, Pois chiches, Produits religieux
Maire	Charles Artois grand inquisiteur
Économie	L'armée protège les territoires, le clergé soutient la communauté, commerce



DESCRIPTION

La Cité Libre, autrefois connue sous le nom de Bélator, a été fondée en 575 pour accueillir le prestigieux tournoi des conquérants. Chaque printemps, des peuples de toute Nova Umbra envoient leurs meilleurs guerriers pour participer à ce tournoi, dont l'objectif est de devenir une légende. Le tournoi, qui célèbre le solstice, dure sept jours et inclut désormais diverses compétitions telles que l'archerie, la joute, et même des épreuves culinaires. Cependant, le tournoi des conquérants reste le clou de l'événement, attirant des spectateurs de tous horizons pour des combats d'honneur, non à mort.

En 975, la maison royale fut établie dans la cité, protégée par une garde spéciale. La royauté imposa des taxes en échange de protection et de services pour les divers peuples. Puis, en 1050, Milirion Tabios rencontra l'édification du Grand Conseil, composé de seigneurs de chaque peuple. Cette période vit également la construction du Grand Temple, destiné aux templiers, à la garde sacrée, et à certains membres du clergé aguerris.

Aujourd'hui, la Cité Libre, renommée pour ses spectacles et ses festivals, accueille un afflux constant de visiteurs en quête d'une nouvelle vie. Avec une température agréable tout au long de l'année, elle est devenue un lieu de choix pour s'établir. La ville regorge de commerces et d'opportunités, offrant à ses habitants une vie paisible et dynamique. Par ailleurs, la Cité Libre est également réputée pour ses marchés vibrants et ses artisans d'exception. Les visiteurs peuvent y découvrir une variété de produits artisanaux, des textiles luxueux aux objets d'art uniques, tout en dégustant des spécialités locales dans une atmosphère conviviale. Les festivals organisés tout au long de l'année ajoutent une touche de festivité à cette ville prospère, faisant de chaque visite une expérience mémorable.

LÉGENDE

Dans les bas quartiers de la ville, une sombre légende persiste : celle du mystérieux Boucher. Il y a quelques années, une série de meurtres atroces a secoué la ville. Des jeunes femmes ont été retrouvées mortes, presque nues, avec des lacerations distinctives sur leur corps. Les victimes étaient toutes laissées dans une posture similaire, ce qui a suscité une terreur parmi les habitants.

Le Boucher n'a jamais été arrêté, et les rumeurs suggèrent qu'il erre toujours dans les ombres des quartiers les plus pauvres. Les autorités, malgré leurs efforts, n'ont jamais réussi à le démasquer. Les habitants craignant les griffes du Boucher qui pourraient frapper à tout moment.

Une autre facette de cette légende indique que les meurtres du Boucher sont liés à une ancienne malédiction. Selon les contes locaux, le Boucher serait un ancien soldat maudit par un sorcier pour avoir trahi son propre clan. La malédiction aurait poussé le soldat à chercher des victimes innocentes, les choisissant parmi les jeunes femmes pour assouvir une soif de vengeance surnaturelle. Certains croient que le Boucher ne trouve le repos que lorsque la malédiction sera levée, et que seul un rituel ancien pourrait mettre fin à cette terreur. Cette croyance alimente encore plus la peur et l'angoisse parmi les habitants.

Maison	Libre, Toutes les maisons y sont présentes.
Taille	Cité
Population	Environ 250 000 habitants
Climat	Températures agréables à l'année, étés chauds et secs, Hiver en moyenne à 10 degrés
Spécialité	Produits exotique, Épices, Café
Maire	le conseil intérieur et Légan Tabios
Économie	Tourisme florissant, commerce, activités cléricales et d'institutions éducatives réputées



ENDROITS DU PEUPLE

BOLDAN



DESCRIPTION

Barbad est un petit village pittoresque situé sur une île unique, parmi les gigantesques îles des Boldans. Le paysage est dominé par des falaises escarpées, s'élevant fièrement au-dessus des eaux turquoise qui entourent l'île. Les maisons, construites en bois et chaume, se regroupent autour du port, un lieu de vie où les marins partagent leurs histoires et leurs richesses avec les habitants. Le village est un point central pour la contrebande, avec des transactions secrètes qui se déroulent sous le couvert de la nuit. Le commerce, bien que souvent illégal, est prospère et constitue la principale source de revenus des villageois. L'agriculture, principalement centrée sur le tabac, et l'artisanat local apportent également leur lot de richesse, surtout en période de calme sur les mers.

Barbad est aussi connu pour son lien fort avec la mer, chaque famille ayant un membre au moins parmi les équipages des nombreux navires qui sillonnent les eaux de Nova Umbra. Le village entretient une culture profondément imprégnée de la piraterie et de l'aventure, avec une fierté palpable dans les récits des anciens. Le climat tropical, doux et humide, favorise une végétation luxuriante, même sur une île aussi petite. Les palmiers bordent les plages, et les champs de tabac se trouvent dans les rares plaines qui ne sont pas couvertes de forêts épaisses. Le village est un mélange parfait entre la nature sauvage et la civilisation maritime des Boldans.

Les habitants de Barbad sont des Boldans aguerris, ayant fait du commerce, de l'agriculture, un art de vivre. Le village est un melting-pot de cultures et de savoir-faire, où les chants de marins résonnent dans les tavernes, accompagnés de l'odeur du tabac fraîchement séché et des épices exotiques échangées dans les marchés locaux.

LÉGENDE

La légende la plus sombre de Barbad raconte l'histoire de l'ancien commandant Redrick, surnommé "le Tortionnaire". Il était connu pour sa cruauté envers ses ennemis et même envers certains de ses hommes. Redrick possédait une résidence cachée dans les falaises de l'île, un lieu dont personne n'a jamais retrouvé l'emplacement exact après sa disparition mystérieuse. On raconte que cette demeure renferme des corps, des preuves de ses crimes, et un trésor inestimable, accumulé au fil des années de pillages et d'extorsions.

Certains disent que pendant les nuits de tempête, on peut encore entendre les cris des âmes tourmentées qui hantent ces falaises. D'autres prétendent que les trésors de Redrick sont protégés par des pièges mortels et que quiconque osera les chercher ne reviendra jamais vivant. Malgré les nombreuses tentatives de retrouver la résidence cachée, elle reste introuvable, alimentant les rumeurs et les superstitions des habitants.

Maison	Morgan
Taille	Village
Population	Environ 800 habitants
Climat	L'air est souvent chargé d'humidité, apportant averses soudaines, suivies d'un soleil éclatant
Spécialité	Boljerk (Poulet mariné épicé) et Rumale (Bière au Rhum).
Maire	Henry Morgan, un capitaine redouté
Économie	Contrebande, Commerce, Agriculture (Tabac), Artisanat



DESCRIPTION

Carakas est un pittoresque village situé sur une petite île, flanquée de falaises abruptes et surplombée par un phare emblématique. Le phare, construit en pierre robuste, guide les marins à travers les eaux périlleuses entourant l'île et est devenu le symbole de la sécurité pour les habitants. Le pont qui relie le village à la terre ferme est un chef-d'œuvre d'ingénierie en bois, constamment entretenu par les villageois pour résister aux tempêtes et aux marées.

Le village est construit en terrasses le long des falaises, avec des maisons en pierre aux toits de chaume qui résistent bien aux intempéries. Les ruelles étroites serpentent entre les maisons, menant à un port animé où les bateaux de pêche et les navires de commerce se croisent. Le marché local est un carrefour vibrant où l'on trouve des produits de contrebande, des cafés exotiques, et des technologies innovantes comme la poudre pour les armes.

La communauté de Carakas est un mélange dynamique de pêcheurs, de commerçants et d'artisans, avec une forte tradition de navigation et de forge. Les habitants sont réputés pour leur habileté à manipuler les technologies maritimes et leur maîtrise des arts de la contrebande. Le phare, en particulier, est un point central de la vie du village, surveillant les mers et assurant la sécurité des voyageurs. Carakas est également le centre de nombreuses festivités locales, où les habitants célèbrent leur héritage maritime et leur culture avec des danses, des chants et des feux d'artifice. Ces festivals attirent des visiteurs de tout le sud de Nova Umbra, renforçant les liens entre le village et les autres îles. Les anciens contes et légendes locales sont souvent partagés lors de ces événements, ajoutant une touche de mystère et de tradition à la vie vibrante de l'île.

LÉGENDE

La légende de Carakas tourne autour d'une tentative d'assassinat mystérieuse qui a secoué le village. Selon les rumeurs, un espion, qui était en mission secrète pour une puissante maison rivale, aurait disparu sans laisser de traces après une tentative d'assassinat échouée. Les détails de cette intrigue sont encore entourés de mystère, avec des témoignages contradictoires sur l'identité du commanditaire et le lieu exact où l'attaque a eu lieu.

Certaines histoires affirment que l'espion aurait été en possession d'informations cruciales sur une mystérieuse alliance entre les maisons de l'île et des secrets sur la fabrication de la poudre. Il se murmure que son esprit hanterait les abords du phare, cherchant désespérément à révéler la vérité derrière les machinations politiques qui ont conduit à son sort tragique. Les anciens du village prétendent que les nuits de pleine lune, des bruits étranges et des ombres furtives rappellent encore ce sombre épisode de l'histoire de Carakas.

Maison	Barossa
Taille	Village
Population	Environ 1 250 habitants
Climat	Températures agréables entre 24°C et 28°C Averses tropicales et brises marines
Spécialité	Roti (Pain plat fourré de bœuf et légumes) Grog (Mélange de rhum, sucre, et citron)
Maire	Anne Barossa, experte en navigation
Économie	Commerce (spécialement de café et cacao), la forge, la technologie (poudre), et la pêche.



DESCRIPTION

Maïco est une cité dynamique située sur l'une des plus grandes îles des Boldans, un véritable cœur battant du sud. La ville est entourée de collines verdoyantes et de plages de sable fin, offrant des vues pittoresques sur l'océan azur. Les rues de Maïco sont animées par le bruit constant du travail des artisans et des ingénieurs, qui s'affairent à créer les dernières innovations en matière de technologie navale. Les chantiers navals sont parmi les plus impressionnants de tout Nova Umbra, où les navires sont construits avec une précision presque légendaire.

La cité est également réputée pour son architecture robuste, mêlant influences nautiques et techniques avancées. Les bâtiments sont souvent surmontés de tours d'observation et de mâts, symboles de la puissance maritime de Maïco. L'activité économique est dominée par la construction navale, la contrebande, et une puissante armée maritime qui veille à la sécurité des routes commerciales et des îles environnantes.

En plus de son importance stratégique, Maïco est un centre culturel où se croisent les influences des différentes îles des Boldans. Les marchés regorgent de produits exotiques, de tissus colorés, et d'épices rares. La population, attachée à ses traditions, est ouverte aux innovations qui pourraient renforcer la cité. La ville est également dotée d'un complexe militaire impressionnant, où les armes les plus modernes sont développées. Les rumeurs circulent sur la création d'un navire volant, une prouesse attribuée à l'ingéniosité de William Morgan. Ce projet secret alimente les discussions dans les tavernes de la cité, ajoutant un mystère supplémentaire à l'aura déjà fascinante de Maïco.

LÉGENDE

Maïco porte en elle un sombre héritage, une histoire qui fait frémir même les plus braves. On raconte qu'une statue, érigée au centre de la cité, est bien plus qu'une simple œuvre d'art. Selon les murmures qui circulent dans les ruelles, cette statue serait en réalité un objet de contrebande, dissimulant à l'intérieur un testament maudit. Ce document, gravé dans une langue oubliée, renfermerait le secret d'une âme noire, un phylactère, qui pourrait corrompre quiconque tenterait de le lire. Les anciens disent que la statue fut apportée clandestinement par un capitaine déchu, obsédé par l'idée de défier la mort. L'objet maudit, serait la cause de nombreuses disparitions inexplicables dans la cité. Ceux qui s'en approchent trop près la nuit sont souvent retrouvés figés, leur esprit emprisonné dans les ténèbres.

Au fil des années, les habitants ont appris à respecter cette légende, évitant soigneusement la statue lors des cérémonies et des festivités. Pourtant, certains aventuriers venus de l'extérieur sont attirés par la promesse d'un trésor inestimable dissimulé dans le phylactère, ignorant les avertissements des locaux.

Maison	Morgan
Taille	Cité
Population	Environ 22 000 habitants
Climat	Tropical chaud et humide, avec des températures variant entre 25°C et 33°C
Spécialité	Peperpot, un ragoût épicé au bœuf et lait de coco, Brandy, souvent infusée avec des épices locales.
Maire	William Morgan, grand ingénieur
Économie	Technologie (Poudre), Charpenterie, Construction Navale, Contrebande, Armée



DESCRIPTION

Sanvale, capitale des Boldans, est une cité imposante et fière, nichée sur l'une des plus grandes îles du sud de Nova Umbra. Protégée par de puissants forts côtiers, la ville est un véritable bastion de la puissance maritime. Les murs épais des fortifications se dressent face à la mer, défiant quiconque oserait menacer la sécurité de la cité. Les canons alignés sur les remparts témoignent de la force militaire qui garde Sanvale.

La ville est un centre névralgique de la construction navale, où les chantiers travaillent jour et nuit pour produire les navires les plus avancés technologiquement. Chaque coin de rue est imprégné de l'odeur de la mer et du bois fraîchement coupé. Les artisans locaux, experts dans leur domaine, sont réputés pour leur savoir-faire unique, que ce soit dans la fabrication de voiles, de cordages ou d'équipements marins.

Sanvale est également un carrefour commercial où les épices exotiques et les clous en fer forgé, importés des terres lointaines, s'échangent contre des produits locaux de grande qualité. Le port de la ville est toujours animé, avec des navires venant du monde entier pour commercer avec les Boldans. Les marchés regorgent de marchandises, et les tavernes sont pleines de marins racontant des histoires de voyages et de batailles en haute mer. La ville est gouvernée par Arcos Morgan, un tacticien sans égal, qui a su imposer sa volonté grâce à une série de victoires maritimes impressionnantes. Sa présence inspire la crainte et le respect parmi les habitants, qui le considèrent comme le protecteur de la cité. Sous sa direction, Sanvale s'est développée en une forteresse, symbolisant la puissance et l'indépendance des Boldans.

LÉGENDE

Dans les profondeurs de l'île de Sanvale, une ancienne chapelle, aujourd'hui en ruines, cache un secret terrifiant. On raconte que l'ordre de la Veuve Noire, une secte d'occultistes dévouée à Salael, la démonsse des lamentations, utilisait ce lieu pour des rituels interdits. Leur objectif était de créer une monnaie maudite, de l'or imprégné de malédictions, destiné à semer le chaos parmi ceux qui le possédaient.

L'or maudit, fabriqué avec soin dans les sombres recoins de la chapelle, a été discrètement distribué dans Sanvale par les disciples de la Veuve Noire. Ce métal, apparemment ordinaire, avait le pouvoir de corrompre l'âme de ceux qui l'acquerraient, les plongeant dans la déchéance et la folie. Au fil des années, de nombreuses familles prospères de Sanvale ont inexplicablement chuté dans la misère, leur fortune anéantie par ce trésor empoisonné. La légende dit que la chapelle maudite, son trésor et les membres de l'ordre sont introuvables. Certains aventuriers ont tenté de percer les mystères de ce lieu maudit, mais sans succès. Les habitants de Sanvale, connaissant la terrible histoire, évitent de mentionner cette légende, de peur d'attirer sur eux la malédiction de Salael.

Maison	Morgan
Taille	Capitale
Population	Environ 125 000 habitants
Climat	Climat tropical, humidité élevée. Les vents marins apportent fraîcheur, mais les tempêtes sont fréquentes
Spécialité	Saltfish, une morue salée cuite avec des oignons, Eau ardente, une eau-de-vie forte de canne à sucre
Maire	Arcos Morgan, un tacticien redoutable
Économie	Construction navale, commerce d'épices et de clous, et une armée maritime puissante



DESCRIPTION

Thiel est une ville portuaire animée située sur une des grandes îles du sud de Nova Umbra. La ville est un véritable bastion de la culture Boldan. Les rues sont bordées de maisons en bois aux toits de chaume, construites pour résister aux intempéries tropicales. Le port de Thiel est constamment en effervescence, accueillant des navires de toutes tailles, des petits bateaux de pêche aux immenses galions de commerce. Les quais regorgent d'activité, avec des marchands, des marins et des pêcheurs qui échangent marchandises et histoires de mer.

La ville est réputée pour sa spécialité culinaire, le Coufish, un poisson frit servi chaud, croustillant à l'extérieur et tendre à l'intérieur. Les habitants de Thiel prennent également grand plaisir à boire de la Tafia, une boisson locale fermentée à partir de la sève de palme. Ce rhum artisanal est souvent partagé lors des grandes fêtes qui rythment la vie de la ville.

Le fort de Thiel, situé sur une colline surplombant la ville, est un symbole de la puissance et de la résistance des Boldans. Lauren Barossa, le dirigeant actuelle de Thiel. Connue pour sa bravoure au combat, il a gagné le respect de tous, autant sur terre que sur mer. Son leadership a permis à Thiel de prospérer malgré les menaces constantes de pirates et de nations rivales. Thiel est également un centre important pour le commerce et la contrebande. Grâce à sa position stratégique, la ville est un point de passage pour de nombreuses marchandises précieuses, légales et illégales. La proximité des champs de palmiers permet aussi une agriculture florissante, assurant un approvisionnement constant en Tafia pour la ville et ses environs.

LÉGENDE

Il est dit qu'un ancien comte de Thiel, connu pour sa vie apparemment irréprochable, menait en secret une double existence. Ce comte, respecté de tous, était en réalité le chef d'une secte occulte qui complotait pour s'emparer du trône des Boldan. Utilisant des rituels de magie noire, il cherchait à invoquer les forces du mal pour obtenir des faveurs diaboliques et ainsi réaliser ses sombres ambitions. Les membres de la secte se réunissaient dans les profondeurs du fort, où ils pratiquaient des cérémonies interdites sous le couvert de la nuit. On raconte que le comte avait fait un pacte avec un démon puissant, échangeant son âme pour une puissance qui lui permettrait de renverser la Maison Morgan et Barossa. Mais avant qu'il ne puisse accomplir ses plans, une mystérieuse force est intervenue, anéantissant le comte et ses disciples dans un incendie dévastateur.

Bien que les ruines de leur salle aient été découvertes, les secrets qu'elles renfermaient sont restés enfouis. Les habitants de Thiel chuchotent encore que l'esprit du comte hante le fort. Certains affirment même que des signes de l'occulte apparaissent sur les murs du fort, un avertissement des forces sombres qui restent tapies sous la surface de la ville.

Maison	Barossa
Taille	Ville
Population	Environ 15 800 habitants
Climat	Climat chaud. La saison des pluies est courtes, mais intenses averses tropicales.
Spécialité	Coufish, un poisson frit, Tafia, un rhum fermenté de la sève de palme.
Maire	Lauren Barossa, reconnue pour sa bravoure
Économie	Pêche abondante, la navigation maritime, le commerce, la contrebande, et l'agriculture



ENDROITS DU PEUPLE
DUREKAIN



DESCRIPTION

Carano est une ville dynamique située au cœur des vastes plaines de la vallée d'Undaï, entourée de champs verdoyants, de petits boisés, et traversée par une rivière sinueuse. Bien que la ville conserve encore de fortes influences de leur mode de vie itinérant. Les habitations sont construites de façon à être facilement démontables et transportables, reflétant l'esprit nomade des habitants. La ville est un carrefour pour les clans durekains, chacun y venant pour échanger des biens, discuter des affaires tribales, ou simplement profiter de l'hospitalité des autres clans. Les écuries de Carano sont réputées dans toute la région pour la qualité exceptionnelle des chevaux qu'elles élèvent, tandis que les artisans locaux sont célèbres pour leurs équipements équestres et leurs armes finement ouvragées.

Sous la direction de Kublai Jagor, Carano a renforcé ses défenses et s'est transformée en une petite ville prospère et influente. Les habitants, tout en étant des éleveurs et des chasseurs, sont également des guerriers aguerris, capables de défendre leur territoire avec une grande habileté. La ville est aussi un lieu de rassemblement pour les guerriers-cavaliers qui cherchent à améliorer leurs compétences en tir à l'arc à cheval, un art dans lequel les Durekains excellent.

Les traditions des Durekains sont profondément enracinées dans la vie quotidienne de Carano, où les festivités sont souvent marquées par des compétitions de tir à l'arc, des courses de chevaux, et des festins autour de plats traditionnels comme l'Ushuur. Le Kumis, boisson locale à base de lait de jument, est souvent partagé lors de ces rassemblements, renforçant les liens communautaires et célébrant l'esprit indomptable des Durekains.

LÉGENDE

Selon une ancienne légende durekaine, une épée d'une puissance incommensurable est enfouie quelque part dans les plaines entourant Carano. Cette épée, forgée par les dieux eux-mêmes, aurait été donnée à un ancien chef durekain pour l'aider à unifier les clans et mener son peuple à la gloire. Cependant, après avoir accompli son destin, le chef aurait enterré l'épée pour qu'elle ne tombe jamais entre de mauvaises mains. Seuls ceux qui sont dignes pourront retrouver cette arme légendaire, et beaucoup de jeunes guerriers passent leurs vies à chercher cet artefact, espérant être les élus.

Une autre version de cette légende raconte que l'épée est gardée par l'esprit d'un ancien chef, un fantôme errant qui veille sur les terres de Carano. Ce chef aurait juré de protéger son peuple même après sa mort, et il apparaîtrait aux guerriers durekains dans leurs rêves pour les guider ou les avertir de dangers imminents. Les anciens disent que, par les nuits sans lune, on peut parfois entendre le galop de son cheval spectral résonner dans les plaines, un présage de batailles à venir ou de grandes épreuves pour le peuple durekain.

Maison	Jagor
Taille	Ville
Population	Environ 5 000 habitants
Climat	Étés sont chauds et secs. Vents violents et connaît peu de précipitations.
Spécialité	Ushuur, chaussons frits farcis de viande hachée, Kumis, une boisson à base de lait de jument.
Maire	Kublai Jagor, un chef robuste
Économie	Chasse, l'élevage de chevaux, le commerce de fourrures, Fabrication de selles.



DESCRIPTION

Davan est un village isolé niché au cœur d'une vaste forêt, avec un lac cristallin d'un côté et des montagnes imposantes de l'autre. Le village s'étend dans une clairière qui a été patiemment déboisée au fil des générations, créant un espace ouvert tout en conservant l'aspect sauvage et naturel de la région. Les maisons, construites en bois robuste, se fondent harmonieusement dans le paysage, tandis que la vie au village suit le rythme des saisons.

La forêt environnante est une source de richesse pour les habitants de Davan, qui pratiquent la chasse et la foresterie avec une expertise transmise de génération en génération. Les hommes du village sont aussi des éleveurs de chevaux renommés, qui entraînent leurs montures dans les sentiers escarpés des montagnes, leur conférant une agilité et une endurance hors du commun. Les Durekains de Davan sont connus pour leur capacité à se fondre dans leur environnement, agissant souvent en tant que rôdeurs et éclaireurs pour les clans de la région.

Le lac, situé à quelques pas des habitations, est non seulement une source de poisson, mais aussi un lieu de rassemblement. Les enfants jouent sur ses rives, tandis que les anciens du village racontent des histoires autour des feux de camp qui crépitent au bord de l'eau. La montagne, est considérée comme un lieu sacré, abritant des grottes où les Durekains viennent honorer leurs ancêtres et demander des conseils pour les batailles à venir. Sous la direction de Guyuk Qorro, Davan a prospéré en tant que bastion des guerriers-cavaliers. Connu pour ses raids audacieux et ses stratégies implacables, Guyuk a renforcé les défenses du village tout en maintenant une discipline rigoureuse parmi ses guerriers. La réputation de Davan s'étend bien au-delà de la vallée d'Undaï, faisant du village un lieu respecté et craint à la fois.

LÉGENDE

Dans les profondeurs de la forêt entourant Davan se dressent d'étranges menhirs, anciens et couverts de mousse, dont l'origine reste un mystère. Certains disent qu'ils marquent le champ des morts, un lieu où d'anciens guerriers durekains reposent après des batailles sanglantes. Ces pierres, érigées par un ancien clan disparu, seraient imprégnées de l'esprit des morts. Les guerriers du village viennent parfois méditer près des menhirs, cherchant à obtenir leur bénédiction avant de partir en campagne.

Cependant, une autre théorie plus sombre circule parmi le village. On raconte que les menhirs seraient en réalité des pierres de malédiction, placées par un puissant chaman pour contenir une force maléfique qui sommeille sous la terre. Cette force, disent-ils, pourrait se réveiller si les pierres étaient déplacées ou détruites, libérant une terreur sur la vallée. Des récits effrayants parlent de villageois disparus après s'être aventurés trop près des menhirs, leurs cris résonnant à travers la forêt la nuit. Quoi qu'il en soit, les habitants de Davan traitent ces pierres avec une grande prudence, respectant les anciens rituels pour apaiser les esprits ou éviter de déclencher la malédiction qui pourrait les frapper.

Maison	Qorro
Taille	Village
Population	Environ 1 350 habitants
Climat	Étés sont chauds et ensoleillés, hivers sont rigoureux avec précipitations modérées.
Spécialité	Foie Grillé, un plat riche et savoureux, Barlo, Bière noire, épaisse et robuste.
Maire	Guyuk Qorro, un chef redouté pour ses raids
Économie	Chasse, l'élevage et la foresterie, tirant parti de son environnement boisé



DESCRIPTION

Domgen est un petit village situé à l'extrémité sud, entouré par une petite forêt tropicale et bordé par les eaux claires de la mer du sud. Niché entre une rivière sinueuse et la mer, le village s'est développé en harmonie avec son environnement naturel, où les maisons en bois sont construites sur pilotis pour résister aux marées et aux vents marins. Les habitants vivent de la mer, la pêche étant leur principale source de subsistance, tandis que la forêt environnante leur fournit du bois et du gibier.

Les plages de sable blanc qui entourent le village attirent non seulement les pêcheurs mais aussi les commerçants qui viennent échanger des biens. La proximité de Sanvale, la capitale des Boldans, en fait un point stratégique pour les échanges commerciaux. Le village de Domgen est souvent animé par des allées et venues de bateaux et de caravanes qui transportent des marchandises vers et depuis la capitale. Ce dynamisme économique se reflète dans les marchés locaux, où les produits marins côtoient les cuirs et autres articles artisanaux.

Le climat tropical de Domgen, avec ses températures douces et ses vents marins, favorise une vie paisible mais active. Les villageois sont habitués à la chaleur et aux vents constants, qui rendent la vie ici à la fois agréable et pleine de défis. L'agriculture locale, bien que limitée par l'environnement, se concentre sur les cultures qui prospèrent dans ce climat, comme les fruits tropicaux et les épices. Les plats traditionnels de Domgen, comme le Tsuivan, reflètent cette richesse naturelle. Jochi Qorro, le dirigeant de Domgen, est une figure emblématique du village. Connu pour ses exploits militaires, notamment lors de la reconquête d'Astridam, il inspire respect et loyauté parmi les habitants.

LÉGENDE

Non loin de Domgen, à l'ouest, se trouve une petite île mystérieuse, maintenant abandonnée, que les habitants évitent soigneusement. Cette île était autrefois un lieu sacré, dit-on, où se trouvait un ancien tombeau, aujourd'hui disparu, qui appartenait à un chef oublié. Selon la légende, ce tombeau abritait des trésors inestimables, mais il était protégé par une puissante magie inscrite en glyphes sur les murs de la grotte où il était caché. Ceux qui ont tenté de percer les secrets de l'île ont disparu sans laisser de traces, et les rares survivants parlent de voix murmurantes et d'ombres mouvantes, hantant les ruines du tombeau perdu. Les anciens du village racontent que ces glyphes renferment une malédiction ancienne, destinée à protéger non seulement les trésors du chef, mais aussi un pouvoir bien plus sombre, enfermé sur l'île pour l'éternité. Les explorateurs téméraires qui ont tenté d'élucider ce mystère ont non seulement disparu, mais il est dit que certains d'entre eux ont été retrouvés bien plus tard, errant dans les forêts de Domgen, le regard vide et le corps marqué par d'étranges symboles brûlés dans leur chair. De nos jours, l'île reste un lieu de superstition et de peur, un avertissement silencieux aux curieux qui s'aventurent trop près des secrets que les anciens préférèrent laisser enfouis.

Maison	Qorro
Taille	Village
Population	Environ 1 600 habitants
Climat	Vents constants soufflant depuis la mer. Été chaud, l'hiver la température frôle les 18°C
Spécialité	Tsuivan, un plat de nouilles avec du poisson et des légumes, Arkhi, vodka distillée de lait.
Maire	Jochi Qorro, un leader respecté
Économie	Chasse, la pêche abondante le long des côtes, l'élevage, et le commerce de cuir



DESCRIPTION

Dorak est un petit village niché au cœur des vastes plaines, entouré de champs verdoyants qui s'étendent à perte de vue. Les maisons sont simples, construites en bois qui résistent aux vents qui balaient la région. La vie à Dorak est rythmée par les saisons, avec des étés brûlants qui forcent les habitants à se déplacer avec leurs troupeaux vers des pâturages plus frais et des hivers où les réserves accumulées durant l'année deviennent vitales.

L'élevage de chevaux et de moutons est l'activité principale du village, les troupeaux étant la fierté des habitants. Les chevaux de Dorak sont réputés pour leur endurance et souvent recherchés par les marchands et les guerriers des contrées voisines. Les plaines offrent des espaces infinis où les Durekains, s'entraînent et faisant de Dorak un lieu de maîtrise équestre. Le village est également connu pour son marché animé, où les produits locaux comme la laine de mouton, les fourrures de renard, et les denrées agricoles sont échangés avec les caravanes de passage. Les habitants, bien que nomades dans l'âme, ont su développer une communauté soudée, où l'entraide et la survie sont des valeurs centrales. Les liens entre les familles sont renforcés par les traditions et les festivités qui ponctuent la vie du village.

Borbayar Balan, le dirigeant de Dorak, est un homme respecté pour son courage et sa sagesse. Il a mené de nombreuses expéditions pour sécuriser les terres de pâturage et protéger les routes commerciales des pillards. Sous sa direction, le village a prospéré malgré les défis posés par le climat rigoureux et les besoins de déplacement constant. Son leadership inspire confiance et fidélité parmi les villageois, qui voient en lui un gardien de leur mode de vie nomade.

LÉGENDE

Dans les plaines à l'ouest de Dorak, un homme mystérieux a attiré l'attention des habitants depuis plusieurs années. Il est arrivé un jour, sans explication, et a acheté un petit pâturage isolé. Les anciens du village murmurent qu'il s'agit d'un ancien prisonnier évadé d'une forteresse lointaine, bien que personne ne connaisse les détails de son passé. Il vit seul, évitant les contacts avec les autres, mais ce qui intrigue le plus, c'est son étrange habitude de siffler constamment une mélodie inconnue. Ce sifflement résonne souvent à travers les plaines, surtout au crépuscule, renforçant l'aura de mystère qui entoure cet homme. Certains villageois pensent qu'il a perdu la raison, marqué par les épreuves de son passé inconnu. D'autres disent qu'il est en quête de rédemption ou qu'il garde un secret terrible. Une rumeur persiste selon laquelle son sifflement serait un code ou un appel, adressé à des compagnons perdus, qui auraient juré de revenir le chercher un jour. Parfois, des silhouettes semblent se dessiner à la lisière de son pâturage, mais elles disparaissent aussitôt que l'on tente de les approcher. Cette légende, bien ancrée, fait du mystérieux siffleur l'un des personnages les plus énigmatiques de Dorak, son histoire se mêlant désormais aux murmures du vent dans les plaines.

Maison	Balan
Taille	Village
Population	Environ 1 150 habitants
Climat	Étés très chauds, avec un climat rigoureux Beaucoup de précipitations quand il y en a.
Spécialité	Borts, un ragoût de mouton avec des légumes Oulok, une bière sauvage fruitée et acide.
Maire	Borbayar Balan, respecté pour ces expéditions
Économie	Élevage de chevaux et de moutons, le commerce de fourrures de renard et de laine



DESCRIPTION

La cité de Dunrian est un joyau niché au cœur des vastes plaines, protégée par les montagnes qui se dressent en arrière-plan. Les murailles de la ville sont imposantes, construites en pierre locale, et offrent une vue imprenable sur les champs dorés qui entourent la cité. Les rues de Dunrian sont pavées de pierre, serpentant entre des bâtiments de style traditionnel, où le bois et la pierre se mêlent harmonieusement. Les marchés sont animés, regorgeant de marchandises provenant de toutes les régions de Nova Umbra, attirant marchands et voyageurs en quête de richesses et d'aventures.

Dunrian est réputée pour son élevage de chevaux, notamment les célèbres coursiers de la plaine, dont la vitesse sont légendaires. Les vastes pâturages entourant la cité sont parsemés de troupeaux de chevaux et de chèvres, sous la surveillance vigilante des bergers et des cavaliers. La cité est également un centre d'artisanat, où les artisans locaux créent des objets d'une qualité exceptionnelle, qu'il s'agisse de textiles, de bijoux ou d'armes.

Sous la direction de Darian Jagor, la cité a connu une ère de prospérité et de paix. Bien que Darian soit souvent absent, sa petite sœur Èren veille sur Dunrian avec une poigne de fer, assurant que les traditions sont respectées et que la cité demeure un bastion de sécurité pour ses habitants. La présence de Darian, même lointaine, inspire respect et crainte, et les exploits de ce guerrier sont racontés dans toutes les tavernes de la cité. Les habitants vivent dans une harmonie, cultivant les terres fertiles autour de la cité et profitant des bienfaits du commerce. La cité est un lieu de passage pour les caravanes qui traversent les plaines, et les visiteurs sont accueillis avec hospitalité, tout en étant conscients que la sécurité de la cité est assurée par des guerriers aguerris et un leadership fort. La cité de Dunrian est ainsi un mélange unique de tradition, de force et de prospérité.

LÉGENDE

Dans les sombres recoins de la bibliothèque ancestrale de Dunrian, une légende raconte l'existence d'un livre perdu, rédigé par un oracle au pouvoir redoutable. Ce livre, d'apparence banale, cache en réalité un texte écrit avec le propre sang de son auteur, infusé de magie ancienne terrifiantes. On dit que ceux qui osent ouvrir le livre entendent des murmures étranges, des gémissements et des hurlements, comme si les âmes tourmentées de ceux qui avaient tenté de percer ses secrets étaient encore emprisonnées entre ses pages.

Selon les récits, ce livre aurait été dissimulé quelque part dans la cité, ou peut-être dans les montagnes environnantes, pour éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Pourtant, des chercheurs intrépides ont tenté de le retrouver, mais peu sont revenus, et ceux qui l'ont fait sont devenus fous, hantés par des visions cauchemardesques. On murmure que le livre contient une prophétie terrifiante, mais que pour y accéder, il faudrait sacrifier plus que sa propre vie. Cette légende continue d'alimenter les peurs et les fascinations des habitants de Dunrian, certains cherchant à percer le mystère du livre perdu, tandis que d'autres prient pour que son existence ne soit jamais confirmée.

Maison	Jagor
Taille	Cité
Population	Environ 22 500 habitants
Climat	Tempéré, montagnard chaud, avec des étés chauds et des hivers doux, vents des montagnes.
Spécialité	Makh, un plat de chèvre bouillie servi avec du pain, Vin Primitif, un vin parfumé au miel.
Maire	Darian Jagor guerrier exceptionnel et sa sœur, Èren Jagor, diriger en son absence
Économie	Élevage de chevaux et de chèvres, Artisanat réputé et Commerce



DESCRIPTION

Le village de Kalagen est un havre de paix niché entre des champs fertiles, une rivière sinueuse, et les côtes battues par les vagues de la mer du Sud. Ce petit village est entouré de collines escarpées dont la roche, blanche et lumineuse sous le soleil ardent, semble veiller sur les habitants. Les maisons en pierre, aux toits de chaume, s'alignent le long de sentiers tortueux qui mènent à la rivière et aux champs. La rivière qui traverse Kalagen est une source vitale, irrigant les champs de blé doré et de légumes, tout en servant de voie de communication et de transport pour les marchandises.

Les habitants de Kalagen vivent en harmonie avec la nature qui les entoure. Ils tirent leur subsistance de la terre et de la mer, cultivant leurs champs avec soin et partant chaque matin pêcher dans les eaux poissonneuses de la mer du Sud. Les pierres extraites des collines environnantes sont également un commerce florissant, prisées pour leur solidité et leur beauté naturelle, elles sont échangées dans les marchés à Sanvale pour des constructions. La vie à Kalagen est simple, mais les habitants sont fiers de leur village et de leur mode de vie.

Sous la direction de Merlan Guyok, Kalagen a prospéré. Ancien garde du corps, Merlan a su utiliser son expérience pour protéger son village des menaces, tout en veillant à ce que les traditions locales soient respectées. Bien que le village soit petit, il est un centre de commerce actif, où les marchands viennent échanger des denrées, du poisson séché, des pierres, et d'autres marchandises. Les villageois de Kalagen sont connus pour leur hospitalité, accueillant les visiteurs avec chaleur et partageant avec eux les richesses de leur terre.

LÉGENDE

Parmi les histoires qui se transmettent de génération en génération à Kalagen, l'une des plus terrifiantes concerne un ancien tombeau d'argile caché dans les collines. Ce tombeau, marqué de symboles mystérieux, est réputé pour renfermer un incroyable trésor. Selon la légende, ceux qui ont osé piller ce tombeau auraient rencontré une fin tragique. Chaque mois suivant leur découverte, les pillers auraient succombé à des maladies étranges, et on raconte que le trésor, comme s'il était maudit, serait retourné à l'intérieur du tombeau, intact.

Les anciens du village avertissent qu'approcher ce tombeau est un acte de folie. Pourtant, certains aventuriers, attirés par les récits de richesses fabuleuses, ont tenté de défier la malédiction. À ce jour, aucun n'a réussi à briser la sinistre prophétie. Les nuits où le vent souffle fort à travers les collines, on dit que des bruits étranges, comme des gémissements ou des chuchotements, peuvent être entendus près du tombeau. Les villageois évitent alors ce lieu, préférant ne pas réveiller les esprits anciens qui, selon eux, veillent encore sur le trésor enfoui.

Maison	Guyok
Taille	Ville
Population	Environ 1 850 habitants
Climat	Chaud avec un climat de mer du sud, marqué par des vents chaud soufflant depuis la mer.
Spécialité	Hareng mariné aux épices, avec du pain plat sur pierre, Nyiok boisson à base de noix de coco
Maire	Merlan Guyok, un ancien garde du corps
Économie	Commerce prospère de pierres extraites, Pêche, l'agriculture, l'élevage de bétail.



DESCRIPTION

Le village de Maelor est un lieu de passage pour ceux qui se dirigent vers Astridam, la cité sainte sur l'autre continent à l'est. Niché entre des bois denses et des collines escarpées, Maelor s'étend le long des rives d'un fleuve majestueux qui serpente à l'est du village. Les maisons en bois, construites avec le matériau abondant des forêts environnantes, offrant un abri robuste.

Les collines escarpées qui entourent Maelor sont couvertes de prairies verdoyantes et de champs cultivés par les villageois, qui tirent leur subsistance de l'agriculture et de l'élevage. Le fleuve à l'est est non seulement une source d'eau essentielle, mais il sert également de voie de transport pour les marchandises, reliant Maelor aux marchés d'Astridam. Les bois environnants fournissent non seulement du bois de construction, mais aussi une abondance de gibier, rendant la chasse une activité quotidienne pour les habitants.

Maelor est également marqué par son histoire et son rôle stratégique dans les nombreux conflits qui ont traversé la région. Les guerriers du village, sous la direction de Bargo Jagor, ont longtemps défendu cette route contre les invasions et les pillards. Aujourd'hui, bien que plus paisible, le village garde encore des traces de son passé militaire, avec des tours de guet en bois sur les collines et des fortifications simples mais efficaces. L'emplacement de Maelor, à la croisée des routes et des chemins de pèlerinage, en fait un point de rencontre pour des voyageurs de toutes sortes. Marchands, pèlerins, et parfois même soldats en route pour des missions lointaines passent par ce village, apportant avec eux des nouvelles, des histoires, et des marchandises exotiques. La vie y est rythmée par ce flux constant, conférant à Maelor une vitalité unique malgré sa taille modeste.

LÉGENDE

Parmi les histoires qui circulent à Maelor, l'une des plus redoutées est celle de Nasher, un semi-ogre et chef d'une tribu de crapules et d'orques qui sévissait autrefois à la frontière du village. Nasher et ses acolytes exigeaient un impôt de guerre des vieux fermiers et des voyageurs imprudents qui osaient emprunter la route vers Astridam. Ces attaques, brutales et imprévisibles, ont marqué les esprits des habitants, qui redoutaient les nuits où Nasher pouvait frapper sans avertissement.

La légende raconte que Nasher, bien qu'inhumainement fort, était doté d'une intelligence malicieuse. Il savait quand frapper pour causer le maximum de désespoir, profitant des moments de fatigue des voyageurs. Ceux qui refusaient de payer l'impôt étaient souvent retrouvés morts au bout d'une pique, et les histoires hantent encore les mémoires. Même aujourd'hui, certains disent entendre les échos des hurlements des victimes de Nasher lorsque le vent souffle à travers les bois, et on murmure que Nasher, rôde encore près de la frontière, cherchant à continuer son sinistre prélèvement.

Maison	Jagor
Taille	Village
Population	Environ 1 450 habitants
Climat	Tempéré avec des étés chauds et des hivers doux.
Spécialité	Uts, des côtes de mouton cuites à la broche, Colak, un alcool laiteux servi chaud et pimenté.
Maire	Bargo Jagor, ancien chef de guerre
Économie	Foresterie, Élevage, Commerce (Herbes, Viande Séchée et Fourrure de loup)



DESCRIPTION

La capitale Morivel s'étend sur les rives d'un grand lac entouré de bois, de champs, et de vastes plaines. La ville, située non loin de la mer à l'est, est un carrefour vital pour les voyageurs se rendant à Astridam, la cité sainte sur l'autre continent. Morivel est un centre stratégique de commerce et de défense, renforcé par des fortifications imposantes et un réseau dense de routes pavées qui relient la ville à d'autres points névralgiques de la région.

L'architecture de Morivel reflète à la fois la puissance et la tradition. Les maisons, sont parsemées de tours de guet et de remparts, offrant une vue imprenable sur le paysage environnant. La ville est animée par une population diverse, mêlant Durekain, marchands étrangers, artisans, et soldats. Au centre de Morivel, le grand palais de Kan Jagor domine la ville, rappelant l'autorité du chef légendaire.

Le climat de Morivel, marqué par des étés torrides et des hivers doux, impose un rythme de vie particulier à ses habitants. Les marchés sont remplis de produits locaux, des viandes séchées aux peaux de bêtes, et des forges résonnent du bruit des marteaux frappant le métal. Le commerce maritime, facilité par la proximité de la mer, relie Morivel aux cités voisines et assure un flux constant de marchandises et de richesses. Au-delà de ses murailles, Morivel est entourée de terres semi-arides, où des steppes balayées par les vents s'étendent à perte de vue. Ces paysages sont parsemés de montagnes abruptes, offrant un contraste saisissant avec la ville. La brise marine qui souffle depuis l'est apporte une fraîcheur bienvenue, atténuant quelque peu la chaleur accablante de l'été. Morivel est une cité de contrastes, où la nature sauvage rencontre l'ingéniosité humaine.

LÉGENDE

Dans les sombres bois au sud de la frontière entre Morivel et Kalagen, une terreur rôde. Depuis des décennies, les fermes isolées près de Morivel sont régulièrement attaquées par des morts-vivants, surgissant des ombres pour semer la destruction. Les habitants de la région vivent dans une peur constante, sachant que ces créatures apparaissent sans avertissement, la nuit venue, en quête de victimes. On raconte que ces morts-vivants proviennent d'un marais maudit, caché au plus profond du bois, mais malgré les nombreuses expéditions, la source de ces horreurs demeure introuvable.

Les anciens disent que le marais était autrefois un lieu de pouvoir, où un ancien nécromancien aurait caché ses plus sombres secrets avant d'être vaincu par les premiers colons de Morivel. Malheureusement, son esprit vengeur n'aurait jamais trouvé le repos, et, à travers des rituels oubliés, il aurait donné naissance à cette armée de morts-vivants, condamnée à errer éternellement. Les villageois murmurent que tant que la source du mal ne sera pas purifiée, les morts continueront à se lever, attaquant les vivants sans relâche. On dit même que les nuits de pleine lune, on peut entendre les lamentations du nécromancien, appelant à la vengeance depuis les profondeurs du marais, un écho lointain qui glace le sang de ceux qui l'entendent.

Maison	Jagor
Taille	Capitale
Population	Environ 75 600 habitants
Climat	Climat chaud, avec des étés très chauds +40°C hivers tempérés. précipitations sont rares.
Spécialité	Q'uran, un plat de viande séchée d'herbes, Vin épicié de raisins secs, et clous de girofle.
Maire	Kan Jagor, un redoutable chef de guerre
Économie	Commerce (cheval, cuir, peaux, viande, forge) Élevage, et le transport maritime.



ENDROITS DU PEUPLE

ELFE



DESCRIPTION

Dorwine est un village elfique niché au cœur d'une vallée paisible, où une rivière serpente entre bois et collines. Entouré de forêts anciennes aux arbres majestueux, le village est un havre de tranquillité, baigné par la lumière tamisée qui filtre à travers le feuillage dense. La clairière centrale est le cœur du village, où les habitants se rassemblent pour partager des histoires, échanger des marchandises, et célébrer les cycles de la nature.

Le climat tempéré de Dorwine offre des printemps particulièrement enchanteurs. Les fleurs s'épanouissent en une palette de couleurs vibrantes, parfumant l'air d'arômes doux et envoûtants. Ce microclimat unique, protégé par les montagnes et les collines environnantes, crée un environnement propice à la culture des herbes rares, qui sont très prisées dans toute la région pour leurs propriétés médicinales et culinaires.

Les maisons de Dorwine, construites en harmonie avec la nature, sont faites de bois et de pierre, ornées de délicates sculptures et de motifs floraux. La rivière qui traverse le village fournit de l'eau fraîche et des poissons abondants, tandis que les collines offrent une vue imprenable sur les montagnes lointaines. Les elfes de Dorwine sont connus pour leur habileté à l'arc et à la lame, et leur maîtrise des arcanes est respectée dans tout le royaume. Sous la direction de Galia Syrindel, le village a prospéré, combinant traditions anciennes et ouverture d'esprit. Galia est aimée pour son approche bienveillante et sa capacité à guider son peuple avec sagesse et douceur. Dorwine, bien que petit, est un exemple d'harmonie entre les elfes et leur environnement, un lieu où la magie et la nature coexistent en parfaite symbiose.

LÉGENDE

La Dame des Bois est une figure légendaire qui hante les récits de Dorwine. On raconte qu'elle était autrefois une belle femme, aimée par tous, mais qui vivait dans l'ombre de la forêt, cultivant des herbes et préparant des potions pour les villageois. Malheureusement, son destin prit un tournant tragique lorsqu'elle repoussa les avances d'un amant jaloux et violent. Dans un accès de rage, cet homme l'assassina dans une clairière isolée, abandonnant son corps parmi les fleurs qu'elle chérissait tant. Depuis ce jour funeste, la Dame des Bois est devenue une présence éthérée, errant sans repos dans les bois et les champs autour de Dorwine. Certains affirment l'avoir vue apparaître sous la forme d'une brume légère, flottant au-dessus de la rivière, ou ressentir sa présence bienveillante lorsqu'ils traversent les clairières isolées. Les villageois laissent des offrandes de fleurs et d'herbes à l'endroit où elle a trouvé la mort.

Il est également dit qu'il y a des disparitions du à la Dame des Bois. Les anciens murmurent que la dame dans son vivant aurait une amulette provenant du bras droit de l'empereur Celedor Myrendil de l'an 630, une merveille inestimable et ceux qui tente de retrouver cette amulette risquent de réveiller la colère de la dame.

Maison	Syrindel
Taille	Village
Population	Environ 850 habitants
Climat	Climat tempéré, avec des printemps fleuris où la nature s'épanouit sous une douce chaleur.
Spécialité	Ragoût de champignons, cidre blanc pétillant fait de pommes des vergers locaux.
Maire	Galia Syrindel, une elfe au cœur humain
Économie	Commerce d'herbes médicinales et aromatiques, pêche dans la rivière, et à un artisanat raffiné.



DESCRIPTION

La cité d'Elloriel est une merveille architecturale, perchée sur un gigantesque pilier de roche, dominant les paysages verdoyants de la jungle et des forêts environnantes. Ses tours élégantes en pierre blanche s'élèvent vers le ciel, semblant se fondre avec les nuages. Les rivières serpentent autour de la cité avant de se jeter dans la mer de l'ouest, offrant des voies de navigation naturelles pour les elfes qui la peuplent. La cité est divisée en plusieurs quartiers, chacun doté de jardins suspendus et de balcons surplombant le vide.

Les elfes d'Elloriel sont particulièrement fiers de leur culture, fondée sur la maîtrise de la magie et de l'art de l'arc. Ils entretiennent une relation intime avec la forêt et les esprits de la nature, qui les guident dans la protection de leur territoire. Leur cité est un sanctuaire, inaccessible aux étrangers sans invitation, protégée par des enchantements anciens et des gardes sylvains vigilants.

Les forêts environnantes sont riches en ressources naturelles, et les habitants d'Elloriel vivent en harmonie avec la nature. Leurs rituels et fêtes célèbrent les cycles des saisons et l'équilibre entre magie et vie quotidienne. Les marchés de la cité regorgent de bijoux fabriqués à partir de matériaux rares trouvés dans les montagnes et de produits raffinés issus de la pêche et de la chasse. La cité est également un centre d'éducation, où les jeunes elfes apprennent les arcanes, l'art du combat et la sagesse des anciens. Les érudits d'Elloriel voyagent souvent pour enseigner leur savoir, mais ils reviennent toujours à leur pilier rocheux, car la forêt les appelle toujours à revenir.

LÉGENDE

Selon une vieille légende, un ancien marin du nom d'Aldor vivait autrefois près de la côte. Cet homme, devenu ermite, était connu pour lire les astres et prévoir les tempêtes avec une précision inquiétante. Un jour, Aldor disparut sans laisser de trace, et on raconte qu'il découvrit une grotte cachée sous les eaux, où résidait un ancien totem maudit. Ce totem, disait-on, possédait le pouvoir d'invoquer une créature puissante, endormie depuis des millénaires. La légende raconte qu'Aldor, dans sa folie ou sa quête de savoir interdit, libéra la créature de son sommeil. Depuis lors, ce monstre mythique, d'une force incomparable, erre dans les profondeurs des bois et des eaux sombres à proximité d'Elloriel. Il massacre sans distinction les audacieux et les imprudents qui osent pénétrer son territoire, laissant derrière lui un sillage de destruction et de terreur.

Les anciens d'Elloriel parlent souvent de signes avant-coureurs dans les astres, indiquant quand la créature s'éveille. Certains disent que pour briser la malédiction et apaiser l'esprit de la bête, il faudrait détruire le totem maudit caché quelque part dans une grotte oubliée. Mais aucun aventurier, ni même les plus braves guerriers elfes, n'a encore réussi à trouver cette grotte ni à survivre à une confrontation avec la créature légendaire.

Maison	Syrindel
Taille	Cité
Population	Environ 28 500 habitants
Climat	Étés chauds et humides, brises maritimes, hivers doux, régions côtières et de jungle.
Spécialité	Mousselle d'aubergine et truite grillée, Retna, un vin blanc léger aux arômes floraux.
Maire	Nandor Syrindel, noble elfe sylvain et protecteur
Économie	Pêche, la chasse en forêt, l'artisanat de bijoux, l'éducation, minerais rares.



DESCRIPTION

Forlerion est un village niché entre les vastes plaines verdoyantes et les bois denses qui s'étendent au pied des chaînes de montagnes imposantes. Ses habitants, des elfes sylvains, ont su harmoniser leur mode de vie avec la nature environnante, construisant leurs maisons de bois et de pierre au milieu des arbres et le long des rivières sinueuses qui traversent les vallées. La rivière principale, qui prend sa source dans les montagnes, offre une eau pure et abondante, irriguant les champs et les jardins du village.

Le village est un havre de paix où l'on entend principalement le chant des oiseaux et le bruissement des feuilles sous la brise légère. Forlerion est aussi réputé pour son artisanat de tissus raffinés, tissés à partir des fibres naturelles des plantes locales, et exportés vers des cités plus grandes. Les villageois se consacrent également à l'élevage de bétail et à la cueillette d'herbes médicinales, qui sont ensuite utilisées par les guérisseurs et druides pour soigner les maux du peuple.

Les montagnes environnantes, bien que majestueuses, dissimulent des dangers inconnus. Seuls les chasseurs les plus expérimentés osent s'aventurer dans les hauteurs où la faune est sauvage et imprévisible. Ces montagnes offrent toutefois des herbes rares et des minéraux précieux, ce qui attire parfois des voyageurs intrépides, souvent guidés par les légendes locales. Le village est discret et à l'écart des affaires du monde. Bien que les elfes de Forlerion soient souvent perçus comme distants, leur sens de la communauté et leur connexion à la nature sont profondément enracinés. Ils vivent selon des traditions anciennes, respectant les cycles des saisons et les esprits qui protègent leurs terres.

LÉGENDE

Une ancienne légende raconte la disparition mystérieuse d'un messager porteur d'un message d'une importance capitale. Ce messager, censé traverser les plaines et les montagnes pour délivrer son secret aux sages d'une cité lointaine, n'arriva jamais à destination. On raconte que dans les profondeurs des bois et des cavernes des montagnes, rôde un gigantesque troll, portant une ceinture faite de crânes de ses victimes. On soupçonne ce monstre d'avoir intercepté et massacré le messager.

Certains chasseurs affirment avoir aperçu cette créature terrifiante lors de leurs expéditions nocturnes, dévorant les bêtes sauvages et frappant de terreur les habitants qui s'aventurent trop loin de Forlerion. On dit que le troll protège un trésor caché au cœur des montagnes, un artefact ancien qui pourrait bouleverser l'équilibre de la région. Chaque année, de nouveaux aventuriers cherchent à défier la créature, mais aucun n'a encore osé s'approcher suffisamment pour découvrir la vérité sur le message perdu et l'identité du monstre légendaire.

Maison	Fayndor
Taille	Village
Population	Environ 500 habitants
Climat	Étés chauds et ensoleillés, hivers doux, l'endroit est calme et paisible, protégé par les montagnes.
Spécialité	Pâté d'herbes sauvages avec du gibier de la forêt, boisson à base de miel, "Élixir de la Plaine."
Maire	Elrina Fayndor, une sage druide
Économie	Chasse, de l'élevage et du commerce de tissus finement tissés, Cueillette d'herbes



DESCRIPTION

Lonargel est un village enchanteur situé près d'Elloriel, caché au cœur de bois épais et luxuriants, aux frontières d'une jungle dense et mystérieuse. Les maisons sont construites dans une parfaite harmonie avec la nature environnante, utilisant des matériaux naturels comme le bois et la pierre des montagnes voisines. Les habitations se fondent dans le paysage, parfois perchées sur des piliers de roche qui surplombent la rivière cristalline serpentant à travers la plaine. La jungle qui entoure Lonargel est dense et exotique, regorgeant de vie sauvage. Elle est à la fois une source de richesses, avec ses plantes médicinales et ses essences rares, et un lieu redouté, car elle abrite des créatures mystérieuses et dangereuses. Cependant, les elfes de Lonargel, excellents chasseurs et protecteurs des bois, savent utiliser cette jungle à leur avantage, veillant à préserver l'équilibre fragile entre la nature et leur village.

La rivière qui traverse la plaine sert de principale source d'eau et permet aux elfes de pratiquer la pêche et l'irrigation des champs de céréales et des vignes. Lonargel est également célèbre pour ses artisans potiers, qui créent des œuvres d'art en argile, vendues dans les villages voisins. Les riches terres forestières environnantes offrent également des ressources abondantes en bois, utilisé tant pour la construction que pour le commerce.

Malgré leur isolement relatif, les habitants de Lonargel sont ouverts aux échanges avec les autres villages, notamment avec Elloriel, leur grand voisin. Ils sont cependant profondément attachés à leurs traditions et leur mode de vie simple et harmonieux, et veillent jalousement sur les secrets que renferment leurs bois et montagnes.

LÉGENDE

La légende la plus célèbre de Lonargel concerne un ancien cimetière du premier âge, enfoui dans les bois profonds qui entourent le village. On raconte que quelque part dans cette forêt se cache le tombeau d'un grand mage elfe, disparu depuis des siècles, qui aurait possédé un sceptre magique. Ce lieu, longtemps perdu dans les méandres du temps, est dit être hanté, des ombres silencieuses qui veillent jour et nuit sur ce lieux.

Les habitants de Lonargel racontent que ceux qui osent s'aventurer trop près de ce lieu entendent des murmures dans le vent, et qu'ils sont victimes d'accidents tragiques, ou disparaissent sans laisser de trace. Certains croient même que l'âme du mage lui-même, insatisfaite de son repos éternel, rôde encore, cherchant à récupérer son sceptre perdu qui lui permettrait de revenir dans le monde des vivants et de reprendre ses sombres études. Les jeunes du village, fascinés par cette histoire, s'aventurent parfois dans les bois à la recherche de ce tombeau mythique, mais tous reviennent bredouilles, ou marqués à jamais par ce qu'ils ont vu ou ressenti dans les profondeurs des bois.

Maison	Meridjan
Taille	Village
Population	Environ 800 habitants
Climat	Été chaud avec journées ensoleillées, la jungle donne de l'ombre, brise des montagnes rafraîchit l'air.
Spécialité	Dolmades aux feuilles de vigne de riz et de cervidé, Ouzo, un vin rouge corsé et robuste.
Maire	Érondil Vaerion, ancien protecteur de Valéria
Économie	Chasse, la culture de vignes et de céréales, poterie artisanale et l'exploitation forestière.



DESCRIPTION

Perché dans les hauteurs des arbres millénaires de la forêt, Miladril est un village unique où les maisons sont suspendues entre les branches gigantesques, reliées par des ponts de corde et de bois sculpté. La canopée épaisse filtre les rayons du soleil, baignant le village d'une lumière douce et dorée, créant une atmosphère presque enchantée. Les habitants ont un lien profond avec la nature, et chaque structure respecte l'équilibre fragile de la forêt.

La rivière serpente à travers les bois en contrebas, offrant une eau cristalline et pure qui alimente non seulement le village mais également les nombreux petits jardins suspendus où les elfes cultivent des herbes rares. Elle est aussi un lieu sacré, où des cérémonies secrètes se tiennent à la lumière de la lune. La forêt environnante regorge de créatures magiques, de la petite faune innocente aux prédateurs redoutés par les chasseurs. Le village est près d'une chaîne de montagnes imposante dont les sommets enneigés sont visibles à travers les branches des arbres. Cette barrière naturelle protège Miladril des envahisseurs et des curieux. Les montagnes sont aussi considérées comme un lieu mystique, où les plus sages des elfes se retirent pour méditer et recevoir des visions des esprits anciens. Des rumeurs circulent que ces montagnes abritent également d'anciens secrets enfouis dans des grottes profondes.

Miladril est un village isolé et difficile d'accès pour les étrangers. Les elfes de cette communauté sont protecteurs envers Valéria, craignant les influences extérieures qui pourraient troubler l'équilibre fragile de leur mode de vie. Leur fierté est immense, tout comme leur maîtrise de l'arc et des arcanes, faisant d'eux de redoutables adversaires pour ceux qui oseraient menacer leur forêt.

LÉGENDE

Au cœur de la forêt profonde qui entoure Miladril, il existe une légende tenace. On raconte que, des siècles auparavant, un ancien oracle aurait perdu la légendaire épée d'Éloïs, une arme magique capable de protéger contre les plus sombres malédictions. Cette épée, dont l'existence même est souvent remise en question, serait caché dans un lieu mystérieux, protégé par une créature immense et sombre, si ancienne que même les plus vieux arbres de la forêt ne se souviennent plus de son nom.

Certains villageois affirment que l'épée repose dans une cavité cachée au plus profond des montagnes, tandis que d'autres prétendent qu'il se trouve dans une ancienne tour abandonnée, couverte de lianes. D'autres encore parlent d'un tombeau oublié, une simple pierre tombale. Aucun n'a jamais réussi à localiser précisément cet endroit, et tous ceux qui ont osé partir en quête sont revenus les mains vides, ou pire, n'ont jamais été revus. La peur et le doute entourent cette légende, et il est dit que seul un élu, guidé par les étoiles, pourra un jour retrouver l'épée d'Éloïs.

Maison	Myrendil
Taille	Village
Population	Environ 2 800 habitants
Climat	Été chaud avec couvert forestier épais, automne pluvieux où la forêt devient un royaume de brumes
Spécialité	Lièvre mariné dans des herbes, Omelo mélange de vin aux baies de la forêt et miel
Maire	Léowyn Myrendil, une légende archère elfe
Économie	Chasse, de la cueillette d'herbes rares aux propriétés médicinales et magiques.



DESCRIPTION

Valéria est une capitale majestueuse, autrefois flottant au-dessus de la ville de Faléria, maintenue dans les airs par de puissants portails magiques créés par Elenwë Myrendil. La ville était une merveille d'architecture elfique, avec des rues pavées toujours immaculées grâce à des balais enchantés. Le ciel y était clair et les tours de la ville scintillaient sous les rayons du soleil, tandis que les rivières et les cascades magiques coulaient paisiblement à travers les jardins suspendus.

La vie y était florissante, remplie d'artisans talentueux, de commerçants prospères, et de nobles vivant dans un luxe enchanté. Chaque coin de la ville semblait imprégné de magie, et les elfes, tout comme les visiteurs privilégiés, se délectaient de la splendeur de Valéria. Les marchés regorgeaient de produits artisanaux enchanteurs et d'objets d'art d'une qualité inégalée.

Cependant, tout cela changea brutalement en l'an 1722, lorsqu'un magicien noir utilisa une pierre d'oracle pour provoquer une explosion cataclysmique. La défragmentation gigantesque déchira l'île flottante, et Valéria tomba des cieux, s'écrasant près de Faléria. Des milliers d'elfes périrent dans la tragédie, et bien que certains aient réussi à s'échapper par les portails magiques, la ville ne fut plus jamais la même.

Aujourd'hui, Faléria a absorbé ce qu'il restait de Valéria, devenant elle-même la nouvelle capitale. Bien que des efforts soient toujours en cours pour retrouver le coupable de cette tragédie, Valéria demeure un symbole de perte et de reconstruction pour les elfes, un témoignage à la fois de leur résilience et de leur douleur.

LÉGENDE

Il est dit que lors de l'effondrement de Valéria, de nombreux trésors inestimables furent engloutis avec l'île. Ces objets, forgés dans les forges magiques et bénis par les anciens mages, sont encore recherchés par des aventuriers et des érudits. Des rumeurs parlent de salles secrètes enfouies sous les décombres, regorgeant d'artefacts enchantés qui pourraient redonner à Valéria sa gloire d'antan. Mais ces trésors sont bien protégés par des pièges magiques et des créatures obscures, laissés là par les mages pour empêcher quiconque de les voler.

Certains croient que ces trésors cachent également des indices sur le responsable de l'explosion, et que quiconque retrouverait ces artefacts découvrirait l'identité du traître qui a provoqué la chute de l'île. Des expéditions sont régulièrement organisées pour fouiller les ruines, mais peu reviennent indemnes. On raconte aussi que certains des trésors seraient maudits, portant en eux la douleur des âmes perdues lors de la catastrophe, et quiconque les toucherait se verrait condamné à partager leur sort.

Maison	Myrendil
Taille	Ancienne Capitale
Population	Détruite
Climat	Vent de L'est, température toujours parfaite magiquement
Spécialité	Repas à base de dates, orge et L'hypocras
Maire	Anciennement, Celedor Myrendil
Économie	Anciennement commerce arcanique dans tout l'empire



DESCRIPTION

Valonde est un village niché dans les profondeurs sinueuses d'une immense forêt ancienne, où les arbres atteignent des hauteurs vertigineuses, créant un réseau de feuillages qui laisse peu de lumière passer. Ici, les maisons sont construites en harmonie avec la nature, faites de bois, de mousse, et de feuilles, se fondant presque complètement dans le paysage environnant. Les elfes sylvains de Valonde sont fiers de leur lien intime avec la forêt, qu'ils protègent farouchement des ravages du temps. La rivière qui découle des montagnes traverse la forêt à proximité, fournissant à Valonde une eau fraîche et cristalline, indispensable à la vie quotidienne du village et à l'entretien de ses terres cultivées et de ses plantes médicinales.

Les elfes de Valonde se distinguent par leur expertise à l'arc, et il n'est pas rare de voir des patrouilles de gardiens en pleine dans la nature, capables de disparaître parmi les arbres en un instant. Sindar Vaerion, leur chef, est à la fois craint et respecté pour sa force martiale et son ambition. Il entretient une relation tendue avec Nandor Syrindel, l'actuel seigneur d'Elloriel. Sindar aurait aimé diriger Elloriel à la place de Nandor qui a été appelé à gouverner Elloriel à la suite du décès de l'ancien seigneur elfique. Nandor a alors laissé sa place à Valonde à Sindar, lui affirmant que Valonde était capitale si une guerre venait à prendre, vu leur alliance avec les landens et de la proximité des Bauvier de Valonde.

Malgré ces tensions, Valonde reste un lieu enchanteur, où la beauté naturelle se mêle à l'aura mystique des elfes sylvains. Leur proximité avec les Bauvier, oblige le village à être constamment en état d'alerte, renforçant son rôle stratégique et son importance.

LÉGENDE

Dans les profondeurs de la forêt qui entoure Valonde, une figure terrifiante hante les rêves des habitants : l'Homme masqué. Ce personnage inquiétant, portant une longue cape, rôde silencieusement avec une meute de chiens. Il est dit qu'il s'empare de ceux qui croisent son chemin, les emmenant dans sa chaumière cachée au fond de la forêt, un lieu que personne n'a jamais trouvé. Selon les récits, la chaumière de l'Homme masqué est remplie de trésor qui appartiendraient aux nombreuses victimes qu'il a fait disparaître. Des chasseurs et des aventuriers se sont souvent lancés dans des expéditions pour retrouver cette mystérieuse demeure, mais sans succès.

On raconte aussi que l'Homme masqué n'est pas qu'un simple voleur d'âmes, mais qu'il garde également un ancien secret, une clé vers une puissance oubliée. Certains anciens du village murmurent qu'il était autrefois un grand mage, maudit pour avoir tenté de défier la nature elle-même. La vérité se perd dans les ombres de la forêt, mais les elfes de Valonde évitent désormais les profondeurs où l'on dit que l'Homme masqué erre toujours, guettant sa prochaine victime.

Maison	Vaerion
Taille	Village
Population	Environ 1 350 habitants
Climat	Été chaud avec un couvert forestier dense, printemps tempéré où les arbres fleurissent
Spécialité	Rôti de sanglier sauvage avec salade de fleurs, Pilaf cidre elfique aux notes florales et épicées.
Maire	Sindar Vaerion, un guerrier champion impitoyable
Économie	Chasse, de la foresterie, de la cueillette d'herbes et de la poterie artisanale



ENDROITS DU PEUPLE

HALFELIN



DESCRIPTION

Baldy est une société isolée en campagne, vivant exclusivement de ce qu'ils trouvent, récoltent et sèment. Le village est connu pour son atmosphère tranquille et son autarcie, avec des habitants qui cultivent la terre et s'entraident pour subvenir à leurs besoins.

Baldy offre de magnifiques attractions naturelles : les amoureux viennent ici contempler le coucher de soleil sur les chutes d'eau lors de leur lune de miel. Les chutes, entourées de verdure, sont un lieu enchanteur qui attire les visiteurs en quête de beauté et de sérénité. Certains viennent également pour rencontrer l'Hermite, un arbre vieux de plusieurs siècles, qui a la particularité d'avoir un visage humain et de parler. Surnommé ainsi en raison de son âge avancé et de sa sagesse, l'Hermite est une figure emblématique du village, offrant des conseils et des légendes anciennes aux curieux.

Le village de Baldy est aussi réputé pour son artisanat local. Les habitants fabriquent des produits uniques tels que des poteries, des textiles et des objets en bois qui sont appréciés. Ce savoir-faire ancestral contribue non seulement à l'économie locale mais aussi à préserver les traditions du village. Les artisans de Baldy sont connus pour leur habileté, attirant ainsi une clientèle fidèle qui recherche des pièces authentiques et faites main. Baldy entretient des relations commerciales avec les villages voisins. Grâce à des marchés réguliers et à des échanges de produits, le village reste connecté avec le monde extérieur tout en préservant son mode de vie traditionnel. Les festivités locales, telles que les fêtes saisonnières et les célébrations communautaires, renforcent les liens sociaux et attirent des visiteurs qui souhaitent découvrir la culture unique de Baldy.

LÉGENDE

La Demoiselle Joyeuse est réputée pour offrir une bière spéciale, une bière noire triple connue sous le nom de La Truite. Selon une légende locale, il existe un parcours mystérieux qui inclut trois défis emblématiques : les Truites, l'Hermite, et La Jument Chantante, avec la Demoiselle Joyeuse comme ultime épreuve. Seuls les courageux et les audacieux sont capables de compléter ce parcours, qui est considéré comme un véritable défi de bravoure et de persévérance.

Les habitants affirment que ce parcours mythique est plus qu'une simple épreuve de force ; il est aussi un rite de passage symbolique. Les participants doivent prouver leur résilience en affrontant divers obstacles associés à chaque étape. L'Hermite, un arbre parlant, leur pose des questions sages et des épreuves de sagacité, tandis que La Jument Chantante offre un alcool fort. Les Truites représentent le défi, après avoir pris leur alcool fort de la Jument Chantante, ils ont ici une bière spécialement brassée à la bière forte et aux champignons. Ceux qui réussissent ce parcours reçoivent le respect des habitants, mais aussi un fût de La Truite, leur offrant ainsi une légende vivante à partager avec les autres.

Maison	Toquet
Taille	Village
Population	Environ 860 habitants
Climat	Plaine, Vent, Doux plus froid que chaud
Spécialité	Poisson « truïton » et de la bière blanche
Maire	La ville est dirigée par Berlin Toquet
Économie	Commerce, Pêche, Cuisine et Tourisme



DESCRIPTION

Boucoline est un village paisible où les visiteurs viennent chercher la sagesse du paysage. Le village vit principalement de l'agriculture et bénéficie d'une atmosphère tranquille et sereine. Boucoline ne possède aucune protection particulière, à l'exception de ses habitants et de sa milice. Les six portes de la ville ne tiennent plus que par un gond, mais le village dégage une telle aura de paix qu'il n'a jamais été attaqué. On y trouve également une trentaine de hobbits maniant maladroitement épée et arc, qui ajoutent une touche d'excentricité à la sécurité du lieu.

La meilleure auberge du village est Aux Trois Chaudrons, renommée dans tout Nova Umbra pour sa cuisine exceptionnelle dirigée par une chef réputée. La Marmotte et Le Comptoir sont également des établissements populaires, mais ils sont d'avantage fréquentés pour les ragots locaux et sont moins chers que Aux Trois Chaudrons.

Boucoline abrite également Isegrid Toquet, connue comme la meilleure cuisinière de tout Nova Umbra. Sa renommée attire de nombreux voyageurs qui viennent spécialement pour déguster ses plats au Trois Chaudrons. Isegrid est l'attraction du village, et beaucoup repartent avec quelques kilos en plus, tant sa cuisine est délicieuse et abondante.

En plus de sa réputation culinaire, Boucoline est également célèbre pour ses festivals saisonniers, notamment la fête du printemps où les villageois et visiteurs se rassemblent pour célébrer la fin de l'hiver avec des danses, de la musique et des mets raffinés préparés par Isegrid Toquet. Ces festivités ajoutent encore plus de charme à ce paisible village, faisant de chaque visite un événement mémorable.

LÉGENDE

Dans les environs de Boucoline, une légende circule au sujet d'un vol ayant eu lieu à Boucoline. Un prisonnier, évadé de la forteresse, aurait réussi à s'échapper avec une poêle en fonte volée à Isgrid. Selon la légende, elle était utilisée par le prisonnier pour écrire des lettres secrètes. En effet, il aurait pris soin de conserver la suie de la poêle pour y tracer des messages urgents avec une encre improvisée. Les lettres, contenaient des informations d'une importance cruciale pour la royauté. Il est dit que ces missives avaient pour but de révéler des conspirations contre le royaume et d'informer les hauts dignitaires des dangers imminents. Cependant, malgré les recherches et les enquêtes menées, aucune de ces lettres n'a jamais été retrouvée. Les détails de leur contenu restent donc un mystère, et certains murmurent que ces documents pourraient encore être enfouis quelque part, attendant d'être découverts pour révéler des secrets oubliés. Le prisonnier n'a jamais été capturé, ajoutant encore plus de mystère à cette énigme.

Il est dit que les aventuriers qui fouillent les recoins les plus reculés de Boucoline pourraient découvrir des indices laissés par le fugitif. Les habitants du village, bien que souvent déconcertés par les rumeurs, restent fascinés par cette histoire. Ils gardent espoir qu'un jour, quelqu'un pourra découvrir la vérité cachée derrière les lettres.

Maison	Toquet
Taille	Village
Population	Environ 1 200 habitants
Climat	Plaine, Vent, Doux plus froid que chaud
Spécialité	Sucre, Porc épicé, Boeuf et légumes
Maire	Gerbet Toquet, un ancien cuisinier
Économie	Agriculture, Cueillette, Commerce, élevage



DESCRIPTION

La grande cité des hobbits, Hobourg, est la plus verte de tout Nova Umbra. Une taverne a été bâtie en l'honneur de Toldoc, intitulée "Au Bon Moment". Chaque année, au printemps, Toldoc vient jouer dans cette taverne, la remplissant à pleine capacité pour célébrer la grande fête du solstice. En outre, Hobourg abrite un édifice commémoratif dédié à Wildro Toquet, le héros qui a créé les premiers régiments de hobbits pour combattre le chaos. Le régiment des Cuistos, connu pour lancer des marmites pleines à l'aide de catapultes, a marqué les esprits de l'époque par ses méthodes efficaces.

Hobourg est une cité de population plus jeune que Baldy et Boucoline. On y trouve une grande variété d'écoles : herboristerie, artisanat, musique, militaire (depuis les premiers régiments), et bien d'autres. La maison Toquet y est installée depuis ses débuts et a largement contribué à la prospérité de la ville. Avec son climat agréable tout au long de l'année, Hobourg possède également un petit port pour faciliter l'exportation et l'importation. Le port, ainsi que les services de transport, permettent aux habitants de se rendre rapidement à Baldy, ou le long des côtes vers Bourdeaux et Châlons.

Les festivités et l'esprit communautaire sont au cœur de la vie à Hobourg. La cité est également réputée pour son marché animé où l'on trouve des produits locaux de haute qualité, allant des herbes médicinales aux artisanats uniques. Les visiteurs affluent non seulement pour découvrir la verdoyante beauté de la ville mais aussi pour participer aux nombreuses célébrations qui rythment l'année, faisant de Hobourg un lieu incontournable de Nova Umbra.

LÉGENDE

Au cœur de la place centrale de Hobourg se trouve une fontaine d'eau, vénérée pour ses pouvoirs mystérieux. Selon les légendes, toute personne qui jette une pièce dans cette fontaine peut faire un vœu, lequel a de fortes chances de se réaliser. Cette tradition est considérée comme un rite de passage pour ceux et celles qui y viennent en quête de bénédictions et de miracles. Non loin de la fontaine, se trouve le Pont de la Chance, un petit pont en pierre qui traverse un ruisseau. Les anciens racontent que, si l'on traverse ce pont à cloche-pied après une soirée bien arrosée à la taverne, la chance sourira à celui qui ose ce défi pendant une année entière. Cette tradition est populaire lors des festivals, où les visiteurs et les habitants tentent leur chance avec enthousiasme.

Il est également dit que les esprits des ancêtres halfelin veillent sur ces lieux sacrés, apportant protection et prospérité aux habitants de Hobourg. Les contes narrent que chaque année, lors de la grande fête du solstice, une lueur mystérieuse émerge de la fontaine, illuminant la nuit et confirmant les vœux réalisés au cours de l'année. Cette lueur est interprétée comme un signe des ancêtres, montrant leur approbation et bénédiction pour la ville. Ces légendes font partie intégrante de la culture locale et attirent des visiteurs en quête de chance et de bénédictions, ajoutant au charme envoûtant de Hobourg et à son ambiance mystique.

Maison	Toquet
Taille	Cité
Population	Environ 28 000 habitants
Climat	Plaine, Vent, Doux plus froid que chaud
Spécialité	Ragoût de Porc aux Légumes du Verger
Maire	Borîn Toquet, un ancien chef des Gastro-Gaillards
Économie	Éducation, Agriculture, Armée, Élevage



DESCRIPTION

Béliard est un charmant village hobbit niché au cœur d'une vallée verdoyante. Entouré de collines douces, de vastes plaines cultivées, d'une rivière scintillante, et de denses forêts, Béliard est un véritable havre de paix pour ses habitants. Les maisons sont construites en harmonie avec la nature avec des fenêtres donnant sur des jardins fleuris.

Les hobbits de Béliard mènent une vie simple et joyeuse, se consacrant à l'agriculture, à la pêche, et à l'artisanat. Chaque journée est ponctuée de plusieurs repas partagés en famille ou entre voisins, où l'on déguste des plats copieux et des boissons locales. Le Porgnon, un délicieux porc rôti aux champignons, est la spécialité culinaire du village, souvent accompagné de Pâte, une bière blanche à l'hydromel que les habitants fabriquent eux-mêmes.

Bonny Samace, la dirigeante du village, est une figure centrale de la communauté. Mère dévouée et travailleuse infatigable, elle incarne l'esprit de solidarité et de générosité qui règne à Béliard. Toujours prête à aider ses voisins, Bonny est aimée de tous et son influence positive se ressent dans chaque aspect de la vie quotidienne.

Le village est également connu pour ses marchés colorés où l'on trouve une multitude de produits artisanaux, des confitures maison aux meubles finement travaillés. Les visiteurs sont toujours les bienvenus à Béliard, où ils peuvent découvrir l'hospitalité des hobbits et profiter de la beauté naturelle qui entoure le village.

LÉGENDE

Une vieille légende raconte qu'un trésor est caché quelque part dans la forêt entourant Béliard. Selon les anciens, il s'agirait d'une réserve d'or laissée par un roi déchu qui, en fuyant son royaume, aurait trouvé refuge dans les bois avant de mourir. Seuls quelques habitants osent s'aventurer profondément dans la forêt pour chercher ce trésor, mais tous reviennent les mains vides, affirmant que l'or est protégé par les esprits de la nature. Un jour, un jeune hobbit du village, intrépide et curieux, décida de tenter sa chance. Après des heures de marche, il tomba sur une clairière baignée de lumière où il trouva un vieux coffre en bois. Mais lorsqu'il l'ouvrit, il ne trouva pas d'or, mais un ancien parchemin. Ce parchemin contenait les secrets d'une recette de bière qui, une fois brassée, aurait des vertus magiques, apportant chance et prospérité à celui qui la boirait. Depuis, certains disent que la Pâte, la bière blanche infusée à l'hydromel de Béliard, est brassée selon cette recette secrète, ce qui expliquerait la prospérité du village. Mais est-ce vraiment cela, le trésor ? Ou n'est-ce qu'une fausseté, et ce coffre est-il toujours caché au creux de cette sombre forêt ?

Maison	Samace
Taille	Village
Population	Environ 1 700 habitants
Climat	Climat tempéré et doux. Les étés sont agréables avec chaleur modérée, les hivers sont frais.
Spécialité	Porgnon, porc à la broche avec champignons, Pâte, bière blanche infusée à l'hydromel
Maire	Bonny Samace, une femme généreuse et dévouée
Économie	Agriculture, Pêche, Artisanat, et Commerce agricoles



ENDROITS DU PEUPLE
LANDEN



DESCRIPTION

Adford, ville historique située dans les plaines fertiles des Landen, fut fondée au premier âge pour défendre les terres du sud contre les invasions. Grâce à sa position stratégique entre les champs, les bois et la mer à l'est, elle s'est rapidement développée en un centre agricole florissant, avant de devenir un carrefour commercial essentiel dans l'exportation de cacao, de vin blanc et de café. Bien que sa garnison militaire ait été déplacée à Chester au fil des siècles, ses fortifications anciennes témoignent encore de son passé guerrier.

Sous la gouvernance de Robert Kersen, un ancien milicien devenu maire, Adford conserve une forte tradition de défense et de sécurité, malgré son orientation de plus en plus commerciale. Robert, maintenant âgé de 50 ans, est un leader pragmatique, résolu à maintenir la prospérité de la ville et à protéger ses terres. Il veille également à ce que la ville continue de prospérer économiquement, en favorisant les exportations et en soutenant les producteurs locaux.

Le cœur d'Adford reste son auberge emblématique, "Le Taureau Royal", où voyageurs et habitants se retrouvent pour partager un verre de vin blanc ou un repas chaleureux. L'auberge offre également des services uniques comme ceux d'Ana, la blanchisseuse réputée pour son travail impeccable, et de Jaxson, le cocher local, qui connaît chaque chemin et raccourci dans les environs. Chaque automne, Adford célèbre la fête des moissons, un carnaval qui s'étend sur trois jours pour honorer le travail acharné de la population. Ce festival, instauré par Robert il y a vingt ans, est devenu une tradition. Cependant, avec le temps, le carnaval a pris une tournure chaotique, où des événements étranges et imprévus se produisent à chaque édition, alimentant les superstitions locales.

LÉGENDE

La légende la plus effrayante d'Adford est celle de la "Bête Noire", une créature mystérieuse qui erre dans les bois environnants. Depuis des décennies, des éleveurs rapportent la disparition ou la mutilation de leur bétail, attribuant ces attaques à la créature. La Bête Noire est décrite comme une ombre massive, aux yeux rouges perçants, rôdant la nuit et ne laissant derrière elle que des cadavres de bétail exsangues. Certaines rumeurs racontent qu'elle serait invoqué par des sorciers lors d'un rituel qui a mal tourné il y a des siècles. D'autres disent qu'elle est liée à la malédiction des terres d'Adford, un prix à payer pour la prospérité de la ville. Quoi qu'il en soit, la Bête Noire continue de hanter les rêves des habitants, et chaque nouvelle attaque sur les troupeaux renforce la peur autour de cette créature.

Plus récemment, des chasseurs ont tenté de capturer ou de tuer la Bête Noire, mais aucun n'est revenu indemne. Certains affirment avoir vu la créature de loin, mais lorsque l'un d'eux a essayé de l'affronter, il a disparu sans laisser de trace. Les anciens d'Adford conseillent encore aujourd'hui de ne jamais sortir seul après la tombée de la nuit, de peur d'attirer la colère de cette entité légendaire.

Maison	Kersen
Taille	Ville
Population	Environ 13 000 habitants
Climat	Tempéré, étés chauds et pluvieux qui nourrissent les champs et boisés de la région.
Spécialité	Porc salé de champignons, Vin Perry, vin blanc à l'arôme de pomme.
Maire	Robert Kersen, ancien milicien devenu maire
Économie	Agriculture (cacao, café, vin blanc), la haute couture, l'artisanat et l'élevage.



DESCRIPTION

Aleton, autrefois une cité florissante de l'empire des Landen, était réputée pour ses riches productions artisanales. Les bijoux finement travaillés, la poterie délicate et les objets d'art faisaient la renommée de cette ville noble, et ses produits étaient exportés à travers tout Nova Umbra. Aleton était également un bastion militaire, où chaque crime, même mineur, était réprimé avec rigueur par les magisters qui régnaient sur leurs districts respectifs.

Cependant, l'automne 1722 marqua la chute brutale d'Aleton, qui fut ravagée dans des circonstances mystérieuses. Certains murmurent qu'un rituel magique aurait mal tourné, tandis que d'autres affirment qu'un dragon aurait réduit la ville en cendres. Ce qui est certain, c'est que la ville, autrefois vibrante, n'est plus qu'un champ de ruines. Les rares survivants, accablés par la perte de leur foyer, tentent aujourd'hui de reconstruire ce qui reste, luttant pour leur survie dans les décombres.

Les Kersen, la maison dirigeante des Landen, avaient promis de l'aide pour la reconstruction, mais avec la guerre récente et la chute d'Astridam, leur soutien s'est fait attendre. Des rumeurs circulent qu'une aide plus substantielle pourrait arriver, mais pour l'instant, les habitants comptent sur le troc d'herbes médicinales, de viande, de bois et de métaux pour s'entraider. Malgré la destruction, le vide laissé par la perte d'autorité a permis au crime organisé d'en profiter pour prendre les rennes de la ville. Les visiteurs doivent être prudents : certaines "taxes" sont imposées aux voyageurs qui osent traverser la ville. Quelques pièces pourraient vous garantir un séjour en paix.

LÉGENDE

La tragédie qui hante Aleton est celle du Mystère des Jeunes Camberley. Peu après la destruction de la ville, les deux enfants de la famille Camberley ont disparu dans des circonstances troubles. Leurs corps mutilés ont été retrouvés dans les ruines, mais l'identité de leur assassin reste un mystère. Était-ce un acte isolé, ou faisaient-ils partie d'un complot visant à prendre le contrôle de la ville après la mort de leurs parents ? Le crime organisé, qui s'est rapidement établi à Aleton, est souvent pointé du doigt, mais aucune preuve concrète n'a été trouvée. Aujourd'hui, les habitants murmurent que le médaillon de la famille Camberley, symbole de leur pouvoir, pourrait contenir des indices sur leur meurtre. Nombreux sont ceux qui tentent de retrouver ce bijou disparu, espérant résoudre l'énigme. Certains croient que découvrir la vérité pourrait restaurer la justice à Aleton, tandis que d'autres pensent que ce mystère cache une malédiction plus profonde qui pèse sur la ville depuis sa destruction.

Maison	Camberley
Taille	Ville
Population	Moins de 400 aujourd'hui
Climat	Sec, avec des plaines vallonnées, des bois, des collines rocheuses et des montagnes à l'horizon.
Spécialité	Tourte de volaille généreusement garnie, Grog chaud, mélange d'alcool, d'eau, et d'épices.
Maire	Anciennement par James Camberley
Économie	Avant 1722, la ville prospérait grâce à l'artisanat, les bijoux, la poterie, et les objets d'art.



DESCRIPTION

Arlington, la capitale gigantesque de l'empire des Landen, est l'une des plus importantes et puissantes cités de Nova Umbra. Sa prospérité repose sur le commerce de la laine, issue des riches comtés environnants, et ses industries diversifiées. La ville, autrefois un centre dynamique pour la classe ouvrière et moyenne, a vu ces quartiers décliner au profit des nobles qui y résident désormais en grand nombre.

Cité fortifiée et redoutablement bien protégée, Arlington est entourée d'un imposant mur d'enceinte, surveillé sans relâche. Ses portes ne sont jamais laissées sans garde, et une armée permanente de 1 392 hommes d'armes veille à sa sécurité. Sous le commandement d'un général d'armée, cette force est divisée en dix compagnies de 100 hommes chacune, dirigées par des lieutenants choisis pour leur maîtrise des armes, leur habileté, ou leur sens tactique. La discipline et la sécurité strictes ont considérablement réduit les crimes dans la ville.

Les rues d'Arlington regorgent d'artisans talentueux et de boutiques luxueuses, offrant des produits d'une qualité exceptionnelle. Les auberges locales sont connues pour leurs somptueux banquets, moments de festivité où l'on peut déguster des plats raffinés et exotiques, assister à des performances de musiciens et de poètes, et apprécier l'atmosphère élégante de la capitale. L'une des attractions populaires est la boutique d'arcane et d'alchimie de Lance Smith, où les visiteurs peuvent observer de fascinants phénomènes magiques. En dépit de son éclat, la capitale cache aussi des mystères et des légendes effrayantes, des histoires que seuls les plus courageux osent affronter.

LÉGENDE

Le Mystère du Cimetière d'Arlington hante les habitants depuis des générations. L'histoire raconte que lors d'une série de visites nocturnes dans le cimetière local, plusieurs riches nobles sont morts dans des circonstances inexplicables. Leur peau pâle et leurs visages déformés par la peur laissent penser à une mort aussi soudaine que terrifiante. Face à ces événements mystérieux, la milice a rapidement pris des mesures drastiques, fermant l'accès au cimetière à la tombée de la nuit pour éviter que d'autres ne subissent le même sort. Cependant, les rumeurs se sont rapidement répandues à travers la ville. Certains prétendent qu'un paysan jaloux aurait jeté une malédiction sur ces nobles en raison de leur arrogance et de leur richesse. D'autres, plus superstitieux, murmurent qu'un nécromant puissant et maléfique rôde dans les profondeurs du cimetière, manipulant les morts pour accomplir ses sombres desseins. Peu osent désormais s'approcher du cimetière après le crépuscule, mais les plus téméraires affirment avoir entendu des murmures venus de l'au-delà et vu des ombres se mouvoir parmi les tombes, alimentant les légendes d'Arlington.

Maison	Kersen
Taille	Capitale
Population	Environ 218 600 habitants
Climat	Tempéré et humide, avec des précipitations fréquentes tout au long de l'année.
Spécialité	Pâtés en croûte de bœuf, thé à la crème fortifié, une boisson chaude enrichie de lait.
Maire	Seigneur Richard Kersen, Gouverneur de l'Est
Économie	Administration, l'armée, le clergé, le commerce, la construction, l'artisanat, l'éducation.



DESCRIPTION

Elias Kersen est reconnu comme l'un des bourgmestres les plus cléments des terres centrales. Sa philosophie de gouvernance repose sur l'idée que la bienveillance et le soutien envers le peuple génèrent en retour une loyauté et un engagement plus fort envers la ville. Sous sa direction, les moissons sont abondantes, l'élevage florissant, et les miliciens toujours prêts à défendre la ville. Grâce à ces efforts combinés, Balgate a doublé ses capacités de production, exportant désormais ses produits jusqu'à Sanvale, une cité marchande voisine.

Balgate est protégée par un solide mur d'enceinte, et son emplacement à proximité de la mer ajoute une protection naturelle contre les assauts. La ville abrite 45 établissements notables, couvrant divers métiers, et a attiré des commerçants Boldans venus chercher une nouvelle vie sur les terres centrales. Au cœur de la ville se dresse une imposante statue commémorative de Valter Kersen, un fils de Balgate, célèbre pour avoir modernisé l'équipement militaire de l'armée des Landens.

La Distillerie du Poney, une taverne réputée pour la qualité de son service et ses boissons uniques, se trouve à l'angle d'une avenue menant au champ de foire. Elle est voisine d'un imposant opéra et d'un temple richement décoré, dont les ombres semblent étrangement danser sur ses façades à la tombée de la nuit. Dans une arrière-salle bien gardée, un espace de jeu luxueux est réservé aux élites de la ville. Les parieurs y jouent au Jeu de Moulin, accompagnés d'un verre de l'alcool local, le fameux "baie de poney", distillé directement sur place.

LÉGENDE

On raconte qu'à la fin de chaque été, peu avant la saison des récoltes, le climat de Balgate devient étrangement imprévisible. Des tempêtes soudaines et brutaux de température affectent les champs et les travailleurs, mettant en péril les récoltes pourtant promises à l'abondance. Les anciens disent que ce phénomène surnaturel est l'œuvre d'un guerrier maléfique et tristement célèbre, autrefois banni de la région pour ses actes infâmes.

Ce guerrier, dit-on, aurait juré vengeance et, même après sa mort, son esprit tourmenterait la ville en invoquant ces intempéries chaque année. Les habitants ont cherché sans relâche la source de ce mal, mais aucune explication tangible n'a jamais été trouvée. Certains pensent que la réponse se trouve dans un ancien tombeau caché sous les collines avoisinantes, tandis que d'autres évoquent la malédiction d'un artefact oublié, maudit pour l'éternité.

Maison	Kersen
Taille	Ville
Population	Environ 21 500 habitants
Climat	Climat sec avec des étés chauds et des brises marines, apportant une légère fraîcheur.
Spécialité	Casserole de porc salé, "baie de poney", un breuvage alcoolisé local, fruité.
Maire	Elías Kersen, un bourgmestre respecté,
Économie	Commerce, Construction, Élevage, production de coton et de la célèbre "baie de poney"



DESCRIPTION

Blackford, la grande cité du Lion, emblème des Landens, connaît un essor commercial et spirituel significatif. La ville entretient des relations privilégiées avec les peuples du Sud, ce qui renforce son rôle en tant que centre de commerce. Lorsque des missives doivent être envoyées au gouverneur, c'est Robert Lindsey, l'intendant lui-même, qui se charge de cette tâche, voyageant parfois jusqu'à la lointaine ville de Thiel.

Entourée de murs fortifiés et bénéficiant d'une protection naturelle grâce à une rivière et mer voisine, Blackford est l'une des plus anciennes villes des terres centrales. Fondée par la maison Lindsey, elle servait de rempart contre les attaques venant du Sud. L'intendant Lindsey a, au fil de ses voyages, rapporté les épices rares du Sud qui ont permis la création du fameux "Breuvage des seigneurs", une boisson prestigieuse aux vertus tonifiantes et aphrodisiaques. Ce breuvage est désormais une marque de distinction et un symbole de prospérité pour Blackford.

En plus de ses activités commerciales et de son rôle militaire, Blackford est un centre intellectuel et religieux de la région. La grande cathédrale, malgré l'incendie passé, reste un lieu de pèlerinage, attirant érudits et dévots des quatre coins de Nova Umbra. Ses universités et temples forment des générations de penseurs, de prêtres et de guerriers, renforçant l'influence culturelle de la ville sur les terres voisines. De nombreux philosophes et stratèges militaires ont d'ailleurs émergé de Blackford, contribuant à façonner l'histoire de l'empire des Landens.

LÉGENDE

La ville, très spirituelle, est également empreinte de nombreuses légendes. L'une des plus persistantes raconte qu'il y a plusieurs années, un incendie dévastateur a ravagé la grande cathédrale de Blackford. Ethan Walsh, un chevalier retraité respecté, a affirmé que l'incendie avait été causé par un prêtre maléfique, autrefois banni de la ville pour ses pratiques occultes. Avant de disparaître, le prêtre aurait prophétisé son retour après "13 ans", un chiffre qui est désormais synonyme de malheur à Blackford.

À l'approche de cette échéance fatidique, l'atmosphère de la ville devient de plus en plus tendue, et beaucoup de ses habitants redoutent un nouvel événement tragique. Pourtant, aucune trace du prêtre n'a jamais été retrouvée, et son retour semble peu à peu tomber dans l'oubli. Cependant, des rumeurs d'apparitions étranges et de phénomènes inexplicables alimentent encore les conversations dans les tavernes de la ville, maintenant l'inquiétude au cœur des superstitieux.

Maison	Lindsey
Taille	Ville
Population	Environ 23 000 habitants
Climat	Tempéré avec des vents chauds du sud et des pluies régulières qui assurent des terres fertiles.
Spécialité	Soupe de pois avec venaison rôti, "breuvage des seigneurs", boisson prestigieuse
Maire	Intendant Robert Lindsey, ancien ambassadeur
Économie	Commerce (Café, de miel, sel, et "breuvage des seigneurs") Cueillette, Élevage, Agriculture



DESCRIPTION

Camberton a été fondé peu avant la grande guerre, sous le patronage de la maison Wright, financée par la maison Kersen en échange d'une livraison annuelle de bois. Ce partenariat stratégique a permis au village de prospérer en fournissant des matériaux de construction aux villes voisines telles qu'Adford, Oxford, Whales, Yelden et même Blackford. Le village joue un rôle vital dans l'approvisionnement en bois de la région, tandis que d'autres villages comme Salton assurent le commerce avec des territoires plus lointains, comme Dorset et Arlington. Cependant, certains craignent que l'exploitation intensive des forêts finisse par épuiser les ressources locales, suscitant des rumeurs selon lesquelles la Grande Forêt pourrait disparaître. Malgré son rôle crucial dans l'économie de la région, Camberton ne possède aucune défense, mis à part la vigilance de ses habitants.

Les maisons en bois, sont simples, avec des clôtures entourant les jardins et les enclos pour le bétail. La vie au village est paisible : les hommes partent en forêt une semaine sur deux pour bûcher, tandis que les femmes et les enfants gèrent les foyers et s'occupent de la cueillette dans les jardins. Osepin Wright, parent du bourgmestre, tient la seule auberge du village, La Blanche Hermine, réputée pour son Élixir de framboise, une boisson sucrée et alcoolisée, parfaite pour accompagner le ragoût de lapin, spécialité de la maison. Certains visiteurs, moyennant un bon prix, peuvent même profiter de la compagnie discrète de quelques dames locales. Cependant, derrière cette tranquillité apparente, des inquiétudes persistent concernant l'avenir de Camberton. Avec l'expansion des villes voisines et la demande croissante en bois, la pression sur les ressources locales devient de plus en plus forte. Certains anciens du village craignent que le développement ne finisse par altérer la qualité de vie de Camberton, menaçant son équilibre entre nature et civilisation.

LÉGENDE

Dans les profondeurs de la Grande Forêt, une légende circule depuis plusieurs générations. On raconte qu'un homme-loup rôde dans ces bois sombres, chassant quiconque ose perturber son territoire. Plusieurs bûcherons de Camberton affirment avoir croisé sa route, et rares sont ceux qui en sont revenus. Ceux qui ont survécu témoignent de leur rencontre avec cette créature terrifiante, revenant estropiés et traumatisés, incapable de décrire précisément ce qu'ils ont vu. Leurs récits parlent de griffes acérées, d'yeux rouges luisant dans l'obscurité, et d'une silhouette à mi-chemin entre l'homme et le loup. Depuis lors, les villageois de Camberton restent sur leurs gardes, surtout la nuit, lorsque les hurlements résonnent dans la forêt. Les chasseurs et guerriers les plus braves se sont déjà aventurés dans les bois, espérant mettre fin à cette menace, mais aucun n'a encore réussi à capturer ou éliminer la créature. La crainte que l'homme-loup réapparaisse chaque été, lorsque les jours se raccourcissent et que les ombres s'allongent, hante les esprits, ajoutant un mystère inquiétant à la vie paisible du village.

Maison	Wright
Taille	Village
Population	Environ 600 habitants
Climat	Tempéré, avec des étés chauds et agréables, propices aux récoltes et à la cueillette.
Spécialité	Ragoût de lapin garni d'une sauce au miel, Élixir de framboise, une boisson douce acidulée.
Maire	Bourgmestre Jacob Wright, ancien bûcheron
Économie	Chasse, Élevage, Cueillette, Production de bois et de viande de lièvre, élixir de framboise.



DESCRIPTION

Chester est le cœur battant de l'armée des Landens. C'est une cité militaire, la plus fortifiée de tout Nova Umbra, et un centre de formation pour tous ceux qui aspirent à servir sous la bannière Landen. De nouveaux soldats sont formés dans ses camps et répartis selon les besoins. Chaque contingent de soldats forme un lien étroit, et certains compagnons sont même transférés ensemble pour préserver cette camaraderie.

Entourée d'un mur fortifié de plus de 3 kilomètres, Chester dispose d'une tour de garde, protégée par des douves remplies d'eau, conçues pour repousser toute tentative d'invasion. La cité est le foyer de nombreux héros célèbres, prêts à prendre les armes au moindre signe de menace. De multiples unités d'élite sont basées ici, incluant des piquiers, des épéistes et une cavalerie réputée pour sa discipline. Les cérémonies y sont régulières, renforçant l'esprit de devoir parmi ses habitants.

Au cœur de Chester se trouve un grand jardin commémoratif, dédié à la mémoire des combattants tombés au champ d'honneur. Ce lieu paisible, orné de fleurs sauvages et d'un petit lac scintillant, est également fréquenté par les citoyens à la recherche de sérénité, loin des bruits constants de la vie militaire. Un petit édifice commémoratif y est érigé, servant de lieu de recueillement et d'hommage, où les familles viennent se souvenir des êtres chers disparus au combat.

Loin des centres de pouvoir et des casernes, Chester possède aussi un aspect plus discret et mystérieux. Les rues du quartier mal famé, où règne une tension palpable, contrastent avec l'ordre militaire strict du reste de la ville. Il y règne

LÉGENDE

On raconte que dans les ruelles sombres près du quartier malfamé de Chester, des disparitions mystérieuses se produisent depuis plusieurs années. Les habitants parlent à voix basse de silhouettes qui s'évanouissent dans la nuit, de cris étouffés dans l'obscurité, et de personnes ne revenant jamais de ces parties de la ville. Certains croient qu'un criminel sans pitié se cache dans l'ombre, un tueur en série traquant ses victimes à loisir. D'autres prétendent qu'il s'agit d'un réseau clandestin de marchands d'esclaves, vendant des âmes à de riches acheteurs dans des contrées lointaines.

Quoi qu'il en soit, la milice locale semble avoir d'autres priorités, laissant ces mystères s'accumuler. Pourtant, des récompenses sont offertes à ceux qui parviendraient à percer le mystère de ces disparitions. Les plus courageux aventuriers, ou peut-être les plus téméraires, se lancent régulièrement dans l'enquête, espérant non seulement la prime, mais aussi la reconnaissance de la cité pour avoir élucidé cette énigme terrifiante. Jusqu'à présent, aucun n'a réussi.

Maison	Kersen
Taille	Cité
Population	Environ 180 000 habitants
Climat	Été humide avec précipitations estivales fréquentes, rafraîchissant l'atmosphère.
Spécialité	Ragoût de bœuf à la bière rousse, tartes aux pommes et d'un lait chaud au clou de girofle
Maire	Darion Kersen, le premier commandant
Économie	Administration, l'armée, la forge, Éducation, Clergé, Commerce, Fabrication de monnaie



DESCRIPTION

Dorset est un petit village pittoresque perché sur une falaise côtière, entre deux grandes villes. C'est l'une des merveilles naturelles de Nova Umbra, offrant une vue spectaculaire sur l'océan infini. Une chute d'eau traverse le village, se jetant dans la mer, créant un paysage à couper le souffle. Un gigantesque escalier de pierre a été creusé à même la falaise, permettant aux habitants et aux visiteurs de descendre jusqu'aux docks et au petit port de Dorset, où certains choisissent de vivre, tandis que d'autres préfèrent résider dans la partie plus élevée du village pour profiter des panoramas époustouffants.

Le village possède une unique muraille, orientée vers l'océan. Bien que son but initial fût de protéger le village des éboulements, elle sert également de défense en cas d'attaque venue de la mer. Les habitants se plaisent à dire que cette muraille a tué deux oiseaux d'une pierre : elle renforce la stabilité de la falaise tout en offrant une protection supplémentaire. Albert Lindsey, scribe et météorologue, s'est installé dans Dorset dès sa fondation. Passionné par l'étude des astres et des phénomènes météorologiques, il a fait ériger plusieurs tours sur pilotis, permettant d'obtenir la meilleure vue possible sur le ciel et l'horizon. Grâce à ses observations, il a pu alerter les Landens de l'arrivée de saisons rudes et de phénomènes météorologiques inhabituels. Aujourd'hui, l'une de ses tours est devenue un gîte touristique que les visiteurs peuvent louer pour profiter de la vue. Juste en dessous, une auberge a vu le jour : Le Noble et la Plume, ornée d'une magnifique fresque florale sur sa façade, offrant à tous un endroit où se détendre après une journée passée à explorer la région.

LÉGENDE

On raconte qu'un jour, un forestier employé comme bûcheron a découvert d'étranges ruines cachées au fond des bois près de Dorset. Ces vestiges, sombres et inquiétants, semblaient appartenir à une ville oubliée, mais ce n'était pas leur ancienneté qui choqua le bûcheron. Sur les murs en ruines, des symboles gravés et des traces de cendres révélaient que ces lieux avaient été le théâtre d'une ancienne cérémonie démoniaque. Selon les rumeurs, ces rites auraient invoqué des forces bien au-delà de la compréhension humaine. Peu de temps après sa découverte, le forestier fut retrouvé mort dans des circonstances mystérieuses. Son corps, mutilé et marqué de brûlures étranges, laissait entrevoir l'œuvre de quelque chose de surnaturel.

Depuis lors, personne n'a osé retourner dans ces bois à la recherche des ruines. On murmure que l'esprit du bûcheron hante toujours les environs, et que quiconque oserait s'approcher de ce lieu maudit subirait le même sort.

Maison	Lindsey
Taille	Village
Population	Environ 1 200 habitants
Climat	Tempéré, avec des vents constants venant de la mer. Situé sur une colline escarpée
Spécialité	Poisson séché aux oignons rôtis, betteraves sucrières, Sack, un vin blanc fortifié.
Maire	Albert Lindsey, scribe et chercheur
Économie	Pêche de poissons séchés, production de miel et la teinture artisanale.



DESCRIPTION

Glen, autrefois une simple auberge relais, s'est progressivement développé au fil des années en un village agricole prospère. Au cœur du village se dresse un immense puits, érigé en l'honneur d'un guerrier légendaire originaire de Glen. Ce puits, désormais un symbole du village, témoigne de l'héritage et de la bravoure de ses habitants, rappelant leur lien avec les grandes figures de l'histoire des Landens.

Avec le temps, Glen s'est transformé en un pilier essentiel pour l'approvisionnement des grandes cités voisines en produits agricoles. Le village abrite un grand moulin situé près de la seule rivière de Glen. Ce moulin, bien plus qu'un simple outil agricole, est également un lieu de commerce où les agriculteurs locaux échangent leurs produits et où se trouve une pâtisserie célèbre. C'est dans cette pâtisserie qu'un artiste, inspiré par le fameux pain d'épice au miel de Glen, a composé une comptine dédiée au moulin, une chanson que tous les villageois connaissent et chantent encore aujourd'hui.

Glen se distingue également par la simplicité de ses habitations, principalement des cottages en pierre et en bois, disposés autour du puits central. Les villageois vivent en harmonie avec la nature, respectant les terres qui leur fournissent les récoltes et le bois. Bien que modeste, la vie à Glen est marquée par une forte solidarité communautaire. Chaque fête des moissons est un événement majeur, rassemblant tous les habitants autour du moulin pour célébrer les fruits de leur travail, échanger des histoires, et partager des repas généreux. Le village est connu pour son hospitalité chaleureuse, attirant régulièrement des marchands et des voyageurs de passage qui apprécient l'atmosphère conviviale.

LÉGENDE

La forêt voisine de Glen recèle de sombres secrets, l'un des plus macabres étant celui de la nonne blanche. Des années auparavant, une jeune femme pieuse qui avait brisé ses vœux monastiques fut condamnée à être enterrée vivante pour son crime. Pourtant, bien des années après sa mort, son corps fut retrouvé, parfaitement préservé, comme si elle n'avait jamais subi les ravages du temps. Les villageois murmurent que son âme n'a jamais trouvé la paix, condamnée à errer dans les bois, son visage livide visible aux premières lueurs du crépuscule.

La légende raconte certaines personnes ont été retrouvées assassinées ou mortes de façon violente dans la forêt par la nonne blanche. Certains affirment l'avoir vue, drapée dans son habit blanc, rôdant autour du puits du village, cherchant un repos éternel qu'elle n'a jamais trouvé. Ceux qui osent s'aventurer trop dans la forêt, là où les arbres semblent se refermer comme une prison, sont souvent hantés par des visions d'âmes tourmentées ou encore piégées par le châtiment impitoyable de la nonne blanche.

Maison	Smith
Taille	Village
Population	Environ 900 habitants
Climat	Plaine avec des vents doux qui soufflent , apportant un air frais tout au long de l'année.
Spécialité	Agis Fromage et viandes mijoté aux herbes, pain d'épice au miel, et bière blonde légère.
Maire	Soria Smith, ancienne cuisinière et nourrice
Économie	Élevage, Agriculture, Production de laine, fromage, viande, Culture de pommes et poires.



DESCRIPTION

Le village de Melrose doit son nom aux vastes champs de fleurs sauvages autour de ses terres. Fondé par Meliona Lindsey, une sage-femme devenue la première mairesse, Melrose est un havre de paix malgré son passé tourmenté. Le village a souffert de la Guerre du Vallon, un conflit sanglant entre les Landens et les Bauvier. Le vallon, qui sépare les territoires à travers une étroite passe entre deux chaînes de montagnes, est devenu un champ de bataille stratégique. Les Landens y ont érigé deux tours de guet pour surveiller les passages, déclenchant une guerre qui a causé des milliers de morts. Ce conflit, connu sous le nom de Guerre du Vallon, a marqué Melrose, qui a vu nombre de ses habitants mourir au combat.

Aujourd'hui, Melrose est une communauté prospère, où les champs de fleurs continuent d'apporter une beauté naturelle. Les villageois ont reconstruit leur vie autour de l'agriculture et du commerce des herbes, récoltées dans les plaines fertiles. Les vergers de pommiers et la production d'hydromel font partie des principales activités économiques, tandis que le marché local attire des voyageurs venus de loin pour goûter à la célèbre cuisine de Melrose et admirer ses paysages. La rivière qui borde le village offre également une source de fraîcheur, où les enfants jouent et les artistes viennent trouver l'inspiration. Les artisans de Melrose, notamment les tisserands et les potiers, sont également renommés pour leur savoir-faire. Ils utilisent les matières premières locales comme la laine et l'argile extraite des berges de la rivière pour créer des vêtements et des objets de qualité. Chaque année, un grand marché artisanal est organisé à l'approche de l'été, attirant des marchands de tout Nova Umbra. Le festival des fleurs, qui coïncide avec ce marché, est un moment phare pour les habitants et les visiteurs. Le village se pare de couleurs éclatantes et les champs environnants deviennent un spectacle à couper le souffle, où les artisans exposent leurs œuvres et les villageois célèbrent la nature.

LÉGENDE

On raconte que dans les champs de Melrose, durant certaines nuits au début du solstice d'été, de mystérieuses Fleurs de Lune apparaissent. Ces fleurs, d'un bleu luminescent, seraient le produit des âmes tombées sur les champs de bataille pendant la Guerre du Vallon. Leur éclat fantastique, visible seulement durant quelques nuits chaque année, intrigue et émerveille ceux qui ont la chance de les voir. On dit que ces fleurs possèdent des propriétés médicinales incommensurables, capables de guérir des maux que les remèdes ordinaires ne sauraient traiter.

Cependant, les récits mettent en garde contre les fées malicieuses qui hantent les champs durant cette période. Ces créatures surnaturelles, attirées par les Fleurs de Lune, seraient capables de tromper n'importe qui, séduisant les âmes imprudentes pour les entraîner dans leur royaume. On raconte que ceux qui suivent les fées ne reviennent jamais, disparaissant à jamais dans les ombres des bois mystérieux qui entourent Melrose.

Maison	Lindsey
Taille	Village
Population	Environ 1500 habitants
Climat	Tempéré avec des étés doux et des hivers froids, de nombreuses précipitations à l'automne
Spécialité	Pain de blé, Nectar de Fleurs dessert sucré, rôtis de sanglier, hydromel local
Maire	Héloïse Lindsey, herboriste renommée
Économie	Herbes médicinales, agriculture, production de cidre, vergers de pommiers, Tissus en laine



DESCRIPTION

Le village d'Oxford, situé au sud des terres des Landens, a été initialement fondé dans le but de propager la foi d'Éloïs, le Créateur, dans les régions au sud. On espérait que la foi s'étendrait au-delà des plaines et des forêts jusqu'aux terres arides d'Aramis. À une époque, le village représentait un espoir considérable pour le royaume. Une route commerciale était en projet, reliant Oxford aux territoires elfiques et aux déserts asamis, promettant de transformer le village en un centre économique florissant, voire en la future capitale du royaume. Cependant, cet avenir radieux ne s'est jamais réalisé. La peste verte, qui frappa Oxford, suivi de la guerre entre les Worgs et les Asamis, ruina ces ambitions. Le village fut décimé, et les échanges commerciaux furent redirigés vers d'autres routes. La nouvelle route passant par Adford, contournant les territoires elfiques, ainsi que le développement des villes de Whales et Yelden, qui prirent en charge les échanges fluviaux, laissèrent Oxford dans l'ombre. Désormais paisible, Oxford est devenu un village isolé, loin de l'effervescence qu'on lui promettait autrefois. Les habitants y mènent une vie tranquille, mais l'ombre de la maladie plane encore, et la peur d'un retour de la peste verte reste profondément ancrée dans les mémoires.

Aujourd'hui, la vie à Oxford est centrée sur l'élevage de porcs, la chasse et les traditions religieuses. Marcus Belvior, l'actuel dirigeant et ancien prêtre, veille à ce que la foi reste vivante malgré les difficultés. Le village, bien que modeste, est entouré d'un paysage serein et isolé, loin de l'agitation des grandes villes Landens. Oxford est devenu un lieu où le temps semble s'être arrêté, presque oubliée par les autres régions du royaume. Les ruines des anciennes tours de guet, vestiges d'un autrefois prometteur, témoignent des ambitions passées. Aujourd'hui envahies par la végétation, elles sont le point de départ des récits. Les villageois, bien que marqués par la tragédie, ont appris à vivre avec un certain fatalisme, tout en s'accrochant à la foi en des jours meilleurs.

LÉGENDE

La peste verte qui a frappé Oxford est depuis longtemps entourée de mystères. Personne ne sait réellement d'où venait la maladie qui a emporté tant de vies. Certains racontent que des grains de blé infectés auraient été la cause, apportant la peste dans le village lors d'une mauvaise récolte. D'autres murmurent qu'un prêtre de Morbus, dieu des ténèbres et des maladies, aurait pris l'apparence d'un prêtre d'Élwin pour donner une messe le dimanche matin, avec du vin infecté. Il y a aussi ceux qui évoquent la présence de rats ou même d'hommes-rats, créatures malveillantes, qui auraient propagé l'épidémie à travers les ruelles du village. Certaines légendes parlent aussi de l'eau du puits d'Oxford, autrefois bénie, qui aurait été souillée par une force obscure. On raconte que les premiers symptômes de la peste apparaissaient chez ceux qui buvaient de cette eau corrompue. Depuis, les villageois évitent de s'approcher de ce puits maudit, craignant que la maladie ne soit jamais réellement partie. Plusieurs expéditions ont été organisées au fil des ans pour trouver l'objet ou l'entité responsable de cette calamité, mais en vain. Certains prétendent qu'un artefact maudit se cache toujours quelque part dans les ruines du village, attendant le jour où il pourra à nouveau déclencher son fléau sur les terres d'Oxford.

Maison	Belvior
Taille	Village
Population	Environ 1 200 habitants
Climat	Aride, terres sec, Été très chaud, automne brumeux venant des montagnes
Spécialité	Blackding, une saucisse de sang de porc, flocons d'avoine et épices, bière brune forte
Maire	Marcus Belvior, ancien scribe et prêtre d'Erwin.
Économie	Chasse, clergé, élevage de porc.



DESCRIPTION

La famille Wright a été nommée pour gérer les activités d'exploitation de la grande forêt. Sous la supervision de James Wright, l'exportation de bois est devenue la principale activité économique du village, alimentant les villes environnantes en bois précieux. En plus de la foresterie, James découvrit une vaste tourbière dans la région, ce qui permit de développer l'extraction et l'exportation du charbon. Le village, autrefois modeste, est devenu une plaque tournante régionale pour l'approvisionnement en ressources naturelles, fournissant du charbon aux villages et grandes villes des Landens.

L'exploitation du charbon et du bois a permis au village de prospérer, mais cela n'a pas été sans conséquence. La demande croissante a accéléré le déboisement, provoquant des tensions avec les populations locales attachées à la préservation de la forêt. De nombreuses voix se sont élevées contre ces activités, craignant l'impact environnemental sur la faune et les anciennes traditions forestières. Aujourd'hui, plusieurs des débats sur l'avenir de la grande forêt continuent d'alimenter les discussions au sein du village.

Malgré la richesse que l'exploitation des ressources a apportée, l'avenir du village demeure incertain. Une partie de la population commence à se tourner vers des alternatives plus durables, tandis que d'autres s'accrochent aux promesses de prospérité immédiate. Le frère de James, Jacob Wright, qui dirige la ville voisine de Camberton, est également impliqué dans ces décisions économiques, créant une alliance familiale stratégique, mais non sans controverses.

LÉGENDE

L'été dernier, l'exploitation du bois s'est soudainement arrêtée durant plusieurs mois, laissant les villageois perplexes. Certains murmurent que Soltibus, la rebelle célèbre pour sa lutte en faveur de justice, aurait fait son apparition dans la région. Accompagnée de ses compagnons, elle aurait mené plusieurs actions pour stopper l'exploitation forestière, craignant que la grande forêt ne soit entièrement détruite au profit du commerce. Selon cette version des événements, Soltibus aurait non seulement cherché à protéger la nature, mais aussi à défendre les droits des populations locales.

Cependant, d'autres villageois parlent d'une légende plus sombre. Il est dit qu'une malédiction hante la forêt. Une ombre maléfique, invisible à l'œil nu, rôderait, sonnant une cloche prophétique qui résonne la nuit. Selon les anciens, cette cloche porte malheur à tous ceux qui osent continuer le déboisement, apportant avec elle des accidents mystérieux et des disparitions inexplicables. On raconte que ceux qui entendent la cloche sont voués à connaître une fin tragique, un avertissement du passé pour ceux qui ignorent les dangers de la forêt.

Maison	Wright
Taille	Village
Population	Environ 650 habitants
Climat	Chaud et humide en été avec précipitations, hivers rigoureux et chutes de neige abondantes.
Spécialité	Pâtés de rôti de lard, Porik, une eau-de-vie de poires très forte, mélangée avec du sucre.
Maire	James Wright, charpentier et frère de Jacob
Économie	Foresterie, charbon, chasse, commerce de bois, gibier, cuir et fourrure.



DESCRIPTION

Starling est un village rustique niché entre des collines douces et des plaines fertiles, bordé par un fleuve majestueux à l'ouest et la mer à l'est. Bien que petit, ce village bénéficie d'une position stratégique pour le commerce maritime, et sa proximité avec la mer en fait un lieu propice à la pêche. Les maisons construites sur les pentes douces des collines, donnent une vue imprenable sur les eaux scintillantes, où l'activité des pêcheurs et des petits navires marchands anime les journées.

Sous la direction d'Anabel Barks, Starling a prospéré grâce à la solidarité de sa communauté. Veuve d'un marin perdu en mer, Anabel a pris sous son aile les habitants après la mort de son mari, devenant une figure maternelle respectée. Son leadership et son habileté à maintenir la paix parmi les villageois lui ont valu une grande popularité. Le village est maintenant réputé pour ses festivités liées à la pêche, où le hareng séché mijoté avec des légumes frais, attire même des visiteurs des villages voisins.

Malgré sa prospérité relative, Starling est souvent balayé par de forts vents maritimes, rendant les hivers rudes. Les marins et pêcheurs, en lien constant avec les courants marins, doivent faire preuve de résilience face aux intempéries. La communauté continue à vivre de manière paisible, tirant sa richesse de la mer et des échanges avec les autres villages de la côte. Autrefois, l'ancien manoir majestueux de Starling était un lieu de faste et d'élégance, où les habitants et les nobles des environs se réunissaient pour de somptueuses danses et festivités. Les salles étaient illuminées par des chandeliers, et la musique résonnait dans chaque recoin, attirant l'élite de la région. Cependant, derrière cette façade de luxe se cachait un sombre secret : le propriétaire du manoir séduisant ses victimes avant de les plonger dans l'horreur.

LÉGENDE

Parmi les habitants de Starling, une légende ancienne circule, évoquant un manoir abandonné situé à la lisière du village, sur une colline surplombant le fleuve. Ce manoir, jadis somptueux, fut déserté après un terrible meurtre : une jeune femme du village, qui y travaillait comme servante, fut retrouvée assassinée. Depuis, il est dit que le vampire qui aurait habité les lieux erre encore dans le manoir, traquant les âmes innocentes. Les villageois murmurent que, les nuits de pleine lune, on peut entendre des cris et des bruits inquiétants provenant du manoir, un écho sinistre des événements tragiques qui s'y sont déroulés. Certaines histoires prétendent que le vampire, propriétaire du manoir, est un noble exilé de la cour des Landen pour ses pratiques occultes. Enraciné dans une soif insatiable de pouvoir, il aurait attiré la jeune servante dans son piège, la transformant en un monstre avant de la tuer. Les villageois, terrifiés, organisèrent une chasse pour brûler le manoir, mais la créature s'échappa. Depuis, les villageois évitent le manoir, craignant que l'entité vampirique n'y soit, assoiffée de vengeance et de sang...

Maison	Barks
Taille	Village
Population	Environ 1 600 habitants
Climat	Été humide avec des précipitations estivales, influencé par des vents maritimes.
Spécialité	Hareng séché mijoté avec légumes, Bolry, une boisson fusionnant bière Ale et vin corsé.
Maire	Anabel Barks, veuve de marin
Économie	Pêche, agriculture, Tannerie, Commerce fluvial avec les villes côtières.



DESCRIPTION

Wesbourg est une ville qui porte encore les marques de la guerre du Vallon. Bien que les combats n'aient pas dévasté la ville aussi sévèrement que son voisin Melrose, Wesbourg a accueilli de nombreux réfugiés, blessés et familles séparées. La présence militaire des Landens, nécessaire pour repousser les forces ennemies, a mis un frein à l'économie locale, notamment à la production de laine, pilier économique de la ville. Pendant près d'une décennie, toute l'attention fut portée sur l'agriculture pour nourrir les soldats, alors que la laine, autrefois le bien le plus précieux de Wesbourg, cessa d'être une priorité. Après la fin de la guerre, il fallut cinq longues années pour que la ville commence à retrouver une certaine normalité. Pourtant, pour de nombreux habitants, Wesbourg n'a jamais retrouvé son éclat d'antan. Des souvenirs douloureux de pertes et de désolation hantent encore les ruelles et les champs de la ville. La cité, autrefois prospère, est désormais empreinte d'une mélancolie tenace, rappelant les jours sombres de la guerre du Vallon.

Aujourd'hui, malgré les cicatrices laissées par la guerre, Wesbourg tente de se reconstruire. Les artisans locaux ont repris leur travail, et la ville commence à voir de nouvelles générations naître, avec l'espoir de jours plus paisibles. Les marchés de laine, autrefois célèbres dans toute la région, commencent à reprendre de la vigueur, bien que la concurrence soit plus rude qu'avant. Les ruines et les monuments érigés en mémoire des batailles rappellent toutefois que la paix reste fragile, et que Wesbourg est marquée par des sacrifices immenses. Armande, ancienne capitaine devenue maire après la guerre, fait tout son possible pour reconstruire la ville. Elle a même instauré un concours de bergerie à l'automne, attirant bergers et éleveurs pour raviver l'esprit communautaire et célébrer les traditions locales.

LÉGENDE

Durant la guerre du Vallon, une vieille demeure à la lisière de Wesbourg fut abandonnée précipitamment. Ses habitants disparurent sans laisser de trace. Depuis, la maison est restée vide, ses fenêtres brisées par le temps, et ses murs couverts de lierre. Les villageois évitent de s'en approcher, car il se raconte qu'à la nuit tombée, des murmures inaudibles se propagent depuis cette maison, appelant ceux qui s'aventurent trop près.

La rumeur la plus terrifiante concerne une petite fille aux vêtements déchirés, vue parfois dans les couloirs de la maison, fixant les passants de ses yeux vides. Ceux qui osent franchir le seuil de la demeure pour l'explorer ne reviennent jamais. On raconte que la fille est terrifiante, dans un état de tourment éternel, condamnés à errer à jamais dans ses pièces délabrées, alors qu'elle observe en silence, attendant sa prochaine victime.

Maison	Fielding
Taille	Ville
Population	Environ 16 500 habitants
Climat	Tempéré avec des étés doux, des hivers froids, et des précipitations fréquentes en automne
Spécialité	Agneau rôti accompagné de bouillie d'avoine, Shack (mélange de cidre et d'hydromel)
Maire	Armande Fielding, ancienne capitaine
Économie	Agriculture (céréales), élevage (agneaux et moutons) Wesbourg est le plus grand producteur de laine



DESCRIPTION

Whales fut fondé après l'épidémie de peste à Oxford, dans l'objectif de relancer le commerce maritime avec les Boldans et les villages du sud. Sa situation géographique en bord de mer et sa proximité avec des mines de plomb en font un centre névralgique pour l'exportation de ces précieuses ressources. Le sel est extrait des vastes marais salants qui bordent la côte, et l'exportation de plomb vers les Boldans, qui l'utilisent pour leurs armes à poudre, constitue l'autre pilier de l'économie locale.

Le village, conserve une atmosphère particulière. Les ruelles pavées du village longent la mer du sud, bordées de petites maisons de pêcheurs. On y voit souvent des familles travailler ensemble à l'extraction du sel, leur activité principale durant les mois les plus chauds. Au-delà des marais, les eaux calmes de la Mer du Sud s'étendent à perte de vue, offrant un paysage idyllique, bien que parfois troublé par des tempêtes soudaines qui frappent sans avertissement. Le bruit des vagues et le cri des mouettes donnent à Whales une ambiance à la fois paisible et mystérieuse.

Thomas Kersen, ancien commerçant devenu maire, est bien connu pour son caractère jovial et son appétit pour les festivités. Sous sa direction, Whales a vu renaître plusieurs célébrations, comme la fête annuelle du sel, qui attire les visiteurs des régions voisines. Thomas organise régulièrement des banquets en plein air, où les habitants dégustent la fameuse tourte aux anguilles et la bière Whaleton. Outre son amour pour les réjouissances, il joue un rôle clé dans les relations commerciales de la région, recevant marchands et émissaires étrangers. Toujours soucieux du bien-être de son village, il n'hésite pas à voyager lui-même pour négocier des accords avantageux, assurant ainsi la prospérité de Whales.

LÉGENDE

Whales est également célèbre pour une sombre légende qui hante ses quais à la troisième pleine lune d'automne. Il y a plusieurs décennies, une série de procès pour sorcellerie menèrent à l'exécution de plusieurs femmes accusées de pratiquer la magie noire. Les sorcières furent brûlées vives sur des bûchers dressés près des docks. Cependant, ce qui choqua davantage les villageois fut la révélation que le commanditaire de ces procès, un homme se présentant comme membre du clergé, était en réalité un hypocrite et un trafiquant notoire. Il utilisait sa fausse autorité pour éliminer ceux qui le gênaient dans ses affaires illicites.

Depuis ces événements, une sorcière spectrale, vêtue de lambeaux calcinés, apparaît parfois sur les docks lors de la troisième pleine lune de l'automne. Connue pour sa soif de vengeance, elle terrorise quiconque ose s'approcher des lieux à cette période, cherchant à faire payer ceux qui ont contribué à son injuste condamnation. Les marins locaux racontent souvent avoir vu son ombre dans la brume, ses yeux luisant d'une lueur sanguinaire, et beaucoup refusent de naviguer ces nuits-là, de peur d'être entraînés dans son envoûtement funeste.

Maison	Kersen
Taille	Village
Population	Environ 1200 habitants
Climat	Marais avec des étés très chauds, influencés par les vents chauds de la Mer
Spécialité	Tourte aux Anguilles, cuite avec herbes et sel, dans une croûte, Whaleton, bière blanche salée
Maire	Thomas Kersen, ancien commerçant, rondouillard
Économie	La pêche, Commerce de sel principale exportation et le plomb, vendu surtout à Maïco et Thiel.



DESCRIPTION

Construit après les villages d'Oxford et de Whales, Yelden est souvent surnommé "la Jeune" en raison de sa fondation récente par rapport aux autres villages des Landens. Malgré son jeune âge, Yelden est devenu rapidement prospère grâce à ses vastes plantations de lin et ses riches mines d'étain. Ces ressources sont essentielles à l'économie du village, attirant commerçants et marchands de tout Nova Umbra.

La position du village, bordée par des marais et proche de la Mer du Sud, confère à Yelden une atmosphère singulière. Ses habitants, souvent décrits comme résilients et pragmatiques, s'adaptent aux conditions parfois difficiles, notamment en cultivant les terres marécageuses et en utilisant les ressources naturelles à leur avantage. Les marchés de Yelden sont réputés pour leurs étoffes en lin et leur artisanat en étain, un matériau prisé dans tout l'empire des Landens.

Sous la direction d'Ashley Howard, le village a connu un renouveau. Forte de son expérience de vie en mer et de ses voyages dans les territoires boldans, Ashley a insufflé une nouvelle énergie dans la communauté. Elle organise régulièrement des événements pour promouvoir le commerce local, et encourage les échanges avec les îles voisines, contribuant à l'essor de Yelden en tant que centre marchand. Ses efforts, ainsi que son sens de la diplomatie, ont permis au village de s'imposer comme un acteur économique majeur dans la région. La proximité des marais et des îles mystérieuses qui entourent Yelden confère au village une atmosphère intrigante et parfois inquiétante. Les pêcheurs locaux racontent souvent des histoires étranges aperçues dans les marécages au crépuscule...

LÉGENDE

On raconte qu'il y a plusieurs années, trois mages en fuite se sont réfugiés à Yelden, achetant une île isolée à proximité du village. Depuis lors, cette île est enveloppée chaque matin d'un épais brouillard, rendant toute tentative d'approche impossible. Le mystère autour de ces mages et de leurs activités sur l'île alimente de nombreuses histoires effrayantes parmi les villageois. Certains disent qu'ils pratiquent encore des rituels sombres, cachés dans les brumes, d'autres pensent qu'ils se sont enfui de la cité libre.

Plusieurs marins curieux ont tenté d'amarrer leur bateau sur cette île brumeuse. Aucun d'entre eux n'est jamais revenu. Les villageois de Yelden avertissent désormais quiconque s'aventure près de l'île, convaincus qu'une force maléfique y réside. Des lumières étranges sont parfois aperçues dans les brumes à l'aube, et des murmures inquiétants semblent provenir des profondeurs du brouillard. Les légendes disent que les mages ne partiront jamais tant que leur véritable objectif ne sera pas accompli, mais personne ne sait réellement ce qu'ils recherchent.

Maison	Howard
Taille	Village
Population	Environ 1500 habitants
Climat	Tempéré avec des étés très chauds, influencés par la Mer du Sud et les marais environnants
Spécialité	Olton, un plat de porc salé mijoté avec du chou, Baxter, une bière rousse à la saveur fumée.
Maire	Ashley Howard, ancienne flibustière
Économie	Commerce de Lin et d'étain, Pêche locale, Agriculture



ENDROITS DU PEUPLE

NAIN



DESCRIPTION

Azkal a été construit stratégiquement lors des premières guerres contre le sud. Les nains ont creusé des passages traversant les collines jusqu'à presque atteindre Béliard. Grâce à ces tunnels, les armées du Nord pouvaient traverser facilement les montagnes pour attaquer Arlington, qui fut assiégé sur deux flancs lors de la guerre du Vallon de 1050. Après ces événements, les autres cités naines envoyèrent leurs meilleurs guerriers pour défendre Azkal, la porte du Nord. Cependant, ces forces furent ultérieurement mobilisées pour lutter contre les forces du chaos à Astridam.

La ville est extrêmement bien protégée, avec des fortifications impressionnantes et une organisation militaire exemplaire. Ses murailles massives et ses tours de guet sont renforcées par une garde bien entraînée qui veille jour et nuit. Les artisans d'Azkal sont renommés pour leurs compétences en forge et en ingénierie, ayant construit des machines de guerre et des mécanismes de défense sophistiqués. Malgré cet aspect martial, Azkal est réputée pour son accueil chaleureux envers les voyageurs.

Les nains d'Azkal sont généralement courtois avec leurs invités, surtout lorsqu'ils se dirigent vers Béliard, renforçant ainsi les liens commerciaux et amicaux entre les deux cités. La ville est également connue pour sa taverne, dirigée par un Maître Brasseur très respecté. Ce dernier garantit la haute qualité de la bière produite, qui est devenue un élément central du régime alimentaire des habitants d'Azkal.

LÉGENDE

On raconte que certaines galeries souterraines sont loin d'être sûres. Des événements ont été rapportés par des voyageurs égarés dans ces profondeurs obscures. Parmi les récits les plus inquiétants, il y a ceux concernant un gigantesque ver des cavernes, appelé Agaroth, qui perçoit les odeurs des gemmes et des métaux précieux. Selon les témoignages, cet être redoutable est attiré par les vibrations et les senteurs des trésors enfouis, se déplaçant silencieusement à travers les galeries pour chasser ceux qui s'aventurent trop près de ses territoires. Les voyageurs expérimentés conseillent donc au voyageur de traverser « léger » pour éviter toute rencontre fâcheuse avec ce prédateur des ténèbres.

Les cartes locales, bien que parfois incomplètes, indiquent les routes à éviter et les zones de haute dangerosité, notamment celles où des traces d'Agaroth ont été récemment observées. Toutefois, ces protections sont souvent insuffisantes pour ceux qui ignorent les conseils de prudence ou cherchent à s'aventurer hors des sentiers battus.

Maison	Torgrim
Taille	Ville
Population	Environ 12 800 habitants
Climat	Hivers froid et les étés sont courts
Spécialité	Pâté de mouton, Bière blonde Naine
Maire	La ville est dirigée par Kazador Torgrim
Économie	Fer, Forge, Cuivre, Pierre de construction



DESCRIPTION

Les artisans de Belegar sont réputés pour produire des merveilles d'ingénierie et d'architecture. Toutes les créations naines sont au minimum de bonne qualité. Le revers de la médaille est que leur intolérance envers le moindre défaut les pousse à entreprendre les travaux les plus laborieux pour corriger la moindre imperfection. Le progrès, quel qu'il soit, est souvent perçu avec méfiance par les ingénieurs, maîtres des runes et forgerons perfectionnistes de cette ville.

La plupart des meilleurs ingénieurs nains sont difficiles à contacter, préférant rester plongés dans leurs livres à la recherche de savoirs perdus ou à enregistrer de nouvelles informations. Certains sont même autorisés par le Roi Nain à poursuivre leurs propres recherches au loin, surtout depuis l'arrivée de Gorazin Brok et de sa guilde des ingénieurs nains. Ne soyez pas surpris de voir toute sorte de tests d'ingénierie dans cette ville; la plupart des gens ne réagissent même plus lors d'une explosion. Une auberge a d'ailleurs pris le nom de L'Ours Cramé, devenu le repas préféré des nains de Belegar.

La ville est aussi connue pour ses forges exceptionnelles, où sont fabriquées des armes à poudre de grande précision. Les nains de Belegar sont pionniers dans l'utilisation de la poudre noire, et leurs mousquets et canons sont réputés dans tout Nova Umbra. Leur capacité à allier tradition et innovation a fait de Belegar un centre incontournable pour ceux qui cherchent des armes de qualité supérieure.

LÉGENDE

Lorsqu'ils ne célèbrent pas quelque événement, les Nains de Belegar s'adonnent à la chasse au gobelin. Il est courant pour le Roi de lancer ce genre d'expédition, accompagné par un petit groupe de guerriers et de rangers armés d'arbalètes. Des oreilles, des dents et d'autres trophées sont rapportés comme preuves des résultats de la chasse, et des paris se tiennent sur celui qui reviendra avec le plus beau tableau de chasse. Selon une légende locale, un ancien roi nain, Thorgar le Brave, aurait une fois capturé un gobelin particulièrement rusé qui avait volé une gemme précieuse des mines de Belegar. Thorgar fit sculpter une statue du gobelin en pierre, avec la gemme incrustée, et l'ériga au cœur de la ville. Il est dit que ceux qui frottent la gemme sur la statue avant une chasse reviendront avec un butin abondant. Cependant, la légende raconte également qu'un gobelin rusé rôde toujours dans les souterrains de Belegar. Ce gobelin, connu sous le nom de Braksnik le Fourbe, est réputé pour sa capacité à échapper en utilisant des tunnels secrets et des passages oubliés. Braksnik serait le descendant du gobelin capturé par Thorgar le Brave, et il est dit qu'il cherche à venger son ancêtre en semant la terreur parmi les mineurs et les voyageurs imprudents. Les nains de Belegar conseillent à tous les visiteurs de rester sur leurs gardes et de ne pas s'aventurer seuls dans les profondeurs des mines.

Maison	Brok
Taille	Ville
Population	Environ 18 500 habitants
Climat	Froid, montagneux hivers longs, étés courts et frais, Beaucoup de brume épaisse
Spécialité	Saucisses de chèvre des montagnes et Bielegar (Bière infusé avec une infime trace de poudre noire)
Maire	Gorazin Brok, chef de la maison Brok.
Économie	Commerce des métaux précieux, Mithril, arme à poudre, la forge et l'artisanat



DESCRIPTION

Borigrad, l'une des merveilles du monde, n'a jamais été prise par les peaux-vertes. La capitale est extrêmement bien protégée par les nains, désireux de protéger, entre autres, le savoir des maîtres des runes.

Beaucoup de vétérans et d'aventuriers aguerris se rendent à Borigrad pour y obtenir un équipement unique ajusté grâce au savoir des maîtres des runes. Chaque armure et chaque arme est créée spécialement pour celui qui vient s'en procurer une. Malgré la température froide, on y trouve de tout, même des hypogriffes pour voyager. Il y a également un commerce par navire flottant depuis l'arrivée de William Morgan avec les ingénieurs nains, qui ont construit le premier bateau volant utilisé pour commercer plus rapidement avec les autres peuples.

Borigrad est également un centre de culture et d'apprentissage. Les forges de la ville produisent des armes et des armures d'une qualité exceptionnelle, intégrant des runes puissantes qui augmentent leurs capacités. La ville est aussi connue pour ses festivités, où la bière naine coule à flots et les chants résonnent dans les halls. Les nains de Borigrad sont réputés pour leur endurance et leur ténacité, qualités qui leur permettent de survivre et de prospérer dans des conditions climatiques extrêmes.

La ville abrite plusieurs guildes d'artisans et de maîtres des runes, dont la célèbre Guilde des Ingénieurs Nains, qui continue de faire des avancées impressionnantes en matière de technologie et de magie runique. Les marchés de Borigrad regorgent de produits rares et précieux, attirant des marchands de toutes les régions de Nova Umbra.

LÉGENDE

On raconte à Borigrad qu'un roi, chevauchant un dragon, siège dans une ancienne caverne des montagnes. Lors de certaines nuits, les habitants jurent avoir vu le roi des tempêtes voler à travers le ciel, son dragon crachant des flammes bleues qui illuminent la nuit. Il est dit que quiconque parviendrait à trouver sa caverne pourrait obtenir un fragment de son pouvoir, mais personne n'a jamais réussi à revenir pour confirmer la véracité de cette histoire. Certains nains affirment qu'il veille sur Borigrad et la protège des invasions. Ils racontent que lors des grandes batailles, le rugissement de son dragon peut être entendu, semant la peur chez les ennemis de Borigrad. Cependant, certains en ont peur, car il y aurait des disparus dans les montagnes, supposément enlevés par ce mystérieux roi.

Une autre version de la légende prétend que ce roi est en fait un ancien oracle, protecteur des secrets anciens d'Élois. Les voyageurs et les chercheurs de trésors sont souvent avertis de ne pas s'aventurer trop loin dans les montagnes, de crainte de rencontrer le roi et de ne jamais revenir. Les récits des survivants parlent de tempêtes de neige soudaines et de rugissements terrifiants, renforçant la mystique et la peur autour de cette figure légendaire.

Maison	Torgrim
Taille	Capitale
Population	Environ 160 000 habitants
Climat	Glacial, montagnes enneigées, hivers rigoureux vents violents, étés frais, chutes de neige.
Spécialité	Ours à la bière, Bière forte robuste
Maire	Belegol Torgrim, le seigneur maître-rune
Économie	Enchantement, l'art des runes, métaux, commerce par navire volant.



DESCRIPTION

Dalin, l'ancienne cité enfouie, a traversé des épreuves tumultueuses. Autrefois une grande cité naine prospère, elle a été attaquée à maintes reprises par des orques. Grâce à l'aide des Nordiens, les Nains ont pu se reconstruire, mais la dernière grande attaque a entraîné la destruction presque totale de la cité. Aujourd'hui, la cité repose sous terre, ses vastes halls et ses trésors enfouis sous les décombres.

Le commandant Bador, un leader déterminé, a dirigé la construction d'un nouveau village plus au nord dans les montagnes, en utilisant les vestiges de l'ancienne cité. Ce nouveau village est entouré d'une solide palissade de pierre, rendant toute attaque directe difficile. Chaque jour, des Nains tentent de regagner l'ancienne cité, espérant retrouver les précieux savoirs des anciens maîtres des runes et le légendaire grimoire Sanctum Regnum. Ce livre est le trésor le plus convoité de tous et considéré inestimables. Malheureusement, peu reviennent de ces expéditions périlleuses.

Malgré le climat, Dalin est devenu un bastion de résistance. Les Nains ont appris à tirer parti de leur environnement hostile pour renforcer leur défense. Les artisans locaux continuent de forger avec une qualité exceptionnelle, tout en explorant les ruines de l'ancienne cité pour découvrir des reliques du passé. Par contre on y retrouve le Ragoût mystère (composé de viandes variées, inconnues), servi avec un alcool fort nommé "Le Givre Liquide" et une bière blanche appelée "La Grosse", légèrement fumée avec une mousse épaisse. Ces mets sont souvent consommés ensemble, formant un trio réputé pour sa robustesse.

LÉGENDE

Les légendes abondent à Dalin, une ville dont l'histoire est imprégnée de mystères et de récits épiques. L'une des légendes les plus fascinantes est celle du grimoire des oracles, transmis aux maîtres des runes nains. Ce livre, dit-on, contient des secrets inégalés, surpassés seulement par le mythique Caelum Divina. La quête de ce grimoire a poussé de nombreux aventuriers à braver les dangers des montagnes environnantes.

De plus, il y a une demande d'aide persistante pour retrouver un groupe de jeunes aventuriers partis à la recherche d'un ancien fort de Dalin dans les montagnes. Ils espéraient y trouver un trésor d'antiquités, mais ont disparu sans laisser de trace. La quête pour retrouver ces jeunes et les trésors qu'ils cherchaient alimente les conversations et les espoirs des habitants de Dalin, ajoutant une nouvelle couche de mystère à cette région déjà riche en légendes.

Maison	Torgrim
Taille	Ancienne cité, devenue village
Population	Environ 1100 habitants
Climat	Glacial, montagnes, Hivers longs, tempêtes de neige fréquentes. Étés courts et frais.
Spécialité	Ragoût mystère, Le Givre Liquide et La grosse
Maire	Bador Torgrim frère de kazador
Économie	Basée sur la chasse (fourrures, viandes), pierres précieuses, et les concours de beuverie



DESCRIPTION

Malgré les défis initiaux, les habitants d'Izdril ont prospéré grâce à leur endurance et leur esprit communautaire. Le village est maintenant un centre de commerce et d'artisanat reconnu, attirant des marchands et des aventuriers de tout le royaume. Les forges d'Izdril produisent des armes et des outils de qualité exceptionnelle, souvent gravés de runes anciennes pour augmenter leur efficacité et leur durabilité. La vie quotidienne est rythmée par le travail dans les mines et les ateliers, et les soirées sont animées par des récits de légendes anciennes et des chansons naines, renforçant le lien communautaire et la fierté des habitants pour leur patrimoine et leur histoire.

Izdril a été bâti grâce aux deux frères Targid, qui ont découvert une source inépuisable de charbon. Ce charbon est devenu le produit le plus important exporté, utilisé comme combustible pour le chauffage, la cuisson des aliments et dans la composition de la poudre à canon. Une entente annuelle a été conclue entre la maison Targid et Valois pour exporter d'énormes quantités de charbon, ce qui contribue en grande partie à la richesse du peuple nain.

Malgré les défis initiaux, les habitants d'Izdril ont prospéré grâce à leur endurance et leur esprit communautaire. Le village est maintenant un centre de commerce et d'artisanat reconnu, attirant des marchands et des aventuriers de tout le royaume. Les forges d'Izdril produisent des armes et des outils de qualité exceptionnelle, souvent gravés de runes anciennes pour augmenter leur efficacité et leur durabilité. La vie quotidienne est rythmée par le travail dans les mines et les ateliers, et les soirées sont animées par des récits de légendes anciennes et des chansons naines, renforçant le lien communautaire et la fierté des habitants pour leur patrimoine et leur histoire.

LÉGENDE

Il y a de nombreuses générations, les frères Targid ont découvert une source inépuisable de charbon, transformant Izdril en un village prospère. Les premiers jours à Izdril étaient durs, les villageois survivaient grâce à l'excédent de pain et de céréales conservées dans des greniers souterrains. Ces réserves nourrissaient les habitants et le bétail pendant les rudes mois d'hiver. Aujourd'hui, grâce aux frères Targid, Izdril est devenue une cité respectable et prospère. Malheureusement, l'un des frères, parti pour étendre les points de commerce, a mystérieusement disparu. Bien que certaines rumeurs disent qu'il a rencontré des ennuis, personne ne sait exactement ce qui lui est arrivé. Mais certains détails dérangent : Aucune trace de lutte sur la route, Aucun corps, Aucun vol confirmé. Son cheval fut retrouvé, calmement attaché, à plusieurs jours de marche d'Izdril. Ses affaires intactes, sauf le charbon. Depuis la disparition : Certaines nuits, les animaux deviennent nerveux lorsque le brouillard descend. Un chevrier affirme avoir vu son chien grogner contre le vide, juste au-dessus du puits et parfois, tard dans la nuit : on entend un cliquetis métallique régulier, semblable à une chaîne qu'on remonte, un apprenti jurait que le rythme correspondait à un ancien chant de mineur.

Maison	Targid
Taille	Village
Population	Environ 1250 habitants
Climat	Boisé et montagnard, Humide et Hiver froid Situé au Nord-Est de Ozgal et au Sud de Ludvik
Spécialité	Viande d'oie et Buckale (Bière pâle avec un soupçon de charbon, donnant une saveur fumée)
Maire	Darren Targid
Économie	Charbon, Fer, Étain, Bois, Minerais, Chasse



DESCRIPTION

Ozgal est une cité idéale, bénéficiant d'une température agréable toute l'année. Située dans les collines, elle a développé un chemin reliant Hobourg à la cité libre pour faciliter l'importation et l'exportation des produits ainsi que le passage des voyageurs. Depuis le tout premier âge, les nains ont commencé à extraire les minerais des montagnes et à bâtir cette grande cité des montagnes. À Ozgal, on trouve tous les métaux désirés à condition d'y mettre le prix.

L'ingéniosité de la ville est remarquable : ils ont développé des cultures adaptées aux salles souterraines, éclairées par une lumière indirecte. Il s'agit principalement de céréales comme l'avoine, l'orge, le houblon et le blé. Certains sont des versions réduites d'arbres fruitiers (pommiers, poiriers et cerisiers) qui sont également acclimatés. L'essentiel du grain sert à la fabrication de la bière et du pain. De plus, plusieurs moulins à eau ont été installés pour que tous puissent y accéder rapidement. La cité est aussi réputée pour son artisanat exceptionnel. Les forgerons d'Ozgal produisent des armes et des outils de qualité supérieure. Les bijoutiers, quant à eux, travaillent les pierres précieuses extraites des montagnes, créant des bijoux prisés dans tout le royaume. La richesse d'Ozgal ne réside pas seulement dans ses ressources naturelles, mais aussi dans le savoir-faire de ses artisans, transmis de génération en génération.

L'armée d'Ozgal est également une force respectée, composée de nains robustes et bien entraînés. Ils protègent non seulement la cité, mais aussi les routes commerciales vitales pour l'économie locale. Leur présence dissuade les bandits et assure la sécurité des marchandises transitant par Ozgal. Les habitants vivent en harmonie, fiers de leur patrimoine et de leur communauté soudée.

LÉGENDE

La route commerciale reliant Ozgal à Hobourg et à la cité libre est non seulement une voie de commerce prospère mais aussi le théâtre d'une étrange légende. On raconte qu'un ancien marchand nain, disparu il y a des siècles, hante encore la route. Selon la légende, ce marchand transportait une cargaison précieuse de pierres précieuses et de métaux rares, destinée à la cité libre. Cependant, il n'arriva jamais à destination, et sa caravane disparut mystérieusement sans laisser de trace.

Les habitants d'Ozgal et les voyageurs parlent souvent de l'apparition d'un fantôme sur la route, particulièrement lors des nuits brumeuses. Ce spectre, vêtu de haillons et portant des chaînes, errerait le long du chemin, gémissant de manière lugubre. Certains disent qu'il cherche encore sa cargaison perdue, tandis que d'autres croient qu'il avertit les voyageurs des dangers qui pourraient les attendre. La légende ajoute une touche de mystère et de précaution pour ceux qui empruntent cette voie commerciale, et certains commerçants nains la considèrent comme une bénédiction, croyant que le fantôme protège leurs marchandises des voleurs.

Maison	Maelgrin
Taille	Cité
Population	Environ 120 000 habitants
Climat	Montagnard, climat doux, hiver courte, les printemps sont souvent hâtif.
Spécialité	Flaq, boudins à base de viande d'ours salée
Maire	Emdal Maelgrin, un ancien guerrier
Économie	Mineraï, or, pierres précieuses, cuivre, armée, artisanat, cultures souterraines



ENDROITS DU PEUPLE
NORDIENS



DESCRIPTION

Comme Harstad, Andene a été bâti comme camp de pêche, qui s'est agrandi au fil des ans. C'est le seul endroit où on peut traverser sur l'île nommée "Kiam", une île d'un autre peuple vivant dans des abris de glace et de neige, un peuple survivant dans des conditions effroyables. La vie à Andene est dure, le temps est glacial et un vent fort souffle souvent. Beaucoup de villageois d'Andene, avant l'âge adulte, ont été confrontés à des ours blancs et d'autres créatures terribles, mais malgré cela, certains y trouvent une quiétude.

Il n'y a pas d'édifices pour les voyageurs, souvent les villageois font tout par eux-mêmes. Ils sont capables de forger, de réparer, de cuisiner, de trapper et de pêcher; ils sont extrêmement débrouillards. Ils ont même construit une palissade de bois pour protéger le village de certaines bestioles. Les habitants d'Andene ont appris à vivre en harmonie avec la nature environnante, tirant profit de chaque ressource disponible.

Les forgerons locaux créent des outils et des armes nécessaires à la survie dans cet environnement hostile, tandis que les artisans transforment l'ivoire en magnifiques œuvres d'art, prisées bien au-delà des frontières de leur village. La pêche reste l'activité principale, avec des techniques ancestrales permettant de capturer des poissons rares et savoureux, ensuite fumés selon des méthodes traditionnelles qui donnent à la viande une saveur inégalée. Les chasseurs bravent les conditions difficiles pour traquer les grands prédateurs de la région, fournissant non seulement de la nourriture, mais aussi des peaux et des fourrures pour les vêtements et les abris.

LÉGENDE

On parle beaucoup du peuple de l'île et du nord-ouest, certaines rumeurs évoquent une cité enfouie d'un ancien roi fou, et que le village de ce peuple serait bâti sur une colline de glacier, de silhouettes cadavériques prisonnières des profondeurs de la mer froide. On raconte aussi que la nuit, on peut observer dans ces régions des lueurs sous la glace, les âmes prisonnières de la mer cherchant une échappatoire.

Ces récits, transmis de génération en génération, alimentent les feux de camp et les veillées, offrant aux habitants d'Andene un lien profond avec leur passé et une raison de rester vigilants face aux mystères de leur environnement. Les conteurs ajoutent souvent des détails effrayants et fascinants, renforçant le sentiment d'un monde empli de dangers et de merveilles juste au-delà des limites de leur village.

Maison	Svanson
Taille	Village
Population	Environ 800 habitants
Climat	Glacial, vent fort, neige et glace, Côte escarpé Froid à l'année
Spécialité	Viande de saumon fumé avec un mélange d'herbes et de bois locaux, Bière Caribou
Maire	Jarl Asgeir Svanson, un pêcheur réputé
Économie	Pêche, chasse, viande de poisson fumé, ivoire huile de poisson, artisanat, commerce maritime



DESCRIPTION

Le village d'Aras est maintenant constitué d'autant, si ce n'est plus, de Nains que de Nordiens. Après l'effondrement de la grande cité naine, beaucoup de Nains se sont dirigés vers Aras pour y trouver refuge et une nouvelle vie. Géographiquement, Aras est très bien situé, avec des ressources en bois, en minerais, et un sentier menant aux montagnes et à Dalin, l'ancienne capitale naine. Le village est un magnifique arrêt pour ceux arrivant des montagnes. Il n'y a pas de palissade ni de fortifications; ce sont les villageois qui défendent eux-mêmes leur territoire.

Depuis l'arrivée des Nains, le village ne cesse de prospérer et de s'agrandir. On y trouve maintenant un forgeron nain, une auberge nommée "Le Drakar", et un magicien herboriste. Cette diversification des talents et des ressources a transformé Aras en un lieu vibrant de vie et d'activité. La communauté, bien que petite, est très soudée, avec chaque membre jouant un rôle crucial dans le maintien et la croissance du village.

Il y a un transport disponible avec guide pour vous diriger soit vers le sud, vers Orsa, soit vers le nord, vers Sandane, ou encore vers la capitale Bergen. Pour les plus audacieux, un guide peut même vous mener aux portes de Dalin, l'ancienne cité naine. Les guides locaux, expérimentés et courageux, sont réputés pour leur connaissance des terrains accidentés et des dangers potentiels, offrant ainsi une relative sécurité aux voyageurs.

LÉGENDE

Certains voyageurs tentent de se rendre à Dalin pour retrouver le savoir perdu. C'est un peu l'attrait local, mais les peaux vertes rodant dans les montagnes, ainsi que les dragons et les géants, font que peu en reviennent. Ce défi attire une sorte de tourisme macabre, où des aventuriers téméraires viennent tester leur bravoure. "Qui va se rendre le plus loin ?" est une question souvent posée, faisant de cette quête une épreuve de courage et d'endurance.

Les habitants d'Aras racontent que Dalin abriterait des trésors inimaginables et des artefacts anciens, mais aussi des dangers mortels. Les histoires de ceux qui n'ont jamais fait le chemin de retour hantent les nuits, et les villageois avertissent les voyageurs des périls. Malgré cela, le mythe de Dalin continue d'attirer les audacieux, certains poussés par l'espoir de gloire et de richesse, d'autres simplement par désir de percer les mystères de l'ancienne cité naine.

Maison	Béode
Taille	Village
Population	Environ 1100 habitants
Climat	Glacial, champs de neige, proche des montagnes
Spécialité	Fromage de chèvre affiné dans des grottes donnant une saveur légèrement piquante
Maire	Jarl Arson Béode, Guerrier réputé
Économie	Agriculture et élevage, commerce limité avec les cités voisines



DESCRIPTION

Bergen est la capitale du Nord, dirigée par Régar Béode ainsi que les familles Svanson, Burolf, Lodson, Turgard, et Osmond. C'est ici que se prennent les plus grandes décisions pour les Nordiens. Lorsqu'une assemblée est annoncée, tous les clans sont invités avec leur Jarl et certains des meilleurs éléments de leur village. La fête dure sept jours, après quoi les familles annoncent leur vote et Régar Béode tranche les décisions importantes.

La ville est un véritable centre de vie et de commerce. On y trouve de tout, notamment des dragonniers, artisans spécialisés dans l'utilisation des écailles et autres parties de dragon pour forger les meilleures armures et armes. Barg, le maître nain des runes, collabore avec Erik Lodson, maître forgeron des dragonniers, pour créer des objets d'une qualité inégalée. Les talents combinés de ces artisans font de Bergen un lieu recherché par les guerriers et aventuriers de toute la région.

L'auberge la plus réputée de la capitale porte le nom de "La Jument Rousse", située à l'angle d'un carrefour où trône une statue de Régar Béode, érigée pour sa bravoure lors de l'Âge des Braves. La cuisinière de l'auberge se targue de faire le meilleur "Ragoût de mouton sauce verte" de toute la région, attirant gourmets et curieux. La ville de Bergen est également un centre d'élevage et de traitement de la laine de mouton à longs poils. Cette laine, d'une qualité exceptionnelle, est très prisée pour la fabrication de vêtements et de couvertures, contribuant grandement à l'économie locale. Les habitants de Bergen sont fiers de leur héritage et de leur capacité à survivre et prospérer dans des conditions climatiques difficiles, faisant de leur ville un modèle de résilience et de détermination.

LÉGENDE

Les voyageurs entendront rapidement cette histoire du village abandonné à quelques jours de marche de Bergen, où se cache un secret ancien. Certains disent que c'est le dieu de la colère de l'hiver qui y réside, un être mythique aux pouvoirs destructeurs. Les rumeurs évoquent des cris lugubres et des lumières étranges observées par les rares aventuriers qui s'approchent de ce lieu maudit. La légende attire les plus audacieux, ceux qui espèrent percer le mystère et peut-être apaiser la colère de cette entité ancienne.

Ce secret ancien reste cependant hors de portée, car nul n'a encore réussi à survivre aux périls qui entourent le village abandonné. Les habitants de Bergen recherchent activement des héros capables de les délivrer de cette menace. La promesse de gloire et de richesse pour quiconque réussirait cette quête attire des aventuriers de tous horizons, mais jusqu'à présent, tous ont échoué. La légende continue de hanter les nuits d'hiver, renforçant l'aura de mystère et de danger qui entoure Bergen et ses environs.

Maison	Béode
Taille	Cité
Population	Environ 25 600 habitants
Climat	Hiver froid, champs de neige, fleuve glacé se déversant au Nord dans la grande mer glaciale
Spécialité	Festin de Bergen, Hydromel de Baies Sauvages
Maire	Thorgil, le fils légitime de Régar Béode, le commandant
Économie	Administration, artisanat, commerce, chasse, construction, élevage, traitement de la laine et cuir



DESCRIPTION

Dale est le village le plus ancien du Nord, établi dès le premier âge. Dès le début, on a réalisé que le morse y était chassé pour la grande valeur de ses défenses. L'ivoire des morses, dur et brillant, est devenu un matériau prisé pour les petits ornements et un produit essentiel pour obtenir les marchandises des terres centrales dont les Nordiens ont besoin. Le village a prospéré grâce à ce commerce, attirant des artisans et des commerçants de toute la région.

Malgré que ce village soit axé sur la pêche et la chasse, on peut y trouver une auberge renommée qui sert un lard unique de phoque, mijoté pendant 48 heures dans une bière noire locale. Ce mets est un véritable délice du nord, apprécié par tous les visiteurs. Il est aussi possible de louer un bateau avec guide pour la pêche ou naviguer le long de la côte jusqu'à Bourdeaux et Châlons, offrant une aventure inoubliable aux voyageurs.

Le village est constitué de bons vivants qui, malgré les conditions rudes, sont toujours prêts à accueillir les bras ouverts les voyageurs. Ils sont connus pour leur hospitalité et leur volonté de rendre le séjour des visiteurs agréable. Leur mode de vie simple et leur résilience face aux éléments en font des hôtes exceptionnels, toujours prêts à partager leurs traditions et leurs histoires.

LÉGENDE

Après avoir entendu la légende de Sandane et du gigantesque mammifère marin, Dale a instauré une tradition unique. Chaque personne souhaitant être bénie pour la pêche ou la navigation se fait tremper au complet à l'aube dans l'eau glaciale avec le prêtre du village, tandis que des villageois chantent un rythme païen. Ce rituel est censé apporter la protection des esprits marins, et il est dit que ce bain glacé a sauvé plus d'un marin des périls de la mer.

On raconte aussi que lors des nuits de pleine lune, on peut entendre les chants des anciens navigateurs, résonnant à travers les falaises et les côtes escarpées. Ces voix fantomatiques guideraient les pêcheurs égarés vers la sécurité, leur offrant des conseils précieux et une protection contre les tempêtes soudaines. Les habitants de Dale croient fermement en ces légendes, et elles font partie intégrante de leur culture et de leurs traditions maritimes.

Maison	Dotyr
Taille	Village
Population	Environ 600 habitants
Climat	Glacial, Mer glaciale, côte escarpée, roches, vent mordant
Spécialité	Repas à base de baleine et hydromel de mer
Maire	Jarl Sven Dotyr, ancien navigateur renommé
Économie	Ivoire, Cuir solide, Os de baleine, Viande, Pêche, Artisanat, Marine



DESCRIPTION

Harstad est le village nordien le plus éloigné, établi dans un coin reculé des terres glaciales. À l'origine un camp de chasse et de pêche, il est devenu un havre de paix pour ceux cherchant à se déconnecter du monde. Le village est entouré par des montagnes glaciales au nord et est situé à l'extrémité des terres connues, au bord de la grande mer glaciale. La communauté de Harstad est connue pour sa tranquillité et son atmosphère paisible, offrant un refuge à ceux qui cherchent la solitude.

Bien que le village ne possède aucune protection particulière, ses habitants sont réputés pour être les meilleurs chasseurs du Nord. Harstad a survécu à une attaque il y a des années lorsque Freyda Svanson, alors enceinte de huit mois, a défendu le village seule. Cette prouesse héroïque a marqué les esprits, et depuis, le village n'a jamais été attaqué à nouveau. Freyda est désormais considérée comme une héroïne et une figure presque divine parmi les villageois.

Aujourd'hui, Harstad est un lieu d'accueil chaleureux. La grande salle, la maison de Freyda, reçoit les voyageurs et étrangers avec une hospitalité sans pareille. Les visiteurs peuvent y déguster des repas copieux de viande fraîche de caribou et se reposer dans des logements couverts de peaux de fourrure. On dit que ceux qui se sentent perdus spirituellement peuvent trouver une forme de réconfort et de paix à Harstad.

LÉGENDE

Certains chasseurs affirment qu'il existe un autre peuple dans le Nord, parlant une langue ancienne et mystérieuse. Ces êtres, décrits comme de grands barbares musculeux à la peau olive et aux yeux bridés, auraient jadis tenté d'attaquer Harstad. Les Nordiens, évitant les conflits, ont choisi de laisser ces créatures vivre en paix. Selon les rumeurs, cette coexistence pacifique aurait apporté une sérénité inhabituelle à Harstad et à ses habitants.

Les anciens disent que, pendant les longues nuits d'hiver, les échos de chants étranges peuvent être entendus dans les montagnes environnantes. Ces chants seraient les manifestations des esprits des anciens barbares, veillant sur le village et protégeant ses habitants des dangers extérieurs. Ceux qui ont entendu ces chants racontent qu'ils apportent une paix intérieure et une protection mystérieuse à ceux qui se trouvent en quête de réconfort.

Maison	Svanson
Taille	Village
Population	Environ 450 habitants
Climat	Glacial, Le village le plus éloigné au Nord-Ouest chaîne de montagnes glaciales, Terre isolé
Spécialité	Viande de caribou rôtie, Hydromel
Maire	Freyda Svanson, ancienne guerrière viking
Économie	Chasse, Pêche, Ivoire, Fourrure, Huile et cuir de phoque, Viande



DESCRIPTION

Heidal, située à l'est du royaume, est une grande capitale qui joue un rôle stratégique dans la défense du nord-ouest et dans l'aide aux villages voisins. Établie pour surveiller et protéger la région, la cité est un bastion militaire fortifié avec une grande partie de l'armée de la Maison Béode et des Lodson. Sa position géographique, entre la mer glaciale au nord-est et les forêts au sud, en fait un lieu idéal pour surveiller les frontières et repousser les menaces extérieures.

Le climat rigide et les vents glacials sont omniprésents à Heidal, mais ses habitants ont su s'adapter aux conditions extrêmes. Ils sont totalement autonomes, pratiquant la chasse, la forge, et l'extraction de minerais dans les grottes hivernales. Leur capacité à se défendre contre les créatures venant des îles glaciales est un témoignage de leur résilience et de leur compétence militaire. La ville est aussi un lieu de grand intérêt pour les voyageurs, offrant des commodités et des produits locaux de qualité. Le Jarl Unhar Lodson, bien que reconnu pour ses compétences exceptionnelles en combat, préfère se concentrer sur la protection de sa cité et l'entraînement de sa milice plutôt que de participer à des tournois. Il a fait de la sécurité et du bien-être de ses citoyens sa priorité.

Heidal est aussi un centre de traditions nordiennes. Les artisans de la ville sont renommés pour leur savoir-faire dans la fabrication de produits en laine et en cuir, ainsi que pour la qualité exceptionnelle de leur Skyr. Les marchés de Heidal sont toujours animés, attirant des commerçants et des visiteurs venus de toute la région pour acheter des produits locaux. La cité est un lieu où les traditions anciennes sont célébrées avec fierté, tout en s'adaptant aux défis modernes de la vie nordienne.

LÉGENDE

Une fois par an, Heidal célèbre le festival de "Yale", la déesse du soleil. Ce festival, qui marque la préparation pour le solstice d'hiver, est une fête éclatante qui dure trois jours. Les villageois se rassemblent pour un grand festin et boivent de l'alcool en abondance. Une roue solaire, fabriquée spécialement pour l'occasion, est enflammée et roulée sur une colline, tandis que les arbres à feuilles sont décorés de nourriture et de runes sacrées. Tout est offert par le Jarl, en reconnaissance du travail acharné de l'année.

Selon la légende, la roue solaire brûlée représente le renouvellement et l'espoir pour la saison froide à venir. Les villageois croient que cette cérémonie apporte la protection de Yale et assure une bonne récolte et une prospérité future. La tradition de la roue solaire symbolise également la lumière qui surmontera l'obscurité de l'hiver, un rituel pour renforcer la cohésion et l'esprit communautaire des habitants de Heidal.

Maison	Lodson
Taille	Cité
Population	Environ 22 800 habitants
Climat	Plaines et forêts, avec des étés doux et des hivers rigoureux
Spécialité	Skyr onctueux (un produit laitier fermenté) et agneau rôti sur broche
Maire	Unhar Lodson, célèbre guerrier
Économie	Élevage (notamment d'agneaux), Chasse, Laine, Agriculture, Production de Skyr, Beurre, lait



DESCRIPTION

Loen est un village portuaire stratégique situé à l'est, bâti à l'origine pour jouer un rôle crucial lors de la bataille de 1600, durant l'Âge des Braves. À l'époque, Régar Béode demanda aux Nordiens de vaincre l'armée d'orcs dans les collines de Borigrad et de protéger les nains alliés. Pour cela, ils construisirent une flotte de Drakar à partir du bois abondant des crêtes et naviguèrent le long de la côte jusqu'à Astridam. Aujourd'hui, Loen reste un point stratégique vital pour prévenir toute attaque surprise de la flotte des Boldan.

Bien que le village ne possède pas de fortifications, il est protégé par une série de feux appelés "feux de Tsar", qui sont allumés par des miliciens sur les crêtes lors d'invasions. Le gigantesque son de cor utilisé pour signaler ces alertes permet une réponse rapide des défenseurs. Cette vigilance contribue grandement à la sécurité du village malgré son absence de défense matérielle.

Loen entretient une relation solide avec les nains de Borigrad et Belegar, qui exportent leurs minerais et métaux précieux via ce port. Cette alliance ancienne a favorisé une collaboration harmonieuse entre les deux peuples, avec des échanges commerciaux réguliers. Le village accueille désormais plusieurs métiers, rendant le commerce florissant et la vie locale animée. Les habitants de Loen se spécialisent dans la pêche et la chasse, exploitant les ressources naturelles de leur environnement glacial. Leur spécialité culinaire comprend du poisson grillé au charbon, un plat qui est également un symbole de leur résilience face aux conditions difficiles. La bière noire infusée au charbon est une autre spécialité locale, qui reflète l'ingéniosité des Nordiens dans l'utilisation de leur environnement.

LÉGENDE

De l'autre côté de Loen se trouvent une immense île et plusieurs autres îles, souvent évoquées dans les légendes locales comme des lieux hantés par d'énormes créatures glaciales. Les Nordiens ont tenté à plusieurs reprises de conquérir ces territoires, mais leurs expéditions ont toujours échoué. Selon les récits, ces îles sont envahies par des monstres glaciaux si puissants que même les plus braves guerriers n'ont jamais réussi à les surmonter. Aujourd'hui, les habitants de Loen se contentent de récolter les poissons et autres ressources maritimes que ces îles peuvent offrir, préférant éviter les dangers qui y résident. Certains racontent également que les créatures glaciales qui hantent ces îles possèdent des trésors cachés et des artefacts anciens, que les Nordiens n'ont pas encore réussi à récupérer. Ces histoires ajoutent une dimension mythique au paysage environnant, et malgré les échecs répétés, les légendes continuent de captiver l'imagination des villageois, qui gardent l'espoir que quelqu'un trouvera un jour le courage et la force nécessaires pour percer les mystères de ces îles reculées.

Maison	Béode
Taille	Village
Population	Environ 1 600 habitants
Climat	Vents puissants soufflant du nord-est et une mer glaciale qui borde le village.
Spécialité	Poisson grillé au charbon et une bière noire infusée au charbon
Maire	Thora Béode, cousine de Régar, la walkyrie
Économie	Chasse, Marine, Pêche, Extraction de minerais (Fer, Cuivre, Ambre), Charbon



DESCRIPTION

Ludvik est une ville nordienne située près des terres centrales, bénéficiant des quatre saisons, bien que l'été y soit court. Située près d'un immense lac, Ludvik est un endroit commercial majeur où l'on importe et exporte divers produits. Sa position attire de nombreux touristes à la recherche de produits et d'artisanat de qualité.

L'économie de Ludvik est prospère grâce à son commerce florissant. La ville est entourée d'un mur d'enceinte fortifié et dispose d'une excellente protection. On y trouve également un centre d'entraînement militaire, un tanneur dont les armures de cuir sont réputées, et un facteur d'arcs reconnu pour ses créations. Ludvik offre une variété de services et produits, y compris des établissements de plaisir pour les voyageurs. Malgré sa prospérité et sa forte protection actuelle, Ludvik a été dévastée lors du Temps du Malheur en l'an 576, quand un dragon aurait détruit la cité par les flammes. Peu de survivants ont pu échapper à cette catastrophe, ce qui explique l'importance des fortifications et des mesures de sécurité en place aujourd'hui. La mémoire de cet événement tragique est encore vivante parmi les habitants.

Aujourd'hui, Ludvik est non seulement un centre de commerce et d'artisanat mais aussi un lieu de mémoire et de résilience. La cité attire des voyageurs non seulement pour ses produits et services mais aussi pour son histoire et sa capacité à renaître de ses cendres. La ville qui est aujourd'hui considéré comme une cité est la plaque tournante de tout le commerce des Nordiens, c'est le point central d'une grosse partie de l'exportation vers le sud et de l'importation vers le Nord. De plus, la ville a créé un nouveau sport, le Cœur d'Arkan, aujourd'hui pratiqué dans tout l'empire. Les meilleures équipes s'y affrontent lors de la grande finale organisée à Ludvik pendant le Carnaval de la Cendre, au cours duquel se tiennent également plusieurs tournois d'importance.

LÉGENDE

Un artisan renommé du nom de Halfdan, qui aurait aidé la ville, a mystérieusement disparu il y a quelques années. Les milices locales n'ont jamais trouvé le moindre indice sur sa disparition, et plusieurs théories circulent parmi les habitants. Certains disent qu'il aurait quitté soudainement la ville, tandis que d'autres pensent qu'il lui est arrivé malheur. Aujourd'hui, à Ludvik, chaque fois que l'on porte un verre, on dit « Halfdan » pour se souvenir de lui.

Selon une autre légende, Halfdan possédait une forge magique capable de produire des armes et des armures d'une qualité exceptionnelle. On raconte que ses créations étaient imprégnées de la puissance des anciens dieux nordiens. Les objets forgés par Halfdan étaient réputés pour leur indestructibilité et leur tranchant légendaire. Les habitants croient que si ses outils magiques étaient retrouvés, ils pourraient aider Ludvik à devenir la cité la plus puissante du nord.

Maison	Osmond
Taille	Ville qui sera nommé cité sous peu
Population	Environ 20 650 habitants
Climat	Hiver froid, L'été est court et frais, printemps et l'automne tempérés et venteux.
Spécialité	Le bouillon de viande aux herbes, Bière Rousse
Maire	Boris Osmond, fidèle ami de Thorgil Béode
Économie	Commerce, Artisanat, Forge, Pêche, Tourisme, Viande, Alcool Fort, Poisson



DESCRIPTION

Orsa est un village prospère et stratégique, situé au nord-ouest de Bellefaille et au nord-est de Ludvik. C'est un arrêt crucial pour les voyageurs, que ce soit ceux venant du sud et se dirigeant vers le grand nord, ou ceux descendant du nord pour exporter des produits nordiques vers les terres centrales. Ce village accueille de nombreux marchands et voyageurs, devenant ainsi un lieu de commerce animé où l'on peut trouver d'excellents produits nordiques.

Le village est protégé par une palissade de bois et une milice qui garde ses deux portes principales. L'auberge locale, construite dans un ancien bateau nordien, offre un hébergement confortable et pittoresque. Sa popularité est telle que certains voyageurs ont du mal à quitter ce lieu accueillant, donnant l'impression que le village s'est construit autour de cette auberge emblématique.

Les rites funéraires à Orsa sont marqués par une tradition unique : les défunts sont placés dans une embarcation et brûlés, leur embarcation étant ensuite laissée à dériver sur le cours de l'eau. Cette pratique, empreinte de respect et de solennité, reflète la profonde connexion des habitants avec leur environnement et leurs croyances ancestrales.

Orsa est un lieu de passage mais aussi de rencontres, où les histoires et les légendes circulent librement parmi les visiteurs et les habitants. Le village, bien que petit, possède une richesse culturelle et un esprit communautaire fort qui en font un endroit unique dans les terres nordiques.

LÉGENDE

Une légende circule à Orsa, racontant que les bûcherons prisonniers des eaux gelées de la rivière en hiver auraient conclu un pacte avec un démon. Les nombreuses promesses faites à ce démon leur auraient permis de rejoindre leur famille en survolant la rivière dans leurs canots d'écorce. Cette histoire étrange et mystérieuse est souvent racontée lors des longues nuits d'hiver, ajoutant une touche de mystère à l'atmosphère du village.

Parmi ceux qui auraient rencontré ce démon, une seule dame serait toujours en vie, une vieille femme nommée Isolda. Elle habite une petite cabane à la lisière du village et est considérée par les habitants comme une gardienne de la tradition et de la mémoire collective. Ses récits, bien que terrifiants, sont écoutés avec une fascination mêlée de crainte, et son histoire continue de hanter les nuits d'Orsa.

Maison	Turgard
Taille	Village
Population	Environ 300 habitants
Climat	Boisé, Plaine, Froid, Neige abondante. Les étés sont courts, mais permettent une foresterie active.
Spécialité	Fromage de chèvre
Maire	Hakon Turgard, ancien Gardien des Cols du Nord
Économie	Agriculture et élevage, commerce limité avec les cités voisines



DESCRIPTION

Grande cité de l'ouest, Ostenfurg est une forteresse imprenable située au nord de Thorne. La ville est célèbre pour ses défenses et ses bâtiments bien conçus. Gudrik Svanson, le maire actuel et ancien forgeron, a mis à profit ses connaissances en ingénierie pour renforcer la cité avec des chemins de rondes efficaces, des meurtrières ingénieusement placées, et des remparts solides. Il a également établi des alliances stratégiques avec les villages environnants, offrant refuge et protection en échange de produits locaux, créant ainsi un réseau de soutien mutuel fortifié.

La rivalité historique entre les maisons Svanson et Béode a marqué le premier âge. Bien que la famille Béode ait dominé militairement, la famille Svanson a su utiliser son ingéniosité pour défendre Ostenfurg, rendant la cité imprenable. Lors de l'âge des Braves, ces deux maisons ont finalement uni leurs forces pour le bien de leur peuple. Aujourd'hui, cette alliance continue de prospérer, assurant une stabilité et une sécurité remarquables à Ostenfurg.

Un élément marquant de la vie à Ostenfurg est la présence d'une cuisinière bienveillante qui sert chaque dimanche un ragoût de porc aux navets à tous les habitants de la ville. Cette tradition remonte à une époque où la ville l'a sauvée d'une attaque de loups. Depuis, elle exprime sa gratitude en offrant ce repas hebdomadaire, un geste profondément apprécié par la communauté. Ostenfurg est non seulement une cité fortifiée, mais aussi un centre de commerce. La ville est renommée pour ses forges, ses travaux en métal et en pierre, et ses produits de qualité supérieure. Les marchés y sont animés, attirant des marchands de toute la région. La combinaison de son architecture robuste, de son économie florissante, et de son esprit communautaire en fait une cité respectée.

LÉGENDE

Une sombre légende entoure Ostenfurg, parlant d'un mystérieux tueur en série surnommé "le boucher". Les gardes et la milice murmurent des récits de meurtres non résolus, où des victimes ont été retrouvées mutilées, avec des morceaux de leur corps manquants. Personne ne sait quand ni où il frappera, et la peur du boucher hante les ruelles de la cité, ajoutant une ombre inquiétante à la sécurité apparente d'Ostenfurg.

Malgré les efforts incessants de la milice pour capturer ce criminel, le boucher reste insaisissable. Certains disent qu'il pourrait être un ancien résident de la ville, connaissant chaque recoin et passage secret d'Ostenfurg. Les théories abondent, allant de la vengeance personnelle à un être surnaturel rôdant dans les ombres. La légende du boucher continue de grandir, alimentée par la peur et les récits murmurés lors des veillées nocturnes.

Maison	Svanson
Taille	Capitale
Population	Environ 185 000 habitants
Climat	Grand Nord, Plaine. hivers avec des tempêtes de neige fréquentes, les étés courts et frais.
Spécialité	Ragoût de porc aux navets, vodka artisanale
Maire	Gudrik Svanson, ancien forgeron réputé
Économie	Défense, Artisanat, Commerce, Construction, Forge, Pierre, Cuivre, Fer



DESCRIPTION

Rosvik est un village de nomades bien adapté à son environnement glacial. Situé près de falaises, le village est protégé des vents violents par ces formations naturelles. Les habitants de Rosvik construisent leurs maisons de manière à maximiser la protection contre les intempéries, et la communauté est réputée pour son élevage de cervidés. Leurs produits, particulièrement la viande de cervidé, sont échangés avec d'autres villages pour obtenir des poissons de Sandane, de l'hydromel de Ludvik, et des matériaux de construction de Bergen.

Le village ne possède aucune protection particulière en dehors de ses habitants et de sa milice. Les Nordiens de Rosvik sont des guerriers robustes et des travailleurs manuels dévoués, capables de défendre leur village contre toute menace. Le centre du village est dominé par un grand brasero qui réchauffe les maisons couvertes de fourrures. Un bâtiment polyvalent, nommé "Au Daim Errant", sert de marché général et d'hébergement pour les voyageurs.

Rosvik est également connu pour l'ingéniosité de ses habitants. Un charpentier local a inventé un traîneau confortable avec des patins en os, tiré par des chiens géants, permettant des déplacements rapides entre les cités et villages, même en plein hiver. Cette invention a révolutionné les voyages dans la région et est maintenant utilisée partout.

La vie à Rosvik est profondément marquée par ses traditions et son histoire. Les habitants sont connus pour leur hospitalité et leur courage. La combinaison de leur adaptabilité, de leur savoir-faire et de leur esprit communautaire rend Rosvik unique parmi les villages nordiens.

LÉGENDE

Près de la grande maison du Jarl se trouve un petit cimetière où reposent d'anciens héros de guerre. Les habitants de Rosvik racontent que les nuits de pleine lune, on peut voir les esprits de ces héros se déplacer dans les plaines environnantes, surnommées "les plaines des trépassés". Ceux qui osent s'aventurer dans ces plaines durant ces nuits sont souvent terrassés par la peur, ayant aperçu les fantômes des guerriers défunts.

Ces esprits sont devenus hostiles. Ils attaquent toute personne qui s'aventure dans ces plaines la nuit, poussés par un désir de vengeance. Les habitants de Rosvik évitent soigneusement ces plaines les nuits de pleine lune, respectant et craignant ces esprits qui n'ont pas trouvé la paix éternelle. Les voyageurs sont souvent avertis de ne pas s'approcher des plaines des trépassés la nuit.

Maison	Béode
Taille	Village
Population	Environ 450 habitants
Climat	Grand Nord, Plaine, Glacial, Mer. hivers long, les plaines restent froides.
Spécialité	Viande de cervidé et Cidre
Maire	Jarl Arnor Béode, de la famille Béode
Économie	Chasse, Élevage, Viande, Fourrure



DESCRIPTION

Le clan Osmond vit paisiblement de la pêche le long de la côte nord. Les habitants capturent divers poissons des glaces, dits à sang blanc, comme la morue, le saumon, le hareng, ainsi que des baleines et autres mammifères marins. Sandane est le principal fournisseur de nourriture pour de nombreux villages du Nord, de Rosvik à Heidal, et vers le sud jusqu'à Bergen, Aras et même Orsa. Les artisans de Sandane sont particulièrement renommés pour leur expertise en construction navale.

Le village ne possède aucune protection particulière en dehors de ses habitants et de sa milice. Le bâtiment principal du Jarl sert également pour les fêtes et les cérémonies. Le village abrite une forge, non pas pour le travail du métal, mais pour la réparation de bateaux, de lances, et de bâtiments, grâce aux compétences d'un charpentier talentueux. Les habitants de Sandane sont des Nordiens robustes et résilients, capables de braver les conditions climatiques extrêmes pour assurer leur subsistance et celle des villages voisins. La communauté est unie par des traditions séculaires et un sens profond de l'entraide. Les produits de la pêche sont échangés contre des biens essentiels, permettant ainsi au village de prospérer malgré les défis environnementaux.

Sandane est également un point de départ important pour les expéditions vers les régions glacées du nord. Les marins et chasseurs de Sandane sont réputés pour leur courage et leur habileté à naviguer dans les eaux périlleuses de la grande mer glacée. Le village est un lieu de passage pour ceux qui cherchent à explorer ou à commercer avec les terres au-delà des mers froides.

LÉGENDE

Sur place, il vous viendra rapidement aux oreilles l'histoire de Swort, un gigantesque mammifère marin de 90 pieds qui attaque toutes les embarcations. Personne n'a réussi jusqu'à présent à le capturer ou le tuer. Lors d'une attaque massive, 20 bateaux envoyés par le Jarl furent confrontés à Swort. Seuls huit marins parvinrent à regagner la terre après des semaines d'errance en mer à bord de canots, survivant notamment grâce au cannibalisme. Depuis, il est interdit de voguer sur l'eau les soirs de nouvelle lune.

Swort, souvent décrit comme un monstre des mers, est devenu une figure légendaire, inspirant crainte et respect parmi les marins de Sandane. Les récits de ses attaques sont transmis de génération en génération, rappelant aux habitants les dangers de la mer glacée. Les anciens du village racontent que Swort est un esprit vengeur des profondeurs, punissant ceux qui osent troubler la tranquillité de son domaine marin.

Maison	Osmond
Taille	Village
Population	Environ 600 habitants
Climat	Glacial, long de la côte au Nord, Vents parfois violents venant de la mer.
Spécialité	Morue et Bière amère brune
Maire	Jarl Torag Osmond, un ancien pêcheur
Économie	Chasse, la pêche marine, collecte de fourrures, Construction navale, échanges commerciaux.



DESCRIPTION

Le clan Burolf ne se résume pas à la violence et aux conflits; la diplomatie et le commerce pacifique entre les clans et les royaumes constituent également une part importante des activités à l'intérieur et à l'extérieur du Nord. Depuis le premier âge, l'exportation et l'importation avec leurs alliés les Bauviers de Thorne à Bevançon ont fait de Sandane un relais commercial crucial et très lucratif. On dit que c'est cette route maritime qui a soutenu le commerce des Nordiens tout entier.

La ville est construite avec des barricades de bois, car depuis le premier âge, elle n'a jamais connu de bataille. Une immense statue se dresse à l'entrée de la ville, visible de la mer, considérée comme l'une des merveilles du monde. Malgré le vent constant, Sandane est animée par ses habitants, dont les fermiers qui travaillent conjointement avec les employés de la taverne locale, "La pisse et le sifflet." Les récoltes et le matériel agricole sont protégés dans une grande grange en bois, qui sert également d'habitation aux agriculteurs. La forge locale, dirigée par un charpentier, est un centre de réparation pour les bateaux, les lances et les bâtiments. La cité abrite également un bâtiment principal où le Jarl Bernulf Burolf organise des fêtes et des cérémonies.

Les habitants de Sandane sont fiers de leur héritage culturel et organisent régulièrement des festivals célébrant leurs traditions maritimes et artisanales. Les chants de marins et les danses folkloriques animent les rues, renforçant les liens communautaires et attirant des visiteurs des villages voisins. Ces événements festifs sont aussi une occasion de troquer des produits et de partager des histoires autour d'un verre d'hydromel.

LÉGENDE

Malgré l'ambiance conviviale et l'accueil chaleureux de Sandane, une triste légende hante la région. On raconte qu'une jeune femme, désespérée par l'absence de son mari parti à la guerre, se serait jetée du haut d'une falaise. Les habitants affirment qu'on peut entendre ses plaintes et sa tristesse les nuits de pleine lune, tandis qu'elle attend toujours le retour de son mari bien-aimé.

Cette légende a profondément marqué la communauté, au point que les soirs de pleine lune, les villageois évitent les falaises, de peur d'entendre les cris déchirants de la jeune femme. Certains prétendent même avoir vu son spectre errant le long des falaises, cherchant désespérément son époux disparu.

Maison	Burolf
Taille	Village
Population	Environ 16 500 habitants
Climat	Froid, très venteux, avec la mer au sud s'étendant vers les Bauviers
Spécialité	Saumon séché et hydromel
Maire	Jarl Bernulf Burolf, ancien capitaine de navire
Économie	Exploitation de l'ambre, au poisson séché, à la céramique et aux métaux précieux.



ENDROITS DU PEUPLE
WORG



DESCRIPTION

Kaowai est le village le plus éloigné et le plus près de la côte à l'ouest. Les habitants vivent dans des maisons faites de bois, de bambou et de feuilles, construites à la cime des arbres pour échapper aux moustiques et aux prédateurs. Ils ont des totems de pierre pour éloigner les maléfices et protéger leur communauté.

Le clan Kaowai a gagné la redoutable réputation d'être de farouches défenseurs de leur territoire. Les membres de la tribu sont les seuls habitants de cette île fortement boisée. Toutes les tentatives pour entrer en contact avec eux ont été accueillies par des pluies de flèches et de lances, ce qui a dissuadé de nombreuses expéditions.

Le clan est cannibale et consomme tout ce qu'il trouve. Ils pratiquent également le cannibalisme lorsqu'un membre de la tribu est accusé de meurtre. La famille de la victime est autorisée à tuer et à manger la chair du coupable. De plus, ils ont tendance à consommer les personnes victimes d'un "khakhua", un sorcier venu de l'Enfer selon leurs croyances. Malgré leur mode de vie isolé, les Kaowai sont également connus pour leur connaissance des plantes médicinales. Ils utilisent diverses herbes et racines pour soigner les maladies et les blessures, un savoir transmis de génération en génération. Cette expertise leur permet de survivre dans un environnement hostile et de maintenir la santé de leur communauté.

Les Kaowai célèbrent plusieurs festivals annuels où ils honorent leurs ancêtres. Ces cérémonies comprennent des danses rituelles, des chants et des offrandes aux totems. Ces fêtes permettent de transmettre les traditions et les valeurs du clan aux plus jeunes.

LÉGENDE

Une source pure se trouve dans une vieille grotte au beau milieu de la jungle, symbole d'une déesse ancienne du perpétuel rajeunissement et d'immortalité. Cependant, s'y rendre est risqué, car la grotte est protégée par des créatures et des pièges naturels. Les anciens racontent que ceux qui cherchent la source doivent prouver leur valeur en surmontant de nombreux défis, des labyrinthes végétaux aux bêtes féroces qui rôdent aux alentours. Les habitants de Caocal croient que la source est également gardée par les esprits des ancêtres. Beaucoup d'aventuriers ont tenté leur chance, mais peu sont revenus pour raconter leur histoire. Les survivants décrivent une lumière mystique émanant de la source et une sensation de paix et de guérison inégalée lorsqu'ils en approchent.

Asource pour bénir l'eau et renforcer ses pouvoirs. Ceux qui sont témoins de cette apparition sont dits être éternellement protégés et guidés par la déesse. Cette croyance renforce l'importance de la source pour les habitants de Caocal, qui la vénèrent et la respectent profondément.

Maison	Kaowai
Taille	Village
Population	Environ 650 habitants
Climat	Chaud en moyenne 30/32 degrés, bonne précipitation
Spécialité	Concombre de mer et Caxiri (Boisson locale)
Maire	Le clan est dirigé par Khakhua Kaowai
Économie	Chasse, Pêche, Bois unique, poisson, et surtout son concombre de mer



DESCRIPTION

Feijo est la grande cité de la jungle, nichée au cœur d'une forêt tropicale dense qui s'étend sur plus de 3 000 hectares. Cette forêt est parsemée de montagnes, de canyons, et de cascades, abritant une biodiversité exceptionnelle de plantes et d'animaux rares. Les maisons de Feijo sont construites en harmonie avec la nature, souvent perchées sur des arbres robustes pour se protéger des prédateurs et des inondations.

La jungle environnante est dangereuse, peuplée de serpents et d'araignées venimeux dont les morsures sont mortelles. Les habitants doivent également se méfier des millions de moustiques porteurs de maladies. L'air chaud et humide peut devenir suffocant à certaines heures de la journée, rendant la vie dans cette cité un véritable défi quotidien.

Le clan Armagal, dirigé par Gorbash Armagal, a été le premier à réunir tous les clans sous une même bannière lors de la première guerre. Le clan est composé de guerriers et de chasseurs aguerris, habitués à survivre dans cet environnement hostile. Leur expertise en matière de chasse et de connaissance de la jungle leur a permis de prospérer malgré les nombreux dangers.

Feijo est également un centre spirituel et culturel important pour les Worgs. Les totems de pierre érigés autour de la cité témoignent de leur profond respect pour les ancêtres et les esprits de la forêt. Les cérémonies chamaniques y sont courantes, et les chamans jouent un rôle central dans la vie de la communauté, offrant guidance et protection contre les forces maléfiques.

LÉGENDE

Selon une vieille légende, il est possible de découvrir son animal totem dans le petit temple de Feijo avec l'aide d'un chaman et d'une mixture étrange. Une fois trouvé, cet animal totem devient un protecteur et un guide pour le reste de la vie de l'individu, symbolisant une connexion profonde avec les esprits de la jungle.

La légende raconte également que ces animaux totems possèdent des pouvoirs mystiques. Par exemple, certains disent que le totem du jaguar confère une agilité, tandis que le totem du serpent offre la capacité de guérir les poisons. Les habitants de Feijo voient ces totems comme des bénédictions et des responsabilités, croyant fermement que respecter leur animal totem leur apportera protection et prospérité. Les cérémonies de découverte du totem sont des événements sacrés, entourés de chants, de danses et de rituels anciens. Les chamans, guidés par des visions et des prières, conduisent les participants dans un état de transe pour communiquer avec les esprits de la jungle et révéler leur guide spirituel.

Maison	Armagal
Taille	Capital
Population	Environ 150 000 habitants
Climat	Très chaud et très humide, avec des pluies fréquentes dans la jungle dense
Spécialité	Repas à base de fruits exotiques et boisson dérivée de ces mêmes fruits.
Maire	La grande cité est dirigée par Gorbash Armagal
Économie	Chasse, exploitation des ressources naturelles, fruits exotiques, viande, et canne à sucre.



DESCRIPTION

Nakai, situé au nord de la jungle, est le village le plus en contact avec la civilisation extérieure. Les habitants y commercent régulièrement avec les voyageurs qui s'aventurent dans cette région. Le village, connu pour son hospitalité, vit en harmonie avec la nature, cultivant des fruits tropicaux, chassant le gibier local, et pêchant dans les rivières voisines. Les maisons sont construites en matériaux naturels, s'intégrant parfaitement à l'environnement luxuriant de la jungle.

Il y a quelques années, Nakai a souffert de pertes importantes à cause de maladies apportées par des étrangers. Malgré cette épreuve, le village a survécu et prospéré grâce à l'aide d'un explorateur elfique nommé Aranwë. Cet explorateur a non seulement introduit des soins médicaux avancés mais aussi d'autres ressources vitales pour la communauté. Sa contribution a renforcé les liens entre Nakai et le monde extérieur, tout en respectant les traditions locales.

Aranwë est tombé amoureux de Soka, la fille de la cheffe Eyava Nakua, et ils se sont mariés. Ensemble, ils ont eu deux enfants, Lori et Zuko. La famille a ensuite quitté le village pour voyager à travers le monde, aidant les personnes dans le besoin et partageant leur savoir et leurs compétences. Leur histoire est devenue une légende locale, symbolisant l'union et la coopération entre différentes cultures. Nakai est également réputé pour ses chamans et ses rituels ancestraux. Les habitants honorent les esprits de la jungle à travers des cérémonies et des danses. Les totems dans le bois sacré des arbres anciens sont disséminés dans tout le village, servant à protéger les habitants des mauvais esprits et à canaliser les énergies positives.

LÉGENDE

Une ancienne ruine se situerait au sud-ouest de Nakai, cachant un immense trésor, le plus grand jamais vu. Cependant, la légende dit qu'une malédiction mortelle s'abat sur ceux qui osent s'aventurer dans cette région de ruines déchuës. Le trésor est censé être gardé par des esprits vengeurs, prêts à punir les intrus avec des maladies terrifiantes et des pièges mortels.

Les anciens du village racontent que ces ruines abritent le tombeau d'un roi oublié, dont la richesse est convoitée par beaucoup, mais obtenue par aucun. Les rares survivants de ces expéditions décrivent des visions cauchemardesques et des épreuves insurmontables. Malgré les avertissements, les histoires du trésor continuent de fasciner et d'attirer les aventuriers en quête de gloire et de fortune, mettant leur vie en péril pour un rêve scintillant.

Maison	Nakua
Taille	Village
Population	Environ 900 habitants
Climat	Chaud, humide, et pluvieux, typique de la jungle.
Spécialité	Viande de singe, boisson de nectar fermenté.
Maire	Eyava Nakua, ancienne chasseuse.
Économie	Fruits frais, poisson, peaux, ressources naturelles, chasse, commerce.



DESCRIPTION

Tlax est un petit village situé au sud de la jungle, loin des sentiers battus. Ce village est renommé pour sa guérisseuse légendaire, Adoua Kouadou, qui possède des connaissances uniques en herboristerie et peut soigner presque toutes les maladies. Les gens parcourent de grandes distances pour bénéficier de ses remèdes et conseils spirituels. Tlax est un lieu où les individus viennent se retrouver et se reconnecter avec leur véritable essence.

Le village est exceptionnel pour toute personne cherchant un voyage spirituel. Construit sur d'anciennes ruines, Tlax est entouré d'une atmosphère mystique où les esprits des ancêtres guident les visiteurs dans leurs quêtes intérieures. Les chamans du village utilisent les totems et les herbes locales pour mener des cérémonies de purification et de transformation spirituelle.

Les habitants de Tlax pratiquent encore le troc, n'ayant pas adopté le commerce moderne. Les visiteurs apportent des biens rares en échange de remèdes, de conseils spirituels ou de produits locaux. Cette économie de troc renforce les liens communautaires et le respect mutuel entre les habitants et les visiteurs.

Les maisons du village sont construites en bois et en feuilles de palmier, s'élevant sur des plateformes pour éviter les inondations pendant la saison des pluies. Le village est également connu pour ses rituels nocturnes autour de grands feux de camp, où les histoires des ancêtres sont racontées et les danses tribales exécutées.

LÉGENDE

Une ancienne légende de Tlax raconte qu'avant le lever du soleil, toute personne se rendant au bassin de source d'eau pure nommé Ungavat, au sud de Tlax, et s'y immergeant complètement, pourrait apercevoir Eyma la femme d'Elinbor, la divinité de l'équilibre de la faune. Cette apparition divine accorderait un don spécial à l'initié, lui conférant des pouvoirs spéciaux.

Selon la légende, Eyma est une figure bienveillante mais exigeante, n'apparaissant qu'aux esprits prêts à recevoir ses enseignements. Les histoires racontent que ceux qui ont été bénis par Eyma deviennent de puissants chamans ou des protecteurs de la jungle, capables de communiquer avec les animaux et de maîtriser les éléments naturels. Ceux qui ne sont pas jugés dignes par la déesse disparaissent mystérieusement dans les profondeurs de la jungle, ne laissant aucune trace.

Maison	Kouadou
Taille	Village
Population	Environ 1300 habitants
Climat	Très chaud et humide, jungle dense
Spécialité	Viande et boisson à base de sève fermentée.
Maire	Chef Elaën Kouadou, ancienne chamane.
Économie	Spiritualité, pêche, chasse, ivoire, cuir, herbes médicinales.



0 100 200 300 400 500