

LA CAMPAGNE DES PORTES DE BANNIR

(Par Laurent « Kurgan » Falaschi)

La Carte de FRONELA-----page 2

Les épisodes précédents

La Prophétie de Kyrmon-----page 3
Le Marécage de Dilis-----page 4
Le Fort du Froid-----page 5
La Lance de Saint Talor-----page 6
L'Oracle de Zoria-----page 7-8
Altinae -----page 9
La Hache de Saint Talor -----page 10
Les Portes de Bannir-----page 11-12

Les Annexes

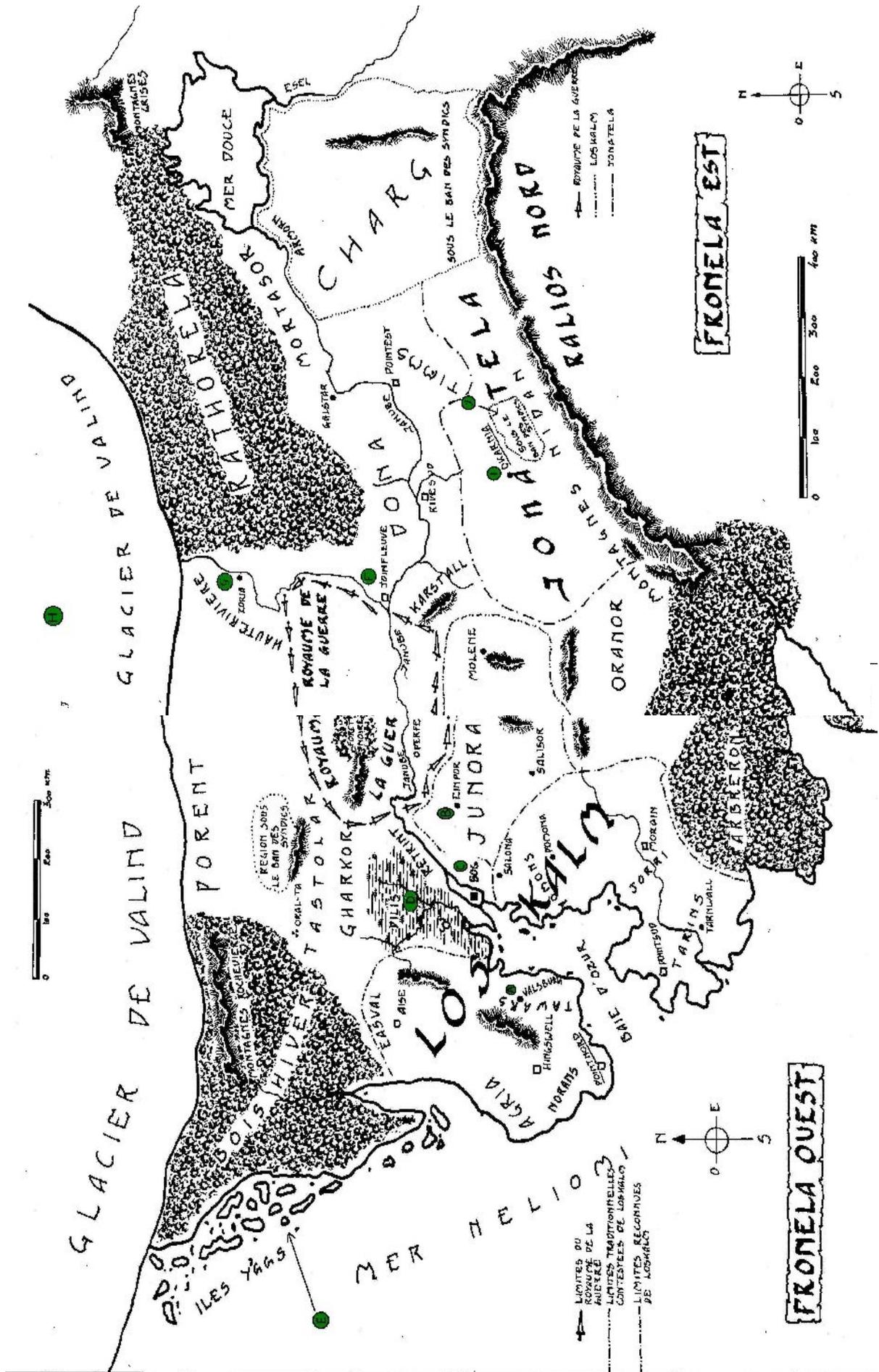
Annexe A Les personnages Joueurs Et Non joueurs importants-----page 13
Annexe B L'Apocryphe de Saint Talor -----page 14-17
Annexe C Chronologie de Fronela-----page 18-21

Ethnologie de Fronela

Annexe D Loskalm-----page 22-24
Annexe E Sog-----page 25-28
Annexe F Junora-----page 29-31
Annexe G Rathorela-----page 32
Annexe H Jonatela-----page 33-35
Annexe I Oranor-----page 36
Annexe J Les Cités états du Fleuve Janube-----page 37-42
Annexe K Tastolar-----page 43

Images

Dessins divers-----pages 44-46



Episode 1

La Prophétie de Kyrmon

Résumé:

Le capitaine de chevalier Garion de Pointnord (A) est convoqué dans le bureau de Gaiseron le mystique, l'archevêque de l'église Hrestoli et pair du royaume de loskalm. Il s'y rend en compagnie de Loki de pointnord son fidèle écuyer

Là l'archevêque lui explique la mission qui va être la sienne qui est d'une extrême importance pour la survie du royaume. Il doit en effet récupérer une ancienne prophétie écrit par le prophète Kyrmon au 7ème siècle, et qui parle apparemment d'événement catastrophique qui pourraient ce produire.

Le parchemin se trouverait dans un vieux monastère non loin de l'actuelle cité de perfe, qui vient juste de tomber aux mains du royaume de la guerre. Pour cette mission il sera aidé par un guide spirituel en la personne de Toress de valsburg prêtre et magicien, ils devront se rendre dans la cité d'Einpor, cité allié la plus proche de Perfe ou l'évêque de la cité leur donnera plus d'informations. Ils devront être discrets car les espions du RdG* sont partout et il leur donne pour les aider des passes droits et lettres d'introduction.

Le voyage jusqu'à Einpor (B) se passe bien, puis l'évêque présente Nosta Khan: Shaman hommes-ours (Rathori) ancien mercenaire du royaume de la guerre dégoûté de celui ci et qui a donc déserté; son aide pourra être précieuse et cela permettra de vérifié sa loyauté.

Le groupe ainsi formé part pour l'endroit supposé du monastère guidé par le Shaman. Après le passage de la frontière plutôt chaotique, les PJ arrivent à coté du monastère non sans éviter un groupe de Pellerin.

Le monastère étant occupé par des guerriers du Royaume de la guerre, Loki ancien mercenaire entre en se faisant passer pour un messager de Perfe, amenant plusieurs opposants à l'extérieur. Après avoir abattu tous les sous fifres c'est le chef un immense chevalier au casque à bois de cerf nommé Morgoth qui est capturé.

Les PJ trouvent dans les catacombes le parchemin tant convoité et qui dit:

*L'age des héros reviendra,
Lorsque l'homme sans nom reviendra
Et que le grand Ours hurlera aux ports de Sog
Le bâton d'Arinsor pourra alors ouvrir les portes de Bannir
Malheur au genre humain, si les trois armes de St Talor ne sont pas réunies.*

Après avoir fait une copie, les PJ partent amenant le prisonnier avec eux. La nuit même alors qu'il n'avait pas quitté les frontières de Perfe, ils font d'étranges cauchemars ou apeuré ils révèlent ou se trouvent l'original du parchemin.

Le lendemain en se réveillant le parchemin a disparu, seul des traces de sandales du groupe de pèlerin restent sur le sol.

Les PJ rentre à Einpor laisse leur prisonnier sous bonne garde et l'évêque leur dit que pour interpréter correctement la prophétie ils devront consulter la bibliothèque de Sog. Il leur donne justement l'adresse d'un érudit de Sog qui pourra les aider.

FIN DE L'EPISODE.

*RdG : royaume de la guerre

Episode 2

Le marécage de Dillis

Résumé:

Parti d'Einpor, le groupe arrive sans encombre dans l'impressionnante et immense cité de Sog (C) où il loge la première nuit dans la commanderie de l'ordre de St Hrestol en quartier Loskalmi. Le soir même il se rend chez le contact de l'évêque d'Einpor, un érudit du nom de Geraldad (qui est en fait le sorcier Dagardel).

Celui-ci, ami et obligé de l'évêque accepte de les aider. Ils dînent donc avec lui et un de ses amis, Eomer Tanilsson, cadet d'une grande famille de Sog et gladiateur star du Colysée de cette même ville.

Le lendemain à l'aube ils se rendent dans l'université de Sog où se trouve une pour ne pas dire la plus grande bibliothèque du monde, et commencent leurs recherches.

Ils apprennent qu'Arinsor est un sorcier maléfique du 1^{er} âge, qui tenta d'importer le culte de Nysalor (Gbaji) en Fronela et qu'il fut battu et tué par le chevalier Talor le guerrier hilare et ses compagnons (Talor fut ensuite canonisé pour devenir St Talor).

Ce sorcier avait créé des portes dimensionnelles vers le plan du chaos d'où sortaient de nombreux monstres, démons et aberrations, on sait que Talor les referma et tout le monde oublia jusqu'à leur existence.

Ils en déduisent que quand les deux événements de la prophétie arriveront les portes de Bannir se réouvriront et que les démons se répandront sur le monde (pas top!).

Hors il pense que " le grand Ours " qui " hurlera aux portes de Sog " et peut être Harrek le Berserk, un célèbre aventurier Rathori (hommes-Ours) qui justement quelques années au par avant, avait conduit une armée de mercenaires pillés une partie de Sog.

Quant à " l'homme sans nom " peut être est ce, le chef du royaume de la guerre qui n'est connue que par le surnom " la mort sur un cheval ", mais rien n'est moins sûr.

Enfin il apprend que St Talor était connu pour utiliser une lance de cavalerie, une épée à 2 mains, une hache de bataille, et un fléau d'armes. (Sans compter qu'au 1^{er} âge lorsqu'on parlait d'armes, c'est autant les armes offensives épée, lance... que les armes défensives bouclier et armure).

Ils lancent donc des recherches pour trouver les différentes armes ainsi que pour savoir où se trouvent les portes de Bannir et le bâton d'Arinsor.

Ils apprennent rapidement qu'un des compagnons de St Talor: Tanil s'est installé ici à Sog et qu'Eomer est l'un de ses descendants. Eomer leur apprend en effet qu'il y a dans sa famille un artefact, un fléau d'armes qui passe de fils aînés en fils aînés en même temps que le titre depuis des dizaines de générations. Et que c'est son frère aîné Erlik Tanilsson qui est le capitaine des répurgateurs de Sog qui possède le Fléau.

Après une journée harassante à la bibliothèque, le groupe rentre chez eux à la nuit tombée; là surgissant de nulle part une dizaine d'assaillants qui les encerclent dans une ruelle.

Eomer reconnaît dans ces brigands, des pirates Vadeli (race d'humains à la peau rouge décadents et immoraux); Après un combat qui tourne en la faveur des PJ, ils capturent l'un des pirates et le font parler.

Les pirates ont été engagés par un guerrier inconnu de type barbare pour tuer les PJs et récupérer toutes leurs possessions.

Toress a alors l'idée de proposer le double de la somme pour que les Vadeli leur livrent le guerrier inconnu.

Le lendemain, Eomer cherche à joindre son frère, mais il apprend que celui-ci est en mission pour le département de Zoologie de l'université dans les marécages de Dillis.

Deux autres journées se passent en recherche, mais la tâche est si grande que même Dagardel engage un étudiant pour l'aider. Toujours pas de nouvelle du frère d'Eomer malgré l'aide des pierres de visions, les joueurs avec l'aide du département de zoologie organisent une mission de secours.

Les joueurs s'enfoncent dans le marécage de Dillis (D) qui d'après la légende aurait été créé par la malédiction d'Arinsor lors de sa mort au 1^{er} Age. Après 2 jours d'avancé difficile et d'escarmouche de gobelins, les joueurs atteignent l'entrée de la sorcière des marais Bavmorda, l'objectif de la mission du frère d'Eomer. Là ils tombent sur le frère d'Eomer et ses compagnons changés en morts-vivants par la sorcière, après un combat sans merci où Eomer terrasse son frère changé en goule, les PJ tuent la sorcière et son chien de garde: un gigantesque mille-pattes de 12m de long.

Ensuite après avoir sacralisé le site pour empêcher la sorcière de revenir, récupérer son trésor et enterrer religieusement le frère d'Eomer, les joueurs rentrent à Sog.

FIN DE L'EPISODE.

Episode 3

Le Fort du Froid

Résumé:

Arrivé à Sog, Eomer va apprendre la nouvelle de la mort de son frère à son père. Ensuite les joueurs sont contactés par le Vadeli qu'ils avaient laissé en vie, qui leurs proposent de rencontrer son commanditaire dans une taverne de leurs choix; Eomer propose une taverne qu'il connaît bien : "La caverne" et ou travaille un de ses anciens compagnons gladiateur, un troll sombre du nom de Kozzang l'écrabouilleur.

Dans "la caverne", Garion peut s'entretenir avec le mystérieux guerrier qui s'appelle Torvald Ericsson. Il apprend que celui-ci est un seigneur des tempêtes Orlanthi, qui travaille pour le royaume de la guerre. Son but, récupérer la prophétie pour servir les besoins de son maître.

A ce moment là, des pirates Vadeli caché dans la foule s'approchent de la table pour se venger de la mort de leurs camarades, s'en suit une bagarre générale ou Torvald arrive à s'échapper par magie. Grâce à l'aide du troll, les pj battent les Vadeli, mais du coup le troll se fait virer de la taverne. Eomer lui propose donc de l'engager comme garde du corps.

En rentrant, Dagardel désire passer chez l'étudiant qu'il avait engagé, pour comprendre pourquoi son prix n'arrête pas d'augmenter. Il retrouve son cadavre chez lui et ses recherches volées (mais il retrouve quand même une lettre de crédit, certainement sa dernière paye).

Après enquête, les joueurs découvrent qu'une autre personne, une femme chauve en robe de bure l'avait engagé pour faire les même recherches sur les armes de St Talor, d'où son soudain appétit d'argent.

Heureusement avec les quelques notes qui restent, Dagardel arrive à découvrir ou pourrais se trouver la famille détentrice de l'épée à 2 mains de St Talor: dans l'ouest de Loskalm à Hingswall.

Les joueurs décident de partir le lendemain, mais au cours de la journée Garion est attaqué par des brigands et reçoit une dague dans la cuisse, la milice intervient et le sergent aide Garion a retiré la dague et lui promet de retrouver les mécréants.

Les joueurs partent donc de Sog en bateau et arrivent 2 jours plus tard à Pointnord, capital du royaume de Loskalm et Garion en profite pour faire son rapport à l'archevêque.

Celui si, lui apprend d'abord que Morgoth, l'épée d'Humakt s'est échappé des prisons d'Einpor; ensuite il lui révèle un secret.

Si le prince Snodal il y a 2 siècles a commit ce déicide qui a entraîné le ban des syndics (ou interdit des échanges) ce n'est pas par pure folie, mais parce que lorsqu'il se trouvait chez les Altinaé, il a consulté une carte de Fronela dessiné par Zzabur le 1^{er} sorcier et qui représentais le futur de Fronéla. Il vit alors l'émergence du royaume de la guerre. Et en créant le ban des syndics, il savait que les contrées isolées de la sorte ralentiraient la progression du royaume de la guerre, de plus cela permettait au royaume de Loskalm de s'organiser et de se préparer au conflit inévitable.

Ainsi son fils Siglat réorganisa le royaume avec le nouveau Hrestolisme, et durant le Ban, les Loskalmi développèrent leurs célèbres destriers Swadal et les nouvelles armures de plates complètes, les Harnois.

Enfin, Gaiseron lui révéla l'identité de "l'homme sans nom ": un puissant esprit maléfique qui passe de corps en corps, et dont on avait plus entendu de nouvelle depuis le début du ban des syndics.

Ses renseignements pris, les joueurs partent pour Hingswall, ou on les dirige vers la ville côtière de Sarriens. Là ils rencontrent la femme du commandant Elindill Elimson qui leurs apprend que son mari dirige pour 1 an le fort du froid, bastion Loskalmi sur l'île de Vendreog (E) dans l'archipel Yggite et que récemment des gens semblait les épier.

Pensant que cela pouvait être un groupe rival, les joueurs affrêtèrent un navire et partir le lendemain pour le fort du froid.

Arrivé sur place, tout est normal, le commandant qui a fait une mauvaise chute de cheval, écoute leurs histoires et accepte de leur laisser la flamberge de St Talor. Sur ces entrefaites, alors que la nuit commence à tomber, une attaque surprise des pirates Yggites les prend au dépourvue. Grâce au talent guerrier des joueurs, l'attaque Yggite est repousser, mais un siège commence. Après quelques jours d'attente, d'escarmouches et de duel de magie, une tentative de prendre la forteresse par la ruse est éventée. S'en suit un combat homérique, où après que le chef Yggite fut terrassé par Garion et sa nouvelle épée, les pirates stop l'assaut et s'en retourne chez eux.

Un prisonnier Yggite révèle qu'un groupe d'individu avec à leur tête une femme chauve en robe de bure, avait proposait à leur chef de l'aider à prendre la forteresse en échange de l'épée du commandant. Et grâce à leur magie étrange, le cuisinier du fort était tombé sous leur contrôle, permettant d'empoisonner les gardes et d'ouvrir le passage secret du fort.

Les joueurs purent ensuite repartir avec le navire de ravitaillement qui venait d'arriver, le leurs ayant été détruit.

FIN DE L'EPISODE.

Episode 4

La Lance de Saint Talor

Résumé:

Arrivant au port de Sarrian, les joueurs récupèrent Eomer qui étant donné la santé de son père n'avaient pu participer à l'aventure. Ensuite ils se dirigent à nouveau vers la capitale Pointnord, pour rendre compte et continuer leurs quêtes.

En chemin, un orage les surprend et ils trouvent refuge dans le château du comte X. L'accueil est froid, leur hôte semble perturbé et le nombre de garde est douteux. Ils arrivent finalement à apprendre que ce château abrite le comte Kirdassie de Perfe et sa famille, anciens seigneurs de Perfe avant que la ville ne tombe devant le royaume de la guerre, caché secrètement ici pour éviter les foudres de la mort sur un cheval qui avait juré sa mort. Et qui plus est, Nallomer le justicier royal, pair du royaume est aussi là pour lui rendre visite.

La nuit même grâce au troll, les joueurs arrivent à déjouer une tentative d'assassinat contre le comte, par un assassin troll de la lune bleue.

Une fois les remerciements effectués, les joueurs repartent pour Pointnord où ils apprennent que Dagardel a peut-être une piste pour une autre arme de St Talor.

Arrivé à Sog, Dagardel leur montre un grimoire sur la vie d'un héros du 12^{ème} siècle, où une gravure représente une lance au fer ouvragé en anse, symbole caractéristique des armes de St Talor. De plus des allusions dans le livre laissent penser que l'arme est en Acier, autre caractéristique des armes de St Talor. Les recherches de Dagardel ont permis de savoir où se trouve la lance : dans l'actuelle cité de Joinfleuve, dans la tombe du héros du grimoire.

Les joueurs s'y rendent donc dès le lendemain. Au bout d'à peine 2 journées de voyage, les joueurs tombent dans une embuscade tendue par une créature morte vivante, à la force herculéenne, appelé tête rouge. Celle-ci semble en vouloir plus particulièrement à Garion; et après sa destruction on retrouve du sang séché sur sa langue.

Deux jours plus tard, les joueurs sont opposés à un dilemme cornélien, faut-il aider ses pauvres paysans à attaquer par 30 maraudeurs du royaume de la guerre et risquer de mourir et donner à celui-ci 2 armes de St Talor; ou bien passer son chemin dans le déshonneur ? Le choix fut vite fait et les maraudeurs vite en déroute.

Ils arrivent enfin à Joinfleuve (F), cité sous influence lunaire, en fin de journée, Eomer et le reste du groupe prenant des auberges séparées.

Pendant qu'Eomer se fait courtiser par une superbe créature, pour laquelle il tombe amoureux, le reste du groupe repère les lieux (la chapelle et sa cour) où la lance est enterrée.

Le lendemain, jour d'exploits, les joueurs préparent leur plan pour récupérer la lance, pendant qu'Eomer cherche à retrouver sa belle inconnue et finalement dépité s'en va faire la tournée des bars. Les joueurs pensent pouvoir utiliser un élémentaire de terre pour faire la basse besogne, mais quand le soir et le moment d'agir arrive, celui-ci ne peut pénétrer un lieu consacré. Usant de leurs lettres d'introduction, ils tentent de faire exhumer la tombe, mais sont interrompues par l'arrivée de 50 miliciens et de Sorsha lune-dansante, mystique de Taltara et agent lunaire.

Vu le rapport de force, ils sont capturés et jetés en prison. De même pour Eomer et son troll, un peu plus tard.

Le lendemain, dans les geôles fascistes lunaire, ils reçoivent la visite de Sorsha. Elle leur apprend son rôle depuis le début, à savoir celui de la 3^{ème} faction, ceux qui on récupéraient l'original de la prophétie, ceux qui on engageait mais pas tué l'étudiant de Sog, ceux qui ont poussé les Yggites à attaquer le fort du froid et enfin ceux qui leurs ont tendu ce piège pour récupérer les 2 armes de St Talor. Elle dit aussi pourquoi Joinfleuve désire récupérer les armes : pour pouvoir contrôler les portes de Bannir et les utiliser contre le royaume de la guerre. Elle leurs signale aussi qu'ils seront bien traités jusqu'à ce que sa mission soit réussie et qu'ils seront libres après, puis elle leurs tend la lettre de Dagardel qui les avertit du piège, mais qui est arrivé trop tard.

En fin de journée, une inconnue qui n'est autre que Silénéa la séductrice, se fait passer pour la sœur d'Eomer et lui explique qu'elle a un plan pour les faire échapper, si en contrepartie, ils la suivent pour consulter l'oracle de Zoria.

Ayant acceptés, les joueurs attendent la nuit que les gardes soient endormis pour utiliser la clé qu'elle leurs a donné pour s'évader. Mais leur plan est bouleversé par l'arrivée d'un démon aliénoïde (une Grue) qui cherche à tuer Garion. Le monstre battu, les joueurs se dépêchent vite de récupérer armes et équipement en tuant quelques gardes, puis s'enfuit l'alerte donnée.

Silénéa et les prêtresses d'Uléria les attendent dans leurs carrosses pour les déguiser et passer ainsi les portes de Joinfleuve.

FIN DE L'EPISODE.

Episode 5 L'Oracle de Zoria

Résumé:

Après avoir franchit les portes de la cité de Joinfleuve, le voyage jusqu'à Zoria (G) c'est passé sans problème. Vous arrivez en fin de soirée, 3 jours plus tard dans la cité des prêtresses de l'amour ou vous prenez un repos bien mérité dans l'aile réservé aux invités du palais de Zoralina IV reine de Zoria, grande prêtresse d'Uléria qui n'est autre que l'oracle ou plutôt "la Pythie".

Vous obtenez rdv pour l'oracle le lendemain, l'occasion de faire ses courses (racheter des montures, un chariot réparer ses armes, ou faire des concours de boisson avec le troll dans une taverne)

Vous préparez soigneusement vos questions car chaque personnage ne pourra poser qu'une seule question à l'oracle.

Voilà donc les questions posées et les réponses de l'oracle:

Rappel: la prophétie de

L'âge des héros reviendra,

Lorsque l'homme sans nom reviendra

Et que le grand Ours hurlera au porte de Sog

Le bâton d'Arinsor pourra alors ouvrir les portes de Bannir

Malheur au genre humain, si les trois armes de St Talor ne sont pas réunies.

Avertissement:

Une seule question à la pythie vous ne pourrez poser !

Les questions futiles vous devrez éviter.

Car la colère des dieux vous pourriez invoquer !

Nul serait à même alors de vous protéger.

Qui envoie des démons et autres morts-vivants sur Garion ?

Je vois, une hirondelle, une chauve-souris et un aigle se disputer une magnifique clé en or.

Et au-dessus de cette joute aérienne, scrutant et attendant son heure plane lentement un hideux vautour.

De qui remporte la bataille, nul encore ne le sais !

Mais ce que je sais, par contre, c'est que lorsqu'un rude hiver approche, de l'hirondelle, du vautour, de l'aigle ou de la chauve-souris seule l'hirondelle s'en sort en voyageant loin vers des cieux plus accueillants !

Où se trouve La Hache de St TALOR ?

Ce n'est pas une simple hache qui attend dans les profondeurs de la terre,

Mais bien l'outil du champion pour abattre les portes de sa destinée.

Celle-ci repose aux pieds des restes d'un héros millénaire

Elle ne se cache point, il faut juste savoir ou regarder.

Où se trouve Les portes de BANNIR ?

La porte du crépuscule par une brume, des regards est cachée,

Le soleil et ses rayons ardents ne l'ont pas encore dévoilée.

Mais sachez ceci :

Avant qu'Orlanth ne souffle à nouveau sur la terre,

La Chappe de fumée se sera dispersée.

Attention au gardien au regard délétère.

Ses yeux avides convoiteront ardemment la clé.

Où se trouve Le Bâton d'ARINSOR ?

*La clé est avec son maître, sous une magie séculaire,
De son verrou, elle ne se trouve point éloignée.
De son long repos plusieurs fois millénaire
Son maître, il ne faudra en aucun cas réveillé.*

Sur le héros millénaire de la hache de st Talor:

*Es-tu donc ce guerrier fameux par tant d'exploits,
Ou cet astre de mort qui consume les rois ?
Moins rapide est un aigle aux ailes étendues,
Moins terrible un torrent du mont voisin des nues.
Ah ! Que n'ai-je péri sous ton bras redouté !
Par les bardes lointains mon nom serait chanté.
Mais je meurs inconnu, la gloire m'est ravie.*

Une fois l'oracle consulté et sur le chemin revenant au palais, un rouge-gorge vient se poser sur Silénéa et l'avertit que des soldats du royaume de la guerre ont investi la cité par petit groupe a votre recherche et que de nombreux cavaliers attende à l'extérieur de la cité.

Silénéa vous dit d'aller chercher vos affaire et qu'elle vous amènera par un souterrain à 2km au nord de Zoria ou un page vous attendras avec vos montures et des vivres.

Chemin faisant vous affronter une demi-douzaine de soldats qui réussissent à donner l'alerte.

Arrivé à l'extérieur, de partout du sud arrivent de nombreux cavaliers, ne vous laissant que l'est, l'ouest et le nord vers les terres glacées du royaume de Valind.

Pensant reconnaître la l'oracle de l'hirondelle quand vient l'hiver, vous décider de prendre le nord.

3 jours durant vous passé les cols qui mènent à la désolation de Valind poursuivi par 50 cavaliers. Voyageant les jours et les nuit avec l'aide du Troll, lorsque vous pensés être suivi par un groupe de trolls des neige chasseurs.

C'est a ce moment là qu'une tempête de neige se leva pour la journée vous laissant désorienter mes sans plus aucun signes de vos poursuivants.

Vos provisions étant presque terminé et n'ayant plus d'avoine ni de bois pour le feu le morale étai au plus bas. Le lendemain soir alors que vous avanciez a la recherche d'une grotte pour la nuit vous fûtes attaquer par un immense troll des montagnes (4m de haut) que vous abattez avec difficulté, perdant dans la bataille un de vos chevaux.

Deux journées passent encore, ou vous perdez encore 2 montures qui vous servent de repas, lorsque les trolls des neiges passent à l'attaque, mais ils fuirent aussitôt qu'ils aperçurent la présence d'un immense démon des glaces de 5m de haut. La bataille fut terrible mais avec l'aide d'anges invoquer par Toress et l'épée de feu de Garion vous venais a bout du puissant démon.

Sur ses entrefaites resurgit les trolls des neiges, harasser de fatigue et de froid vous vous apprêter a vendre chèrement vos vie dans un ultime combat.

Mais ceux-ci impressionnés par votre exploit vous laissent tranquille, et vous indique même que le pourfendeur du démon à droit de récupérer le " Nanorion ", le cœur du démon.

Et ils vous laissent là aux milieux de nulle part, sans provisions et seulement 2 montures

FIN DE L'EPISODE.

Episode 6 ALTINAË

Résumé:

Alors que le désespoir gagner vos rang, utilisant vos dernières force pour prier vos saint et dieux pour une mort rapide, l'espoir revint sous la forme étrange d'un grand chasseur à la peau bleu qui semblait vous rechercher Amical il vous invita à le suivre et après une pénible journée de marche vous arrivèrent sur une colline en haut de laquelle vous purent poser des yeux incrédules sur les terres verdoyantes (en plein désert de glace) d'Altinaë (H). Terres de magie ou vivent les immortels demi-dieux Altinaë; dont la mission éternelle consiste à surveiller les frontière nord de Glorantha contre les incursions du chaos depuis la mer du chaos qui entoure le monde. Au fur et mesure que vous avanciez dans ces terres féeriques votre fatigue diminué et l'espoir grandi en même temps que la chaleur environnante.

Vous fûtes alors présentés au seigneur de ces terres le grand Altina qui avais reçu il y a quelques siècles le prince Snodal dans des conditions proches des votre. Il vous dit que votre venue était prophétisée et attendue depuis longtemps. Mais avant de répondre à vos nombreuses questions il vous propose de vous faire soigner et de vous restaurer pour éliminer les dernières traces de votre dure voyage au milieu de la désolation du Valind.

Suivent 3 jours de pur bonheur, pendant lesquels vous consulter la bibliothèque d'Altinaë ou vous trouvez les pages oublié de l'apocryphe de St Talor qui vous permettent de localiser les portes de Bannir ainsi que la Hache de St Talor. Le chevalier Garion à même la surprise d'apprendre qu'il le petit fils de Siglat l'avant dernier roi de Loskalm, de la propre bouche de son grand père.

En effet celui ci n'était pas mort il y a un siècle, mais était reparti dans le peuple de sa mère (une Altinaë) laissant une fille d'une brève liaison avec une paysanne. Celle ci eu un fils qui n'était autre que Garion, et elle seulement avec Gaiseron le mystique était au courant

L'heure du départ était venue car le temps en Altinaë passe beaucoup plus lentement que sur les terres mortelles.

Les Altinaë firent de somptueux présent pour votre départ, chacun recevant un objet magique personnalisé.

Garion reçu en héritage l'armure d'acier de son grand père, Toress un anneau de pouvoir, Loki un marteau de forgeron, Eomer un grand bouclier, Nosta khan un arc long Altinaë et Kozzang une armure en cuir de Snang.

Puis vous furent donnez de magnifiques coursiers Altindal, rapides comme le vent infatigable et capable de courir sur n'importe quelle surface; et ceci pour vous aider à regagner le temps que vous aviez perdu.

C'est ainsi équipé que vous quittés les terres immortelles pour regagner le nord de Fronela, votre corps comme votre esprit irrémédiablement changés par ce séjour dans la demeure des dieux.

Au moment ou vous franchisiez les contreforts des monts séparant Fronéla du glacier de Valind, un chevalier vampire monter sur une puissante Vouivre, vous attaqua par surprise depuis les airs.

Le combat titanique qui en suivit resta incertain pendant longtemps mais à la fin Eomer terrassa la vouivre pendant que Garion réduisait en cendre le chevalier.

La traversé de Valind dura 6 jours et 4 jours de plus pour atteindre la cité de X ou vous apprenez que 100 jours ce sont passer depuis votre départ de Zoria.

FIN DE L'EPISODE.

Episode 7

La Hache de Saint Talor

Résumé:

Arrivé sur la grande place du marché d'Orkania (I) capital du royaume de Jonatela, vous croisez de sinistres individus que vous reconnaissez comme les agents du royaume de la guerre.

Ceux ci étaient semble t-il à la recherche de Sorsha lune-dansante, le temps pressait si vous ne vouliez pas voir s'envoler la hache. Vous empruntâtes sur-le-champ l'étroit chemin qui mène au mausolée de St Jonat, en chemin pensant être suivi Eomer rebrousse chemin et ce fait capture par Morgoth et ses sbires.

Ayant récupéré le fléau, Morgoth menace la vie d'Eomer et récupère l'épée de St Talor des mains impuissantes de Garion et s'enfuit. Mais un garde ayant vu une partie de la scène, sonne l'alerte et vous êtes comme les agents du royaume de la guerre capturé.

Le soir même, un procès à lieu pour démêlé cette affaire du point de vue de la justice Jonatélienne.

C'est le roi Congern lui-même qui officie en tant que juge.

Morgoth accuse les joueurs de vols d'artefacts religieux, de meurtres et de délit de fuite. Il explique que son seul but et de récupérer les artefacts cher à son roi et de ramener les fautifs pour qu'ils soient jugés équitablement.

Les joueurs sous les conseils de leurs avocats l'échanson Zorinar ne peuvent raconter toute la vérité de peur de donner la clé des portes de bannir (les 3 armes) au roi Congern, et accuse Morgoth des même faits qu'ils leurs sont reprochés.

N'ayant pas de preuves matérielles, c'est votre parole contre la leurs, Loskalm et le Royaume de la guerre étant les entités politiques les plus puissantes de Fronela, Congern ne voulais pas faire un choix et s'en remis donc au jugement de dieu.

En effet le lendemain un tournoi fut organisé dont les vainqueurs récupérer les armes tandis que les vaincus seraient expulsés du royaume.

La première manche fut une joute entre Sir Garion et Sir Melkor de Perfe, neveu du comte de Perfe le vrai nom de Morgoth. La joute fut remportée par Melkor.

La seconde manche vit s'affronter les 2 camps dans une mêlée à pieds et la victoire des joueurs.

Tous reposer sur la dernière manche décisif ou Garion affronta de nouveaux Melkor dans une joute en 3 lances. Il fallut de nombreuses passes d'arme pour départager les deux joueurs, mais c'est finalement Garion qui l'a emporté.

Au cours du tournoi, les joueurs apprirent la présence de Sorsha à Orkania et de son intention de récupérer la hache.

Au cour de la fête donnée par Congern en l'honneur des vainqueurs, Nosta Khan et Kozzang s'éclipsent pour aller chercher la hache de St Talor. Aider par les renseignements de Zorinar, Nosta Khan pénétra dans la salle mortuaire et affronta Sorsha et ses sbires. Grièvement blessé, Nosta Khan était à la merci de Sorsha, lorsqu'un chevalier-vampire du nom de Nergal engagea le combat avec Sorsha, la défit et s'enfuit avec la hache.

Nosta Khan malgré ses blessures réussit à rejoindre la ville pour prévenir les autres.

Et c'est ainsi qu'au milieu de la nuit, vous quittiez Orkania à la poursuite du seigneur des Chevaliers-Vouivre.

FIN DE L'EPISODE.

Episode 8

Les Portes de Banir

Résumé:

Les joueurs toujours à la poursuite du chevalier vampire ont un jour de retard sur sa suite car malgré l'endurance des fiers destriers Altindal, Nergal avait prévu sa fuite en laissant des montures fraîches dans des relais. Mais il semblait être sur maintenant qu'il se dirigeait vers les cavernes du chaos, la hache qu'il avait volé dans le mausolée lui permettant à elle seul de pénétrer les sortilèges de protection.

Après 3 jours de poursuite, les personnages furent approchés par un homme de main de Sorsha pour leur proposer une rencontre.

Sorsha proposa un pacte au joueur:

- Ils s'associent leurs forces pour vaincre et reprendre la hache de St Talor à Nergal; et ainsi éviter une apocalypse.
- Ceci fait elle propose un duel de chef, ou le perdant s'engage sur l'honneur à laisser le contrôle des armes de St Talor au gagnant.

Les joueurs ayant acceptés l'offre continue la poursuite en compagnie de Sorsha et de ses 10 guerriers.

Lors d'une halte dans une auberge 2 hommes de Sorsha dont son Oniromancien sont retrouvé mort comme de vieillesse. Toress pense que Nergal a utilisé une malédiction pour commettre ce forfait.

Plus tard c'est un autre homme qui périt dans les flammes. Toress pense que Nergal ou un de ces sorciers a posé des pièges magiques à déclenchement le long de la route; d'ailleurs un autre des hommes de main périt dans un éboulement alors que le groupe pénétrait dans les terres anciennement sous le banc des syndics et qui conduit aux cavernes du chaos. Les sortilèges de protection du site avait donc été détruit.

Aux pieds de la forteresse de Cirith Ungol (**J**), le groupe laisse la garde des chevaux à un homme puis continue la progression.

Arrivé aux ruines, le groupe est attaqué par une trentaine de squelettes et quelques fantômes qui bien que rapidement anéantis entraîne dans la mort 2 hommes.

Après une heure ou deux de fouille, l'entrée vers les souterrains de la forteresse est découverte; là une attaque surprise de nécrophage emporte 2 hommes supplémentaire.

L'exploration du donjon semblant plus longue que prévu, le dernier homme de Sorsha est envoyé aux chevaux récupérer du matériel.

La destruction du groupe entier passa à un cheveu après le déclenchement d'un piège à boule de pierre dans les escaliers.

Puis ce fut le tour d'un combat contre un golem de métal gardien.

Enfin, le groupe arriva à un croisement, la porte de devant semblait être celle du tombeau d'Arinsor et celle de gauche l'antichambre où repose le bâton d'adamantine du sorcier, mais c'est de la droite que surgirent 3 abominations " Des Ghoûle-garrous " la garde noire d'Arinsor.

Le combat fut terrible et sanglant mais les joueurs l'emportèrent non sans quelques blessures et leurs regards se posèrent sur la porte qui menait au bâton

Celle-ci bien que piégée, ne posait pas de grand problème aux aventuriers, par contre l'énigme inscrite sur le coffret où repose le bâton d'Arinsor était elle plus ardue:

Je suis un don de dieu fait aux hommes pour les différencier des animaux.

Je donne du courage aux guerriers car je me moque de la mort.

Je suis la mince frontière entre l'homme sain et le fou.

Les aventuriers pensèrent d'abord au rire, mais celui-ci ne déclenchant pas l'ouverture, ils se rappelèrent du surnom de St Talor à savoir le « guerrier-hilare ».

Toress alors enfouit les lettres sur le coffret correspondant au mot "Hilarité" et la serrure s'ouvrit !!!

Il précipita sa main sur le bâton d'adamantine, le brandit en l'air dans un rire démoniaque:

" Enfin je te retrouve après tant d'années !!! Pauvres fous qui m'avaient donné la clé de votre propre destruction!!! "

Et Toress en un éclair disparut avec le bâton.

Une fois la panique suscitée par cet événement dépassé, les aventuriers s'approchèrent des portes de la salle mortuaire d'Arinsor et ils entendirent une faible litanie.

Après un certain temps passé à enfoncer ces portes, les aventuriers pénétraient dans une grande salle où au centre se tenait un conclave de sectaire autour d'un piédestal et d'un sarcophage où émergeait la forme néoromantique d'Arinsor, revenue de l'au-delà sous forme d'une liche par la sorcellerie de Nergal.

En quelques mots Arinsor ordonna à Nergal de s'occuper des aventuriers pendant qu'il réouvrait les portes de bannir.

Et il disparut à nouveau dans un éclair.

La mêlée commença, au bas du piédestal l'esprit de Toress qui avait réintégré son corps usurpé par Arinsor, reprenait peu à peu de ses forces.

Le chevalier Garion affronta dans un duel titanesque le vampire Nergal, tandis que ces compagnons s'occupaient des autres sbires, simple humains au service du chaos dans l'espoir d'obtenir l'immortalité.

Parmi eux se trouvait un colosse à la longue barbe qui manipulait avec dextérité la sainte hache de sire Talor, celui-ci provoqua en duel Eomer Tanilsson qui parvint à le terrasser.

Le seigneur Garion gravement blessé se préparait au trépas, mais Toress ayant retrouvé ses esprits (au sens propre comme au figuré) réussit à invoquer un élémentaire de loi (un ange) pour l'aider dans son combat.

Miraculeusement soigné par l'être de lumière et avec son aide, Garion réussit à décapiter le seigneur Vampire.

Après avoir récupéré de leurs blessures par l'intervention de l'ange de lumière, les personnages se précipitent à la sortie de la forteresse, récupèrent leurs montures et se dirigent au galop vers les cavernes du chaos.

TO BE CONTINUED.....

Annexe A

Les personnages Joueurs

Messire Garion de PointNord : ce chevalier, capitaine dans l'ordre de Saint Gerlant le flamme-épée est un exemple de ce qu'une méritocratie peu donner de meilleure. Intègre, honorable et loyal son but est de servir son pays et devenir un Paladin (Chevalier-Sorcier) de l'ordre de l'étendard Dorée.

Toress de Valsburg : Ce prêtre de l'église Hrestoli est un érudit pratiquant l'art délicat de la sorcellerie. Malkioni convaincu il n'est pas à l'abri d'un petit péché ou deux.... Il est là pour prodiguer conseil, aide magique et religieuse.

Sire Eomer Tanilsson : Ce noble de confession Rokari, descend d'une illustre famille de la cité de Sog qui à pour légendaire ancêtre, Sire Tanil, un des compagnons de Saint Talor. Cadet de famille, il n'est pas destiné, selon la tradition Rokari local à hérité. Pour trompé son ennui et ennuyé son père, il est devenu l'un des plus célèbres gladiateurs libre du colisée de Sog.

Nosta Khan : C'est un chaman primitif Rathori (tribu des hommes-ours), capturé et embrigadé par le royaume de la guerre, il est l'une des rares personnes à avoir put déserté, grâce à l'aide de son esprit-totem et d'une haine viscéral de la mort sur un cheval. Son étrange magie animiste et sa connaissance de l'ennemi en font un allié précieux.

Loki de pointnord : Ce vétéran de nombreuse bataille, a voulu pour finir sa période de service militaire imposé, choisir une place tranquille d'écuyer au service d'un jeune capitaine (Sire Garion). Les événements qui ont suivi lui ont fait regretter son choix, mais il reste un ami fidèle et un guerrier plein de ruse et de sagesse.

Kozzang l'écrabouilleur : Kozzang est un colossal Troll sombre, capturé et vendu comme esclave dans la cité de Sog. Il se fit remarqué par ces nombreuses victoires en tant que gladiateur ce qu'il lui permit de racheter sa liberté. S'ennuyant à mourir dans son job de videur, il accepta avec joie la proposition d'Eomer Tanilsson de partir à l'aventure. Kozzang n'a que faire du but de la quête de ses compagnons, tant qu'il peut se battre, boire et manger à volonté.

Personnages Non joueurs importants

Melkor de Perfe : alias Morgoth le chevalier au bois de Cerf, est le neveu du comte de Perfe, jaloux de son oncle, il c'est allié au royaume de Perfe lors de la guerre. Il est devenu un des comandants fidèles de la mort sur un cheval en reniant le Malkionisme et devenant Epée d'Humkat (seigneur runique du dieu de la guerre et de la mort). Complètement corrompu il ne cherche à contrôler les portes de Banir pour dominer le monde.

Sorsha lune-dansante : mystique de Taltara et agent lunar de la cité de Joinfleuve, sont but et d'utiliser les armes de Saint Talor pour contrôler les portes de Bannir et de s'en servir comme arme contre le royaume de la guerre. (En effet sa religion Lunar ne haï pas le chaos comme le reste du monde). Même si elle se retrouve concurrente des PJs et à fait preuve d'honneur et de respect qui en font une adversaire respectable.

Nergal le soleil Noir : Nergal est le capitaine des Chevaliers-Vouivre ; un ordre de chevaliers vampires monté sur des Vouivres du premier âge qui servait de garde personnel a Arinsor. Immortel il cherche a faire revivre son maitre et dominer à nouveau Fronela. C'est lui qui envoya différent démon et mort vivant pour tuer le sire Garion (car il reconnaissait en lui le héro destiné à refermé définitivement les portes de Bannir.

Arinsor : Arinsor est un puissant sorcier du premier âge adepte du dieu Gbaji le menteur, grâce à la création d'un portail démoniaque il essaya de conquérir Fronela, mais fut battu et tué par Saint Talor le guerrier hilare et ses compagnons. Son âme était si vile qu'elle s'échappa mais rendu folle par l'expérience, il devint un esprit sans corps qui possédait les autres sous le nom de « l'Homme sans Nom ». Là guerre des héros approchant il retrouva peu à peu sa mémoire et complotât avec l'aide de son bras droit Nergal à retrouver sa gloire passé. Il manipula les joueurs en prenant le contrôle de l'un d'eux (Toress de Valsburg) pendant le procès d'Orkania. Il se savait en effet incapable de récupérer sans eux son bâton d'adamantite, la clé des portes du chaos.

Annexe B L'Apocryphe de Saint Talor

.....Or donc, alors que l'astre du jour disparaissait dans le ciel, la poussière du combat retombait sur le champ de bataille. L'ennemi était vaincu, et son corps sans vie gisait brisé sur un roc.

Messire Talor rassembla ses compagnons et leurs tint ce discours:

" Le suppôt du mal a été terrassé et sa magie défaite; mais le danger que représente la porte et lui toujours bien réel. Hâtons nos pas et partons dès à présent vers le bastion ennemi.

Toutefois je ne puis me résigner à laisser les restes du vaincu ici, ni même à l'incinérer de peur que cette carcasse sans vie nous lance un ultime maléfice et ne parvienne à nous voler notre victoire durement acquise.

Nous l'emporterons donc jusqu'à la forteresse de Cirith Ungol et les cavernes du chaos !

Et nous verrons ensuite quoi faire de la dépouille "

Et ainsi fut-il fait, les héros repartirent emportant les restes sans vie du nécromancien ainsi que son terrible bâton, un ancien artefact nain de l'âge des dieux, de cinq pieds de long tout entier fabriqué en adamantite, de la pierre de vérité raffiné.

Après cinq longues journées de chevauché en direction des terres de Rosa, nous aperçûmes que le paysage autrefois gris et terne reprenait des couleurs, nous permettant même de voir la cime du mont voisin des nues sur les contres-forts de Nidan, à près de 60 lieues au sud. Cela ne pouvait être que l'emprise maléfique de Gbaji qui diminué après la défaite de son champion.

Nous passâmes non loin de la cité de Starvdyque pour nous enfoncer dans les collines sordides du bastion ennemi. De partout des nouvelles de défaites des armées d'Arinsor arrivées, même ses chevaliers-Vouivres l'élite de ses troupes semblait incapable de remporter une victoire sans leur maître.

La progression était plus difficile à mesure que l'ont se rapprochait de Cirith Ungol, chaque jour nous devions affronter les troupes encore fidèles d'Arinsor: son infanterie zombie, ses escarmoucheurs Broos, ses golems de métal et ses fidèles Telmori.

Mais par la grâce du seigneur, le dixième jour nous nous trouvions aux pieds de la forteresse.

Derrière nous, nous pouvions voir la sinistre colline des cavernes du chaos où se trouvait les portes de Bannir.

La forteresse de Cirith Ungol

A la nouvelle de notre approche et de la réputation qui tourné à la légende de Messire Talor, la plupart troupes régulière de Cirith Ungol s'était enfuit; il restait tous de même la garde noire de Cirith Ungol commandée par Nergal dit " le soleil noire " capitaine des chevaliers-Vouivre.

Comme à son habitude Messire Talor s'avança à portée de flèches de la forteresse, toisa ses adversaires du regard et partie dans un immense rire caverneux, celui là même qui suivant son cri de guerre était capable de faire fuir des chevaux de guerre et d'inspirer la peur dans le cœur du plus valeureux des chevaliers.

Puis se retirant, il appela son mage et lui ordonna de créer un pont magique pour que nos chevaux puissent passer par dessus les créneaux. Il ne lui fallut longtemps pour s'exécuter, et à là surprise des défenseurs quelques instants à peine après notre arrivé nous chargions vers les remparts, Messire Tanil en tête car protégé par son fléau magique qui au nom d'Iubar tournoyé tout seul, aucun trait fût t-il magique ne parvenais à l'atteindre.

La garde noir est un ennemi terrible et puissant, mais plus terrible et plus puissant était les compagnons de Sir Talor et leurs armes sacrées. Messire Talor lui même, passé dans la bataille tel une tornade dans un grenier, insaisissable, invulnérable et imbattable; ne laissant derrière lui que des corps mutilés et l'écho de son indescriptible rire.

La bataille tourna vite en notre faveur et fut définitivement fini lorsque le commandant de la garde noire tourna bride et s'enfuit. Alors messire Talor, ordonna à ce que la forteresse soit jetée à bas.

Messire Talor décida que les ruines de cette forteresse seraient le tombeau de son ennemi, il déposa le corps du sorcier honni dans la plus profonde crypte de la plus profonde galerie de la tour maîtresse de Cirith Ungol, puis appela à son aide les plus grands magiciens Malkioni et Brithini et après une semaine d'incantation sur les ruines, il proféra une terrible malédiction sur les restes de la garde noire :

" Vous avez passé votre vie au service du plus vil des sorcier qui n'ais jamais vécu et je vais récompenser votre loyauté en vous laissant passé l'éternité de votre mort à surveiller ses restes putrides contre toutes intrusions ! Vous étiez ses gardiens dans la vie, vous le serais dans la mort ! "

La malédiction lancée Sir Talor rassembla ses hommes et fit marche vers les cavernes du chaos.

Les Portes de Bannir

C'est à la lueur de l'aube que nous nous approchâmes du sommet de la colline, à trois cents pas nous apercevions l'entrée de la cavernes, un trou béant dans la roche noire et coupante de la falaise de près de 30 coudées de haut pour autant de large, marqué ou plutôt sculpté tout autour de symboles cabalistiques étranges.

C'est à ce moment qu'il est sorti, noir comme l'abîme, immense et horrible.

Ancalagon le sombre, le fléau du Janube, le gardien des portes, lié avec les plus terribles maléfices par son maître Arinsor pour garder l'entrée.

Le combat fut titanesque, épique, le lieu de moult exploits héroïques et il dura de tous du long la journée entière. Lorsque ayant perdu tous ses hommes à part ses fidèles porteurs d'armes et votre serviteur, messire Talor dont le corps n'était qu'une plaie jeta à bas son adversaire.

Nous entrâmes donc le corps meurtri par cents coups à l'intérieur des cavernes, où après un long chemin à travers un dédale de grottes et de boyaux nous arrivâmes dans une énorme cavité de cent pieds de rayon, où au milieu trônais trois fabuleux anneaux de pierre étranges de près de 20 pieds de diamètre chacun.

Dans la surface que délimité ces anneaux l'on ne pouvait que distinguer un désordre de formes et de couleurs changeante qui ne pouvait laisser au cœur même le plus fort de terrible nausées.

" Voilà donc, le passage vers le mal et la destruction à l'état pur ! " s'écria Sir Talor.

" Par St Malkion le prophète, cela va changer ! "

Alors par mille fois nous essayâmes de détruire les portes, et nos armes jusque là si efficaces contre l'ennemi n'arrivaient pas à effriter la surface des anneaux.

Messire Talor prit la parole:

" Cessons là nos efforts! La volonté impénétrable de dieu n'est point que l'on détruise ces portes. Celles ci seront comme une malédiction qui planera sur genre humain pour le prévenir des péchés. Lorsque dieu l'aura décidé, il enverra d'autres héros finir ce que nous ne pouvons terminer ! "

Les portes de Bannir furent refermées en utilisant le bâton d'Arinsor, qui s'emboîtait à merveille dans les seules interstices sur la surface lisse des anneaux.

Une fois à nouveau à l'extérieur, sir Talor entendit le râle caverneux d'un mourant. C'était le gardien de la porte qui agonisait. Messire Talor s'approcha de lui et lui dit:

" Je te laisse en vie, maléfique créature et tu passeras le reste de ta longue vie à garder cette caverne et à occire tous ceux qui oseraient y pénétrais ! ".

C'est alors que je lançais un puissant sortilège pour dissimulé l'entrée de la caverne et des ruines de Cirith Ungol aux yeux de tous, je fis construire un immense cercle de mégalithe qui délimitera et entretiendra l'enchantement; seul l'un des détenteurs des trois armes de Talor pourrait briser l'enchantement.

Dans les ruines de Cirith Ungol, dans l'antichambre Ouest de la salle mortuaire d'Arinsor, Tanil déposa le bâton d'adamantite dans un coffre en acier.

Puis un enchantement le scella, seul un mot de commande pourrait le réouvrir et seul les compagnons de Talor le connaissaient.....

Annexe C

Chronologie de Fronela :

Premier Age

0 ST L'aurore

33 ST **Hrestol** martyrisé à **Sog** **Commentaire** : le Codex#2 affirme que la première église Hrestoli fut construite à **Akem** en 1 ST mais la propagande Hrestoli raconte que Hrestol n'a pas mis les pieds à Sog avant 33 ST –

100 ST L'EMPIRE d'argent s'étend le long de la côte Froneliennne.

128 ST Le comte de **Pointnord** est reconnu comme Prince de **Norans**.

300 ST Le premier Conseil Mondial et le royaume des bêtes s'affronte dans la bataille des 11 bêtes.

375 ST L'arrêt du soleil. Naissance d'**Osentalka**. Des sorciers Froneliens vainquent un dieu du feu.

385 ST L'empire d'argent est désintégré après avoir échoué l'attaqué de **Brithos** ; ceux-ci contre-attaque sur **Arolanit**. **Commentaire** : Certain prétendent que la tentative d'attaque de **Brithos** fut instillée par Nysalor.

390 ST Les nains détruisent un centre Troll à **Oral-Ta**.

402 ST Les peuples de la basse vallée du Janube s'unissent pour former le royaume d'Akem.

414 ST **Varganthar** le chevalier invincible réunit les barbares de **Fronela** contre **Akem**. **Lopasar** et d'autres colonies le long du Janube sont détruites.

418 ST Sir **Talor** mène la défense d'Akem contre la horde de Varganthar.

419 ST Sir **Talor** commence sa guerre contre les adorateurs de **Gbaji** qui ont infiltré **Akem**.

420 ST Sir **Talor** rencontre des Héros d'autres pays. De grands serments sont lancés contre le culte de **Gbaji**.

421 ST Les **Telmori** contrôlant la passe du grand Lama sont repoussés en **Fronela** par **Arkat**.

428 ST Prince **Fortiar** de **Pointnord** se marie avec la reine **Karemli** de **Tarins** unissant les Principautés et fondant le royaume de **Loskalm**.

435 ST **Talor** et ses compagnons abattent **Arinsor** et ferme la porte de **Bannir**. Cela marque la fin de l'influence de **Gaji** sur **Fronela** .

437 ST Le royaume d'**Akem** envoie des émissaires à **Brithos** demandant si l'Empire du menteur marque la guerre des Héros.

475 ST **Agria** et **Tawars** rejoignent le royaume de **Loskalm**.

Deuxième Age

525 ST Easval rejoint le royaume de **Loskalm**.

534 ST **Jorri** est conquiesent par le royaume de **Loskalm**.

650 ST Le royaume d'**Akem** est dissous et **Pomons** rejoint le royaume de **Loskalm**.

690 ST Le royaume de **Loskalm** commence une campagne de colonisation de **Junora**.

695 ST Le parchemin de **Kyrmon** est écrit, contenant une prophétie l'arrivé de l'âge des héros.

700 ST La guerre de succession Loskalmi commence.

719 ST **Syranthir** de Jorri rebelle contre les érudits de l'ambiguë protège l'Ecclésiarque de ceux-ci. Il est trahi à **Acrisan**.

725 ST les érudits de l'ambiguë de la Confédération **Jrusteli** et la Decamony de Nidan prennent le contrôle du royaume de **Loskalm**. **Syranthir** forcé de migrer en **Peloria** avec son armée. (Voir l'**anabase**)

727 ST **Loskalm** rejoint la Confédération **jrustéli**.

735 ST **Galastar** fonde sa cité.

750 ST **Galastar** assassiné par les érudits de l'ambiguë.

758 ST les érudits de l'ambiguë volent les os de **Galastar** et empêche sa sainte succession.

785 ST La Confédération de **Mortasor** est formée pour résister au pouvoir montant des **Jrusteli** et de **Pointest**.

789 ST L'Empire des terres et des mers est crée avec le roi **Svagad** de **Seshnela** comme Empereur.

790 ST Sous la direction de **Svagad**, **Loskalm** se lance dans une campagne de conquête sur le fleuve **Janube**.

826 ST L'expansion **Loskalmi** atteint son apogée avec la conquête de **Pointest**.

852 ST Des émeutes en **Morian** sont durement réprimés par les **Jrusteli**. La cruauté de la répression entraîne une rébellion contre les **Jrusteli**.

855 ST Les troupes **Loskalmi** sont envoyés dans tout **Fronela** pour restaurer l'ordre. Les Soldats refusent d'attaquer leurs propres citoyens et se joignent à la rébellion. Bientôt l'ensemble de **Fronela** s'engage dans une révolte générale contre les érudits.

859 ST La Confédération de **Mortasor** pille les bas quartiers de **Pointest** mais ne pénètre pas l'acropole. La Confédération est dissoute après des problèmes lors du partage.

865 ST Les dernières forteresses des érudits dans **Fronela** sont jetés à bas. **Loskalm** entre dans une période de débat interne, d'invasions barbares et de réforme religieuse.

891 ST **Hrestolism** est réinstitué en **Loskalm** avec le couronnement de **Gwainric** le bon.

901 ST Des chevaliers **Galastari** reprennent les os de leur fondateur des mains de sorciers de **Pointest**.

919 ST Le Shah **Nadar** le vengeur de **Carmanie** mènent des troupes dans un raid de conquête dans l'Est de **Fronela** jusqu'à **Pointest**.

920 ST La **closure** des mers irradie depuis **Brithos**, coulant des centaines de navires marchands simultanément. Le peu de rescapés apportent la terrible nouvelle dans **Fronela**. Une flotte **Loskalmi** confirme qu'un invisible mur se déplace doucement de **Brithos** a la vitesse de 300 kilomètres par ans.

Troisième Age

922 ST La **closure** atteint **Fronela** poussant toute chose dans la baie d'Ozur. Un navire-cité Waertagi est détruit dans sa cale sèche. L'équipage devient les ancêtres des « bleu » de Sog.

929 ST L'armée du Shah **Nadar** retourne chez elle.

975 ST **Jonat** quitte son pays à l'Est de **Fronela** et recherche les Secrets de la royauté à **Seshnela**.

993 ST **Jonat** revient et unit de nombreux comtés et tribus dans le royaume de **Jonatela**.

1247 ST Un Orbe pourpre s'élève dans le ciel.

1384 ST Des réfugiés **Lunar** sont permit de s'installer à **Holzburg** (Pointest) par le roi de **Valmark**.

1388 ST Des réfugiés **Lunar** sont permit de s'installer à **Starvdyke** (Rivesud) par le roi de **Valmark**.

1392 ST **Pointest** est prise par l'empire **Lunar**.

1396 ST Le Jarl **Norri** Spliteye ce marrie avec une prêtresse lunar réfugiée et fonde les **collines de Norri**.

1443 ST Des Barbares sous le commandement de **Hralf** le noir dit la belette envahit **Loskalm** et repousse le Prince **Snodal** dans les terres des **Altinae**.

1462 ST **Joinfleuve** se convertit à la voie **Lunar**.

1470 ST **Pointest** se libère seule de l'empire **Lunar**. **Commentaire** : La cause de cette libération est due à l'empire de l'ours blanc. Apparemment une confédération passagère de tribus **Rathori**.

1480 ST La résistance païenne aux enseignements **Malkioni** augmente dans l'Est de **Fronela**. De nombreux paysans se révoltent.

1483 ST Le Prince **Snodal** de retour d'Altinae tue **Hralf** le noir, fils du diable.

1495 ST Des Barbares expulsés de **Loskalm** par le Prince **Snodal** assiègent plusieurs cités de Mortasor.

1499 ST Pendant le temps sacré le roi **Snodal** et ses compagnons assassinent le dieu aux pieds d'argent causant le **Ban des Syndics** ou l'interdit des échanges qui s'étend sur **Fronela**.

1500 ST **Siglat**, fils de **Snodal** couronné roi de **Loskalm**. Plus tard dans son règne, il reçoit une vision de Saint Hrestol appelé le rêve de Siglat qui institue le nouvel Idéal Hrestoli comme religion de Losklam.

1559 ST Le roi **Siglat** le bon de Loskalm meure et il est canonisé.

1582 ST **Dormal** navigue de **Laufol** jusqu'aux côtes de **Fronela**. Il jette l'encre à **Sog** commençant la **réouverture** des océans et la **fin du banc des syndics**. Dormal passe l'hiver à Loskalm et devient l'ami du roi.

1583 ST Un chasseur rapporte à **Sog** qu'il a tué un cerf du printemps que l'on trouve habituellement près des montagnes Maidstone et n'était plus aperçu depuis le début du banc. Il mène une expédition dans le nord et revient. **Dormal** part de **Loskalm** et découvre les îles **Yggs** ou son navire s'échoue, il apprend aux habitants ses secrets. Il reprend la mer pour **Luathela** malgré les avertissements des Yggites et disparaît de la surface du monde.

1585 ST Le banc disparaît des frontières de **Loskalm**.

1589 ST Le banc disparaît partiellement à **Pointest** qui prend contact avec les **Lunar** mais pas ses voisins.

1593 ST La contrée autour de **Rivesud** est libérée du banc ; mais la cité elle-même est inaccessible.

1594 ST Premier réveille des **Rathori**.

Histoire récente

1597 ST **Joinfleuve** est libérée du banc par **Korotis** “ bondit comme un saumon ” qui descend le **Janube** depuis **Dona**. **Pointest** est complètement libérée du banc aussi.

1599 ST **Galastar** et **Zoria** sont libérées du banc.

1603 ST **Rivesud** est libérée du banc.

1607 ST Deuxième réveille des **Rathori**.

1609 ST Pendant le jour très saint **Rathori**, **Harrek** interfère avec le sacrifice, tue le dieu ours polaire et le lie à sa peau. Ensuite il tue tout les participants et quitte seul **Rathorela**.

1611ST Apparition de « **la mort sur un cheval** », simple piller avec 10 compagnons, il rencontre **Harrek** mais aucun des deux n’a le dessus.

1612 ST **Le royaume de la guerre** est découvert et commence ses conquêtes. (Groupe de plus de 100 hommes)

1613 ST Des Explorateurs atteignent le glacier de **Valind** à **Porent**. (« **la mort sur un cheval** » a 1000 hommes)

1614 ST **Korotis** “ bondit comme un saumon ” conduit un petit bateaux de **Galastar** à la **mer douce** libérant **Mortasor du banc**. La rébellion de la feuille verte contre **Loskalm**. Sir **Mériatan** mène une puissante contre attaque mais **Nallomer** obtient la paix et signe le traité de la hache avec le **haut roi elfe**.

1615 ST **Harrek** le Berserk mène un raid surprise avec des barbares de **Tastolar** à travers des marais de **Dilis** pour piller **Sog**. Seule **la cité de bronze** est épargnée. **Loskalm** envoie des troupes sous le commandement de Sir **Mériatan** et **Harrek** s’enfuit seul sur un navire.

1616 ST Le royaume de **Jonatela** est libéré du **banc**.

1617 ST **Harrek** le Berserk est fait Champion de **Ygg**. Il mène la moitié de la population pillée les côtes sud de **Génertela** pour enfin s’installer sur **l’île des trois pas**.

1618 ST **Le royaume de la guerre** commence à demander loyauté et taxes au peuple conquis et concentre ses pillages sur d’autres régions.

1619 ST Troisième réveille des **Rathori**. Le roi de **Jonatela** commence à saisir les terres du duché de **Timms**.

1619 ST (Saison de la terre) **bataille de la forêt noir** : Le comte de **Perfe** assisté de boyards **Jonathings**, de piquiers **aroliens** et d’éclaireurs barbares décide d’en finir avec **le royaume de la guerre**, il lance un défi honorable mais il est lâchement attaqué de nuit et son armé taillé en pièces. Le comte réclame l’aide de **Junora**. (Saison des ténèbres) Le royaume de la guerre commence le siège de **Perfe**.

1620 ST (saison de la mer) Le comte **Defin Anostos** arrive à **Perfe** avec son armé, il livre bataille aux **ruines d’Endoros** et se fait massacré (même s’il réussit une retraite en ordre) .Quelques jours après la cité de **Perfe** est capturé par le **royaume de la guerre** qui massacre la population et en fait des esclaves. Le comte **Kirdassie** de **Perfe** arrive à s’échapper en bateau et se réfugie lui et sa famille en **Loskalm**.

Annexe D LOSKALM

Population : 3 200 000 hbts

Culture : Civiliser Malkioni Méritocratique

Langue : Loskalmi et parfois Janubien, quelques rare personnes parle le Yggites sur les côtes.

Religion : Malkioni de la secte Hrestoli

Hiérarchie :

L'Écclésiarque a la tête de l'église dans la cathédrale de Portsud

8 Cardinaux, un pour chaque provinces

1 Vicaire par Diocèse qui divise les provinces

1 Prêtre par paroisse qui divise le diocèse

NB : Dans les petits hameaux on trouve des acolytes

Capital : **Pointnord** (métropole 30 000 hbts) dans la province de Norans, cette citadelle aux fortifications élaborées est la demeure du roi dans son palais magnifique et imprenable, avec ses tours élégante et ses murailles marmoréennes.

Sites important :

Provinces nord :

Easwal, la province la plus au nord, sa capital est **Aise** (grande cité) qui est la ville nala du prince Snodal et ou l'on trouve sa tombe.

Agria, province occidentale de Loskalm dont la capital est **Hingswell** (grande cité)

Norans , La plus ancienne province du royaume, on y trouve **Pointnord** la capitale.

Tawars , province près de la baie d'Ozur célèbre pour son bétail et dont la capital est **Valsburg** (cité moyenne) ville de naissance du roi Gundreken.

Nèves , province au relief très accidenté et donc peu urbaniser.

Provinces sud :

Tarims , c'est la province la plus au sud de Loskalm dont la capitale est **Pointsud** (grande cité), ou l'on trouve la grande cathédral de St Hrestol siège de la religion Hrestoli. On y trouve aussi la cité de **Tarwall** (moyenne)

Jorri , dont la capitale est **Morain** (grande cité)

Pommons , province très lié a Sog et Junora dont la capitale est **Pomona** (cité moyenne) ; mais on y trouve aussi la cité de **Salona** (moyenne) ville de naissance de sire Mériatan.

Organisation : Monarchie, aristocratique non-héréditaire ; système méritocratique.

Le Roi nommé par le **Haut conseil**, les 5 **pairs** du royaume a savoir :

L'écclésiarque de Port sud (chef spirituel)

Le grand duc d'Ouestbourg (chef des armé)

Le président des Châtelains (représentant les paysans)

Le justicier royal (qui supervise les princes)

Le trésorier royal

Le royaume est ensuite divisé en 8 principautés dirigées par des **Princes**

Puis en comtés avec leurs **comtes** qui dirige les cités.

Puis en Baronnies, ou les **barons** sont à la tête des villes

Quand aux campagnes elles sont dirigées par les **châtelains**.

Ils existent des **Ducs** qui indépendamment des princes mais hiérarchiquement en dessous dirigent les ordres guerriers et les différents bataillons.

Dirigeants :

Gundreken de Valsburg, roi de Loskalm depuis de nombreuses années ; Il fut pendant un temps écuyer de Messire Siglat. Il est bon, juste et honorable. Ce fut un joueur émérite qui est très occupé par la montée en force du royaume de la guerre.

Gaiseron le mystique, l'Écclésiarque de port sud, chef de l'église Hrestoli, c'est le plus puissant magicien du royaume. Il a plus de 200 ans et il conseilla le prince Snodal et le roi Siglat. Il est aussi fondateur de l'ordre des artificiers et rédigea le grimoire sur « Les fondations de la consolation et de la joie ». C'est un pair du royaume.

Nallomer le justicier royal, ce personnage a pour missions de superviser les princes afin qu'ils ne tombent pas dans les travers habituels de l'aristocratie. Il est aussi connu pour sa paix négociée avec les elfes de bois d'Hivers. C'est un pair du royaume.

Le président des châtelains, il représente la caste paysanne, c'est un pair du royaume.

Le trésorier Royal, il collecte les impôts, bat la monnaie et gère le trésor royal. C'est un pair du royaume.

Personnages importants :

Sir Mériatan grand chevalier, duc de l'ordre de l'hirondelle et champion de Loskalm (Premier chevalier du royaume). Le roi Siglat prédit un jour qu'il réaliserait de grands exploits. Originaire de Saloma dans la province de Pommons, il est connu pour avoir tué le roi Yggites et édifia un fort sur l'île de Vendreog, mais aussi pour avoir mené l'armée de secours lorsque Harrek le berzerk pilla Sog et l'avoir fait fuir. Son frère ayant été tué par un raid de pillards du royaume de la guerre, il a juré qu'il n'aurait pas de repos avant de l'avoir vengé. Aussi il est à l'origine de la création de l'ordre de l'hirondelle qui a pour but la destruction du royaume de la guerre.

Girald Cardinal de Nèves, créateur du grimoire « les secrets de l'élevage », qui permit la création des puissants et magnifiques Swadals (destriers de bataille).

Le grand Duc d'Ouestbourg **messire Etarge** commandant en chef des armées de Loskalm.

Armées :

L'armée régulière de Loskalm est organisée en 11 bataillons (55 000 hommes).

10 bataillons « classique » de 5 000 hommes chacun

- 1 500 Piquiers (équipés comme des hommes d'armes)
- 1 500 Arbalétriers
- 1 800 chevaliers
- et 200 Grands-chevaliers montés sur des Swadals et faisant office d'officiers.

Ainsi qu'un bataillon d'élite, « **le Noble bataille** », au ordre directe du roi ou du Duc d'Ouestbourg, lui aussi de 5 000 hommes

- 1 500 Piquiers d'élite
- 1 500 Arbalétriers d'élite
- 1 500 Grands-chevaliers
- 500 Paladins de l'ordre de « l'étendard doré de la flamme » (les gardes personnels du roi)

Les chevaliers sont organisés en escouade de 25 commandée par un lieutenant, puis en escadron de 100 commandée par un capitaine, en régiment de 500 avec un commandant à leur tête qui répond au colonel qui dirige le corps (2000 chevaliers).

La piétaille est organisée en escouade de 50 commandé par un lieutenant, puis en compagnie de 100 commandé par un capitaine, en régiment de 500 avec un commandant a leur tête qui répond au colonel qui dirige le corps (1500 piquiers ou Arbalétriers).

Le bataillon en entier est commandé par un général qui a le titre de Duc

De plus chaque province, comté ou baronnie peuvent faire appelle à une milice paysanne pour défendre leur terre.

Quand a la flotte de Loskalm, elle se compose de 10 trières et de 26 Drakkars (navires Yggites dont la technologie a été récupéré)

Les Ordres Religieux

Les Ordres militaires :

L'ordre de l'étendard doré de la flamme, ces grands-chevaliers champions du royaume sont les gardes du corps personnel du roi.

L'ordre de St Talor, cet ordre est dédié au St du même nom. Appelé aussi les chevaliers Hilare.

L'ordre de St Hrestol, cette ordre est dédié au St du même nom.

L'ordre de St Gerlant, cette ordre est dédié au St du même nom. Appelé aussi les chevaliers de la flamme.

L'ordre de l'hirondelle, crée spécifiquement contre le royaume de la guerre est commandé par Sire Mériatan

Les Ordres Religieux :

L'ordre des artificiers, fondé par Gaiseron le mystique, cet ordre d'architectes religieux possèdent le grimoire de la consolation et de la joie.

L'ordre des triomphateurs, ordres sorciers et militaire qui lutte contre les Krjalki (créature du chaos) et les obligent a livrer leurs secrets qui sont consignés dans le ' ' livre du nom des morts ' '. (Inquisition)

L'ordre de St Ménéma, qui prône la liberté religieuse, politique et militaire des femmes.

L'Hérésie des parfait, qui ont fait vœux de pauvreté.

L'église du lendemain, qui vénère St Dadivic le visionnaire, ils sont apolitique et très tolérants **et ce loue comme** mercenaire.

Annexe E

SOG

Population : 600 000 hbts (dont Sog 400 000 hbts)

Culture : Civiliser Malkioni en générale (mais il existe des quartiers avec des cultures venant des 4 coins du monde, et qu'ils ont gardé leur propre culture)

Langue : Janubien, Brithini et Loskalmi mais on y parle quasiment toutes les langues

Religion : On y trouve aussi un nombre incalculable de religion mais les différentes sectes Malkioni y sont majoritaire .

Capital : Sog (métropole 400 000 hbts) appelée au 1^{er} âge : Sogolotha Mambrola, la reine des cités ou encore le joyau de l'Ouest, elle contrôle l'embouchure du fleuve Janube et fut fondée par les Waertagi comme port pour leurs immenses navires-cités.

Sites important :

A Le milieu : c'est une grande place autour d'un grand obélisque qui marque le centre de Sog et le croisement des principales rues de la cité.

B L'église de la Sainte Loi, c'est l'endroit ou Hrestol revenue de Brithos enseigna "la joie du cœur". Normalement, c'est le lieu ou réside l'écclésiarque d'Akem l'autorité suprême Malkioni, mais ce poste reste vacant depuis des siècles (même s'il est réclâmé par l'écclésiarque de Pointnord). Il sert actuellement de tribunal pour les Brithini .

C Le port de Sog : qui s'étend jusqu'au ruine du grand port construit à l'époque mythologique par les Waertagi pour recevoir des navires-dragons. On y trouve le quartier Waertagi, mais aussi de nombreux marchand et aventurier, ainsi que le grand temple de Dormal qui fut incendié durant le sac de 1615. Les Waertagi y travaillent comme Dockers.

Le marécage de Dilis , c'est un lieu maléfique, plein de monstres et d'abominations chaotiques. Il recouvre cette région depuis le sorcier maléfique Arinsor la maudite à la fin du premier âge. Beaucoup de preux chevaliers ont rencontrés leurs destins ici.

Organisation : Bien que les Brithini de la forteresse de bronze soient reconnue comme les vrai dirigeants, ils délaissent la plupart de leurs pouvoirs a des juges de ville qui dirige chacun un quartier de Sog en accord avec la culture prédominante du quartier. Ils rendent la justice, perçoivent les impôts dont une partie et reverser au Brithini

Dirigeants :

Le chancelier **Edemter**, cet expatriée d'Arolanit est le fondateur de l'université et le plus puissant sorcier de Sog.

Le vice-chancelier **Pelinorius Staarki**, doyen de la faculté d'astrologie

Personnages important :

Armées :

Les Brithini de la cité de bronze compte sur les murs chauffés a blanc de leur citadelle, sur les sort de leur magiciens (les Zzaburites) et sur l'expériences de leurs Talars (caste des soldats Brithini)au nombre de :
2 000 Talars très bien équipés et très expérimentés

Quant au reste de la métropole, les Brithini ayant tendance a ce réfugier dans leur forteresse, la défense de chaque quartier est, donc de chaque portion de la muraille, est organiser par le juge de ville du quartier. Donc chaque quartier possède des forces en rapport avec sa culture et de quantité variable.

Comme les différents juges de ville ne coopèrent pas toujours ensemble la défense de toute la ville est assez difficile. La liste est longue mais on peut trouver : des chevaliers Rokari, des Samourais, des pirates Yggites louer comme mercenaire, Ect....

Les différents Quartiers :

D Le quartier Ralien : Aussi appelé **quartier Arkati** ou l'on trouve des églises stygiennes de Ralios.

E Le quartier Rokari : Aussi appelé **Rokarlot**, est gouverner par un Duc exilé de Seshnela et qui s'occupe du commerce vers ce pays. Le quartier est centré sur le forum de St Gerlant. On y trouve une majorité d'exilés ou de personnes banni de Seshnela depuis le schisme d'il y a 2 siècles ou la montée au trône du roi Guilmer. L'église de St Gerlant possède quelques reliques du saint.

F Le quartier Teshnan : Gouverner par un maradjha de Teshnos avec son escorte personnelle d'amazone et d'eunuques.

G Le quartier Esroli : appelé le quartier **Macho**, il est gouverner par un patriarche de Nochet avec son escorte personnelle de guerriers-aigles. On y trouve le grand marché du grain. Ceux sont des exilés qui on fuit Esrolia et son régime matriarcale ; comme ils pensent que les femmes leurs ont pris ce qui leur revenais, ils sont très misogines et machistes .

H Le quartier Kralori : Aussi appelé le **quartier des soies**, gouverné par un mandarin. On y trouve le marché de la soie et des drogues. C'est la plaque tournante du trafic de "Cataplasis" une drogue très addictive et très rependue a Sog.

I Le quartier Galvosti : ou l'on trouve l'église Galvosti de Ralios (qui croit en la réincarnation).

J Le quartier Vadeli : Aussi appelé **Vadelot**, ou l'on trouve la communauté Vadeli bruns et rouges, ainsi qu'un grand marché au esclaves.(c'est un coupe-gorge éviter par le reste de la population ou les juges de villes ne vont pas) ; Ils ceux sont installés à Sog en détruisant une partie de la muraille avec un puissant sort.

K Le quartier Waertagi Bleu : Appelé aussi « Os du dragon », il est construit sur les ruines d'un navire-dragon Waertagi bloqué ici par la clôture en 922 . Il est divisé en deux "Lookout Heihgt" le haut assez riche et "Driftwood" le bas quartier tellement pauvre qu'il n'a pas été pillé en 1615, lors du sac d'Harrek. On y trouve le grand temple de la mer de Sog et son gigantesque aquarium. Il est gouverné par Le maitre pêcheur Waertagi **Dapled Dan " le grand tatoueur**. Une course navale annuelle y est disputée. Ce sont les descendants de l'équipage du navire est ils sont appelés les « Bleu » contrairement au Waertagi qui descendent des fondateurs de la cité qui sont appelés « les Verts ».

L Le quartier Loskalmi : Aussi appelé **Golotha** .On y trouve un des lieux le plus saint de l'église Hrestoli puisque St Hrestol fut martyriser ici en l'an 2 ST, sur les pentes de **Golotha** ; ou on y trouve une église qui possède encore des reliques de St Hrestol.

M Le quartier Agimori : Appelé aussi **Pamelot** , ce sont les pirates Vadeli qui amenés avec eux bon nombre d'esclave noir Agimori venant da Pamaltela, le juge Grud gouverne ce quartier. Les vadeli n'y sont pas les biens venus. Certain appartiennent a la secte Malkioni des Seldapiste et les autres font soit partie du culte du bateau soit adorent quelques mystérieux dieux Palmatéen.

Le port de Sog : qui s'étend jusqu'au ruine du grand port construit à l'époque mythologique par les Waertagi pour recevoir des navires-dragons. On y trouve le quartier Waertagi « verts », mais aussi de nombreux marchand et aventurier, ainsi que le grand temple de Dormal qui fut incendié durant le sac de 1615. Les Waertagi verts y travaillent comme Dockers.

N La citadelle de bronze : Le cœur de la métropole, la ou vive les dirigeants Brithini juste a coté de l'université. Nul non-brithini n'a le droit d'y rentrer (a par quelque très rare exceptions), il est protégé par une grande muraille de Bronze ou un puissant sortilège maintient le métal chauffé au rouge. De loin on peut y voire des palaces immenses, des minarets, des colonnes, des fontaines et bassins qui brillent de potentiel magique. On dit que dans la plus grande tour est enfermé la fabuleuse pierre de vue (Palanthir) qui sert notamment a la surveillance du marais de Dilis.

P Pinchaup : Appelé aussi ‘ Sog au delà des eaux ‘, cette petite enclave de l'autre côté du fleuve Janube est en fait une colonie de Loskalm où règne la loi de Gundreken. (Ne fait pas vraiment partie de Sog)

L'université de Sog

Un lieu de connaissance fondé par des réfugiés brithini d'Arolanit en 432 avec à leur tête Edemter. Elle comprend une surface de 1650 acres, divisées en plusieurs départements, qui sont :

La faculté des arts du soins, certainement l'un des départements les plus petits ou l'on étudie toutes les méthodes de soins, que ce soit la culture ou la localisation.

Le collège de nécromancie, connue pour sa tour principale haute de 100m visible à 10 km à la ronde et possédant l'architecture la plus remarquable de Sog. Le reste des bâtiments, situés sur une colline, ressemblent à un manoir gothique entouré par un bosquet d'arbres sombres. De grands câbles d'acier courent du sommet à la base.

L'école de théologie comparée, créée il y a plus de 300 ans par les érudits de l'ambigu; elle se compose de 5 bâtiments disposés en pentacle ; les armes sont totalement interdites à l'intérieur.

La faculté d'alchimie détruite en 874 et 1591, elle possède les bâtiments les plus récents. On y trouve « l'abîme » un puits géologique excavé par une équipe de nains de Nidan qui sert de ressource en matières premières pour la faculté et de laboratoire en plein air.

L'écoles des arts performants, qui n'est malheureusement plus en activité. (regrouper toutes les activités dites artistiques) mais dont on peut encore visiter le théâtre en plein air.

Le collège de jurisprudence, où l'on forme juges et avocats de tout Fronela. Il est l'un des départements les plus récents puisqu'il n'a pas 2 siècles.

Département de zoologie et d'anthropologie, où l'on trouve le dangereux jardin zoologique. Il est dépositaire des connaissances Waertagi glanées lors de leurs explorations du monde. Une branche du département est consacrée à la surveillance et au recrutement d'experts afin de supprimer les dangers du marécage de Dilis, à l'aide notamment d'une pierre de vision. (Notamment à cause de l'incident de 1242)

L'écoles des études nautiques, elle préserve les connaissances Waertagi depuis la clôture des mers et sur le monde marin en général, mais elle se trouve sur le port.

La faculté d'astrologie, avec les bâtiments les plus récents de l'université dont le célèbre Dôme qui permet d'observer le ciel quelque soit le temps et permet même de projeter sur sa surface intérieure les constellations pour les étudiants, toutefois le dôme est interdit aux visiteurs.

Le champ de St Takra, où sont organisés les entraînements aux armes, ainsi que les joutes et les tournois. Les maîtres d'armes de l'université prêtent gratuitement armes et armures pour les tournois. On y trouve souvent les exterminateurs du département de Zoologie.

La chapelle de St Talor, qui possède de magnifiques vitraux représentant la vie de Malkion et de St Talor.

Le mémorial d'Edemter, où le hall principal est avec la bibliothèque le lieu le plus ancien de l'université c'est un immense complexe constitué des douzaines de pièces. C'est le cœur de l'université, là où sont faites les lectures publiques et l'administration de l'université

Le réfectoire de St Xémélia, où les personnels de l'université, les et les visiteurs (s'ils payent) peuvent se restaurer. Il a été construit en 687 par le 5^{ème} vice-chancelier.

La Bibliothèque de Morokanian, la plus grande bibliothèque du monde, on dit même qu'elle possède un exemplaire complet du livre bleu de Zzabur dans la partie inaccessible de la bibliothèque protégée par de nombreux sortilèges et rituels (notamment contre le feu)

Les Portes de Sog :

Il y a normalement 17 portes a la cité une par mile (1,6 km) de l'enceinte de 30 km, mais il n'y a actuellement que 9 portes qui ne sont pas condamnées.

1) La porte de l'ouest ou porte du crépuscule, qui n'est plus vraiment une porte mais une brèche faite par les Vadeli pour rentrer dans Sog et qui abrite leurs quartiers.

2) La porte de la fontaine

3) La porte Nue

4) La porte du prophète

5) La porte de St Rokar

6) La porte de St Xéméla

7) La porte de la liche

8) La porte de St Talor

9) La porte de l'Est ou porte de l'aurore, haute de 25 m tout en bronze avec des runes de la loi gravé dessus

Annexe F JUNORA

Junora est composé de 3 provinces : le comté d'Einpor, le duché de Molène et la confédération de Salisor. Toutes 3 faisaient parties avant le banc du royaume de Loskalm, mais elles furent séparées par le brouillard magique et évoluèrent de manières différentes. Maintenant que la barrière est levée, elles affirment leurs indépendances.

le comté d'Einpor :

Population : 300 000 hbts (Einpor 16000hbts, 14 autres villes 14 000hbts et 270 000hbts dans la campagne)

Culture : Civiliser méritocratie comparable a celle de Loskalm

Langue : Loskalmi

Religion : Malkioni de la secte Hrestoli

Capital : La citadelle d'Einpor (grande cité 16000hbts) siège de l'église, du gouvernement et de l'armée

Autres sites important :

Organisation : Féodalisme méritocratique (voir Loskalm)

Dirigeants :

Defin Anostos comte d'Einpor, chef politique et militaire du comté et commandeur en chef de l'ordre guerrier de la jarretière rouge. Ce grand chevalier est renommé dans tous Fronéla pour sa sagesse et son courage et bien qu'indépendant il soit très rattaché au trône de Loskalm.

Personnages important :

Le cardinal **Novarek d'Einpor**, chef spirituel et religieux du comté, il dépend directement de l'Archevêque

Gaiseron de Pointnord.

Messire Shirame ce baron junorien, vassal de Defin Anostos et membre de l'ordre de la jarretière rouge, dit avoir été trahi par le comte, aussi lors de la bataille des ruines d'Hendoros, il le trahit et passa du côté de la mort sur un cheval devenant un de ses généraux faisant preuves de ressources et de compétences qu'on ne lui soupçonnait pas.

Almaric le trésorier

Elmer le représentant des châtelains (guildes)

Armées :

1 bataillon : dirigé par Defin Anostos et l'ordre de la Jarretière rouge

1 500 Piquiers (organisé en escouade de 30 hommes et en compagnie de 300)

1 500 Arbalétriers (organisé en escouade de 30 hommes et en compagnie de 300)

1 800 Chevaliers (organisé en escouade de 20 hommes et en compagnie de 200)

200 Grand-chevaliers de l'ordre de la jarretière rouge

Plus 3 000 hommes :

1600 hommes dans la flotte (10 trières)

1000 miliciens

300 chevaliers errants de l'ordre de la jarretière rouge

100 mercenaires de l'ordre de St Davidic

Auquel viendrais s'ajouter en temps de crise au moins 20 000 paysans.

le duché de Molène :

Population : 300 000 hbts (Molène 10000hbts, 20 autres villes 20 000hbts et 270 000hbts dans la campagne)

Culture : civiliser bas moyen âge (mélange de féodalisme et de tribalisme)

Langue : Syanorien, Loskalmi

Religion : Malkioni, église de St Syanor et ordre de St jonat

Capital : Molène (cité moyenne 10 000 hbts)

Autres sites important :

Organisation : féodal, une aristocratie héréditaire gouverne d'une main de fer les paysans d'origine Orlanthi.

Dirigeants :

Le **duc Johan de Molène** qui bien que farouchement indépendant, est très liée avec **Congern roi de jonatela** dont il est le cousin.

Personnages important :

Le **cardinal Lusius** de Molène qui dépend de l'archevêque d'Orkania, chef spirituel et religieux.

Armées :

Féodal, chaque seigneur entretient une petite force de Boyard (chevalier) et de sergent (soldat non-noble) et en cas de guerre, le gros de l'armée est composé de paysans mal armés et mal entraînés.

Il y a environ :

3 000 Boyards

4 000 Sergents

25 000 Paysans qui peuvent être mobilisés

La confédération de Salisor :

Population : 200 000 hbts

Culture : mélange de culture barbare Orlanthi dans la campagne et de civiliser Malkioni dans les villes

Langue : Syanorien, Loskalmi

Religion : également certains adorent St Hrestol, d'autres St Jonat, mais le panthéon d'Orlanth est prédominant.

Capital : L'oppidum de Salisor (cité moyenne 8000 hbts)

Autres sites important : Le grand temple d'Orlanth qui surplombe Salisor

Organisation : C'est une confédération de différentes tribus elles-mêmes composées de différents clans. Les clans sont dirigés par des chefs, les tribus par un conseil et un roi et la confédération par un noble qui a gardé le titre Malkioni de Duc de Salisor.

Dirigeants :

Le Duc de Salisor , qui maintient de bon contact avec la confédération d'Oranor.

Personnages important :

Le grand prêtre d'Orlanth **Kolatin Erlikson**

Armées :

Tout adultes Salisoriens est un guerrier potentiel (principalement les hommes, mais les femmes guerrières existent aussi)

Les chefs de clans et rois tribaux entretiennent chacun une petite troupe de thanes d'armes qui dans les villes ressemblent et se font appeler chevaliers.

Le duc de Salisor quand a lui commande aux différents ordres guerriers Malkioni en plus de ses thanes d'armes personnelles.

Il y a environ :

4 000 Thanes d'armes et 1 000 chevaliers Malkioni.

En cas de guerre viendrais s'ajouter pas loin de 30 000 hommes.

ANNEXE G RATHORELA

Population : 1 000 000 hbts

Culture : Hunshen ; primitifs animistes et totémique, même si les rathori très ouverts, on assimilé beaucoup de ce que peut apporter les civilisations plus avancées comme les armes de métal et l'argent.
Leur totem animal est l'ours.

Langue : Rathori

Religion : Animiste, ils respectent et craignent les esprits et pensent être les enfants de Rathor des ours qui marchent sur 2 pattes. Il pratique aussi communément le culte des ancêtres.

Capital : Aucune, les rassemblements supérieurs a une petite cité ne sont que temporaire par exemple pour les marché et festivités de la saison de la terre.

Autres sites important :

Organisation : Clanique, l'autorité est détenue par le chef de famille puis par le chef de clan (qui est aussi chef de guerre) ainsi que par le shaman.
Des confédérations temporaires de plusieurs clans rassemblés autour d'un individu hors du commun existe, mais elle ne dure en général que durant la vie l'individu.

Dirigeants : (voir organisation)

Personnages important :

Fral Angor est le plus grand guerrier reconnu des Rathori après Harrek le berserk, il a combattu Hralf le noir dit "la belette" en combat singulier et a survécu.

Jonan Vartool surnommé le "brandon", ce jeune guerrier est un féroce combattant qui connaît le secret des 7 lames ; vantard invétéré, tout le monde pense qu'il mourra jeune ou deviendra un héros.

Harrek le berserk (désolé je n'ai vraiment pas la place pour d'écrire ses exploits)

Armées :

Tous adultes Rathori est un guerrier potentiel (principalement les hommes, mais les femmes guerrières existe aussi)

La plupart des rathori sont des chasseurs/trappeurs utilisant le puissant arc long cadeau des elfes verts de la forêt de rathorela ; les autres sont soit des guerriers/pilleurs soit des shamans.

On compte environ 30 000 guerriers/mercenaires adultes.

ANNEXE H JONATELA

Population : 1 700 000 hbts (Orkania 30 000 hbts, 35 autres cités 170 000hbts et 1 500 000hbts dans la campagne)

Culture : civiliser bas moyen âge (mélange de féodalisme et de tribalisme)

Langue : Syanorien

Religion : Malkioni, église de St Syanor et ordre de St Jonat

Capital : Orkania (grande cité 20000 hbts), ou l'on trouve le mausolée du héros et St Jonat

Autres sites important :

Organisation : féodal, une aristocratie héréditaire gouverne d'une main de fer les paysans d'origine Orlanthi.

Dirigeants :

Le **Roi Congern d'Orkania** descend de Saint Jonat le fondateur du royaume, est très liée avec **le duc de Molène** dont il est le cousin. Et tant donné que sont royaume fut morcelé par le ban des syndics, son principale objectif en ce moment et de reconstituer la grandeur de son héritage en annexant le duché de Timms et le comté de Karstall. Cet homme situé entre 2 âges est ambitieux et capricieux, de plus il est connu pour être un maître en matière de siège.

Personnages important :

L'**Archevêque Keleb** d'Orkania, chef spirituel et religieux du royaume et de l'église Syanorienne dédiée a St Jonat.

Jarngror le tueur, ce champion de Jonatela est un homme immense et terrifiant, dont la voix démoralise les gens normaux, dont le cri de guerre fait fuir les chevaux et dont le hurlement de frénésie guerrière fait transpirer de terreur les chevaliers.

Armées :

Féodal, chaque seigneur entretient une petite force de Boyard (chevalier) et de sergent (soldat non-noble) et en cas de guerre, le gros de l'armée est composé de paysans mal armés et mal entraînés.

Il y a environ :

10 000 Boyards

30 000 Sergents

150 000 Paysans qui peuvent être mobilisé

Les forces personnelles de Congern :

2 000 Boyards

4 000 Sergents

1 000 Grands-chevaliers de St Jonat

TIMMS

Population : 350 000 hbts (Timms 10 000 hbts, 30 autres cités 30 000hbts et 1 500 000hbts dans la campagne)

Culture : civiliser bas moyen âge (mélange de féodalisme et de tribalisme)

Langue : Syanorien, Janubien

Religion : Malkioni, église de St Syanor et ordre de St jonat

Capital : Timms (cité moyenne 10 000 hbts)

Autres sites important : Le cercle de pierre (une région de quelque km2 encore situé sous le ban et entourée par d'étranges mégalithes)

Organisation : féodal, une aristocratie héréditaire gouverne d'une main de fer les paysans d'origine Orlanthi.

Dirigeants :

Le **Duc Flatigern de Timms**, il est rusé et féroce et indépendant, son principal objectif en ce moment est de résister au assaut diplomatique et militaire du roi de Jonatela qui veut annexer le duché de Timms.

Personnages important :

Le **Cardinal Karna** de Timms, chef spirituel et religieux du duché, qui dépend de l'archevêque d'Orkania.

Armées :

Féodal, chaque seigneur entretient une petite force de Boyard (chevalier) et de sergent (soldat non-noble) et en cas de guerre, le gros de l'armée est composé de paysans mal armés et mal entraînés.

Il y a environ :

3 000 Boyards

6 000 Sergents

30 000 Paysans qui peuvent être mobilisé

300 Grands-chevaliers de St Jonat

KARSTALL

Population : 70 000 hbts (Karstall 7 000 hbts, 60 000 hbts dans la campagne)

Culture : civiliser bas moyen age (mélange de féodalisme et de tribalisme)

Langue : Syanorien, Janubien

Religion : Malkioni, église de St Syanor et ordre de St jonat

Capital : Karstall (cité moyenne 7 000 hbts)

Autres sites important :

Organisation : féodal, une aristocratie héréditaire gouverne d'une main de fer les paysans d'origine Orlanthi.

Dirigeants :

Le **Comte Belathgert de Karstall** dit le saint comte, car il est si pieux qu'il refuse utiliser la magie dans le but de blesser quelqu'un.

Personnages important :

Le **Cardinal Theleb** de Karstall, chef spirituel et religieux du duché, qui dépend de l'archevêque d'Orkania.

Armées :

Féodal, chaque seigneur entretient une petite force de Boyard (chevalier) et de sergent (soldat non-noble) et en cas de guerre, le gros de l'armée est composé de paysans mal armés et mal entraînés.

Il y a environ :

500 Boyards

1 500 Sergents

10 000 Paysans qui peuvent être mobilisé

100 Grands-chevaliers de St Jonat

ANNEXE I **ORANOR:**

Population : 310 000 hbts

Culture : barbare Orlanthi dans la campagne quelque civiliser Malkioni dans les villes

Langue : Syanorien, Loskalmi et Oranorien

Religion : certains adorent St Hrestol, d'autres St Jonat, mais le panthéon d'Orlanth est prédominant.

Capital : L'oppidum d'Oranor (cité moyenne 8000 hbts)

Autres sites important :

Organisation : C'est un royaume de différentes tribus elles-mêmes composées de différents clans. Les clans sont dirigés par des chefs, les tribus par un conseil et un roi et le royaume par un Prince de guerre héréditaire.

Dirigeants :

Personnages important :

Le grand prêtre d'Orlanth **Kolatin Erlikson**

Armées :

Tout adultes Oranoriens est un guerrier potentiel (principalement les hommes, mais les femmes guerrières existent aussi)

Les chefs de clans et rois tribaux entretiennent chacun une petite troupe de thanes d'armes.

7 000 Thanes d'armes et 1 000 chevaliers Malkioni.

En cas de guerre viendrais s'ajouter pas loin de 40 000 hommes.

ANNEXE J

Les cités-états du fleuve Janube

Le long du puissant fleuve Janube il y a de nombreuses cités indépendantes qui ne se gouvernent qu'elles-mêmes et une petite bande de terre nécessaire à leur subsistance. Elles vivent principalement d'agriculture, de pêche et surtout du commerce. La majorité ne fait pas preuve d'envie expansionniste.

JOINFLEUVE

Population : 120 000 hbts

Culture : Civiliser Malkioni avec influence Dara Happienne

Langue : Janubien et le nouveau pélorien

Religion : une version stygienne du malkioni qui intègre Sédenya comme prophète et les 7 mères comme des saints.

Capital : Joinfleuve (grande cité 24 000 hbts) elle s'est convertie à la religion lunaire en 1462 par des colons. Elle fut libérée du ban en 1597 par des bateliers venant de Dona. Le conseil de la cité cherche actuellement des alliés contre le royaume de la guerre. (Notamment avec Rivesud et Karstall). À l'origine elle se nommait Collines de Norri et fut fondée par un Jarl du nom de Norri œil perçant en 1396.

Autres sites importants :

Organisation : Théocratie, la grande prêtresse a tout le pouvoir mais écoute un conseil formé par les différents maîtres de guildes.

Dirigeants :

La grande prêtresse

Personnages importants :

Armées :

Joinfleuve entretient une petite armée professionnelle en permanence et en cas de crise elle lève des milices et engage des mercenaires

- 500 chevaliers de l'église de Sedenya
- 1 500 Hommes d'armes (infanterie)
- 10 Trières (500 soldats et 1 000 rameurs)
- 500 moines-guerriers

En cas de guerre viendraient s'ajouter pas loin de 15 000 miliciens/paysans.

PERFE

Bien que faisant partie a part entière du royaume de la guerre dont elle est la capitale ; elle décrite ainsi comme juste avant son annexion.

Population : 50 000 hbts

Culture : Civiliser méritocratie comparable a celle de Loskalm

Langue : Loskalmi et Janubien

Religion : Malkioni de la secte Hrestoli

Capital : La cité de Perfe (grande cité 10 000hbts) siège de l'église, du gouvernement et de l'armée

Autres sites important :

Organisation : Féodalisme méritocratique (voir Loskalm)

Dirigeants :

Le comte **Kirdassie de perfe**, chef politique et militaire du comté et commandeur en chef de l'armée. Ce chevalier s'est allié avec Einpor pour défaire le royaume de la guerre et maintenant après avoir réussi a fuir le siège de sa cité, il s'est réfugié lui et sa famille en Loskam, caché pour être a l'abri des assassins envoyé par la mort sur son cheval (bien qu'indépendant il soit très rattaché au trône de Loskalm).

Personnages important :

Le cardinal **Menes de perfe**, chef spirituel et religieux du comté, il dépend directement de l'Archevêque **Gaiseron** de Pointnord.

Armées :

1 régiment : dirigé par le comte Kirdassie

500 Piquiers (organisé en escouade de 30 hommes et en compagnie de 300)

500 Arbalétriers (organisé en escouade de 30 hommes et en compagnie de 300)

300 Chevaliers (organisé en escouade de 20 hommes et en compagnie de 200)

(5 trières)

100 miliciens

100 mercenaires

Auquel viendrais s'ajouter en temps de crise au moins 6 000 paysans.

ZORIA

Population : 50 000 hbts

Culture : Civiliser mélange de Malkioni et de culture Orlanthi

Langue : Rathori et Janubien

Religion : Uléria déesse de l'amour même s'il on trouve le panthéon Orlanthi et Malkioni

Capital : Zoria La cité de l'amour libre (petite cité 6 000hbts) fondé il y a 3 siècles par une femme qui ce disait l'incarnation vivante de la déesse de l'amour.

Autres sites important :

Organisation : Théocratie libérale

Dirigeants :

La grande prêtresse **Zoralina VI**, on dit qu'elle ne parle que lorsque elle est possédée par l'esprit de la fondatrice et aussi qu'elle ne craint pas le royaume de la guerre car « l'amour est plus fort que la guerre ».

Personnages important : aucun

Armées :

Zoria est une cité pas du tout belliqueuse et la petite force militaire qu'on y trouve sert surtout de force de police.
200 hommes d'armes

RIVESUD

Population : 80 000 hbts

Culture : Civiliser influence Dara Happienne

Langue : Janubien et le nouveau pélorien

Religion : Le panthéon de Yelm et le dieu fleuve Janube

Capital : Rivesud (grande cité 16 000 hbts), son ancien nom était **Starvdyke** lorsqu'elle faisait partie du royaume de Valmark.

Autres sites important :

Organisation : Monarchie héréditaire yelmite,

Dirigeants :

Le Roi

Personnages important :

Armées :

Rivesud entretient une petite armée professionnelle en permanence et en cas de crise elle lève des milices et engage des mercenaires

- 256 Frères de la lumière (phalange lourde Syngtagama)

- 1 000 Hoplites

- 8 Trières (400 soldats et 800 rameurs)

- 300 Cavaliers lourds

En cas de guerre viendrait s'ajouter pas loin de 10 000 lanciers/paysans.

POINTEST

Population : 100 000 hbts

Culture : Civiliser Malkioni avec influence Dara Happienne

Langue : Janubien et le nouveau pélorien

Religion : une version stygienne du malkioni qui intègre Sédenya comme prophète et les 7 mères comme saint aussi appelé Arrolienne.

Capital : Pointest (grande cité 20 000 hbts) une des cités Arroliennes, prise par la force en 1392, mais qui s'est libérée à nouveau en 1470. Elle fut relâchée tôt (1589) de l'emprise du ban par un rituel magique qui permettait le voyage des bateaux-lune. Elle fut appelée ainsi car elle était au second âge la colonie la plus éloignée de l'empire Jrusteli. Son ancien nom était **Holzburg** lorsqu'elle faisait partie du royaume de Valmark.

Autres sites important :

L'acropole qui domine la cité et où on trouve la barge de lancement des bateaux-lune et de fameuses ruines Jrusteli.

Organisation : Théocratie, la grande prêtresse a tout le pouvoir mais écoute un conseil formé par les différents maîtres de guildes.

Dirigeants :

La grande prêtresse

Personnages important :

Armées :

Pointest entretient une petite armée professionnelle en permanence et en cas de crise elle lève des milices et engage des mercenaires

- 600 chevaliers du temple de Sedenya
- 2 000 Hommes d'armes (infanterie)
- 10 Trières (500 soldats et 1 000 rameurs)
- 600 moines-guerriers

En cas de guerre viendrait s'ajouter pas loin de 20 000 miliciens/paysans.

GALASTAR

Population : 100 000 hbts

Culture : Civiliser Malkioni avec influence Orlanthi

Langue : Janubien

Religion : une version stygienne du malkioni qui intègre Orlanth et le héros fondateur de la cité comme saint appelé également église Hénothéiste.

Capital : Galastar (grande cité 20 000 hbts) durant le ban, la cité fut même séparé du fleuve et sa population se mit à décroître. Elle est depuis peuplée principalement par des émigrants en provenance de **Mortasor** qui se sont intéressés et ont pénétré dans les vieilles résidences remplies de biens. Elle est connue pour ses trois grandes tours qui atteignent 100 m de haut ainsi que pour sa cathédrale de St Xéméla sur la colline.

Autres sites important :

Mortasor, cette région supérieure du Janube n'a été que récemment ouverte il y a 7 ans quand Corostis bondit comme un saumon canota de Galastar à la mer douce. Les pays au sud de Mortasor sont toujours sous l'influence du ban.

Organisation :

Dirigeants :

Personnages important :

Armées :

Joinfleuve entretient une petite armée professionnelle en permanence et en cas de crise elle lève des milices et engage des mercenaires

- 500 chevaliers de l'église de Galastar
- 1 500 Hommes d'armes (infanterie)
- 10 Trières (500 soldats et 1 000 rameurs)

En cas de guerre viendrait s'ajouter pas loin de 15 000 miliciens/paysans.

ANNEXE K TASTOLAR

Population : 1 000 000 hbts

Culture : Hunshen ; primitifs animistes et totémique, leur totem animal est le renne.

Langue : Unkolings et un peu de Loskalmi ou de Janubien

Religion : Animiste, ils respectent et craignent les esprits et pensent être les enfants de Uncol des rennes qui marchent sur 2 pattes. Il pratique aussi communément le culte des ancêtres.

Capital : Aucune, les rassemblements supérieurs à une petite cité ne sont que temporaire par exemple pour les marchés et festivités des saisons de la terre.

Autres sites important :

Organisation : Clanique, l'autorité est détenue par le chef de famille puis par le chef de clan (qui est aussi chef de guerre) ainsi que par le shaman.

Des confédérations temporaires de plusieurs clans rassemblés autour d'un individu hors du commun existent, mais elle ne dure en général que durant la vie l'individu.

Dirigeants : (voir organisation)

Personnages important :

Vargatyr trop gras: C'est un colossal Unkolings aux grandes oreilles portant une peau de couleur rouge. Il est amical envers quiconque lui donne à manger et brosse sa chevelure.

Armées :

Tous adultes Unkolings est un guerrier potentiel.

La plupart des Unkolings sont des chasseurs/trappeurs utilisant le javelot ou l'arc ; les autres sont soit des éleveurs/Artisan soit des shamans.

On compte environ 30 000 guerriers/mercenaires adultes.

On compte en plus de nombreuses tribus peu nombreuse d'hsunshens ayant d'autres animaux totems notamment :

Une tribu loup (Telmori)

Une tribu mamouth

Une tribu rinoceros laineux



La Liche Arinsor



NERGAL le Chevalier Vampire



Sorsha Lune-dansante



Le Tête-Rouge



Un Chevalier-Vouivre



La Flamberge de Saint Talor