

# Fernol et la Caladie : Contenu de l'extension

Vous allez découvrir de nouvelles zones de jeu proche de la Terre de Fangh... Il s'agit de deux pays, d'assez petite taille, qui se trouvent imbriqués ici à cause du gameplay lié à leur situation géopolitique.

## Pour commencer :

- ✓ Description de la Caladie (pages 3 à 6)
- ✓ Description de Caladorg (page 6 et 7)
- ✓ Description de Fernol (pages 7 à 10)
- ✓ Description de Blavine (pages 10 à 12)
- ✓ Les ruines de Dun'Ha (page 12)
- ✓ La ville de Rionep (page 12)
- ✓ Monnaies, commerces et denrées (pages 13 et 14)
- ✓ Rencontres en Fernol et Caladie (page 15)
- ✓ Idées en vrac pour du scénario (page 16)

## Des tableaux de choses à acheter, vendre ou trouver :

- ✓ Armures et équipement de Fernol (7 pages)
- ✓ Armement de Fernol (5 pages)
- ✓ Reliques de Fernol (3 pages)
- ✓ Souvenirs divers de Caladie et Fernol (1 page)
- ✓ Manger et boire en Caladie/Fernol (2 pages)
- ✓ Bonnes affaires : le commerce avec Fangh, la Caladie et Fernol (2 pages)
- ✓ Relations entre les dieux : tableau nouvelle version !

## Et en images :

- ✓ Carte de l'Est de Fangh / Caladie
- ✓ Carte de Fernol / Frontière Galzanienne
- ✓ Carte générale de Caladorg (voir description page 6)
- ✓ Carte générale de Blavine (voir description page 10)
- ✓ Plan de Blavine, centre ville
- ✓ Plan des ruines de Dun'ha (voir description page 12)
- ✓ Plan de Rionep (voir description page 12)
- ✓ Plan de Baunebourg, village semi-homme
- ✓ Exploration : petit donjon fernolien à peupler
- ✓ Exploration : temples fernoliens en trois tailles : colossal, moyen et petit
- ✓ Exploration : ruines de temples fernoliens : moyen et petit
- ✓ Battlemat : petit camp des bandits près d'une ferme en ruines
- ✓ Battlemat : antre à dragon
- ✓ Exploration : petite tanière des gobelins
- ✓ Roleplay : la bonne auberge
- ✓ Exploration : chez les elfes, centre d'une colonie d'elfes sylvains

**Contact et feedback :** si vous voulez signaler quelque chose de problématique, faire un retour ou poser une question à propos de cette extension, écrivez donc à l'adresse suivante : [jdr@nabeulbeuk.com](mailto:jdr@nabeulbeuk.com) (et soyez patient...)

**Crédits :** les grands plans de BLAVINE et CALADORG ont été réalisés grâce au *medieval city fantasy generator*, de WATABOU : <https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator> (et pas mal de customisation à la main)

En quittant **Uslandia** et les Galzaniens, nous n'avons eu qu'à traverser le lac — dont par ailleurs nous n'avons pas réussi à connaître le nom, puisqu'il en a plusieurs — pour nous rendre chez leurs voisins, les Fernoliens. Nous n'avons pas tardé à être guidés par des habitants relativement amicaux jusqu'à la capitale, **Blavine**.

Il s'agit d'un petit pays, en grande partie recouvert par la forêt, et coïncé entre notre chaîne de montagnes de l'est et le grand empire de **Galzanie**. Il y a quelques années par ailleurs que les Galzaniens, désirant s'approprier les richesses montagnardes, ont envoyé des troupes et des colons chez leurs voisins de **Fernol**, sans trop se soucier de leur demander leur avis. C'est que certains de leurs gisements de minerai, auparavant exploités dans les monts **Vrogz** par des nains du pays, sont désormais au mains des orques et qu'ils n'en possèdent pas d'équivalents sur leur territoire. Cela crée ainsi une situation politique assez étrange, où les Fernoliens ne savent trop comment réagir. L'écrasante force militaire du pays voisin ne ferait qu'une bouchée de leur piètres défenses, aussi pour le moment les dirigeants se contentent de dire poliment « servez-vous ». Mais il semblerait que les Galzaniens prennent de plus en plus leurs aises, installant ça et là des garnisons, ou même de véritables villages de colons... Comme si le pays leur appartenait. Nous avons entendu parler de révolte qui gronde, et les dirigeants commencent à sérieusement s'inquiéter, s'attendant à une guerre civile.

Les Fernoliens, par ailleurs, font partie des rares peuples entretenant un commerce régulier avec notre Terre de Fangh, mais il le font presque exclusivement avec les nains blonds des cités minières de l'est, telles que **Martenbur**. D'après leurs érudits, certains marchands ont réussi à pousser jusqu'au **bois N'talamela**, et même à **Waldorg** en descendant le **fleuve Syé**. Toutefois, pour se rendre plus loin en Terre de Fangh, ils doivent au choix traverser le désert des Plaintes, qui n'est pas bien gai, ou les collines d'Altrouille avec leurs géants vindicatifs.

Au niveau des menaces, telles que nous avons pu les observer sous d'autres cieux, le territoire de Fernol est assez paisible au demeurant... Le flanc ouest du pays, très montagneux, est sécurisé par des nains, et un lac protège une bonne moitié du flanc est, dont le reste est fendu par une large rivière. Quant au sud, il donne sur un paysage de collines verdoyantes, qui semblent héberger les mêmes semi-hommes que chez nous. Ils ont bien quelques trolls et quelques familles d'ogres dans les contrées les plus sauvages, mais rien de comparable avec les monstres du grand ouest. Ce sont surtout les habitants du nord du pays qui peuvent s'attendre à des rencontres épineuses : des Syltériens en quête de butin facile, des monstres en fuite — généralement poursuivis par les précédents, des créatures errantes descendues de la plaine gelée, des brebiphants qui sont ici nombreux, et même, encore plus simplement, les gobelins pillards des **Murgliis** profitant d'une météo favorable pour sortir un peu de leurs grottes. C'est pourquoi de nombreux postes avancés ont été construits, au fil des siècles, et disposés sur les contreforts de la chaîne de montagnes au nord de Fernol, avec parfois d'importantes garnisons.

Enfin, encore plus au sud, au bout de cette bande de terre principalement montagnaise, se trouve un petit pays sans prétention, la **Caladie**. Ses habitants sont assez connus à **Waldorg**, avec qui ils entretiennent de bonnes relations commerciales, et parfois mêmes culturelles. C'est que la Caladie se trouve juste de l'autre côté du fleuve Syé.

Les Caladiens disposent même de leur petit secteur montagnard, abritant une population locale de nains, de quelques belles forêts, d'une plaine fertile et d'un accès à la mer d'Embarh au port de leur capitale, **Caladorg**. Ils exploitent également les richesses de la verdoyante ile **Sulkak**. En définitive, il ne leur manque rien. À vrai dire, il en faudrait peu pour qu'ils fassent partie de notre carte fanghienne, mais ils disposent de leur propre gouvernement et de leurs propres lois, et n'ont jamais prétendu à un quelconque rattachement. Nous savons qu'en notre pays, plusieurs dirigeants se sont eux-mêmes posé la question d'annexer ou pas la Caladie, mais il semblerait que d'autres sujets, plus urgents, se soient imposés à eux.

D'un point de vue strictement pratique, la Caladie n'oppose pas de réelle menace aux voyageurs, enfin pas plus que ce que l'on pourrait craindre en traversant l'un de nos territoires... À l'exception, il semblerait, de la **côte Féroce**, nommée ainsi en raison d'une exceptionnelle densité de requins et de prédateurs aquatiques de grande taille, qui profitent sans doute du courant particulier provenant du **golfe de Sadortar**.

## Situation géopolitique de la Caladie (en 1499 CW)

La Caladie est un très petit pays (voir carte jointe) qui doit faire à peine cent kilomètres de large et cinquante kilomètres de haut. Tout ce qui est à l'est du **fleuve Syé**, en général, est caladien, à l'exception de la forêt autour de **Galoniel**, principauté sylvestre qui appartient seulement aux elfes. La capitale du pays est **Caladorg**, une ville riche et prospère située au sud qui profite bien des échanges maritimes effectués par les villes de **Port-Bilzute** et **Tousurlo**. La dernière ville caladienne connue, au nord, est la petite cité fortifiée de **Bouducan**, et à l'ouest il s'agit du port fluvial de **Jeanlaf**.

La Caladie n'est pas un pays assez puissant pour se protéger efficacement, aussi ils ont depuis longtemps jeté l'éponge pour tout ce qui concernait l'armée et les conquêtes. Ils comptent un peu sur la chance, profitent de l'ombre fanghienne et font profil bas, se défendant principalement des menaces venues de la mer (pirates ou sauvages des îles) et de monstres descendus des nombreuses montagnes qui les encerclent. Les monts caladiens, à l'est, forment une haute barrière impossible à franchir par une armée, ce qui leur a évité jusqu'à maintenant de rencontrer les Galzaniens. En effet ces derniers, toujours à la recherche de territoires à conquérir, auraient vite fait de s'emparer du pays mais devraient passer par la mer pour arriver jusqu'en Caladie, et leur flotte est pour le moment occupée ailleurs. Qui plus est, envahir la Caladie pourrait être une véritable déclaration de guerre envers la Terre de Fangh, proches voisins plutôt bien armés. Coincés par les montagnes et loin de leur pays, les Galzaniens se retrouveraient en position de faiblesse et ne pourraient garder longtemps le pays. C'est pourquoi ces derniers veulent terminer d'annexer Fernol avant de passer à la suite, mais comme nous allons le voir plus loin, ce n'est pas gagné.

Précisons que le voisinage de Fangh et de la Caladie se fait plutôt bien depuis des temps immémoriaux, et l'on considère pratiquement que les deux pays ne sont qu'un. Beaucoup de gens à Waldorg pensent par ailleurs que la Caladie est une « province » de Fangh, sans doute à cause du fait qu'ils utilisent la même monnaie et parlent la même langue. Cette situation dure depuis l'accord économique de Gilles Patel, passé en 1152 du premier âge par les diplomates de la dynastie de Vontorz. Toutefois, il est à noter que **Zarberg III**, pilier d'une monarchie bienveillante et sans histoire en Caladie, se considère bel et bien régner sur son propre pays. Cela pourrait changer dans les années à venir, car des choses sont en train de se mettre en place dans l'armée et le gouvernement de Fangh.

À la lumière des informations ramenées par Glibzergh Moudubras, suite à la grande expédition de reconnaissance qui a permis d'agrandir l'horizon fanghien, le **concile de Waldorg** a commencé à se préoccuper de la « menace galzaniennne » et considère qu'il va devenir urgent de posséder la Caladie afin de renforcer les frontières à l'est. La situation est claire : si jamais la Galzanie réussit à annexer Fernol, leur pays s'en trouvera d'un coup plus puissant et beaucoup plus proche, et disposera de nombreuses « portes » d'entrée vers Fangh et la Caladie : en particulier la **Passé d'Oltinar** et les **Flaques de Zoug**. Ils pourraient utiliser les lourdes fortifications de **Sous-Fernos** pour renforcer leur position.

D'un autre côté, s'emparer de la Caladie pourrait permettre à l'armée fanghienne d'assister Fernol en cas d'attaque galzaniennne, et peut-être même de prendre ce pays par la douceur avant qu'il ne subisse un assaut — peut-être par le biais d'un simple accord diplomatique, ainsi que l'espère Biffanaën le Calvitié. C'est donc pour cette raison que des troupes se rassemblent actuellement sur la rive ouest du fleuve Syé, cherchant un moyen de prendre la Caladie par la douceur afin d'éviter une guerre civile qui pourrait faire le jeu des conquérants d'en face. En conséquence, de **Equiepon** à **Waldorg**, les patrouilles militaires sont nombreuses, et on peut noter l'apparition de nombreux camps militaires, ainsi que des ateliers de fabrication de barges et d'armes de siège.

**Note pour le MJ :** en Caladie, on parle le fanghien avec un « accent de l'Est », alors bien sûr vous pouvez jouer vos PNJs avec un léger accent allemand, ça passe très bien. La monnaie, les monstres et l'équipement sont semblables à la Terre de Fangh, aussi vous n'aurez pas de grosse découverte en matière de gameplay, à l'exception des paysages et des lieux. Le climat d'une guerre imminente peut être senti par tous les aventuriers qui traînent à l'est de Fangh, et c'est bien sûr une opportunité de missions très intéressantes pour un groupe de soldats !

## La Caladie en détail (du nord au sud)

Passons outre **Galoniél** et la tour d'**Illdur**, qui ne font pas partie du pays. Ce dernier lieu, par ailleurs, est un donjon isolé depuis fort longtemps, considéré par certains comme abandonné, mais qui sait ? Tout ce qui se trouve au nord de ces lieux fait soit partie de la Terre de Fangh, soit des monts de l'Est, soit de Fernol.

**Bouducan** est une petite ville fortifiée située tout au bout de la **passé d'Oltinar**. La passe est une vallée naturelle permettant théoriquement de rejoindre Fernol à pied, au terme d'un voyage toutefois éprouvant et long vu qu'il n'y a pas de route. Une zone marécageuse d'une dizaine de kilomètres rend ce périple impossible à bord d'un véhicule, et les monstres qui ont élu domicile dans la passe depuis des siècles rendent tout déplacement périlleux, si bien que les voyageurs sont pour le moment extrêmement rares. La ville de Bouducan doit se protéger des nombreuses créatures échappées des montagnes et des collines, en particulier les gobelins et trogylorks des **grottes d'Oltinar**. La ville est tout de même assez prospère grâce aux échanges mis en place avec les nains blonds d'**Abbil** et de **Martembur**, ainsi que les elfes de la forêt voisine (on peut signaler qu'ici, étrangement, les deux peuples cohabitent sans réel souci). À noter : on trouve près du rempart nord une petite population de nains vivant dans de bizarres maisons carrées en pierres, une curiosité touristique bien connue de la région.

La tour de **Jagodur** appartenait à une famille de nobles il y a de cela des siècles, mais la banqueroute a frappé, si bien que le bâtiment a été mis en vente mais personne n'en a voulu. La ruine a été annexée par des bandits pendant fort longtemps. Actuellement, il semble que ça soit un donjon. Au pied des collines proches on trouve aussi les **grottes d'Hurkk**, connues pour leur population de peaux-vertes, qui sont surveillées de près par les militaires d'un fortin proche.

**Ulsa** est un village qui profite bien des échanges nord-sud, ainsi que du commerce de peaux d'animaux étranges du **marais de Bratoul**. La vallée, très fertile ici, donne du travail à de nombreux fermiers qui alimentent une partie de la région. Après Ulsa, à cause du terrain très humide et dangereux sur une bonne vingtaine de kilomètres, il n'y a pas de route praticable pour descendre vers le sud du pays le long du fleuve, si bien qu'en général les déplacements se font par bateau ou directement en passant par la Terre de Fangh, par le pont d'Ulsa. Les voyageurs désirant éviter cela sont forcés de prendre la route qui contourne le marais, par **Klag-Fort** et **Jeanlaf**.

Autour de **Klag-Fort**, la grande citadelle fortifiée caladienne, il règne une sécurité plus tendue qu'ailleurs. La ville laisse entrer et venir les gens mais garde l'œil sur le voyageur. Il y a fréquemment des heurts avec la population de **Môle**, ville minière proche dont la population compte une bonne moitié de nains et le reste d'humains. Môle est en quelque sorte la banlieue ouvrière de Klag-Fort, si l'on peut dire... Ce sont eux qui récoltent la plupart des minerais nécessaires à la fabrication d'objets métalliques, industrie principale de la forteresse. C'est également là qu'on trouve la **Chaussée**, un passage souterrain jamais terminé, en partie à l'abandon, qui était supposé relier Fernol et la Caladie. Peu de gens connaissent l'existence de cette voie représentant près de 70 km de tunnels sous les montagnes ! On peut y circuler avec chariot et chevaux, mais il faut prévoir diverses complications le long du trajet (pour cela, nous proposerons un scénario plus tard). À partir de Môle, si on veut passer en Fernol on peut donc choisir la « Voie des nains », qui est sûre mais très onéreuse (un péage tous les cinq kilomètres en moyenne, sur ou sous la montagne), ou traverser sans rien demander à personne par la Chaussée, avec des risques nombreux mais sans dépense.

Plus loin vers les collines se trouve **Clitrak-Zol**, un donjon qui appartient à des orques et que l'armée n'a pour le moment pas réussi à reprendre, faute de moyens et de motivation. Cette position est assez avantageuse pour stopper d'éventuels monstres ou invasions venant des **Flaques de Zong**, un marais au sud de Fernol, mais le roi considère que pour l'instant ce sont les orques qui s'en occupent, ce qui doit leur causer du tracas et donc réduire leur population. Le seul problème viendrait du fait que ces peaux-vertes s'attaquent aux villages voisins de manière occasionnelle, aussi la population doit s'organiser pour s'en défendre. Mais d'après le roi, qui vit bien loin de là, « la situation n'est pas si grave ».

Le **Marais de Bratoul** s'étend sur les deux rives du fleuve, à un endroit où la tourbe semble être particulièrement épaisse. On trouve là une population chiche de barbares et d'hommes-batraciens qui s'affrontent depuis des siècles pour le contrôle de territoires de chasse. Les barbares en question ont colonisé la région après avoir quitté les terres sauvages de Kwzprtt, constatant qu'il y faisait « souvent trop chaud ». Par conséquent, ils ont remarqué que dans le marais il faisait humide et frais, mais ils ont simplement adapté leur garde-robe en s'équipant de fourrures de cervidés, très nombreux ici.

La grande **plaine de Mourbone**, une steppe assez pluvieuse, est restée jusqu'à maintenant sauvage et sert de refuge à de nombreux animaux, dont paraît-il quelques géants. Elle se poursuit jusqu'aux ruines d'**Hurvaine**, une ville étrange léguée par une civilisation d'autrefois. Jadis colonisée par des Caladiens qui comptaient s'installer à moindre coût, Hurvaine fut abandonnée une deuxième fois suite à de nombreux problèmes et cataclysmes. Au niveau architectural, quelqu'un qui aurait beaucoup voyagé pourrait y voir des similitudes avec les **ruines de Rancurac** ou avec les étranges cités perdues des **Confins du Givre**. De fait, on y trouve encore des êtres bizarres et des malédictions anciennes.

Le **Galbois** est une région forestière constituant le centre de la Caladie. Elle est cernée de plusieurs petits hameaux, de petits villages et des villes de **Bofrom** et **Pief-sous-Galbois**, les Galboisiens s'organisant du mieux possible pour profiter des richesses de la forêt. De manière étrange, il n'y a pas de grosse communautés d'Elfes dans les forêts caladiennes, mais seulement de petits clans discrets. Les Caladiens qui sont intéressés par l'artisanat elfique sont donc obligés de faire de longues recherches pour s'en procurer, ou de monter jusqu'au bois N'talamela pour en payer au prix fort !

À l'est de cette région se trouve **Jourdenuit**, une tour qui est supposée abriter l'élite de la magie caladienne. C'est là qu'on trouve les érudits qui peuvent se consacrer à leurs études sans risquer de causer des problèmes aux voisins. On y envoie aussi les jeunes étudiants, certains par ailleurs n'arrivant même pas sur place puisque la région est un peu hostile. Ce fut sur décision d'un roi, il y a de cela trois siècles, que la principale tour de magie de **Caladorg** fut démolie pour « décentraliser les pratiques magiques dangereuses ». Bien entendu, ça n'a pas été du goût des mages, mais en contrepartie on leur a promis un tour gigantesque et magnifique, au terme d'un chantier qui a duré plusieurs dizaines d'années. Il est vrai que l'édifice peut causer l'émerveillement du voyageur. Le nom de la tour lui vient par ailleurs d'un procédé magique qui éclaire tout son périmètre depuis le toit principal, ce qui fait qu'on la voit de très loin et qu'il n'y fait jamais nuit. En outre, Jourdenuit est proche d'un village opportuniste, de gens qui ont flairé la bonne affaire à l'époque et qui sont venus s'installer dans la région pour fournir aux mages de quoi vivre (avec une subvention de l'état). Ils ont tendance à facturer le double du prix pour n'importe quoi, car ils savent que leurs clients n'ont pas le choix. En contrepartie, les mages font comme ailleurs et vendent leurs services une petite fortune. Pour résumer un peu le propos, on peut dire que tout ce qui concerne la magie en Caladie a quelque chose à voir avec Jourdenuit. Un bureau spécial de Caladorg est chargé d'organiser les échanges entre la cité et la tour, ainsi qu'avec **Waldorg**.

**Jeanlaf** est une assez grosse bourgade à l'ouest du pays. À cet endroit, le fleuve est déjà trop large et trop profond pour y construire un pont, si bien qu'on y a organisé un roulement de très grosses barges de transport afin de faire transiter les voyageurs d'un pays à l'autre. Il y a toujours beaucoup de fanghiens sur place, si bien que parfois on ne sait plus trop où on se trouve. Non loin de cette ville se trouve une petite zone vallonnée, refuge de quelques barbares caladiens qui ont pour habitude d'attaquer les convois prenant les routes du nord et du sud.

À l'extrême sud du pays se trouve la grande **forêt de Caladie**, elle aussi dépourvue de grande communauté elfique. On en trouve cependant quelques clans, souvent de passage. C'est principalement la ville de **Subador** qui veille sur son périmètre et qui accapare ses ressources, avec le soutien de nombreux hameaux répartis le long de la lisière à l'intérieur du pays. Le **donjon de Houvoc**, situé à seulement deux kilomètres de la route, alimente les légendes locales et les fantasmes des paysans aux alentours, puisqu'on dit que c'est une succube qui en détient les clés.

Enfin **Caladorg**, capitale caladienne depuis fort longtemps, est construite au bord d'une large rivière descendant des **monts Caladiens**. C'est bien évidemment le siège du pouvoir caladien ainsi que l'étape obligatoire des marchands et mercenaires à la recherche de bonnes affaires. L'urbanisation de la ville a été repensée il y a quelques centaines d'années à l'époque du « grand ménage » consécutif à plusieurs incendies criminels difficilement contenus, si bien qu'on a abandonné le concept de nom et numéro de rue, par exemple, au profit d'un adressage plus confortable basée sur une nomenclature des quartiers et le rassemblement des institutions en blocs. Cette mode aurait par ailleurs été empruntée à Fernol (pour en savoir plus, voir la rubrique spéciale plus bas ainsi que la carte de Caladorg).

Les villes portuaires de **Toursurlo** et **Port-Bilzute** participent activement à la prospérité de la grande cité, car même si de nombreux transports maritimes peuvent remonter la rivière pour aller jusqu'au port de Caladorg, en général ils ne le font pas pour gagner du temps. Il y a donc pas mal de chariots richement garnis qui effectuent quotidiennement la route entre ces ports et la capitale, ce qui a tendance à concentrer la criminalité de grand chemin sur ces zones.

Le bas des **monts Caladiens** est depuis fort longtemps le territoire des nains du clan **Burazol**, ces derniers disposant au moins de deux grandes mines, **Cherfer** et **Onéril**. S'il est vrai que Môle est spécialisé dans l'acier et le charbon, ce sont les Burazol en revanche qui fournissent une bonne partie des gemmes, poudres minérales, produits alchimiques et métaux précieux à la Caladie (des services qui ne sont pas bon marché, vous vous en doutez).

L'île verdoyante de **Sulkak** et ses satellites appartiennent à la Caladie mais on y trouve principalement des gisements, durement défendus par les garnisons sur place ainsi que les habitants des lieux, lesquels sont aguerris depuis des générations. Le caractère solitaire de l'île la rend propice au brigandage et elle a toujours été une étape de choix pour les pirates de la mer d'Embarh. C'est encore pire pour ce qui concerne les **Flankes**, deux îles minuscules situées au large de Port-Bilzute. Pour ce qui concerne ces deux îles, l'absence de population fixe permet à divers monstres de s'installer durablement, tels que les harpies et les crabes géants.

## Caladorg en détail

Si vous voulez mener des aventures à Caladorg, utilisez la carte jointe. Celle-ci sera disponible pour les joueurs dans plusieurs échoppes de la ville, au prix de 5 PO.

La ville a été construite en bordure du **Remnok**, un fleuve assez court descendant des monts caladiens. Le cours d'eau est large à cet endroit, avec un courant lent, mais sur la moitié droite il y a moins d'un mètre de fond, ce qui permet juste le passage des barques. Les bateaux de transport ou de plus gros tonnage sont donc cantonnés à la moitié gauche du fleuve. Sur toute la partie nord du fleuve, une fois passé le **pont des Niouszelles** il n'y a plus que de petites embarcations sur l'eau, principalement des esquifs de pêcheurs qui ont coutume de se rassembler aux **pêcheries de Gardu**. Les **docks du Centre** et les **pontons de Brezul** sont donc utilisés pour le commerce, tandis que les **docks de Jalabert Premier** servent plutôt à la plaisance. C'est que la population de Caladorg est assez prospère et pas mal de notables disposent de bateaux capables de passer sous le pont pour descendre jusqu'à la mer. Les voyageurs au long cours sont parfois contents de remonter le fleuve pour s'arrêter là quelques temps, profitant du calme de l'endroit pour échapper par exemple aux tempêtes qui peuvent avoir lieu sur le littoral. Cela dit, toute personne étrangère qui veut amarrer son bateau doit payer une taxe gérée par les autorités portuaires.

L'intérieur de la cité se découpe en quartiers thématiques. Au centre, on retrouve tous les sièges du pouvoir : le **palais** actuellement occupé par la dynastie de Zarberg III, les principaux **temples**, les **banques** et les bâtiments administratifs ou dédiés au négoce, ainsi que les **centres d'érudition** où l'on enseigne diverses choses. Le **parvis Gérardor** accueille deux fois par an un grand marché permettant aux gens des autres villes de commercer avec ceux de la capitale, moment privilégié aussi pour la **décade du négoce**, qui permet à des notables de se rencontrer pour parler de projets commerciaux variés ou signer des contrats.

Pour le reste, il y a deux blocs d'échoppes, l'un au sud et l'autre au nord (les plus cossus étant évidemment au nord, proches des quartiers riches), deux quartiers d'artisans et deux quartiers spécifiques pour les tavernes, où l'on retrouve aussi les hôtels. La ville propose également un espace dédié aux rencontres sportives diverses, les **arènes Brogmil**, et plusieurs lots **d'entrepôts** gardés servent aux gens à stocker ou à s'échanger des biens. L'ensemble de la cité est sécurisé par deux garnisons installées au nord et au sud, ainsi que par les recrues du **Fort Trombize** en cas de gros souci. De petits postes de garde se trouvent placés un peu partout dans l'enceinte, souvent à l'angle de deux rues.

Pour ce qui concerne les habitations, dans l'ordre des richesses on a la zone des nobles, tout en haut, ensuite les quartiers résidentiels (**Flantin**, les **Fachoulis**) puis la **basse-ville**, et enfin le très vieux quartier qu'on appelle à juste titre « Les Tandis », rescapé d'une vieille époque où tout était construit n'importe comment. De vieilles guildes installées ici, tels que la

guilde des **Matelassiers**, celle des **Tisserands** et celle des **Vanniers**, ainsi que des criminels notoires ont le contrôle du quartier et font leur possible pour empêcher les autorités de raser l'endroit pour construire du neuf, ce qui induit un climat un peu tendu et quelques incidents. De l'autre côté, des résidences prévues pour les étudiants sont situées en marge du **square**, le seul espace vert de la ville, non loin des centres d'érudition. On y trouve des étudiants de tous les âges, la plupart envoyés par leurs parents ou leurs proches depuis les villes de moindre importance pour « faire leurs études » et, souvent, pour s'installer sur place après coup.

Enfin, tous les gens qui n'ont pas pu avoir de maison à l'intérieur de la ville, les banlieusards, sont regroupés en quartiers proches des portes d'accès à la cité, mais ne sont pas forcément les plus à plaindre. Ce sont de petits hameaux tels que **Tournolde**, **Brezul**, **Garduc** et **Santrolde**. Leur localisation leur permet de se livrer à des activités agricoles et à la chasse, et l'on trouve donc pas mal de champs sur le pourtour de la ville. Ce sont donc eux en grande partie qui fournissent la nourriture aux gens de la cité, un marché mis en place par les autorités de la ville en échange de l'assurance que ces fermiers font leurs courses à l'intérieur de la ville et non pas en ouvrant boutique eux-mêmes (les contrôles sont stricts et sévères). Sur la rive à droite du fleuve on trouve aussi pas mal de petits villages opportunistes, tels que **Nuizal** ou le **hameau des Crocs**, où les villageois ont tendance à se spécialiser dans les activités de pêche ou la manutention de cargaisons en provenance de **Port-Bilzute** ou des mines. Il passe pas mal de gens par là, et comme la sécurité y est assez faible on va y trouver les contrebandiers ou les individus qui tentent de passer inaperçus. Chacun de ces hameaux a une ou deux auberges pas très bien fréquentées.

Pour finir, parmi les grosses fortunes du coin on trouve la famille **Duglo-Fich**, qui possède un immense manoir au sud de la ville. Ces gens ont fait leur beurre depuis des générations en achetant de nombreuses habitations et commerce à Caladorg, qu'ils louent ensuite au plus offrant. Les principaux fabricants d'alcool caladiens sont aussi là, avec la **brasserie Nial** et la **distillerie Franca**. Enfin, un club de mages est installé dans la très belle **tour Bulrag**, au nord de la ville. En effet, suite à divers problèmes, la magie a été peu à peu bannie de la ville comme c'est le cas plus ou moins à Glargh. Ici, les mages font leur travail en paix et fournissent des services payants à l'ensemble de la population, sur rendez-vous.

## Situation géopolitique de Fernol (en 1499 CW)

Nous n'allons pas répéter ce qui a été dit plus haut, donc il est important pour vous de lire aussi l'article concernant la Caladie pour comprendre la situation. Mais historiquement, le territoire de Fernol est l'un des plus récent à s'être émancipé de la Galzanie, à l'époque où tous ces territoires qui n'avaient pas de nom, et qui disposaient d'autant de monarques plus ou moins élus, ont cessé de faire partie de la *Fédération des plaines centrales* pour se constituer en nations à part entière.

La position de Fernol, proche des montagnes, lui assure une grande richesse, venant à la fois de l'exploitation minière et de la fertilité des sols. Le fleuve Blave sert de frontière naturelle à l'est, et aussi de voie de transport. Les échanges avec les pays voisins sont très lucratifs pour tout le monde, et chacun y trouve son compte car les fernoliens ne sont pas particulièrement avares.

Fernol, terre d'accueil de tous les laissés-pour-compte, de toutes les minorités abandonnées ou stigmatisées par l'empire voisin, est un pays très cosmopolite, où les gens sont accueillants. Tout voyageur qui transite par Fernol se verra poser quelques questions généralement dénuées de malice ou d'animosité, la plupart servant à comprendre si lesdits voyageurs sont des colons venus de Galzanie, ou autre chose. Si vous êtes d'ailleurs, a priori vous serez très bien considérés et on aura tendance à faciliter votre passage, voire même votre intégration.

Si les Galzaniens étaient également bienvenus dans le passé, la situation a pourri au fil du temps, surtout lorsque le peuple a commencé à se rendre compte du très grand nombre de colons qui venait s'installer sans raison. En effet, la Galzanie est loin d'être un pays surpeuplé, et il y a encore beaucoup de place ainsi que des terres à cultiver, des forêts à exploiter, des pâturages à brouter et des mines à creuser. Avec le temps, les autorités fernoliennes n'ont pas tardé à comprendre que les colons galzaniens étaient subventionnés par l'empire pour s'installer en Fernol, et que cette manœuvre avait pour but d'annexer peu à peu le pays jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une province de Galzanie. Il semblerait d'ailleurs que l'armée galzanienne fournisse un soutien logistique aux colons en Fernol, mais cela reste du domaine de la spéculation. Si cela

venait à être prouvé, des retombées diplomatiques se feraient rapidement sentir. Il se pourrait même que la situation des colons galzanien ne devienne assez compliquée, car la patience des fernoliens trouverait alors sa limite.

Il reste que le climat commence à être tendu entre Fernol et la Galzanie, et que beaucoup de gens commencent à parler d'une guerre d'invasion ouverte, laquelle sera vraisemblablement à l'initiative du grand empire puisque Fernol n'a pas le quart de ses forces armées. Pour permettre à Fernol de résister à cette offensive et de ne pas être annexé, il lui faudrait l'appui d'un allié puissant, et c'est bien là-dessus que compte actuellement le gouverneur fanghien. Les autres voisins, comme l'Esturlie et le Dandiskar, sont souvent trop occupés avec la défense de leur territoire pour venir en aide à un autre pays.

Cependant, le pays n'est pas si facile à envahir qu'on pourrait le penser. Le lac Blatve, en particulier, est très escarpé sur le côté ouest, avec des falaises de près de cinquante mètres de haut sur la partie nord, où l'on trouve les chutes et le pont d'Uslandia. Le fleuve Galant, qui traverse le pays du nord au sud, est quant à lui assez large et profond, si bien qu'on n'y a construit que deux ponts jusqu'à maintenant, celui d'Uslandia et celui de Blatvine (et encore, cela s'était fait avec l'aide de la magie). Pour le reste, quand on veut passer d'un pays à l'autre il faut emprunter un bateau ou un bac, ce qui n'est pas pratique dans le cas d'une armée. La cité de Blatvine elle-même se trouve sur une falaise de dix mètres de haut, avec d'épaisses fortifications courant sur toute la longueur de la berge occupée par la ville. À l'époque, celles-ci avaient été construites pour endiguer les raids de pirates, nombreux à cette période, ainsi que les attaques de peaux-vertes qui n'avaient pas encore été repoussés assez loin du territoire. Elle a été ensuite renforcée pour résister à une invasion galzaniennne. Pour finir, le reste du pays est encaissé dans une chaîne montagneuse qui rendrait la progression d'une armée très compliquée.

## Fernol en détail (du nord au sud)

Tout en haut, dans les chaînes de Klaginol, le pays commence avec la mine de **Safech**, une exploitation souterraine qui, à la grande surprise de beaucoup de gens, n'est pas gérée par des nains mais par des humains et quelques hauts-elfes. Les nains les plus proches sont ceux de la cité de **Barundil**, qui comme à leur habitude ont décrété qu'ils n'appartenaient à aucun pays et qu'ils n'avaient pas besoin d'étiquette, ni de gouvernement externe. Pour ce qui concerne la vente des produits de la mine, il existe donc une certaine concurrence entre les deux peuples, mais les humains font des efforts pour que cela se passe bien. Pour le moment, une entente presque cordiale semble s'être installée.

Proche de cet endroit, la **vallée des Brebiphants** s'étend, magnifique, à l'ombre des montagnes voisines, jusqu'à **Piolroc** et les ruines de **Galdor**. Elle est le sanctuaire de plusieurs grands troupeaux de ces animaux, y compris la variété dite *Dalrok*, géante et rare. Cependant, de nombreux yakaks et des cervidés viennent aussi brouter ces prairies, ainsi que des dragons et divers prédateurs qui se nourrissent de ces derniers. On trouve au sud de cet endroit quelques hameaux ainsi que la plus grande bourgade de la région, **Chuminol**. Ce bourg donne sur la route qui conduit jusqu'au **gué de Lacani**, proche des collines du même nom. Il y a ici un triangle de terres vallonnées un peu oubliées, une petite enclave située entre le fleuve et la rivière Garibotte, que beaucoup appellent *collines sauvages* puisqu'on n'en a pas vraiment déterminé le propriétaire. Pour résumer, les Fernoliens pensent que ça leur appartient mais qu'ils n'ont rien à y faire, et les Galzaniens pensent que si ça n'appartient à personne, ça ne vaut pas le coup de l'envahir. On y trouve donc des orques en maraude, des brigands en fuite, des barbares égarés ou des monstres errants. Piolroc est une cité naine comme les autres, tandis que Galdor n'existe plus qu'à l'état de ruines. Cette ville, qui aurait été jadis prospère et majoritairement humaine, a été détruite il y a longtemps à la suite d'affrontements entre les nains et une armée de peaux-vertes enragés. Les nains n'ont jamais voulu payer pour réparer les dégâts, et les orques... Eh bien, ce sont des orques. On soupçonne d'ailleurs qu'il y en a plusieurs groupes qui vivent encore sur place, utilisant les bâtiments les moins endommagés.

Toujours au nord, le **lac Tosin** semble signaler la fin de Fernol à l'ouest, avec quelques villages de barbares installés sur ses berges. La plupart sont des Syltériens qui ont refusé de repartir à la fin de leur voyage initiatique, ne voyant pas trop l'intérêt de retraverser les montagnes pour se retrouver dans une contrée plus froide et moins hospitalière. Ils chassent en paix dans les environs du **bois d'Estrago**, que personne ou presque ne leur dispute car c'est loin. On trouve à côté un complexe souterrain, les grottes d'**Akshuk**, qui abriterait une colonie d'elfes noirs qui ont été décrits par les voyageurs comme « très centrés sur eux-mêmes ». On les prendrait presque pour des nains.



Les forts de **Dulver**, **Fort-Klaginol** et **Avannor** hébergent plusieurs contingents qui sont là pour défendre le pays des incursions sauvages des orques de Vrogz ou d'autres engeances peaux-vertes des collines environnantes, notamment les Nez-Crochus de **Darulibu**. Malgré la présence des soldats, les environs de cet endroit ne sont pas très sûrs, en particulier la nuit ! La plupart des convois qui passent par ici, que ce soit sur terre ou sur l'eau, s'arrangent pour le faire en journée.

En descendant, vers l'ouest, se tient la **foulée de Molk**, une petite vallée aux mains d'une population endémique de barbares dégénérés. Il s'agit encore d'une région dont on ne sait pas vraiment si elle fait partie de Fernol, et les soldats de la tour fortifiée de **Haut-Mur**, située non loin de là, s'assurent qu'aucun sauvage ne vient semer la pagaille dans le reste du pays.

La **forêt de Blännu** est immense, avec des arbres colossaux et une variété du bouleau différente de la fanghienne, aux feuilles plus larges et plus claires, presque blanches au sommet. C'est un endroit qui peut sembler paradisiaque, un havre de tolérance où les elfes de divers clans côtoient les humains quotidiennement. Du moins, c'était le cas jusqu'à ce que les Galzaniens viennent s'y installer, accélérant la déforestation et faisant naître de nombreux hameaux, trop petits pour figurer sur la carte et pas toujours peuplés de gens de bonne volonté. Pour ce qui concerne les elfes toutefois c'est assez bien organisé, on trouve majoritairement trois enclaves : **Blanches-ramures**, **Ulsafarel** et **Ferönolia**, la plus ancienne (d'après les historiens, ce serait même en hommage à cette cité elfique que les humains auraient nommé le pays, pour les remercier de leur aide au fil des siècles). Le sud de Blännu, proche de la route à l'est, est aussi le territoire d'un géant de la forêt un peu fou et très sanguin, qui a tendance à s'énerver pour un rien et à taper sur tous ceux qui sont en désaccord avec lui. Il chevauche un énorme brebiphant Dalrok et il est difficile de ne pas l'entendre s'approcher !

Enfin, deux donjons mystérieux, à propos desquels on ne parle qu'à voix basse, peuvent être trouvés et explorés en cherchant un peu dans cette épaisse forêt. L'un d'eux, en fait, ne serait pas un donjon à proprement parler, mais une petite colonie d'elfes noirs peu désireux de vivre dans les grottes avec leurs semblables. Par ailleurs, on trouve des drows un peu partout dans le pays, intégrés à la population.

**Rionep** est une ville-frontière qui a vu passer presque tous les colons galzaniens depuis des années. Elle est bien protégée mais reste fidèle à la politique d'accueil fernolienne, du moins pour le moment. Ce n'est pas forcément le cas des voisins d'en face. En effet, le grand pont d'**Uslandia** est une frontière construite par-dessus les gorges du fleuve qui descend avec fracas des montagnes. C'est également un endroit où l'ambiance est tendue, car comme nous l'avons évoqué de nombreux colons galzaniens s'y présentent chaque jour et provoquent autant de frictions avec les soldats fernoliens, qui craignent par dessus tout qu'une altercation dégénère en prétexte à une attaque de la part des militaires galzaniens, largement supérieurs en nombre et en armement. En cas de problème toutefois, la ville compte sur les renforts d'Avannor, qui sont à un peu plus d'une journée de marche. Pour le reste, toutes les villes situées à l'est du lac sont galzaniennes, jusqu'à **port-Kok-lugu** sur la berge sud.

**Blännu-Crique**, ville ancrée dans un trou de la falaise au milieu du lac Blavne, est à la fois un endroit où il fait bon vivre et un véritable repaire de malfrats en tout genre. On y croise tous ceux qui pensent que Blavne est trop surveillée, ou ceux qui trouvent que Rionep est un peu trop proche de la Galzanie, et ils se retrouvent là pour discuter trafic, contrebande, complots et marchandages douteux. Plusieurs de ces brigands sont « en affaires » avec leurs homologues galzaniens d'**Alkanor** et de **Blavne-les-Bains**, ce qui fait que le lac à cet endroit est fréquemment sillonné par des barques chargées de cargaisons interdites qui se rejoignent souvent autour des **îles Chantard** (ou directement dessus). Avec son vaste port protégé, très bien fichu, Blännu-Crique est également un haut lieu de la navigation de plaisance, du moins pour les gens qui ne sont pas assez riches pour se payer un emplacement portuaire à Blavne.

En descendant encore sur la carte, on trouve à l'ouest **Kalkonizolbroum**, un rassemblement de collines percées connu comme la plus grande cité gobeline de Fernol. Les autorités ne s'en soucient pas trop toutefois, car les nombreuses peuplades barbares qui vivent dans les marécages juste à côté ont tendance à couper la tête de ses habitants à la moindre alerte. Quand la situation échappe à leur contrôle, ce qui est déjà arrivé jadis, les troupes stationnées au **Bastion** sont là pour les arrêter. La ville de **Fifrebaudet**, non loin de là, est également bien fortifiée, prête à résister à un raid. Cette situation amuse même le responsable de la sécurité de Blavne, qui aurait décrété au conseil « Tant qu'il y aura des barbares et des gobelins près du Bastion, on n'aura pas trop à s'inquiéter puisqu'ils se tapent dessus mutuellement. ».

La capitale fernolienne, **Blavine**, est située sur le grand lac ou le fleuve prend racine. Construite sur un escarpement, elle a été pensée pour repousser des invasions venues de l'est, et s'étend dans la plaine en s'éclaircissant, sans qu'on puisse vraiment marquer la fin de la ville à certains endroits. On y trouve de très nombreux temples, sièges de guildes, domaines bourgeois et lieux d'activité (voir à ce sujet la carte et sa description détaillée, plus bas). Beaucoup de complots s'y déroulent car vivre tous ensemble suppose une cordialité qui commence à s'effriter, devant la pression permanente du voisin galzanien. Il est à noter qu'on appelle « blavien » ce qui est natif du lac Blave, et « blavinois » pour les gens ou les équipements qui sont spécifiquement de Blavine.

Loin au sud, jusqu'à la rivière **Jolienne**, le pays est en paix. Les collines au sud de Blavine, avec les villes de **Dussoce**, **Baunebourg** et **Lapaille**, sont peuplées de nombreuses familles de semi-hommes qui élèvent des bêtes pour produire les meilleures charcuteries et ragoûts du pays, et dont les champs assurent une production de blé, d'avoine, de malt et d'autres céréales qui nourrissent facilement tout le périmètre. C'est une région relativement paisible et une étape de choix pour tous les touristes qui voudraient visiter Fernol !

Déterminant fièrement la frontière entre la civilisation et le sauvage, **Sous-Fernos**, la cité naine construite en partie à l'extérieur, sert de porte d'entrée au complexe réseau minier s'étendant sous la Chaîne Fernose. C'est aussi le point d'arrivée de la **Chaussée**, ce tunnel immense reliant la Caladie à Fernol, dont la construction n'est pas encore achevée. Quelques humains vivent ici, et parfois on a la surprise de croiser des elfes ou des gens d'autres peuples.

La **rivière Pouac** et les **flaques de Zong**, marécage glauque et brumeux, formeraient le domaine de peuples d'hommes-amphibiens qui apprécient la douceur du climat. Selon certains cartographes très âgés, il y avait jadis une route qui traversait le marécage pour rejoindre la Caladie à travers les collines, mais elle n'est plus entretenue depuis bien longtemps et se révélerait sans doute très dangereuse. Depuis que les bateaux sont solides et sûrs, les gens préfèrent passer par la mer pour se rendre en Caladie, par le golfe de Sadortar.

La côte sud du pays est garnie de villages de pêcheurs qui profitent de l'abondance de poisson dans le golfe de Sadortar, d'une vallée fertile et de collines giboyeuses, comme les villes de **Brisechou** et **Valdozeil**. La grande plaine qui s'étend à cet endroit est connue pour son herbe grasse et nourrissante, qui permet au bétail de prospérer. De grands troupeaux d'animaux sauvages y sont souvent observés. Enfin, tout au sud, le **talus de Coprug** semble être le dernier lieu connu à Fernol. Il s'agit d'une montagne trapue et fumante, dont l'intérieur serait percé de très grandes cavernes servant d'abri à des dragons, mais aussi à d'autres créatures, probablement des démons. Pour se prémunir des incursions des draconidés, la ville de Valdozeil, à un peu plus de cinq kilomètres du Talus, est bien pourvue en équipement lourd, en matériel spécifique et en soldats spécialement formés à tuer les dragons. Les mercenaires en quête d'un bon contrat de chasse au dragon pourraient cependant y trouver de quoi satisfaire leurs envies de gloire et de fortune.

La bande de terrain qui s'étend à l'est, autour des **Dents de Salmu**, appartient « plus ou moins » à la Galzanie et sera traitée dans une autre extension.

## Blavine en détail

Si vous voulez mener des aventures à Blavine, utilisez la carte jointe. Celle-ci sera disponible pour les joueurs dans plusieurs échoppes de la ville, au prix de 7 POF (Pièce d'Or Fernolienne). Vous disposez également d'un plan agrandi du centre-ville, qui peut vous servir de proposition pour jouer en ville de manière plus précise.

L'extérieur de la ville est constitué, à l'est, par le **lac Blave** et une falaise d'une dizaine de mètres de haut, surmontée de remparts épais et bien équipés en balistes et trébuchets. Des îlots résultant de l'agglomération des alluvions servent à cet endroit de refuges à des oiseaux aquatiques ainsi qu'à de nombreux pêcheurs et chasseurs, certains même ayant érigé leurs cabanes sur place et y passant toute la saison chaude. C'est également là qu'on retrouve parfois des trafiquants ou des contrebandiers, aussi les patrouilles de gardes-côtes ne sont pas rares. Il y a autour de ces îlots, dans l'**anse des Pêcheurs**, un courant qui s'accélère à mesure qu'on se dirige vers le fleuve Galant, où l'eau s'engouffre pour aller ensuite jusqu'à la mer

située plus loin au sud. Deux magnifiques ponts ont été érigés ici, le premier relativement petit et bien usé, destiné principalement aux piétons et cavaliers, le deuxième large et imposant, qui permet le passage de troupes ou de lourds chariots. En effet, ce fut en constatant l'usure du premier pont, construit un peu à la va-vite, qu'un monarque eut l'idée d'en fabriquer un nouveau sans attendre de perdre le précédent. Le chantier a duré plus de vingt ans ! Les ponts sont rares en Fernol, et même si on utilise beaucoup les bateaux, les échanges pâtiraient très vite de leur absence. On trouve ensuite au sud un fortin militaire et quelques hameaux sans importance, ainsi qu'un bois fréquemment sillonné par les chasseurs locaux.

Sous la **falaise de Naldir**, on trouve les **docks souterrains**, qui furent aménagés il y a longtemps dans les grottes sous-marines percées à flanc de falaise. L'eau y est très calme et c'est là qu'on met à l'abri la plupart des bateaux de petit et moyen tonnage. Un complexe souterrain et plusieurs monte-charge permettent d'organiser le déplacement du fret jusqu'à la ville, ou inversement. Les plus gros navires, quant à eux, sont forcés de s'amarrer plus haut le long de la falaise, où se trouve une marina, ou plus bas sur les docks à l'entrée du fleuve.

Du côté ouest de la ville, on donne sur la campagne et sur les **bois de Faltrinor**, qui s'étendent sur quelques kilomètres aux alentours. Comme il n'y a pas beaucoup de place pour les habitations à l'intérieur de la ville, les gens qui souhaitent bénéficier de la protection de la cité sont venus s'installer au fil des années le long des murailles et près des portes, formant autant de banlieues. Les plus pauvres de ces quartiers sont les **Galbunelles**, au nord, et les **Balrounes**, au sud. Ces désignations sont des termes argotiques locaux désignant les habitations précaires ou mal construites. Viennent ensuite les quartiers plus résidentiels tels que les **Pinsons**, **Fifredanche** ou **Tamarande**, qui hébergent aussi plusieurs fabriques diverses, des forges, des ateliers. Tous ces quartiers ont une police locale, plus ou moins corrompue, ainsi qu'une pègre qui revendique un territoire assez mal délimité, et ce n'est pas toujours facile de comprendre où l'on se trouve à moins d'habiter sur place. Des voyageurs se retrouvent parfois pris dans des altercations entre gangs, ce qui cause de nombreux drames. Les hameaux de **Salinge** et **Tuikal** sont principalement peuplés d'exploitants agricoles et n'offrent que peu d'intérêt. Au nord enfin, le **château de Palrude** est le domaine d'une très ancienne famille, qui possède pas mal de terres dans la région mais n'a jamais voulu vivre à l'intérieur de la ville. Ils trempent dans plusieurs affaires et commerces blavinois, cependant. Concernant Blavine, il faut savoir que les gens qui habitent intra-muros sont généralement des nobles et des riches, ou de vieilles familles ancrées ici depuis des siècles et que personne n'arrive à faire partir.

Blavine s'organise ensuite autour d'une grande zone centrale, la **place Nalins**. Les bâtiments ici sont très grands et fort bien construits. Le **Palais du Peuple** est le centre administratif et le siège du pouvoir local : c'est un bâtiment immense de trois étages pourvu de grands halls, qui gère les différents registres, les questions judiciaires et légales, les successions, le notariat, les taxes et d'autres problématiques urbaines. Ce palais, qui compte plus d'une centaine de bureaux, accueille également les colons ou les voyageurs, leur fournit éventuellement du travail ou les guide dans leur installation en Fernol. Des aventuriers peuvent tout à fait s'y rendre et poser diverses questions. Ils passeront forcément devant de toute manière, puisque tous les commerces de la ville, ou presque, sont regroupés à l'est dans la zone commerçante, où l'on trouve aussi quelques habitations et des auberges.

Autour de la place Nalins ont été regroupés les **temples**, dont la taille peut varier du colossal jusqu'au ridicule. Les plus grands sont celui de **Caddyro**, divinité ici fortement représentée pour son côté très neutre, celui de **Slanoush** bien entendu, puisque le culte n'a jamais de problème de recrutement, et ceux de **Dlul** et de **Braav'**. Vous trouverez les autres à des tailles variées, mais la présence de nombreux colons galzaniens a forcé l'agrandissement du temple d'**Oboulos**, auparavant modeste. On s'efforce ici d'être très tolérant les uns envers les autres, mais ça n'est pas toujours évident avec certains cultes à la politique agressive.

Au nord-est on trouve les **Guildes**, un conglomérat de grandes bâtisses qui sert de centre administratif à toutes les organisations fernoliennes, dont les activités vont du transport au mercenariat en passant par l'agriculture, le fret, la forge ou la pratique sportive. Il y a fréquemment des luttes de pouvoir ou des complots à cet endroit, voire même des altercations, du moins lorsque les activités des uns et des autres sont incompatibles ou concurrentielles. Chaque gilde peut proposer du travail par le biais d'un bureau d'accueil et de petites annonces.

Le quartier sud, connu sous le nom des **Armateurs**, est plutôt résidentiel et possède par de riches notables spécialisés dans la construction, le commerce et la location de bateaux. Depuis le temps qu'ils sont là, ils forment une espèce de mafia locale, et bien qu'on les accuse rarement de tremper dans des affaires vraiment sordides, ils ont bien souvent donné du fil à retordre aux autorités ou au gouvernement. Le long des murs nord se trouve également un autre quartier d'habitations, sobrement connu comme le **quartier bourgeois** et qui porte bien son nom.

Pour finir, la grande enceinte au sud de la cité est **fortin** principal de Fernol, où sont cantonnées les troupes les plus aguerries. Cette enceinte est supposée servir de bastion final en cas de gros problème d'invasion ou d'attaque de la ville, avec quelques bâtiments destinés à servir de refuge aux membres les plus éminents de la société, lesquels pourront encore fuir jusqu'aux docks souterrains si le besoin s'en fait sentir. Comme il y a facilement trois cent soldats en temps normal, et de nombreux aménagements défensifs, la place sera très dure à prendre et pourrait bien faire changer le cours de la bataille. Ce fortin est connu localement comme un joyau de la défense urbaine.

## Les ruines de Dun'ha

L'extension comprend le plan des ruines de Dun'ha, un lieu d'aventure qui figurera plus tard dans le scénario de **La Chaussée** et qui est à mi-chemin de la Caladie et de Fernol. Pour le moment, vous pouvez vous en servir comme étape pour le voyage sous la montagne, en partant de **Môle** jusqu'à **Sous-Fernos**. L'histoire de ces ruines est simple : comme la construction de la Chaussée a été retardée, puis stoppée de nombreuses fois suite à divers problèmes (notamment des invasions de gobelins), les voyageurs se sont fait rares, et de nos jours complètement absents. Le village de Dun'ha, qui se trouve sur la route, profitait bien de la construction de La Chaussée, de par la présence de nombreux travailleurs, et ce lieu est donc tombé dans l'oubli lorsque le chantier a été stoppé. C'est à ce moment qu'un dragon noir s'est abattu sur la région, détruisant une partie de la ville et tuant beaucoup de villageois. Les rescapés ont élu domicile dans les bâtiments les plus solides et s'organisent comme ils le peuvent au jour le jour, vivant un peu comme les survivants d'une apocalypse. Ils ne peuvent quasiment pas sortir sans se faire attaquer par le dragon et donc ils manquent de tout : nourriture, eau, vêtements et biens de consommation, armes, médicaments, outils pour réparer leur ville.

En passant par Dun'ha, des aventuriers pourraient avoir à affronter le dragon noir (ou peuvent carrément choisir d'aller le chasser) ou bien simplement aider les villageois en transmettant des messages à Sous-Fernos, ou encore en leur apportant vivres et cargaisons nécessaires à leur survie.

**Dragon noir** : selon le niveau des aventuriers, ils peuvent avoir affaire à un jeune dragon noir, un adulte ou un ancien. Vous les trouverez en page 20 du bestiaire avancé (document gratuit) ou en page 287 de notre **Grand Bestiaire**. Si vous jouez correctement ses *traits et capacités*, l'ancien est très dangereux et nous recommandons un groupe de niveau 10 ou plus pour l'affronter.

## La ville de Rionep

Rionep est une bourgade assez connue au nord de Fernol (voir le plan joint à l'extension). Cet endroit délimite la frontière avec la Galzanie (la frontière se trouve en fait au milieu du pont) et se trouve donc être le théâtre de pas mal de tensions, et du passage de nombreux colons venus de Galzanie. C'est aussi une ville de choix pour tous les scénarios de contrebande et d'escorte basés sur les échanges galzano-fernoliens, et pour les scénarios militaires utilisant les problèmes géopolitiques locaux. Bien que située sur la rive du lac Blave, la ville de Rionep n'est pas un port : il faut comprendre ici que le lac est situé près de cinquante mètres en contrebas, sous une falaise à pic. Cette falaise occupe d'ailleurs toute la rive ouest du lac Blave, mais elle est moins haute au sud (environ dix mètres à hauteur de Blavine). Il existe quelques anfractuosités naturelles toutefois, des endroits où l'on peut accéder au lac, comme c'est le cas à Blännu-Crique.

Le **pont d'Uslandia** s'élance par-dessus le **fleuve Galant**, qui est ici assez large et peu profond. Le courant s'accélère peu à peu pour passer par-dessus la falaise aux **chutes blaviennes**, un endroit magnifique mais très bruyant. Les gens qui habitent à côté sont d'ailleurs tous à moitié sourds ! Quant à la navigation fluviale, elle s'arrête bien entendu à Rionep et continue le long du fleuve (vers le nord) ou dans le lac (vers le sud), mais sans pouvoir aller de l'un à l'autre. La ville d'Uslandia, à l'est, est assez immense et dispose d'une extension portuaire, vu que la falaise redescend très vite vers l'eau du côté est. Pour résumer, toute la rive est du lac est plus ou moins accessible à la navigation, tandis que du côté ouest il n'y a que trois ou quatre accès, dont un à Blavine et un à Blännu-Crique. Cette curiosité géologique fait office de protection natu-

relle en faveur de Fernol, rendant l'invasion par bateau très compliquée pour les Galzaniens.

## Monnaie, commerce et denrées

La Caladie a adopté l'usage de la pièce d'or (PO), au même titre que la Terre de Fangh, et de la même manière avec une division en 10 pièces d'argent. Le territoire de Fernol, quant à lui, possède sa propre monnaie, la Pièce d'Or Fernolienne (POF), mais dont la valeur correspond plus ou moins à la PO fanghienne. Pour ce voyage donc, les aventuriers ne seront pas perdus avec les échanges monétaires !

Notez que si la valeur de la POF est à peu près égale à celle de la PO de Fangh, si quelqu'un veut changer de la monnaie fanghienne en Fernol, ce ne sera jamais à son avantage. Les banques auront tendance à prendre 10% de la somme en commission, tandis que les commerçants prendront jusqu'à 25%. C'est cependant nettement plus honnête que ce qu'on pourrait trouver dans d'autres pays des Plaines Centrales, où une transaction en monnaie fanghienne pourra générer 100% de frais.

Les tableaux de **denrées commerciales** fournis avec l'extension proposent divers sujets pour établir des missions liées au commerce : les **produits de la table** (partie I) qui proposent nourritures et boissons locales avec leurs prix conseillés sur place, et les **souvenirs** (partie II), qui sont très divers et généralement typiques de ces régions. Pour ce qui concerne les peaux et organes d'animaux, il n'y pas de grosse différence donc référez-vous simplement à la rubrique récolte du **Grand Bestiaire**. Tout cela peut vous donner des idées pour des missions, des scénarios ou même des campagnes.

En plus de ces tableaux, je vous propose ici un tableau des **bonnes affaires**, qui peut servir à élaborer du scénario aussi bien que des voyages spécifiquement axés sur le commerce. Le principe de ce tableau est de vous donner rapidement une idée des bénéfices que l'on peut tirer d'un voyage en achetant diverses choses dans un pays pour les revendre dans l'autre. Avec cette information il vous restera à trouver le prix de base de ces produits dans les habituels tableaux fanghiens (armes et armures, gemmes, armes à poudre, matériaux, etc.) ou dans les tableaux spécifiques de Fernol, et ensuite d'en extraire le pourcentage de bénéfice réalisé. Il est important de comprendre que lorsque vous partez de Fangh avec des produits achetés sur place, le prix de base sera majoré à la vente à l'arrivée de votre voyage, et lorsque vous achetez à l'étranger au contraire le prix de base sera minoré à l'achat (vous achetez moins cher) pour une vente au prix de base en Terre de Fangh.

**Exemple 1 :** le tissu épais précieux, qui se vend au prix de base en Terre de Fangh (30 PO), s'achète 25% moins cher à Ulsa, en Caladie (soit 22,5 PO). Vous achetez votre tissu à Ulsa, vous le revendez en Terre de Fangh : profit.

**Exemple 2 :** le cuir exotique, qui se vend au prix de base en Terre de Fangh (35 PO), s'achète 30% moins cher n'importe où en Fernol (soit 24,5 PO). Vous achetez votre cuir en Fernol, vous le revendez en Terre de Fangh : profit.

**Exemple 3 :** un gambison Ralafort, qui s'achète en Fernol à son prix de base (1600 PO), constituant une « Arme ou armure fernolienne » dans le tableau se revendra alors 30% plus cher en Terre de Fangh (donc 2080 PO).

**Exemple 4 :** un bâton de mage acheté 1000 PO en Terre de Fangh, constituant un « Équipement de mage » dans le tableau se revendra alors 30% plus cher en Fernol (donc 1300 PO). Si vous exportez du matériel de qualité de Fangh, il vaudra plus cher à l'étranger.

## Armes et équipements spécifiques de la région

Vous pouvez trouver en Fernol et en Caladie tout le matériel considéré comme « standard » que vous avez déjà en Terre de Fangh, mais vous pouvez en majorer légèrement les prix. D'autre part, dans les tableaux fournis, vous allez découvrir du matériel nouveau et pas forcément réservé à toutes les bourses. Notez que tous les prix de ces nouveaux tableaux sont en **Pièce d'Or Fernolienne**, et si leur valeur est identique à la PO fanghienne, il faudra toutefois effectuer le change à l'avance, sous peine de payer une commission élevée. Pour ce qui concerne Fernol la société **Fierbedon** notamment, implantée à Baunebourg, produit pas mal d'équipement pour les Semi-Hommes et s'efforce de prouver que ceux-ci ne sont pas aussi ridicules au combat qu'on pourrait le penser. Il existe aussi les établissements **Ralafort** et **Xagol**, qui sont spécialisés dans les équipements de grande qualité pour humains et humanoïdes de taille standard.

D'autre part, les gens de Fernol sont assez croyants et leurs **prêtres/paladins** sont relativement bien vus par la population, de sorte qu'on leur fournit du matériel de bonne qualité à des prix assez compétitifs. La plupart des dieux fanghiens sont représentés sur place, et c'est aussi là qu'on peut trouver des **reliques** différentes de celle de fangh, concernant les mêmes divinités mais avec des pouvoirs différents. Il existe maintenant de nouveaux types de matériel qui sont détaillés plus bas.

## Nouveautés de l'extension

**Semi-hommes :** un assez grand choix d'armes et de protections pour ces personnages qui n'avaient pas vraiment été traités dans les documents de la Terre de Fangh. Comme je l'avais prévu depuis longtemps, certains accessoires ou armes qui n'étaient pas utilisables auparavant par les semi-hommes le deviennent ici car il s'agit de matériel spécialement construit pour eux (en collaboration avec d'autres artisans généralement). Vous avez maintenant les **arcs très courts** par exemple, qui font moins de dégâts que les arcs normaux et utilisent des flèches spécifiques, pas mal de choix au niveau des **lance-pierre**, qui ont ici des versions enchantées assez onéreuses, et les accessoires pour ces derniers. Pour optimiser le combat au contact, plusieurs armes à une main et à deux mains font leur apparitions ainsi que des armes à effet spécial et des armes prévues pour une utilisation avec l'extension de **frappe localisée**. Il existe aussi quelques **reliques**.

**Matériel générique de mage et prêtre :** il y a ici beaucoup d'armes et de protections qui ne sont pas estampillées au nom d'un dieu en particulier, mais cela ne veut aucunement dire qu'ils sont interchangeables d'une religion à l'autre. Lors de l'achat ou de la trouvaille, le MJ **doit toujours préciser de quelle religion il s'agit** (et ceci sera noté sur la fiche du héros). En effet, une robe de prêtre de Niorogl ne pourra absolument pas servir à un prêtre de Youclidh, ni le casque d'un paladin de Khornettoh sur un disciple de Bloutos. Les bannières également portent les armoiries du culte et donc ne concernent qu'une seule religion. En cas de trouvaille, les héros devront alors revendre ce matériel pour éventuellement acheter quelque chose qui correspond à leur allié religieux. Il est important aussi de comprendre que ce matériel est généralement vendu uniquement dans les temples et que n'importe qui ne peut pas les acheter (il faut soit faire partie du culte, soit montrer patte blanche, soit faire une donation ou rendre service au culte, ce qui peut amener alors une quête secondaire).

**Relations entre les dieux :** dans beaucoup de cas désormais, vous devrez vous poser la question de la relation entre les dieux, du moins quand vous avez plus d'une personne religieuse dans un groupe. C'est le cas par exemple si vous avez du matériel de cohésion qui affecte les alliés, car il pourrait s'avérer que le dieu concerné n'accorde pas sa faveur au cultiste d'un dieu rival ou ennemi, ou même qu'il transforme un bonus en malus ! Pour cela, vous pourrez vous référer à la version mise à jour du tableau des relations entre les dieux disponible sur le site et dans l'extension.

**Bannières :** les bannières font partie du nouveau gameplay de cohésion mis en place dans le but d'optimiser la participation des mages et prêtres, mais aussi de leurs équipiers ! En effet, n'importe qui peut porter la bannière à condition d'avoir une main libre. Le choix du porteur dépendra souvent de la nature de la bannière et des talents de chaque personne dans le groupe. Pour activer ses bonus, la bannière doit TOUJOURS être à dix mètres ou moins du religieux allié qui fait partie de la même religion que la bannière, lequel par son aura personnelle permet au prodige de s'activer. Ensuite, la plupart du temps les alliés qui sont à dix mètres ou moins de la bannière sont affectés par ce bonus, tandis que ceux qui s'en éloignent le perdent. Il existe aussi des cas où TOUS les alliés doivent se trouver sous la bannière, et dans ce cas ce sera précisé. Bien évidemment si le porteur de la bannière est mis au sol, il y a un risque qu'il perde la bannière pendant quelques assauts. S'il vient à perdre connaissance, l'effet de la bannière cesse aussitôt (jusqu'à ce que quelqu'un la ramasse, le cas échéant). Enfin, si la personne religieuse liée à la bannière perd connaissance, l'effet de la bannière expire jusqu'à ce qu'il revienne à lui ! Notez que le cas d'ennemis intelligents, le porteur de bannière sera ciblé en priorité. Essayez de prévoir une seule bannière par groupe, sans quoi cela va vous compliquer le jeu au-delà de la raison !

**Matériel de cohésion :** en plus des bannières, il existe plusieurs cas de matériel de cohésion, qui fonctionnent à peu près de la même façon excepté le fait que le religieux sera le seul à pouvoir les porter (généralement une protection). Imaginez alors qu'un ennemi intelligent affronte un groupe dans lequel le prêtre est ainsi équipé, il ne tardera pas à se rendre compte que le prêtre est la personne à abattre... Un religieux équipé en matériel « de cohésion » deviendra donc la cible privilégiée de certains ennemis et ce sera au groupe de s'arranger pour le protéger, ce qui en retour lui assurera de disposer de bonus intéressants. Ceci assure le renouveau du gameplay d'équipe, avec de nouvelles problématiques. À distribuer avec parcimonie.

**Matériel d'équipiers du culte :** voici un nouveau type de matériel, généralement de bonne qualité et onéreux, qui s'achète exclusivement dans les temples et qui est donc évidemment lié à une religion en particulier. Un bonus conditionnel existe sur ces armes, bonus qui ne devient actif que si le porteur du matériel se trouve à 10 m ou moins d'un prêtre ou d'un paladin de la religion concernée par l'arme, ou s'il est lui-même cultiste de la bonne religion. À distribuer avec parcimonie.

## Rencontres en Caladie et Fernol

Contrairement à d'autres, cette extension n'a pas pour but de vous faire rencontrer des monstres plus dangereux que ceux qui se trouvent déjà en Terre de Fangh. Ces pays civilisés, proches en terme de culture et de population, vous offriront donc les mêmes types de rencontres à peu de choses près, mais ce sont d'autres choses qui vont changer, notamment le climat géopolitique, l'équipement et les relations avec les prêtres et paladins. Vous trouverez la plupart des tableaux de ces rencontres dans nos tableaux à la rubrique BASTON, avec le pack de **bestiaire fanghien complet**.

Si vous désirez enrichir l'expérience avec des rencontres spécifiques, c'est tout de même possible et à ce propos voici quelques suggestions ce que propose notre **Grand bestiaire**, que ce soit pour les animaux un peu particuliers ou les habitants du voisinage. Il faut bien sûr y ajouter toute combinaison non spécifiée ici de mage fou, prêtre corrompu qui pourrait surgir de votre imagination, ou encore les nombreuses créatures des marais que sont les hommes-amphibiens, voire même des bandits qui auraient voyagé depuis une autre contrée (comme on le voit ici avec les voisins barbares, les Syldériens).

## Fernol et Galzanie

Coincés entre les montagnes, ces territoires sont plus riches que la Terre de Fangh. Les civilisations y ont bien prospéré et sont très à cheval sur les questions de religion.

Tarentule des cavernes (24), brebiphant (30), cabretin (34), coccinelle berserk (37), coyote commun (38), coyote des montagnes (38), dantragor musqué (41), globzoule commun (46), kraken d'eau douce (50), lapin tranche-tendons (50), loup gris (53), loup noir (53), ortie corrosive (58), ours brun (60), ours noir (60), ours Baboudak (61), panthère des neiges (62), picmaje (63), quenouille massue (67), sanglier (73), ver des cryptes (82), Esturlien (108), Fernolien (110), Galzanien (115), Syldérien (148), barbare de l'Est (151), elfe sylvain (158), haut-elfe (161), elfe noir (168), nain de l'Est (180), semi-homme (186), géant de la forêt (189), orque de Vrogz (197), gobelin (200), gnôme (207), ogre (208), troll (210), trogylork (214), basilic oriental (235), cochon mutant (241), hippopogriffe (250), licorne (251), loup-garou (253), ondine (256), yéti (monts Vrogz, 263), dragon bleu (280), dragon des cimes (282), dragon doré (283), dragon-montagne (284), dragon noir (287), dragon du rocher (289), dragon rouge (290), vouivre (294), zombie (297).

Notre **Grand bestiaire** est toujours disponible aux éditions Le Grimoire, et des détails concernant cet ouvrage se trouvent en grand nombre sur la page dédiée au projet : <http://www.naheulbeuk.com/doc-publi.htm>

Nous vous souhaitons un bon voyage en Caladie et Fernol !



## Idées en vrac pour du scénario

La mise en place d'une situation géopolitique complexe comprenant quatre parties distinctes (Fangh, Caladie, Fernol, Galzanie) permet une grande variété d'interactions entre le groupe de joueurs et l'environnement. Il est en effet possible de rentrer dans le camp d'une des parties (ou pourquoi pas de jouer un double rôle) ou encore de travailler pour son propre compte, ou pour le compte d'une personne extérieure à tout cela qui désirerait faire son beurre ! Voici quelques cas possibles. N'oubliez pas que notre Grand Bestiaire propose des données concernant certains opposants légendaires du gouvernement actuel de la Terre de Fangh.

**Sans allégeance :** le groupe ne désire pas s'engager envers quiconque ; ainsi qu'ils le font en Terre de Fangh ils peuvent voyager à travers la Caladie et Fernol à la recherche de contrats de mercenariat (pour le compte des civils ou de l'armée), bonnes affaires, escorte, matériel nouveau à acheter ; en chemin ils vont tomber sur un tas de situations leur permettant d'utiliser leurs talents (assistance à personnes en danger, scène de désastre à expliquer, fermiers en détresse...) ; dès lors qu'ils commencent à travailler avec une religion en Fernol, puisqu'ils viennent de l'étranger on risque de leur demander de rendre service au culte (quêtes secondaires).

**Pour Fangh : AVENTURIERS :** en travaillant pour la Terre de Fangh, ils seront vraisemblablement contactés par l'armée, peut-être même par le **Concile de Waldorg**. Cela se produira généralement s'ils sont près de la frontière caladienne, donc autour de Waldorg ; ils peuvent partir en reconnaissance pour l'armée fanghienne, en tant que voyageurs civils, simplement à la recherche d'information ; on pourrait leur confier un message diplomatique à destination de la Caladie ou de Fernol ; on pourrait les charger d'espionnage à Caladorg, pour faciliter la mise en place d'une solution diplomatique permettant à Fangh de placer la Caladie sous sa coupe ; **SOLDATS :** dans le cas d'un scénario plus agressif, les joueurs pourraient avoir à faire du sabotage d'installations militaires caladiennes, dans le cas où Fangh déciderait d'attaquer la Caladie pour s'en emparer au plus vite et prendre la Galzanie de vitesse ; ils peuvent avoir à rechercher et capturer, interroger ou assassiner une personnalité caladienne permettant une meilleure défense du pays afin de l'affaiblir ; ils peuvent être assignés à l'installation risquée d'un poste avancé de l'armée fanghienne en Caladie ; ils peuvent participer à l'élaboration de camps fortifiés et de moyens techniques permettant l'invasion de la Caladie sur la rive ouest du fleuve Syé.

**Pour la Caladie : AVENTURIERS :** contactés par une personnalité politique ou militaire de Caladie, les aventuriers se retrouvent chargés d'enquêter sur les mouvements de troupes suspectes sur la rive ouest du fleuve Syé, ce qui pourrait les conduire jusqu'à Waldorg et même à une enquête jusqu'au palais du Concile de Waldorg (avec peut-être un enlèvement ou un assassinat s'ils sont de très haut niveau) ; étant natifs de Fangh et de passage à Caladorg, ils pourraient avoir la même mission, mais purement diplomatique, dans le but d'engager une discussion avec le Concile ; ils peuvent être envoyés à Blavine ou même à Rionep pour essayer de comprendre la situation Fernol/Galzanie et prendre la mesure du danger provenant du grand empire de l'est (soit par le biais de contacts diplomatiques, soit par l'espionnage), et revenir avec des messages ou en escortant une personnalité ; **SOLDATS :** ils peuvent avoir à escorter un diplomate jusqu'à Waldorg ou Blavine ; avec l'armée caladienne occupée sur la rive du fleuve Syé, des problèmes apparaissent dans le pays (monstres, bandits) et il faut quelqu'un pour les résoudre ; des tensions fortes à Môle freinent le processus de minage et Klag-Fort ne peut plus produire les armes et armures destinées à une probable guerre qui s'annonce, les soldats sont envoyés résoudre ces problèmes ; on a besoin de nouveautés magiques et les mages de Jour de nuit sont en grève, les soldats sont envoyés pour discuter avec eux pour essayer de résoudre le problème (quêtes secondaires pour les mages).

**Pour Fernol : AVENTURIERS :** contactés par une personnalité politique ou militaire de Fernol, ils peuvent être envoyés en reconnaissance ou en mission d'espionnage pour comprendre ce qui se passe en Galzanie ; ils peuvent avoir à enquêter sur l'implication des forces militaires galzaniennes dans l'implantation des colons (et éventuellement démanteler les opérations) ; ils peuvent être envoyés pour régler des problèmes liés à l'installation des colons galzaniens, à la déforestation (problèmes avec les elfes) ; ils peuvent être mis en relation avec des guildes marchandes pour monter un commerce entre Fernol et la Terre de Fangh ; **SOLDATS :** avec l'armée fernolienne réquisitionnée pour surveiller la frontière, il y a des soucis dans le nord et dans l'ouest (orques, gobelins, syldériens, barbares, monstres) et les soldats sont envoyés pour s'en occuper.