

# Waldorg – Centres d'intérêt (voir cartes du MJ)

La carte est découpée en 4 zones : Nord-Ouest (A), Nord-Est (B), Sud-Ouest (C) et Sud-Est (D).

Dans chaque zone on peut trouver un certain nombre de points commerçants représentés par des symboles toujours identiques :

- Croix rouge : Guérisseur
- Point noir : Auberge ou taverne de base
- Enclume et marteau : Armurier/forgeron
- Bouclier gris : Poste de garde
- A : Point alimentation (boulangerie, boucherie, fruits et légumes, spiritueux...)
- E : Point équipement (magasin pour les aventuriers, y compris sorciers, herboristes, etc.)
- T : Textiles et habits

## Waldorg - Zone A (Nord-Ouest)

- (1) Stade de la ville, servant aux rencontres de Brute-ball et à divers jeux stupides
- (2) Guérites de l'office du tourisme : possibilité d'obtenir un plan gratuit de la ville, informations
- (3) « Le sportif rassasié » : Auberge/restaurant/hôtel renommé et immense, face au stade
- (4) QG local des Sorciers de Tzintch
- (5) Temple, mal entretenu et peu fréquenté, des Aruspices de Niourgl
- (6) Grandes écuries : diligences, chevaux, cochers, équipages à louer ou acheter ici
- (7) Tours Jumelles de la Congrégation des Alchimistes Éclairés
- (8) Tour de Yeronimus Boulak, mage de niveau 16 : rend des services payants, déteste les elfes
- (9) Librairie spécialisée pour les sorciers de bas niveau
- (10) Temple de Caddyro (dieu du Commerce est des Champignons)
- (11) Place des Moriacs et grand comptoir de commerce : ici deux fois par mois a lieu le grand marché populaire, où les gens venus de la plaine installent leurs étals autour du comptoir
- (12) Siège de la Guilde des marchands, secteur est de la Terre de Fangh
- (13) « Le Bistrot Childéric » : un bar assez connu et bien placé dans lequel on peut apprendre des tas de choses
- (14) Fédération de Brute-Balle, siège social de l'équipe de Waldorg
- (15) Siège de l'Office du Tourisme
- (16) Association des artisans-sorciers, regroupant les métiers bizarres de la magie (construction, etc.)
- (17) « L'Antre aux Chapeaux », boutique renommée pour ses chapeaux
- (18) « La mère Charpuis » : excellente charcutière spécialisée en saucisses
- (19) Maison close de Madame Soupape : un endroit caché mais cossu et où... on peut se détendre
- (20) Université Spécialisée de Haute Magie Élémentaire : eau, feu, glace, terre, air, etc.
- (21) Centre de Résolution des Accidents Magiques (possibilité d'obtenir des services payants)
- (22) Collège de Magie Non Dangereuse (établissement pour les plus jeunes)
- (23) Quartier des étudiants, zone d'habitations modestes, assez animé le soir
- (24) Musée Fanghien de la Magie
- (25) Quartier des pauvres : zone des moins riches de la ville, de petites maisons pas terribles, mal famées
- (26) Grande École de Magie de Combat

Note : avant d'entrer en ville, il faut traverser le souk de la banlieue et parler aux gardes pour entrer. Les aventuriers représentent une manne commerciale, sont souvent bien accueillis. Les aventuriers peuvent être accueillis par des gens de l'Office du Tourisme s'ils s'avancent un peu en ville. Le stade et son quartier sont très animés en période de match, avec de nombreux gardes et militaires.

## Waldorg - Zone B (Nord-Est)

- (1) Le palais des dirigeants de Waldorg et de toute la Terre de Fangh (tenu par le Concile de Waldorg) – hauts murs d'enceintes, bien gardé, luxueux jardins à l'intérieur. Un plan détaillé sera peut-être disponible.
- (2) Le quartier du Temple de la Lune, une des rares enclaves à la culture elfique dans la cité. Le temple est cerné par les échoppes textiles, tenus par de précieux Hauts-Elfes.
- (3) Centre Waldorgais d'Études des Magies Expérimentales : plusieurs bâtiments peuplés de savants fous
- (4) Place Simmons : La plus belle place de toute la Terre de Fangh... Épicentre d'un riche quartier.
- (5) « La Tour Ignifugée », club privé des mages du feu de haut niveau – attention, pas de geste brusque
- (6) Centre d'astronomie : habité par un club de vieux fous qui s'intéressent aux astres
- (7) Banque Centrale de Waldorg, avec son poste de gardes d'élite accompagnés de mages puissants
- (8) Fort blindé de surveillance côtière, peuplé d'une élite de militaires en fin de carrière
- (9) Le centre administratif : une grande bâtisse peuplée de fonctionnaires en charge des questions urbaines
- (10) Centre d'érudition : pour des stages d'intelligence
- (11) Tour carrée d'Albert Piaros, mage niveau 20 : illusion, terre, généraliste (rend des services payants, cher)
- (12) « Les 3 princes perfides » : auberge-hôtel réservée aux riches, sur recommandation
- (13) Villa du mage Baltranfux, niveau 18 (rend des services payants, un peu bougon, souvent en vacances)
- (14) Centre notarial : un centre administratif traitant de l'immobilier, des successions et autres
- (15) Villa de Gutral : un riche négociant qui fait partie de la haute société de Waldorg
- (16) Temple d'Oboulos, le dieu du Travail et des Tâches Accomplies
- (17) Agence Immobilière Waldorgaise : pour acheter/vendre de l'immobilier
- (18) Guilde des Marins de la Côte Sud
- (19) Bureau des emplois : pour trouver du travail, des missions...
- (20) « Résidence Belle-rivière » : officiellement lieu de repos pour les vieux riches, en vrai : un asile d'aliénés
- (21) « Les papilles en folie » : restaurant renommé et assez coûteux
- (22) Vêtements de qualité, « Chez Rompirz », 37 rue des Syldériens
- (23) Grande Bibliothèque à Géométrie Variable : des tas de livres rares, qui ne sont pas à vendre
- (24) Centre d'Étude des Reliques Mystiques (le matériel qu'on trouve ici n'est pas à vendre...)
- (25) « Club Tankard » : un bar réservé aux riches et aux notables de la ville

La zone B est la partie riche et sécurisée de la cité, dans laquelle les aventuriers ne sont pas forcément les bienvenus. On y trouve de belles et grandes maisons, des rues plus aérées que dans le quartier ouest. Peu de boutiques, mais essentiellement des biens de luxe. Des villas de notables sont rassemblées autour du palais, profitant ainsi de la protection quotidienne des troupes stationnant dans cette zone. On trouve ici peu de tavernes et de magasins d'alimentation, et ils sont plus chers que la moyenne.

Des Hauts-Elfes ont installé leurs maisons au nord du quartier, rassemblées autour du Temple de la Lune, et bien entendu de nombreux magasins de vêtements. La partie côtière donnant sur le fleuve Syé à l'est n'est pas très intéressante, la nuit on peut y croiser des gardes accompagnés de chiens dangereux, des dockers ou des filles à marins.

Les gardes sont également plus habiles dans cette zone qu'ailleurs en Terre de Fangh : ce sont des soldats d'élite bien entraînés, et qui sont bien payés : ils sont motivés et désirent garder leur emploi, on peut difficilement les berner et ils ne se laissent pas marcher sur les pieds. Plutôt que de discuter, ils préfèrent boucler les gens bizarres dans un cachot après les avoir roué de coups.

## Waldorg - Zone C (Sud-Ouest)

- (1) Fort militaire de Waldorg : ici, on forme les jeunes recrues au métier de garde et de soldat – grande concentration de tavernes et d'armuriers par ici !
- (2) Université de Magie Généraliste
- (3) Annexe de la Caisse des Donjons de la Terre de Fangh, circonscription Est
- (4) Guilde des bâtisseurs et constructeurs fanghiens
- (5) Guilde des Assassins et Voleurs, circonscription sud-est
- (6) Tour isolée dans un bouquet d'arbres, demeure d'un curieux mage qui veut rester discret
- (7) Îlot bien entretenu, avec 3 tours cossues et gardées appartenant à des notables
- (8) Bosquet et villa de Farouk Gilson, Clipitaine en chef de la garde waldorgaise
- (9) Tour de Surveillance Magique de Waldorg : assez haute, elle permet d'avoir une vue d'ensemble
- (10) Institut de combat du maître d'armes Jeanvuk : pour des stages de perfectionnement
- (11) « Chez Mulfido », le plus grand spécialiste des potions : bons prix, bonnes affaires
- (12) « Grand bazar de Gurdu-la-Jaille » : tout acheter, tout vendre... attention le patron est roublard
- (13) Université d'étude des Invocations
- (14) Centre de Magie Thermodynamique
- (15) Relai Chronotroll : pour envoyer des paquets, des courriers ou de l'argent partout
- (16) Quartier du port de pêche : les bateaux remontent le canal et s'arrêtent ici pour décharger
- (17) Bistrot de la dague bleue : bar très mal famé, bourré de voleurs et d'espions
- (18) Temple de Vaarb', dieu opposé à Braav'
- (19) « La Caverne aux Lames », bonne armurerie
- (20) Temple de Braav', le dieu loyal-bon
- (21) Tour du directeur du Centre de Magie Thermodynamique
- (22) Portion du quartier plus ou moins défavorisée, et quelquefois mal fréquentée
- (23) Centre de prise de conscience : permet d'effectuer des stages pour gagner du courage
- (24) Restaurant « Les Carnivores » : un restaurant qui sert de la cuisine à base de viande
- (25) Temple de Lafonne, déesse des plaisirs de la chair
- (26) Hôtel-restaurant « La bonne bourse » : établissement très cher réservé aux notables... riches
- (27) Petit temple de Dlul peu fréquenté, pour les voyageurs fatigués
- (28) Librairie « Les pages mouvantes » : spécialiste en bouquins de magie, bien sûr !

La partie sud-ouest de la ville est occupée en partie par les militaires (leur quartier est situé autour du fort en bas à gauche), et pour ce qui concerne la presqu'île au centre, par plusieurs centres et écoles de magie ainsi que des bâtiments administratifs ou des demeures de bourgeois. À noter : la plupart des ponts sont gardés et proches d'un poste de garde.

Le quartier en haut à gauche est quant à lui plutôt tortueux, sombre et mal entretenu, oublié de tous. Il s'y passe des choses pas forcément racontables. La guilde des voleurs s'en tient éloignée toutefois, elle préfère avoir sous la main le port de pêche (16) qui lui permet éventuellement de se livrer à du trafic, de prendre la fuite en douce, ou bien de subtiliser d'intéressantes cargaisons. On notera au centre de la carte un bosquet qui contient une étrange tour, demeure d'un mage qui tente de se faire discret et dont on ne sait pas grand-chose.

Le canal de Xaraz qui traverse la cité sert à évacuer les déchets, il est donc assez propre au nord et... beaucoup moins en allant vers le sud, à mesure qu'il retourne vers le fleuve Syé.

## Waldorg - Zone D (Sud-Est)

- (1) Grand marché aux poissons, aussi appelé *marché au harengs* car le choix est souvent limité
- (2) Association des Veuves de Marins-Pêcheurs Noyés
- (3) Université de Nécromancie, fréquentée par des gens peu appréciés
- (4) Centre d'Études des Métamorphoses
- (5) Club des Experts en Potions
- (6) « La raie joyeuse » : grande auberge à peu près propre
- (7) Poste des gardes-côte et des surveillants du port
- (8) Guilde des Tailleurs : regroupe tous les métiers du textile, amis des elfes
- (9) Banque Du Galion : une confrérie bancaire maritime tenue par des pirates (!)
- (10) Clinique du Secours : un centre de soin qui utilise aussi les talents d'un mage (peut recoller les membres)
- (11) Port Chiredric : mélange de port militaire et commercial, bien gardé et sentant fort les déchets pourris
- (12) Temple local de Slanoush
- (13) Entrepôts pour le fret maritime
- (14) « La Tourelle Ribaude », restaurant renommé avec vue sur le port
- (15) « La Barcasse », une gigantesque auberge pas chère et pleine de marins avinés, pour aventuriers fauchés
- (16) Quartier des marins, mal famé et sentant fort le poisson pourri
- (17) « La fiole fêlée », boutique spécialisée dans les ingrédients magiques

Cette partie de la ville est principalement dédiée au fret et à la défense d'éventuelles attaques venues de la mer ou du fleuve. Sur toute la partie côtière on retrouve des entrepôts et des maisons de marins, des tavernes mal fréquentées, des établissements de mauvaise vie. Un coin idéal pour se cacher ou organiser un mauvais coup... En dehors de ça, le quartier du marché au poisson est visité par les commerçants et les habitants, c'est un lieu agréable pour peu qu'on ne soit pas fragile du nez.

## Waldorg – Description de la ville et localisation

Située à l'extrême sud-est de la Terre de Fangh, cette grande cité très organisée a réussi à devenir la capitale du territoire, en même temps qu'elle s'est imposée comme l'épicentre de la plupart des activités magiques de haut niveau. On peut également y acheter tout et n'importe quoi, à condition que ce soit cher, et de préférence magique. Une si grande ville a bien entendu attiré de nombreux temples, mais ils ne sont pas aussi bien représentés qu'à Glargh. La banlieue est également squattée par un gigantesque souk dans lequel il est difficile de s'orienter.

La ville fut fondée bien avant la chute de l'empire Menzzorien, par des types venus de l'est, en-dehors de la Terre de Fangh (et pour eux, c'était donc l'ouest). À l'origine simple colonie portuaire mal famée, montée à base de tentes et de planches par le redoutable Chiredric le Gaucher, Waldorg jouit de l'arrosage quotidien du fleuve Syé (qui sert à évacuer les déchets principalement, via le canal de Xaraz) ainsi que de la proximité de la mer.

La cité fut pillée et brûlée à de nombreuses reprises par les barbares, puis dirigée par la dynastie de Vontorz, qui sombra finalement dans la décadence. Elle passa ensuite aux Moriaks de l'est avant de tomber sous la coupe des érudits et des bureaucrates. Les habitants ne tardèrent pas à évoluer, et le premier collège de magie fut fondé en l'an 700 du deuxième âge. Il est à noter que les prêtres et autres disciples de sectes sont assez mal vus en ville, mais tolérés s'ils ont de l'argent. On compte néanmoins plusieurs temples à Waldorg, mais ils sont de taille modeste car les grands sont plutôt à Glargh.

En savoir plus, l'article de Cham : [http://encyclopedie.nabeulbeuk.com/article.php?id\\_article=33](http://encyclopedie.nabeulbeuk.com/article.php?id_article=33)

# Waldorg – Informations commerciales

On fabrique finalement peu de choses à Waldorg en dehors des objets enchantés et des potions, aussi ce n'est pas forcément le lieu préféré des commerçants qui veulent acheter des produits finis pour les revendre ailleurs. Comme toutes les grandes cités, c'est plutôt l'endroit où l'on viendrait pour les vendre ! D'ailleurs, le pourtour de la ville est souvent squatté par des petits commerçants et négociants qui n'ont pas le droit d'entrer.

On trouve beaucoup de négociants mais les prix sont généralement plus élevés qu'à Glargh, car la position géographique de Waldorg n'est pas en sa faveur pour ce qui concerne les matières premières de l'intérieur du pays. Consultez les rubriques ci-dessous pour avoir une idée des affaires possibles à Waldorg. C'est aussi une ville d'érudits et ces gens produisent la plupart des bouquins disponibles sur le territoire.

Enfin, comme c'est une des rares villes portuaire qui communique avec d'autres territoires éloignés (le Grand Est et les jungles du Sud), on y achète des produits introuvables ailleurs...

## Moins chers

Certains produits sont moins chers qu'ailleurs du fait d'une grande concurrence :

- Potions diverses : -25%
- Matériel et équipement pour les magas, ingrédients magiques : -20%
- Livres (toutes disciplines confondues) : -20%
- Armures, bijoux et armes enchantés : -10%
- Gemmes taillées : -10%

## Plus chers

Les services sont en général plus chers à Waldorg...

- Services d'hôtellerie (nourriture, couchage) : de 20% à 50% plus chers
- Services généraux (coiffure, stages, guérisseurs, forge, etc.) : +25%
- Achats d'animaux, achat ou location de véhicules : +15%
- Ingrédients alchimiques : +15%

Page suivante : tableau des prix des denrées intéressantes à Waldorg

<b>ACHATS – DENRÉES à Waldorg</b>	<b>Prix sur place</b>	<b>Prix ailleurs</b>
Perle Géante d'Embarh (rare, la pièce)	100 P.O.	220 P.O.
Perle d'Embarh (la pièce)	8 P.O.	15 P.O.
Étoffe précieuse du grand Est (tissu épais, l'unité)	20 P.O.	40 P.O.
Soie fine de l'Est (tissu fin, l'unité)	45 P.O.	90 P.O.
Laine précieuse de l'Est (l'unité)	18 P.O.	40 P.O.
Vin des Terres Sauvages (l'amphore, 8 verres)	1 P.O.	2 P.O.
Vin des Terres Sauvages (tonnelet)	15 P.O.	30 P.O.
Vin des Terres Sauvages (tonneau)	30 P.O.	60 P.O.
Vin enchanté de Waldorg (l'amphore, 8 verres)	20 P.O.	40 P.O.
Conserve de poisson d'Embarh (4 rations)	2 P.O.	5 P.O.
Liqueur Astrale de Waldorg (l'amphore, 8 verres)	20 P.O.	35 P.O.
Liqueur Astrale hors d'âge (l'amphore, 8 verres)	50 P.O.	85 P.O.
Dent de monstre marin	30 P.O.	50 P.O.
Parchemin en peau de Kraken	5 P.O.	12 P.O.
Dent de requin	3 P.O.	6 P.O.
Griffe de tigre d'Ammouka	25 P.O.	50 P.O.
Peau de tigre d'Ammouka	130 P.O.	200 P.O.
Véritable collier de la jungle	30 P.O.	60 P.O.
Carapace de crabe géant	50 P.O.	80 P.O.
Sable rouge d'Ammouka (la dose)	10 P.O.	15 P.O.
Droque des boucaniers (marché noir, la dose)	10 P.O.	22 P.O.
Artisanat : Bambou durci (l'unité)	5 P.O.	10 P.O.
Artisanat : Bambou géant durci (l'unité)	10 P.O.	22 P.O.
Artisanat : Planche de Zoumbakar (la pièce)	35 P.O.	50 P.O.
Artisanat : Cuir exotique (l'unité)	25 P.O.	35 P.O.
Bile de salamandre du volcan (alchimie, la dose)	35 P.O.	50 P.O.
Souvenir du Grand Est (bibelot)	30 P.O.	70 P.O.
Relique de la civilisation de Blug (pierre gravée)	150 P.O.	250 P.O.
Plante en pot de la jungle (fragile...)	4 P.O.	8 P.O.