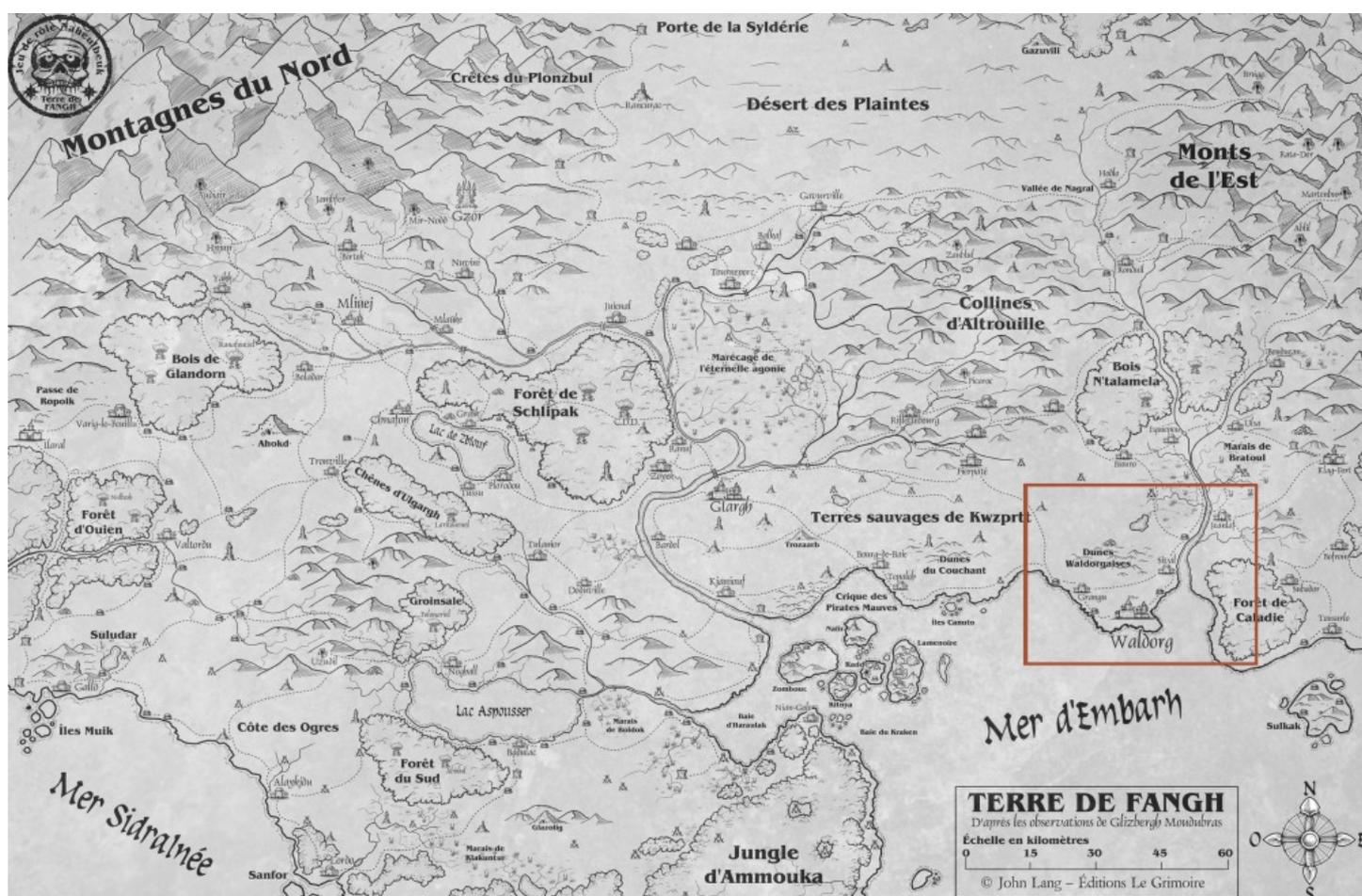


# La Côte Waldorgaise

Si vous désirez jouer à Waldorg et créer quelques scénarios sans trop voyager, vous pourriez avoir besoin de la carte détaillée des Environs de Waldorg (Côte Waldorgaise) et des explications que voici. Waldorg est une cité un peu décentrée puisqu'elle est située à l'extrémité sud-est de la Terre de Fangh, ce qui rend la tâche un peu ardue pour les dirigeants du pays, car comme vous le savez sans doute, Waldorg est la capitale du pays (en 1498 du Deuxième Âge en tout cas). Le Concile de Waldorg préside à la plupart des décisions importantes pour l'économie et la défense du pays, avec parfois le concours des Moines de Labin'Houz, qui dirigent Glargh et qui sont mieux placés pour régler certaines questions dans des zones lointaines. Malgré cet éloignement, la cité prospère car on y règle souvent les problèmes grâce à la magie, et profite également d'une situation idéale pour le commerce, vu qu'elle est située en bordure du fleuve Syé et de la mer d'Embarh. En outre, il se trouve ici la frontière de la **Caladie**, un petit pays prospère qui entretient de bonnes relations avec la Terre de Fangh. En effet, tout ce qui est à l'est du fleuve appartient à la Caladie sur cette carte, ce qui permet de commencer à jouer avec la diplomatie (voir à ce sujet l'extension **Caladie et Fernol**, disponible sur le site à la rubrique des plans).



Situation de la carte « Côte Waldorgaise »

## Géographie et géologie

Si vous consultez la carte générale de la Terre de Fangh, vous verrez que Waldorg se situe au sud-est d'une zone assez aride et relativement dépeuplée, les Terres Sauvages de Kwzprt. La partie nord de ces terres est constituée de prairies plates plus ou moins sèches, et plus au sud on trouve une barre encore aride, avec plusieurs amas de poussière sableuse, l'un d'entre eux formant ici les Dunes Waldorgaises. Disséminés au-dessus de la côte qui donne sur la mer d'Embarh, aucun de ces déserts n'est toutefois assez grand pour causer la mort par déshydratation car on peut les traverser en moins d'une journée de marche, mais il faut néanmoins y progresser avec précaution.

Quelques sources d'eau importantes, provenant sans doute d'un immense lac souterrain, donnent naissance à des rivières à qui vont se jeter dans le fleuve, ainsi qu'il en est pour la Nervi. L'imposant lac Shkata, quant à lui, rejoint le fleuve après avoir arrosé abondamment un terrain plat et mou qui constitue la moitié fangbienne du marais de Bratoul. Il existe toutefois quelques routes plus ou moins entretenues pour traverser ces marécages. Les abords du fleuve Syé sont généralement verdoyants et cultivables, en particulier la vallée de la Pissendielle sur le côté caladien. Il en est de même pour toute la région de Waldorg, la cité disposant d'une importante banlieue agricole permettant de nourrir ses habitants.

Enfin, vous avez la partie maritime qui donne, à l'ouest, sur la Crique des Pirates Mauves, et vers le sud vers le reste de la mer d'Embarh – vous aurez besoin pour aller plus loin de la carte des **Environnements de la Terre de Fangh** (disponible sur le site à la rubrique des plans). Notez aussi qu'il existe un supplément **Déplacement et Transport** dans le pack de fichiers des tableaux importants de la rubrique Équipement et cadre de vie, qui vous permet de planifier des voyages à plus ou moins longue distance en passant par Waldorg. Vous noterez toutefois que la plupart des compagnies de transport évitent le centre des Terres Sauvages et préfèrent longer la côte, ce qui va moins vite mais se révèle beaucoup plus sûr.

Pour les autres zones donnant sur cette carte, en résumé :

- Vers l'Est, le supplément Caladie et Fernol
- Au Nord-Ouest, la zone « Terres Sauvages et environs de Glargh »
- Au Sud-Ouest, la zone « Crique des Pirates Mauves »



## Les Terres Sauvages

Les Terres Sauvages sont inhospitalières et il est dangereux d'y voyager, quant aux tentatives d'y installer des villes et villages, elles se sont souvent soldées par des drames — comme ce fut le cas pour la ville de Trulu, dont les ruines se trouvent encore sur la piste qui remonte depuis La Fourcholle vers l'intérieur des terres. Seules les tribus barbares et quelques nomades semblent être capables de vivre durablement dans cette région. Ainsi, en remontant vers le nord et le nord-ouest, vous tomberez sur des villages barbares, et aux alentours des dunes vous pourrez croiser des nomades, lesquels semblent apprécier la relative quiétude des lieux. Parmi les dangers connus, vous avez plusieurs animaux et monstres que vous retrouverez dans le Grand Bestiaire ou dans les packs de bestiaires sur le site web. Certains d'entre eux sont détaillés dans le document « Terres Sauvages et Environs de Glargh » dont on a parlé ci-dessus. Pour le reste, faisons un petit tour d'horizon.

Les **Ruines de Trulu** sont les restes d'un village qui a tenté de s'installer il y a de cela plusieurs siècles. Les colons n'ont pas résisté aux nombreuses menaces de la région... La rumeur court que des bandits épaulés par un sorcier fou ont pris le contrôle des lieux, mais cela reste à prouver.

Les **Monolithes d'Ygor** ont été découverts par un cartographe de Waldorg il y a de cela quelques siècles — ils étaient en grande partie enfouis dans le sable. Il s'agit probablement de vestiges d'une ancienne civilisation car on y retrouve des symboles et des marques ressemblant à ce qu'on peut trouver dans les ruines de Rancurac. Bien que ces vestiges soient abandonnés, on a rapporté d'étranges phénomènes aux alentours et plusieurs personnes sont mortes de bien pénible façon. Il est fort possible que des trésors soient encore enfouis dans ces vestiges, car peu de gens ont assez de motivation pour entreprendre des fouilles organisées à cause de la mauvaise réputation des lieux et des témoignages inquiétants s'y référant.

Les **Grottes de Farilik** sont situées dans une zone rocheuse émergeant de la plaine. Ces cavernes sont parfois habitées par de grandes créatures, et parfois par des peaux-vertes : orques, gobelins et même trogylorks. Dans le passé, ils ont causé plusieurs fois des problèmes dans la région et l'armée fanghienne a prétendument nettoyé les lieux, mais ils finissent toujours pas revenir. Certains pensent que des passages cachés ont échappés aux humains et mènent à un étrange royaume enfoui, certainement lié à l'immense lac souterrain qui alimente les sources à l'est des dunes. En effet, certaines personnes ayant bu de l'eau de la Nervi prétendent que celle-ci avait « l'odeur des pieds d'orques ». Quoi qu'il en soit, il y a probablement des butins à trouver dans ces grottes.

## Le lac Shkata

Le lac Shkata sert d'abreuvoir à de nombreux animaux gigantesques venant des Terres Sauvages, notamment les fameux ouklafs géants, les dantragors et les morshlegs. On y a vu parfois des géants d'Altrouille et quelques dragons. La zone est très poissonneuse et attire pas mal de pêcheurs aventureux, hélas ces derniers y laissent parfois la vie. Il est fort probable de croiser là-bas des hommes-lézards ou des hommes-amphibiens en maraude, provenant des camps d'Elbek ou de Niirz. Ils ne sont pas forcément hostiles, mais cela peut arriver. C'est un peu en fonction des saisons...

## Le donjon d'Eklos

Un établissement qui n'a pas très bonne réputation. Il a été plusieurs fois mis à sac dans le passé, que ce soit par des aventuriers ou par la Caisse des Donjons — après constatation d'infractions diverses. Les propriétaires se sont succédé en perdant généralement leur vie dans l'affaire : Gromaz le Cruel, Hyarigiz l'Insensé, Truzo De Malfeuille (un noble au destin tragique) et même Zorax L'Ancien. Il semblerait que l'actuel propriétaire soit une femme un peu folle, invocatrice qui prétend être la descendante de Solphine Virgila, l'une des plus grande spécialiste des invocations interdites dans l'histoire de Fangh. Le donjon aurait trois étages ainsi que des souterrains, lesquels sont beaucoup plus vastes que nécessaire. Il n'y a pas beaucoup d'autres donjons référencés dans la région, car les mages puissants ont tendance à les raser complètement.

## Le marais de Bratoul

Le marais est fidèle à ce qu'on pourrait imaginer : une vaste zone souvent recouverte de brume, dans laquelle on marche en produisant un bruit spongieux et en se faisant piquer par toutes sortes de moustiques. L'endroit est traversé par une rivière qui se divise en nombreux petits bras plus ou moins profonds et qui sont trop petits pour figurer sur la carte. Le marais de Bratoul s'étend à la fois du côté fanghien et du côté caladien de la carte, remontant presque jusqu'à Biouro, Equiepon et Ulsa, au sud du bois N'talamela. Il y a plusieurs villages de huttes connus et d'autres qui le sont moins. Ainsi, Elbek à l'Ouest du marais est principalement peuplé d'hommes-lézards et de nomades humains profitant d'une étrange cohabitation, tandis que Niirz est bien plus humide et principalement habité par des hommes-amphibiens. Ils peuvent entretenir des relations plus ou moins bonnes avec les humains, selon le contexte et la saison. Avant l'hiver notamment, ils sont assez irascibles car ils supportent très mal le froid et se préparent à une longue période de ce qui pourrait ressembler à de l'hibernation. Assez étrangement, ces ethnies sont assez hostiles aux habitants de Equiepon (village fanghien situé plus au nord et qui n'apparaît pas sur cette carte), lesquels refusent de faire commerce avec eux depuis des générations. On ne sait pas vraiment pourquoi.

En outre, comme il est de coutume, les marais servent parfois de repères à des bandits qui ont échappé aux poursuites de l'armée ou des milices des villages environnants.

## Le fleuve Syé

Le fleuve Syé est large et profond, alimenté par de nombreuses rivières provenant des monts de l'Est et des collines d'Altrouille. Sa source remonte presque jusqu'à la Sylédie ! Par conséquent, dans toute la partie qui nous concerne ici, il n'y a pas de pont. Les premiers ponts connus sont celui qui est au nord de Equiepon et celui qui est au sud d'Ulsa. Pour le reste, la traversée jusqu'à la Caladie se fait par bac, ou par bateau en l'absence de véhicule ou de montures. Il existe plusieurs endroits où l'on peut se faire transporter d'un côté à l'autre, le port le plus connu étant celui de Jeanlaf.

Les marins par ici sont nombreux, et beaucoup de pêcheurs ou de transporteurs seront heureux de se faire un peu d'argent pour faire traverser des aventuriers d'un côté à l'autre, sous réserve qu'ils n'aient pas l'air trop dangereux, criminels ou fous.

Enfin, la zone sud est très riche en poissons d'eau douce et d'eau de mer, et le métier de pêcheur est ici quelque chose qu'on prend très au sérieux. Certains marins habiles y ont fait de véritables fortunes.

## Autour de Waldorg

Pour ce qui concerne la ville elle-même, vous disposez d'un document à part (Waldorg pour le MJ). La ville est riche d'une grande banlieue agencée parfois de bric et de broc par tous les gens qui ne sont pas assez riches pour vivre à l'intérieur des murs (on y passe un petit moment dans le roman « L'Orbe de Xaraz »). La ville est encadrée à quelques kilomètres par deux villages côtiers assez importants, **Sival** et **Grangu**. Un campement gigantesque est également visible à une douzaine de kilomètres au nord, il s'agit d'Ustanbar. On y trouve beaucoup de nomades et de gens en transit, mais le coin est assez paradisiaque aussi il y a du monde en toute saison, parfois près d'une centaine de tentes.

**Goub-en-Waldorg** n'est pas à proprement parler une vraie commune, mais plutôt une zone mal définie autour de Waldorg, où sont installés énormément de gens de profil varié : agriculteurs, artisans et familles trop pauvres pour vivre à Waldorg même. Les élevages et plantations s'étendent sur plusieurs kilomètres jusqu'au **Fort-Biluk**, au sud, et jusqu'à la tour **d'Ereghor**, au sud-ouest. Fort-Biluk est une importante garnison de l'armée, une construction audacieuse sur la falaise, qui sert de base de surveillance pour toute la côte et possède son propre port en contrebas. Quant à Ereghor, cette tour sert de phare pour guider les bateaux, et elle est également le lieu privilégié pour certaines expériences et études magiques qui ne peuvent pas être sagement réalisées en ville. Ce sont donc principalement des mages et des alchimistes qui y vivent.

Un quartier très riche de Goub-en-Waldorg donne sur la **Crique d'Hursa** : c'est là que les plus fortunés de la région ont fait construire leurs maisons, palais et villas pour profiter de l'air marin et des bienfaits de la mer. La présence de ces riches plaisanciers est suffisante pour attirer les plus téméraires des pirates, mais les eaux ici sont fréquemment surveillées par les navires de l'armée fanghiennes, qui patrouillent depuis **port-Chirédric** jusqu'à **Velok-sur-Mer**. Les pirates sont bien souvent repoussés avant d'avoir pu commettre le moindre larcin.

## Les îles sur la côte

Il y a plusieurs groupes d'îles ou d'îlots dans cette zone. Elles sont généralement beaucoup moins dangereuses que celles de la Crique des Pirates Mauves, mais certaines peuvent servir momentanément de refuge ou de base d'opération à des pirates ou des criminels de la région.

**Bestiaire** : les îles les plus escarpées peuvent servir de repaire à des dragons de Sombroloin, dragons des îles, géolosaures ou ptéranomorans. Celles qui sont plus basses et possèdent des plages seront peut-être des nids pour les crabes géants, iguanes géants ou crocodiles marins.

## Échanges et commerce

Pour ce qui concerne Waldorg, vous disposez d'un document à part (Waldorg pour le MJ) qui propose pas mal de choses à vendre et acheter. Il y a également des propositions dans le document de **Equiepon** (village situé un peu plus au nord) et dans l'extension Caladie et Fernol – avec tout ça, vous pouvez déjà démarrer un scénario basé sur le commerce ou faire travailler vos personnages sur la région.

La carte de la zone côtière de Waldorg, en coordination avec la carte de Waldorg, est parfaite pour mettre en scène le supplément **S'enrichir sans combattre** : que ce soit pour faire de l'intérim en exerçant un métier pendant quelques jours, ou bien pour s'installer un commerce plus durable comme le taxi ou la compagnie de spectacle. Vous trouverez ce supplément sur le site dans la rubrique « Équipement et cadre de vie ». Un taxi pourra par exemple exécuter des courses sur toute la côte en reliant Grangu, Sival, Waldorg et la crique d'Hursa.

## Situation géopolitique et scénario

En 1498-1499 du Second Âge (époque des Fiers de Hache), il y a pas mal de mouvements militaires sur la région en conséquence de découvertes préoccupantes pour ce qui concerne la région Fernol-Galzanie, laquelle se trouve derrière la Caladie. Si vous voulez en profiter, il faudra en lire les détails, que vous trouverez dans l'extension Caladie et Fernol. J'ai d'ailleurs mis dans cette extension pas mal de proposition de départ pour du scénario militaire ou diplomatique.

## Destinations exotiques

C'est autour de Waldorg qu'il y aura le plus d'opportunités pour des aventuriers en ce qui concerne les voyages vers des contrées lointaines, celles qui sont ébauchées dans la grande carte des Environs de la Terre de Fangh.

Pour tout ce qui concerne les déplacements, je rappelle l'existence du supplément **Déplacement et Transport** dans le pack de fichiers des tableaux importants de la rubrique Équipement et cadre de vie – il contient des routes de diligences, de navire et des profils routiers ou marchands.

La découverte de ces pays exotiques est encore très fraîche dans l'histoire fanghienne, puisqu'elle fait suite au grand voyage de Glibzergh Moudubras (voir : <http://www.nabeulbeuk.com/encyc2016/spip.php?article354> ) mais les navires provenant de certaines de ces contrées viennent depuis longtemps faire du commerce dans les nombreux ports de la côte Waldorgaise. Profitez-en donc pour mettre en place votre scénario à longue distance !

Je vous souhaite un bon jeu, comme d'habitude !