

# Le monde de Mac fergus



# Le monde de Mac Fergus

## Introduction

Le monde de Mac FERGUS est un univers Médiéval fantastique où l'on peut croiser des humains, des nains, des elfes, des Trolls (enchantés ou pas) des orques et toute la panoplie de l'imagerie MedFan (Médiéval fantastique).

Sa particularité réside dans le fait que les marchands, voleurs, guerriers et autres notables de cet univers sont basés sur des incarnations hautes en couleurs de ces personnages lors de jeux de rôles sur table et Grandeur natures réalisés par l'association Mac Fergus.

Ils sont le fruit de nombreuses heures de jeu et de plaisir partagé entre PJ (Personnages Joueurs) et PNJ (Personnages non joueurs).

Merci donc à tous ceux qui ont contribué à la construction de ce monde, et dont les personnages sont devenus des figures incontournables de l'univers Mac FERGUS.

Mais sans plus attendre, entrons dans les détails de cet univers en commençant par le vieux continent.

## Le Vieux continent.

Appelé le continent du Grand Théogône en l'honneur du premier druide Axel qui fut élevé au titre de Grand Théogône lorsqu'il créa la première école de magie de la nature il y a 500 ans.

Le vieux continent est un empire dirigé par Dominus Premier. Contrairement à un empire classique, celui-ci possède un conseil des sages qui vote les grandes lois soumises par le premier sage ou l'empereur lui-même. Le Premier sage est par tradition un membre respecté de l'école de magie de la nature. Les autres sages sont des représentants d'autres écoles de magie (bataille et enchantements), des représentants de guildes (dont un représentant Mac FERGUS) et des grands Bourgmestres représentant direct du peuple. Actuellement le premier sage est le druide Hervus Allsaints issu de l'école de magie de la nature de Flourensbourg.

Le conseil des sages, ainsi que l'Empereur siègent à la capitale : FORTMOLRINS située au nord du vieux continent.

## Comtés et Bourgmestres

Autrefois royaume peuplé de seigneurs et de cerfs, le vieux continent est devenu une démocratie plus ou moins éclairée dont l'empereur n'a plus vraiment de pouvoir politique.

Le continent est un seul et même pays divisé en comtés, chaque comté possède son propre conseil de sages qui est chargé de diffuser et d'appliquer les lois de la capitale. Il veille aussi à la répartition équitable des richesses sur les villes du comté.

Chaque ville possède un Bourgmestre et un conseiller, le premier est issu d'une guilde et le second d'une école de magie. Ils sont tous les deux élus pour 7 ans par les guildes et les écoles de magie qui organisent des référendums auprès du peuple avant de prendre leurs décisions.

## Les peuples

### Les Humains

Ils sont un peuple hétéroclite, on en trouve un peu partout sur le vieux continent, de taille moyenne, leur espérance de vie est de 60 ans, ils sont superstitieux, croient en de nombreuses

légendes et sont, pour la majeure partie des sédentaires, bien que quelques peuplades nomades existent dans les terres du sud.

On trouve des humains dans à peu près toutes les professions, ils sont généralement de bons compagnons de voyage bien qu'ils ne soient pas toujours très prudents (« Je vais chercher des champignons, à plus tard. » « Mais il fait nuit, et cette forêt est proche des terres du Chaos !!! » « ouais t'en fait pas, je m'y connais en champignons, à tout à l'heure ») ni très avisés (« Mais qu'est-ce que tu fais ? » « Ben, je pilote le bateau. » « Mais tu sais naviguer ? » « Pas vraiment. »)





## Les Elfes

Vivant généralement dans les grandes forêts centrales du continent, on en trouve de plus en plus au nord et au sud. Les elfes ont des oreilles pointues, sont beaux, intelligents et immortels et ont généralement un



léger complexe de supériorité envers les humains. Et les nains... Et les orques... Et les Trolls, bref, un peu tout le monde.

Les elfes sont un peu brouillés avec les nains depuis une vieille histoire de marteau légendaire qui aurait été forgé par le plus grand forgeron elfe de l'ère de Warnell et volé par les nains.

Les elfes sont d'excellents archers et de très bons druides, ils sont peu intéressés par les professions mercantiles. Leur profonde honnêteté en font des menteurs et des voleurs pitoyables.

Note : lorsque l'on parle d'immortalité pour les elfes, il s'agit de mort naturelle. Un elfe vivra éternellement dans le sens où il est immunisé aux maladies et aux poisons (y compris l'alcool) mais une hache en travers de la tête aura le même effet sur un elfe que sur un humain ou un nain : la mort.

## Les Nains

Vivant généralement dans les montagnes, on en trouve de plus en plus dans les villes et les comtés de plaines du continent.



Les nains sont un peuple fier de leur coutumes et de leur bière. Au fil des ans ils ont développé une résistance naturelle à l'alcool qui en font des piliers de taverne redoutés.

Les nains ne croient pas en la magie. Pour eux

il ne s'agit ni plus ni moins que d'une escroquerie pour simples d'esprits superstitieux. Bien sûr, le fait que les elfes soient versés dans cette discipline n'a rien à voir avec leur croyance.

De ce fait, le nain a développé une grande résistance à la magie au grand désespoir de certains magiciens assez inconscients pour les avoir affrontés. Inutile de dire qu'un nain druide ou magicien est un concept totalement surréaliste.

Bons vivants, les nains, bien qu'ils soient toujours un peu vantards ou râleurs sont des compagnons forts appréciés pour leur sens du contact.

Les nains, en plus d'être de redoutables guerriers sont aussi des bâtisseurs exceptionnels, les ingénieurs nains (un naingénieur) sont souvent recherchés lors de constructions de villes fortifiées.

La croyance populaire raconte que les nains aiment bien l'or. C'est faux, les nains aiment tout ce qui a de la valeur et non pas uniquement l'or. De là à dire qu'ils sont un brin avares serait pousser le bouchon un peu loin, mais pas si loin que ça.

Les nains sont un peu brouillés avec les elfes depuis une vieille histoire de marteau légendaire qui aurait été forgé par le plus grand forgeron nain de l'ère d'Argouf et volé par les elfes.

## Les Trolls

Les Trolls du monde de Mac FERGUS ressemblent à s'y méprendre aux trolls du pays de Lanfeust.

A l'état sauvage, ce sont des créatures bestiales qui mangent tout ce qui peut se trouver sur leur passage.

Cependant, une fois enchantés par un magicien ou un druide ils font de joyeux compagnons d'aventure pour peu que l'on pense à les éloigner de tonneaux de bière naine ou de tout autre alcool fort qui risquerai



de rompre l'enchantement. Si une telle éventualité se produisait, une seule option pour toutes les personnes alentour : la fuite.

Un troll moyen mesure 2,60 mètres, et leur force est plus de deux fois supérieure à celle de l'humain moyen.

Leur espérance de vie est inconnue pour la bonne et simple raison que les druides s'étant lancés dans l'étude des trolls ne sont jamais revenus de leurs expéditions.

### **Les Orques**

Les orques sont des créatures du chaos, on les trouve généralement dans les terres lointaines et maudites du continent.

Leur force et leur férocité sont grandes et n'hésitent pas à se mettre au service de sorciers maléfiques ou d'alchimiste fous voulant conquérir le monde.

Ils vivent dans les terres désolés où plus rien ne pousse ou dans les montagnes. Un contact prolongé avec un orque peut donner des maladies pouvant être fatales aux humains.

La rumeur parle d'orques dégénérés vivants dans les forêts, ces orques seraient beaucoup moins dangereux que leurs cousins mais à vrai dire, personne n'en a vraiment vu.



## **Les guildes**

### **La Guilde Mac FERGUS**

Ian Mac FERGUS, marchand de son état, est à l'origine de la guilde des marchands Mac FERGUS.

Cette guilde qui fut au tout début une simple guilde de marchands spécialisés dans l'épicerie et la brocante est devenu la guilde la plus importante du vieux continent.

A l'heure actuelle, elle est la guildes qui chapeaute toutes les autres. Chaque nouvelle guilde doit faire une demande à la GMF (Guilde Mac FERGUS) pour pouvoir être reconnue et pratiquer commerce sur le vieux continent.

Le siège de la Guilde Mac FERGUS se trouve dans le comté d'Allsaints dans la grande ville de Flourinbourg.

### **La Guilde des voleurs ramoneurs**

De plus en plus populaire, cette guilde de voleurs n'est pas officiellement affiliée à la guilde Mac FERGUS. Ces membres sont tous des adeptes du vol de riches chaumières possédant une cheminée qui leur permet de s'introduire discrètement à l'intérieur pour dérober tout ce qui se trouve à portée.

Cette guilde travaille peu en hiver et a rencontré quelques problèmes durant la période de Noël.

Le responsable de la GVR est Phillip Lestepied, aussi connu pour sa grande agilité et sa rapidité à grimper aux arbres.

### **La Guilde des ramoneurs**

De moins en moins populaire ses derniers temps parce que très difficile à différencier de la GVR.

Néanmoins, il s'agit d'une guilde officielle référencée par Mac FERGUS dont les membres sont tous des ramoneurs professionnels.

Le responsable de le GDR est Filip Lestepié, ramoneur de grande renommée.

Le quartier général de la Guilde des ramoneur est JOUBOURG.

### **La guilde des Alchimistes**

Présente dans la plupart des villes et villages la Guilde des alchimiste vous garanti le meilleur de l'alchimie. Les potions fabriquées par des membres de la guildes sont certifiées et une garantie est offerte à chaque achat de potions de bataille.

Par exemple pour l'achat d'une potion d'écorce (résistance aux projectiles) une garantie obsèques est offerte en cas de non satisfaction.

Les alchimistes de la guilde se déplacent tous les jours (même les week-ends) pour vous aider dans vos petits tracas de la vie quotidienne, potion du sapin, potion de vie, potion du chat et plus encore chez votre Alchimiste de la Guilde.

Le responsable de la Guilde des Alchimistes, habitant de PESTIGUE est Estole l'Espenteur qui est aussi le soigneur officiel du tournoi international de la Pastèque et sponsor officiel des Pastèques Volantes.

### **La Guilde des pêcheurs**

Créée il y a plusieurs années par Hagnar Othis, le fils d'un pêcheur dont l'embarcation chavira après une attaque d'aventuriers sans scrupules, La Guilde des pêcheurs connaît un grand succès dans la plupart des villes portuaires du continent.

Le siège de la Guilde des pêcheurs se trouve dans la ville de Fringard et plus précisément au quai numéro 47 du port de marchandises du quartier des mariners.

### **La Guilde des tisserands**

Une des premières guildes à avoir été reconnue par Mac FERGUS. Elle fournit les tenues officielles des représentants de la GMF et la plupart des tenus d'apparat des grands de ce monde.

Formée par l'elfe Gultane elwin, elle est très présente dans le nord et son influence s'étend petit à petit vers les terres du sud.

La fameuse tenue rouge et or du Marchand Mac FERGUS fut spécialement réalisée dans les ateliers principaux de la Guilde des tisserands à Gramlot.

### **La Guilde des usuriers**

Fondée par le nain Gomsor dans la ville de Silverplata dans la région des montagnes d'argent, la Guilde des usuriers a des contacts avec la plupart des autres guildes. La Guilde Mac FERGUS est en constante négociation avec Gomsor afin de fixer le taux d'emprunt et la taxe reversée à la GMF.

La rumeur raconte que même l'Empereur eu recourt à la Guilde pour financer la grande bataille de Laprodar contre les troupes du Chaos.

### **La Guilde des voleurs**

Créée par Fiducien Lestemain grand admirateur de Gomsor, cette guilde n'est pas officiellement reconnue par Mac FERGUS.

Elle entretient de nombreux contacts avec la Guilde des usuriers et a récemment investi massivement dans l'achat de brosse de ramonage en poils de trolls.

Personne ne sait vraiment où se trouve le siège de la Guilde des voleurs, certains parlent de la capitale d'autres d'une ville dans les montagnes, la vérité est que seuls les membres les plus importants de la Guilde ont cette information.

### **La Guilde des fromagers**

Fondée par un ancien druide de la nature qui fut prié de prendre une retraite anticipée pour

raison de consommation abusive de bière du nain, la Guilde des fromagers, menée par Iltud dit « Le moine » propose toute sorte de fromages dont le plus célèbre est le fameux Lagrifoul dont la saveur et la réputation sont légendaires.

La fromagerie principale se trouve dans le Comté d'Allsaints dans la ville de Flourinbourg. La Guilde des fromagers est en pourparler avec Chauvin, un nain brasseur représentant en bière dont l'ambition est de créer sa propre guilde.

### **La Guilde des forgerons**

Située à Britoure elle travaille main dans la main avec la Guilde des armuriers.

Son créateur Grom, un maître artisan nain, a participé à la conception de « Poutrefort » la fameuse épée de l'Empereur Dominus Premier.

Les forges affiliées à la Guilde fournissent du fer à cheval à la hallebarde en passant par les chaînes à trolls et les Granfi de trelane.

### **La Guilde des armuriers**

Connues pour la solidité de ses boucliers autant que pour la variété de ses armures, la Guilde des armuriers est située à Groupanse au nord-ouest de Britoure.

La personne à l'origine de la Guilde des armuriers n'est autre que Fredrik Laplage demi-elfe des plaines dont les prouesses en batailles sont connues de tous.

De l'armure légère en cuir de hamster à la chemise d'écailles de dragons, on trouve de tout chez les armuriers de la Guilde.

### **La Guilde des agriculteurs**

Menée par Goulèse Lafougasse dit « Père Lafougasse », agriculteur respecté de la ville de Branguide, la Guilde des agriculteurs, qui, très tôt, a été reconnue par Mac FERGUS, est présente dans quasiment tous les villages du continent, très populaire elle a permis au cours des ans de négocier de nombreux tarifs équitables avec les Bourgmestres et de poser les bases d'échanges avec les bateaux des contrées barbares. Grâce à la Guilde des agriculteurs les écoles de magie sont régulièrement approvisionnées en produits frais et des visites à domicile de druides sont organisées dans les fermes les plus reculées.

## **Les grandes écoles de magie**

Au départ il n'existait qu'une seule magie, celle du savoir commun qui se transmettait par le bouche à oreilles, puis vers l'âge de Warnell, apparue la magie de la nature, créée par le besoin de magiciens spécialisés dans les soins afin de combattre une épidémie de grippe trollique qui faisait des ravages dans les terres du sud.

Puis fut créée la magie de bataille lors des guerres contre le Chaos menées par le général nain Groumfor sur l'initiative de son conseiller Sam Hueil

lui même magicien.

Enfin apparue l'école des enchantements issue d'une magie oubliée basée sur la manipulation des objets, longtemps considérée comme « la basse magie » elle est maintenant reconnue par tous et ses enchanteurs sont fort appréciés.

### **L'École de la nature**

C'est la première école de magie à avoir vue le jour sur le vieux continent. Elle est constituée de Druides dont la fonction première est de soigner et de célébrer la nature.

Le Très Grand Maître et créateur de l'école de la nature est Axel, le Grand Théogône dont on dit qu'il a plus de 1000 ans.

Les druides sont présents dans la plupart des villes et font, avec les alchimistes, fonction de soigneurs. Dans les villages il n'est pas rare que l'on fasse appel à leurs services pour soigner des animaux ou faire pleuvoir en cas de sécheresse.

Les Druides sont des personnages respectés et appréciés par la population.

La plus grande École de la nature se trouve à Flourinbourg dans le comté d'Allsaints

### **L'École de bataille**

Formée bien après l'École de la nature, la magie de bataille est surtout présente dans les grandes villes fortifiées de l'Empire, contrairement aux druides ou aux enchanteurs, les magiciens de bataille ne sont pas souvent en contact avec le peuple. Leurs services sont par nature rendus à des généraux, des capitaines, ou des grands personnages en charge d'une armée.

Spécialistes de la boule de feu, il n'est pas rare qu'un de ces représentants soit à l'origine de certains feux de forêts de pins lors des saisons chaudes. C'est pour cette raison que les magiciens de bataille ne sont pas franchement appréciés des populations locales et

particulièrement de la Guilde des agriculteurs qui cherche toujours à ce faire dédommager des 200 hectares de blés partis en fumée lors de la bataille de Gueuledelande.

La plus grande Ecole de magie de bataille se trouve à la capitale, FORTMOLRINS et son Très grand Maître est Zipeau Bik, spécialiste de la boule de feu

### **L'École des illusions**

La dernière des écoles à avoir vue le jour. Étroitement liée à la Guilde des marchands. Elle a de tout temps été associée à la guilde Mac FERGUS qui finance la plupart des écoles.

Contrairement aux magiciens de bataille les illusionnistes ne sont pas exclusivement aux services des grandes figures du continent, ils sont aussi présents dans les villages où ils prennent part aux fêtes et aux grands événements pour le plus grand plaisir de tous.

Le Très grand Illusionniste de l'école est Radger Xamaj qui c'est illustré lors de l'illusion du « chapeau à gibier » qui sauva l'entière population de Lafrude de la famine en la nourrissant grâce aux lapins qui en sortaient.

## **Le chaos**

Présent dans de nombreuses légendes et contes, le Chaos représente tout ce qui est mal. On sait peu de chose sur ses origines, la légende la plus courante parle de Regnah l'esprit de la colère, qui un jour de rage extrême, aurait quitté ce monde en promettant de revenir pour y semer le désordre et le chaos.

Depuis ce jour tout le monde s'accorde à dire que ceux qui œuvrent pour le mal sont des disciples de Regnah et le produit de leurs actions est appelé le Chaos.

Il y a biens des histoires d'armées du Chaos venant du sud lointain et semant la terreur, mais pour la plupart des gens de l'Empire il ne s'agit que de légendes racontées autour du feu pour faire frissonner l'assistance.

Mais n'oubliez jamais qu'il y a toujours un fond de vrai dans les histoires populaires.

## Les grands personnages

### Alébius le bon (Humain)

FOR	9	DEX	15	POU	19
CON	11	APP	12		
TAI	12	INT	17		

### Axel le Grand Théogône (Humain)

FOR	10	DEX	18	POU	20
CON	10	APP	116		
TAI	16	INT	18		

### Borin Budois Grand Compagnon de la compagnie du Harpon (Humain)

FOR	13	DEX	17	POU	10
CON	10	APP	16		
TAI	14	INT	13		

### Dominus Premier (Humain)

FOR	16	DEX	15	POU	11
CON	16	APP	14		
TAI	14	INT	17		

### Estole l'Espenteur (Humain)

FOR	11	DEX	15	POU	12
CON	13	APP	13		
TAI	14	INT	16		

### Fiducien Lestemain (Humain)

FOR	9	DEX	13	POU	15
CON	13	APP	12		
TAI	10	INT	15		

### Filip Lestepié (Humain)

FOR	11	DEX	18	POU	11
CON	12	APP	13		
TAI	13	INT	12		

### Fredrik Laplage (Humain)

FOR	12	DEX	18	POU	13
CON	14	APP	13		
TAI	12	INT	12		

### Gomsor (Nain)

FOR	14	DEX	14	POU	5
CON	16	APP	12		
TAI	8	INT	14		

### Gorgj Chevalier à la tête du royaume indépendant de la licorne et de l'ours et baron de l'Empire.

(et son chien Pipouf) (Humain)

FOR	18	DEX	15	POU	11
CON	17	APP	12		
TAI	14	INT	9		

### Goulèse Lafougasse (Humain)

FOR	13	DEX	12	POU	10
CON	17	APP	11		
TAI	11	INT	11		

### Grom (Nain)

FOR	17	DEX	13	POU	5
CON	16	APP	12		
TAI	7	INT	14		

### Gultane elwin (Elfe)

FOR	13	DEX	17	POU	14
CON	13	APP	17		
TAI	15	INT	14		

### Ian Mac FERGUS (Humain)

FOR	12	DEX	13	POU	13
CON	11	APP	12		
TAI	11	INT	16		

### Iltud le moine (Humain)

FOR	14	DEX	12	POU	17
CON	11	APP	11		
TAI	10	INT	15		

### Le chevalier de Millet (Humain)

FOR	12	DEX	18	POU	14
CON	16	APP	12		
TAI	13	INT	16		

### Matiou pattefolle (Humain)

FOR	9	DEX	12	POU	10
CON	17	APP	11		
TAI	11	INT	13		

### Migg Ouell leader des Guerriers du Mont Tauteau (Humain)

FOR	15	DEX	14	POU	9
CON	15	APP	13		
TAI	12	INT	14		

### Phillip Lestepied (Humain)

FOR	11	DEX	18	POU	11
CON	12	APP	13		
TAI	13	INT	12		

### Radger Xamaj (Demi-elfe)

FOR	11	DEX	12	POU	13
CON	11	APP	12		
TAI	11	INT	19		

### Sadulne (Humain)

FOR	10	DEX	16	POU	18
CON	12	APP	11		
TAI	11	INT	16		

### Zipeau Bik (Humain)

FOR	11	DEX	16	POU	19
CON	10	APP	14		
TAI	12	INT	16		

### Galien Snaël (Elfe)

FOR	9	DEX	18	POU	21
CON	12	APP	11		
TAI	11	INT	17		

## Les villes et villages du vieux continent

### Grandes villes

#### **FORTMOLRINS** [18 400 hab.]

(Château de l'Empereur Dominus Premier). La plus grande ville et capitale de l'Empire, le lieu des plus grandes écoles de magie, haut lieu de l'artisanat et des sciences. Les plus grands tournois de chevaliers, guerriers, archer et magiciens. C'est aussi le plus grand port du continent.

**FORTPOUTRE** [15 047 hab.] Ville-Garnison, elle est reconnue pour la vaillance de ses soldats et la grande renommée de ses écoles de magie des enchantements et de bataille.

**AKSSEBO** [13 000 hab.]. Ville touristique par excellence et le siège de la Fédération Sportive Mac FERGUS. C'est ici qu'à eu lieu le premier tournoi international de la Pastèque. Le guide Mac FERGUS recommande l'auberge du borgne pour sa soupe à la courge et au lard et la Brasserie de Chauvin pour sa bière au parfum inégalé.

**FLOURINBOURG** : ( 10 800 habitants)Ville connue pour sa foire, son commerce, son école de la nature et le siège de la Guilde MacFERGUS. FROURINBOURG est aussi le lieu principal de la production de fromage Lagriffoul du moine ILTUD.

### Villes

**SILVERPLATA** (nord) [2500 hab.] Ville très riche dont les milices sont connues pour leurs interventions rapides. SILVERPLATA est aussi le siège de la Guilde des usuriers. Attention, cependant, les routes menant à SILVERPLATA sont régulièrement attaquées par des troupes de bandits appartenant à la Compagnie du harpon.

**BLIMANK** (nord) [3500 hab.] Petit village d'elfes au milieu de la forêt d'Argouf rebaptisée forêt de Warnell , il attire les chasseurs et les magiciens en raison des rumeurs de trolls gambadant dans ces forêts

**GAULDEREUCHE** [4200 hab.] Autrefois un petit village tranquille peuplé par des nains, GAULEDEREUCHE est maintenant une ville florissante depuis que l'une des mines c'est mise à produire de l'or en grande quantité. GAULEDEREUCHE est le rendez-vous de tous les aventuriers, mineurs, et ramoneurs du secteur.

**PESTIGUE** (sud) [6000 hab.] Ville en bordure du pont de Fada. Réputée pour son auberge "Les fantastiques Pastéqueurs", PESTIGUE vie de l'agriculture et de la coupe du bois, mais surtout du tournoi annuel de la pastèque. C'est aussi le siège de la Guilde des alchimistes.

**BRITOURE** [3200 hab.] La ville des Forgerons. Les plus grands noms de la forge sont ici. BRITOURE est le siège de la Guilde des Forgerons

**GROUPANSE** (sud) [2600 hab.] Connue pour son marché aux armes. Les meilleurs armuriers du pays se trouvent à GROUPANSE et par voie de conséquence, les armures les plus travaillées et les plus résistantes.. Siège de la Guilde des Armuriers

**VANTRONE** [4200 hab.] Demeure des meilleurs guerriers du Sud, VANTRONE est une ville riche, mais aussi réputée pour son hydromel puissant qui a désenchanté plus d'un troll.

### Villages

**ELMOTT** (nord) [2200 hab.] Village paisible qui a la particularité d'avoir quatre alchimistes et pas un seul magicien. Le guide Mac Fergus recommande L'auberge du Sanglier velu et la Taverne brûle gosier dont la spécialité est l'eau de vie de radis

**IMOTAIP** [1500 hab.] Renommée pour ses lieux de chasse et sa réserve de pêche. IMOTAIP est aussi un endroit touristique puisque c'est là que la légende de la citée perdu du roi GOULEZE est née.

**BADERNELAC** (sud) [2500 hab.] En bordure de la mer de Bridor, BADERNELAC est spécialisée dans la construction de navires et ses nombreux pêcheurs voguent hardiment là ou nul marin n'est jamais allé.

**JOUBOURG** (nord) [1000 hab.] Village situé au sud du fleuve Margoule. En plus d'une école des enchantements JOUBOURG est le siège de la Guilde des ramoneurs.

**GUEULEDELANDE** (sud) [2500 hab.] Site de l'école de la nature ou officie Alebius le Bon, GUEULEDELANDE est traversé par un fleuve, L'Abret, qui est un haut lieu d'échange et de commerce. GUEULEDELANDE est aussi connu pour son grand marché aux chèvres

**BRANDIGUE** (sud) [1450 hab.] Village agricole par définition puisque c'est ici qu'est née la Guilde des agriculteurs. BRANDIGUE est célèbre pour son marché aux légumes et céréales, pour son eau de vie à la peau d'oignons et pour son entrepôt Mac FERGUS.

**GRAMLOT** (sud) [2300 hab.] Ville de la Guilde des tisserands. En bordure de la forêt de Brin, GRAMLOT est essentiellement peuplée d'elfes.

**LABOURRADE** (sud) [1800 hab.] Village protecteur, il surveille le secteur depuis les rumeurs d'attaques et de malédictions circulant sur la Forêt de Sombrane. Plusieurs magiciens, druides et enchanteurs cohabitent à l'intérieur de la seule



école de magie regroupant les trois savoirs. A la tête de l'école se trouve un Directeur : Galien Snaël

**MURRAC** (nord) [1600 hab.] Ville fortifiée cosmopolite construite par des ingénieurs nains. Les trois écoles de magie y sont représentées ainsi que la Guilde des alchimistes.

## Hameaux

**TUSATPOMPAIRE** (nord) [200 hab.] Petit hameau au nord de la forêt du Linguiste, TUSATPOMPAIRE vie dans un froid permanent et plusieurs milices locales patrouillent activement pour se protéger des barbares du Mont Tauteau.

**TOUR SOLITAIRE** (nord) [850 hab.] Ville essentiellement agricole. Le nom complet est Royaume indépendant de la tour solitaire de la licorne et de l'ours. TOUR SOLITAIRE a un statut spécial puisque qu'il s'agit un minuscule royaume indépendant sous la gouvernance du Roi Gorgj. Nommé Baron de l'Empire en reconnaissance de ses faits militaires. Gorgj a reçu ce titre honorifique hérité des temps anciens en même temps que l'indépendance de son territoire.

On dit l'endroit protégé par des esprits de la nature. Beaucoup de druides voudraient y construire une école de la nature mais Gorgj tient à son indépendance.

**BOURLINIASE** (nord) 250 hab.] Situé en bordure de mer, BOURLINIASE est un village de pêcheurs. On dit la ville régulièrement attaquée par des Orques, sans que personne ne sache vraiment pourquoi.

**ROMORT** (nord) [650 hab.] Surnommé "le hameau des brumes", ROMORT effraie beaucoup les villages avoisinants, puisqu'on raconte que des fantômes et d'étranges créatures apparaissent lors du solstice d'hiver.

**LESBHO** (sud) [400 hab.] Petit hameau à quelques jours de marche de FLOURINBOURG, il attire les meilleurs archers lors du grand tournoi annuel de la flèche.

**LENIHIL** (sud) Village déserté depuis les attaques du Chaos. On raconte que des aventuriers y aurait établi un campement.

**BONBLAFF** (sud) [200 hab.] Village de vigneron, les meilleures tavernes de la région et les meilleurs vins dont le fameux vin d'édoan que l'on trouve à grand prix dans les plus grandes auberges de la capitale

**PRESURNEL** (sud) [150 hab.] Petit hameau tranquille au pied de la montagne maudite. La vie y

est paisible, on y vie des produits de la chasse et de la cueillette, sans se soucier du temps qui passe. Bien sûr, il y a biens ces aventuriers partis aux champignons dans la montagne qui ne sont jamais revenus mais personne ne semble y prêter attention.

**LAFRUDE** (sud) [300 hab.] Reconnue par Mac FERGUS pour son « auberge du furet ». Lieu de création du « Chapreau à gibier » et quartier général de la Compagnie du harpon

**RAÏZA** (sud) [400 hab.] RAÏZA est un endroit de fête et de détente, on y trouve les troubadours les plus célèbres comme les Doliques à œil noir ou les Cinq fils de Jacques. Ainsi que des peintres et des sculpteurs.

## Petites localités

**HOURLM** [60 hab.] Petit hameau perdu dans une forêt sombre et humide peuplée de loups et de trolls. D'après les croyances locales, la forêt de la brume serait hantée.

**IANBOURG** (sud) [80 hab.] Autrefois un important village, c'est maintenant un lieu de rencontre des guildes de marchands, ainsi que l'un des ports d'attache des navires de Mac Fergus.

**LENTOURLE** (sud) [80 hab.] Peuplé en majorité par des demi-orques. Il a été envahi, longtemps auparavant, par des troupes du Chaos, mais a été repris par des mercenaires à la solde de Sadulne, riche marchand local, pour établir un poste de garde.

**EGGTARG.** Plus un grand campement qu'une véritable localité. EGGTARG est constamment sous la neige. Des légendes parlent d'un feu au centre du campement qui ne s'éteint jamais.

**TABARNAC** le village des bûcherons et du sirop des arbres. C'est un endroit souvent enneigé ou l'on pratique la chasse à l'aurhignale, sorte de bête à corne un peu stupide.