



# Le Bois de Sang

Un Décor de Campagne IRON HEROES

Il y a des générations, un groupe de réfugiés fuit un désastre. Ce qu'était exactement ce désastre reste inconnu, les détails effacés ou oubliés délibérément par les survivants. Les réfugiés voyagèrent durant des kilomètres, difficiles, à travers de terres arides et accidentées, jusqu'à ce qu'ils aient trouvé le chemin d'une région fertile et inhabitée sur les bords d'un lac immense. Ayant trouvé une bonne terre, protégée par l'impénétrable enchevêtrement d'une forêt ancienne, les réfugiés s'établirent alors à l'ombre des arbres.

Ils nommèrent leur nouvelle ville et la forêt alentour, *Bois d'épines*, à cause des nombreuses ronces et bosquets qui la composaient. Tout semblait bien, pourtant quelques réfugiés nerveux affirmèrent avoir vu des mouvements à l'ombre des arbres.

Aussi les craintes furent oubliées alors que les saisons et les années passaient. La petite bande de réfugiés s'enracina et leur nombre augmenta. Le temps passant le besoin de matériaux s'accrut aussi et comme les autres ressources s'épuisaient, les gens décidèrent de défricher finalement quelques terres du Bois d'épines.



Les nuits de terreur qui suivirent donnèrent à la forêt son nom actuel: Le Bois de Sang. Il y avait en effet des choses terribles à l'ombre des arbres, des choses difformes qui considéraient la forêt comme leur domaine et ne voulaient pas être envahies. Des douzaines de personnes trouvèrent la mort, certains littéralement démembrés, tandis que les créatures exerçaient leur vengeance.

Une seconde vague de réfugiés quitta le village, se déployant à travers la région afin d'établir de nouvelles colonies. Certains devinrent fermiers, d'autres pêcheurs, d'autres encore s'adonnèrent à la piraterie. Près d'un siècle plus tard, les événements de cette période sont presque aussi légendaires que le cataclysme ayant amené leurs aïeux sur cette terre. Pourtant même aujourd'hui, peu les gens osent s'approcher du Bois de Sang... et peu de ceux qui le font en reviennent.

## A propos de ce Guide:

Ce guide est écrit à l'intention des joueurs et Mj du JdR Iron Heroes (non traduit), il détaille une région spécifique conçue pour être le cadre de campagne IronHeroes et fournit des conseils pour la création de personnages issus de cette région; sont aussi inclus une carte de la région, des descriptions des communautés importantes et des points de repère, ainsi qu'un bref profil des organisations notables et des individus que l'on peut rencontrer ici.

## Bienvenue à Bord-du- Lac:

Depuis le premier jour où ils ont vu le *Lac-océan*, les réfugiés ont surnommé leur nouvelle patrie Bord-du-Lac. La grande étendue d'eau est indispensable pour vivre dans la région, pas seulement parce qu'elle fournit

nourriture et moyens de subsistances pour la plupart de ses habitants humains, mais pour une foule d'autres raisons aussi bonnes. Les eaux relativement chaudes du lac rendent le climat local moins rigoureux qu'il ne le serait autrement. Le lac fournit aussi un accès fiable mais pas très rapide aux cultures extérieures et aux marchandises - pas assez éloignée pour commercer, mais suffisamment pour éviter d'être ennuyé. Les habitants sont également de bons artisans, poètes, et philosophes.

## Survol de la région:

Bord-du-Lac est une plaine alluviale de 80 kilomètres du nord au sud et à peu près 120 kilomètres d'est en ouest. La plupart de la plaine est constituée de terre noire fertile, bien irrigée par les ruisseaux et affluents de deux rivières au courant rapide, d'eau claire et froide. La région est bordée au nord et à l'est par un terrain accidenté rocailleux, à l'ouest par l'étendue enchevêtrée du Bois de Sang et au sud par l'immensité du Lac Océan. L'agriculture, en particulier l'élevage de vaches laitières et de porcs et la culture fruitière et céréalière est courante dans la plupart de la région de Bord-du-Lac. La terre est moins fertile dans l'extrême nord: chasser et fourrager joue un des plus grands rôles dans l'alimentation de ces régions. Les communautés côtières et fluviales font usage intensif de poissons d'eau douce dans leur alimentation, aussi bien que de crustacés et de certaines algues comestibles.

La fertilité de cette terre associée à des pratiques d'agriculture intensives et à la généreuse réserve de poissons dans les rivières et le lac nourrissent une population de quelques 40000 personnes.

## La population:

Bien qu'ils soient installés depuis plusieurs générations, la plupart des habitants ont encore une attitude ambiguë, à la fois indépendante et interdépendante. Un adage commun dit: « La seule récolte que vous pouvez semer sur le champ de votre voisin est source d'ennui »; les gens n'aiment pas l'interférence des étrangers et préfèrent rester seuls afin de vivre leur vie comme ils l'entendent. D'un autre côté, si une famille tombe sur des difficultés, un grand sens de la communauté se développe: dons de nourriture, assistance dans le travail, et n'importe quelle autre aide possible afflueront vers les gens en détresse.

Les étrangers sont en général traités avec hospitalité, pourtant les voyageurs armés seront invités à garder leurs armes à la ceinture, surtout s'ils sont à la recherche d'un repas ou d'un abri. Dans les zones prédisposées aux attaques des pirates, l'accueil est en général plus prudent et les voyageurs armés sont invités à remettre leurs armes s'ils n'ont pas l'intention de partir immédiatement.

Les attitudes dans certaines colonies, ou les communautés ne sont pas très unies peuvent varier.

## Religion:

Les réfugiés à l'origine de Bord-du-Lac n'ont pas une seule foi puissante, et il y a plusieurs croyances religieuses dans la région. La dévotion envers plusieurs croyances est insouciantes plutôt que fanatique. A part assister à certains festivals annuels et faire une à deux offrandes pour une bonne récolte ou réussir en affaire, la plupart préfèrent ne pas ennuyer les dieux et espèrent gagner leurs faveurs en retour.

Les plus répandues ou plus connues des religions à Bord-du-Lac incluent les suivantes.

### L'église de l'élu:

Une des croyances dans la région de Bord-du-Lac, l'Eglise de l'élu a été fondée lors des terribles nuits ayant mené à l'exode du Bois d'épines. Les fidèles croient que les réfugiés d'origine étaient guidés par un dessein divin, mais que cette tâche a été oubliée ou ignorée quand la colonie du Bois d'épines a été fondée. Ils voient ce qui est arrivé dans le Bois d'épines comme un chatiment divin ou une punition pour cet échec.

Les premiers fidèles ont créé une nouvelle colonie à la Baie des élus qui reste à ce jour un endroit fortement marqué par la religion. Ils

envoient régulièrement les plus brillants et courageux d'entre eux pour propager le message de leur foi au reste de l'humanité.

Ceux qui restent à la baie des élus se consacrent aux études et aux prières dans l'espoir de redécouvrir les buts pour lesquels les réfugiés ont été amenés à Bord-du-Lac.

**Organisation:** Centralisée et Hiérarchique. Les fidèles (profanes) constituent la majorité des partisans, avec les prêtres et les archi-prêtres en amont, ainsi qu'un conseil de quatre cardinaux comme autorité finale. Toutes les décisions oecuméniques sont prises par les cardinaux qui doivent s'accorder à l'unanimité pour les adopter. Les membres des deux sexes peuvent devenir prêtres bien que le ratio homme/femme soit actuellement de trois contre une.

#### *Mère Moisson:*

Habituellement représentée par une silhouette de mère de famille aux mains pleines de blé, la Mère Moisson d'aujourd'hui est une fusion de plusieurs dieux de la fertilité et de l'agriculture, autrefois adorés par les premiers réfugiés. Sa foi est courante dans les communautés fermières de la région (sauf autour des terres de l'Elu). La foi est étroitement associée dans les esprits de beaucoup de personnes lors des festivals sauvages tenus en son honneur, les solstices et les équinoxes chaque année.

La majorité des principes religieux de cette foi se rapporte précisément aux offrandes, cérémonies et pratiques requis pour obtenir la faveur de la Mère Moisson. Les injonctions sur le comportement moral ou éthique sont minimales, bien que la plupart du clergé encourage honnêteté, intégrité et application dans le travail de ses partisans, croyant pratiquement qu'une communauté occupée et satisfaite est vitale pour une bonne récolte.



**Organisation:** La plupart des villages et villes de la région de Bord-du-Lac ont leur propre interprétation de cette foi, avec des variations dogmatiques mineures. Les partisans profanes s'occupent rarement de tels détails. Le clergé des différentes régions se considère comme faisant partie de la même foi, mais apprécie les discussions vigoureuses sur le dogme. Aucune hiérarchie officielle n'existe à l'intérieur du clergé, seule la position du pasteur étant reconnue. Cependant les pasteurs particulièrement sages ou reconnus sont en général considérés d'un rang supérieur aux autres. Les membres des deux sexes peuvent devenir membre du clergé, bien qu'il y ait sensiblement plus de femmes que d'hommes.

#### *Le Dieu du Lac:*

Des références au Dieu du Lac apparaissent presque depuis que les réfugiés sont arrivés dans la région. Personne ne sait s'il s'agissait d'une foi existante qui a été transplantée dans la région, ou d'un nouveau phénomène entièrement inconnu, mais il y a beaucoup de témoignages de lumières sinistres sous les vagues, d'eau qui bouillonne avec de la vapeur avant de refroidir subitement, et de musique étrange entendue par des pêcheurs alors qu'ils travaillent.

Le Dieu du Lac reste populaire avec les personnes qui gagnent leur vie grâce aux eaux de l'océan, incluant pêcheurs et pirates. Une force sauvage et capricieuse, le Dieu du Lac doit être apaisé avec des offrandes régulières en échange de ce qu'il donne du lac et des rivières. Toutes les offrandes doivent provenir de la terre (métaux précieux de préférence), car faire une offrande provenant de l'eau serait considéré comme renvoyer ce qui provient de Dieu- une insulte

terrible pour ce dernier.

**Organisation:** Localisée, sans formalité, quelque peu isolationniste, il existe des variations dans les croyances spécifiques selon les villages, parfois même selon les bateaux de pêche. Des superstitions locales sont communes et maintenues jalousement. Des prêtres informels sont formés; tous les rituels requis pour apaiser le Dieu du Lac sont menés jusqu'à l'eau, soit par le capitaine ou le premier lieutenant du vaisseau.

#### *Les Théomatistes:*

Originaire de la Cabale de pierre, et devenue seulement connue dans les autres communautés, l'école Théomatique croit en une force divine qui crée et soutient toutes les réalités, mais rejette l'anthropomorphisme de cette force. Ils se moquent de l'idée des dieux à l'apparence humaine et croient plutôt que les humains sont une toute petite part de la force divine qui s'en sont séparés et se retrouvent ainsi diminués. Ils cherchent à « redécouvrir leur relation » avec la force, croyant que s'ils y arrivent, ils se débarrasseront de leur forme physique et reviendront à leur vraie place dans l'univers.

Il est courant pour les spécialistes Théomatistes d'étudier la magie du spiritisme comme un moyen de s'élever.

**Organisation:** hautement individualiste et égalitaire. La majorité des Théomatistes voulaient rejeter l'idée qu'ils faisaient partie d'une religion organisée. La recherche est conduite indépendamment, bien que la plupart correspondent par messages ou se rassemblent en petits groupes de discussions s'ils sont proches géographiquement. Des rivalités personnelles entre érudits ne sont pas rares et peuvent devenir vraiment passionnées particulièrement s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord.

#### **Loi et Gouvernement:**

Il n'y a pas d'autorité centrale à Bord du Lac. La loi et le gouvernement sont maniés individuellement à l'intérieur de chaque communauté. Les plus petites colonies, celles d'une centaine de personnes ou moins règlent habituellement les questions d'importance par une rencontre publique entre tous les adultes. Ils n'y a généralement pas de lois imposées, chaque famille se protège elle-même tout simplement, et s'occupe de ses voisins en cas de problème. Quelques communautés sont assez organisées pour que tous les adultes robustes participent aux entraînements militaires une fois par mois ou plus, mais il y a rarement quelque chose de plus formel que ça.

Les plus grandes communautés élisent en général deux (ou plus) responsables publics: au minimum un Sheriff (qui peut engager des assistants) pour faire respecter les lois et faire respecter l'ordre, et un juge pour entendre et trancher les litiges publics et civiques. Aussi les communautés maintiennent souvent une milice volontaire pour traiter les troubles à l'ordre public et pour porter assistance en cas de menaces envers les villes et propriétés (incluant les événements tels que feu et inondation). Des volontaires sont généralement prévus à l'entraînement une fois par semaine. Selon les ressources de leur communauté, ils peuvent ou non recevoir une récompense ou avantage fiscal pour leurs activités.

#### **Sites notables:**

Cette partie détaille la plupart des colonies les plus intéressantes et des points de repères dans la région de Bord du Lac. Tous ces sites peuvent être retrouvés sur la carte incluse dans ce guide.

#### **Barrage ardent:**

Dominé par les mineurs; forgerons et autres artisans travaillant le métal, Barrage ardent est situé au centre d'une ceinture de gisements de cuivre, d'étain et de fer. Beaucoup d'armes et d'outils utilisés à Bord du Lac sont fabriqués ici ou tout du moins avec du minerai extrait des mines.

Barrage ardent est un endroit turbulent, avec de la suie, de la poussière dans l'air et des bagarres dans les tavernes.

**Population:** environ 700

**Gouvernement:** Barrage ardent a à la fois un shériff et un juge, les élections sont publiques et ont lieu pour les deux places à pourvoir tous les deux ans. Tous les adultes ont le droit de vote, mais beaucoup ne jugent pas bon d'assister aux rencontres électorales. Le shériff surmené et ses quatre assistants interviennent habituellement sur les troubles civils seulement si les armes sont tirées.

Malgré le peu de respect de la loi, ceux qui essaient de faire du grabuge se retrouvent rapidement englués dans les ennuis: Barrage ardent est rempli de gens indépendants qui savent comment brandir une pioche ou un marteau, sinon une épée ou une hache et qui n'ont pas peur de se défendre eux même.

### Rivière noire:

Traversant Barrage ardent et fournissant l'énergie à plusieurs moulins hydrauliques, la Rivière noire tire son nom de la suie et la poussière qu'elle transporte de la ville minière changeant la couleur de l'eau en noir-brun. C'est la seule rivière dans la région de Bord-du-Lac sans grande réserve de poisson, ces derniers tués par les contaminants présents dans l'eau.

### Le Bois de Sang:

Masse dense et enchevêtrée de buissons épineux et d'arbres touffus, le Bois de Sang est immense, sa taille n'est pas connue mais il s'étend au moins à 112 kilomètres le long des cotes du Lac Océan et se prolonge si loin que n'importe quel bateau a de la peine à l'explorer. Des faits étranges sont connus pour exister dans le Bois de Sang et les gens évitent de s'égarer trop près de là, même au prix de plusieurs heures de voyage supplémentaires.

La seule colonie à l'intérieur de la lisière de la forêt est la petite et sinistre ville de Bois d'épines.



### La Baie des élus:

Fondée par les réfugiés du Bois de Sang, il s'agit d'une grande colonie constituée de partisans de l'église des élus. La majorité des non-croyants de la ville demeurent à l'intérieur d'une petite enclave de charpentiers navals qui utilisent les eaux profondes de la baie pour exercer leur profession. Les élus tolèrent cette communauté bien qu'ils tentent régulièrement de les évangéliser.

Selon les standards de Bord-du-Lac, la Baie des élus est une communauté fortement réglementée bien que le respect repose plus sur un grand sens de la vie en société et des conventions que sur une pression directe des autorités.

Population: environ 1000

Gouvernement: L'église assure toute l'autorité dans la ville et tous les adultes sont sensés donner un peu de leur temps un jour par semaine en travaillant sous la direction des cardinaux. Ce service peut inclure des travaux publics ou une patrouille en tant que milicien.

Une centaine d'adultes robustes de la ville possèdent ou ont reçu une formation basique avec une ou plusieurs armes, mettant largement la Baie des élus en sécurité contre les pirates.

### La Fourche Est:

Un des deux communautés fondées dans l'intention de saper la domination du Barrage Doré dans le commerce des métaux précieux, la Fourche Est est la plus prospère des deux. Les habitants vivent convenablement avec l'or et l'argent qu'ils extraient de la rivière, bien que leur production soit loin des quantités extraites par leur compétiteur en aval.

Population: environ 600

Gouvernement: La Fourche Est élit un Sheriff et un Juge tous les trois ans, pourtant les élections sont la plupart du temps une formalité, les deux postes sont bénévoles et il y a rarement plus d'un candidat.

### Le Guet d'Emden:

De nombreuses années auparavant la peur fut immense parmi les réfugiés du massacre de Bois d'épine. Ces derniers craignaient que les choses de la forêt veuillent les poursuivre. Un petit groupe, mené par une jeune femme nommée Alia Emden, fut volontaire pour établir un poste de garde afin de se protéger contre d'autres incursions. À la recherche d'une protection efficace, plusieurs douzaines de réfugiés restèrent avec eux. Des décennies plus tard, le Guet d'Emden est devenu une des plus grandes villes de la région de Bord du Lac. La ville supporte la seule force militaire de la région, quelques 200 hommes formés, dispersés en quatre unités nommées 'Echelon'. La fonction nominale de ces troupes est de protéger la région contre les créatures du Bois de Sang, malgré le fait qu'il y ait des douzaines de petites colonies désormais localisées au plus près de cette forêt. En pratique, leur rôle réel est de maintenir l'ordre dans la ville et de soutenir le pouvoir des aristocrates de la région.

Population: environ 1200

Gouvernement: A l'origine dirigé comme un camp militaire par nécessité, le Guet d'Emden est maintenant gouverné par des nobles. La ville est divisée en quatre quartiers, chacun administré par un des officiers héréditaires des quatre 'Echelons'.

Le respect de la loi a tendance à être sévère et arbitraire, dirigé par des soldats plus intéressés par trouver un coupable que par le fait de savoir s'il l'est vraiment. Plus d'un habitant marmonne qu'Alia aurait honte si elle voyait ce que la ville est devenue.... mais ils prennent garde à ne pas le crier trop fort de peur d'être entendu.

### Le Delta:

Basse région de terres marécageuses entre la Rivière noire et la Rivière dorée, le Delta est parsemé de petites colonies, la plupart peuplées de pêcheurs qui gagnent leur vie sur le lac.

Il y a également des communautés de pêcheurs des marais qui utilisent des perches pour faire avancer leurs bateaux à fond plat à travers les eaux du delta peu profond où ils attrapent des poissons des ruisseaux, ramassent des oeufs d'oiseaux et piègent les petits mammifères qui vivent dans la région. Aussi les gens sont habituellement extrêmement pauvres.

Les pirates des Osselets attaquent parfois ces communautés. Contrairement aux autres colonies le long de la cote, le peuple du Delta abandonne sa demeure lorsqu'il voit les pirates arriver, capable de laisser tomber son peu de bien et de prendre ses bateaux pour s'enfoncer dans le delta, là où les vaisseaux des pirates ne peuvent aller.

### Les Osselets:

quelques uns de ceux ayant fuit le Bois d'Epines il y a quelques années ne purent se sentir en sécurité que lorsqu'ils eurent quitté le rivage, prenant pour habitation les îles moroses et rocheuses connues sous le nom d'Osselets. Malheureusement, comme leur population grandit, il devint rapidement évident que bien qu'il y ait assez de poissons pour nourrir tout le monde, il n'y avait pas assez de place pour de nouvelles constructions, produire de grandes quantités de vêtements, ou simplement varier leur alimentation.

La seconde génération des habitants des Osselets commença à se battre entre elle pour obtenir ces précieuses ressources. Peut être se seraient ils tous entretuer si l'un d'eux n'avait signalé qu'il existait d'autres sources pour les biens de premières nécessités. Ceci donna naissance à l'histoire des pirates des Osselets.



Chaque île soutient un clan, et chaque clan entretient un vaisseau pirate qui part deux ou trois fois dans l'année pour piller des vivres et des marchandises. De tels raids sont presque toujours conduits par un unique clan ( et donc un seul bateau) bien que des flottilles de deux ou trois vaisseaux aient été vus de temps en temps. Ils conduisent des raids le long de tout le rivage du Lac Océan et peuvent aussi voyager sur la Rivière Dorée jusqu'au Bac d'Halsham.

Population: au total, environ 800 personnes vivent sur les Osselets, divisés en une douzaine de clans différents.

Gouvernement: Chaque clan est indépendant des autres. Généralement l'autorité à l'intérieur de chaque clan repose sur le guerrier le plus sévère et le plus astucieux qui est aussi aux commandes du bateau lors des pillages.

#### **La Rivière Dorée:**

Il s'agit de la plus grande rivière de Bord du Lac, la Rivière Dorée nourrit plusieurs des grandes colonies de la région et elle est aussi la principale source de métaux précieux, riche en or alluvial et autres matières de valeur.

#### **Barrage Doré:**

Fondé pour profiter de l'or alluvial dans la Rivière Dorée, cette communauté est la ville la plus riche de la région. La plupart des habitants sont soit mineurs soit artisans. Il y a une nette séparation sociale et économique entre les propriétaires des mines, les magasins d'artisanat et ceux qu'ils emploient, mais selon les standards de beaucoup d'autres villes, même la classe ouvrière de Barrage doré vit aisément.

Population: environ 800

Gouvernement: bien que Barrage Doré ait un Sheriff et un juge, ces postes sont nommés plutôt qu'élus. Les nominations sont faites par un conseil oligarchique des six familles les plus riches, qui soutiennent leur pouvoir en s'assurant que les travaux les plus lucratifs doivent passer par eux. Ces familles dirigent la ville et chacune maintient des petits groupes de gardes pour les protéger eux et leur propriété, notamment contre les vols et cambriolages qui sont soumis à des peines exceptionnellement rudes à Barrage doré.

#### **Le Bois doré:**

Le Bois doré est la plus grande forêt de Bord du Lac (à l'exception du Bois du Sang) et la principale source de bois de la région. Un certain nombre de personnes vivent à l'intérieur des limites de la forêt, chassant et posant des pièges pour subvenir à leurs propres besoins.

#### **Le Bac d'Halsham:**

Pendant plusieurs années, la Rivière Dorée fut une barrière pour le commerce par voie de terre entre les deux moitiés Est et Ouest de la très grande région de Bord du Lac. Les commerçants pouvaient apporter leurs marchandises jusqu'à la rivière, mais la traversée sur les petits bateaux disponibles était un procédé qui prenait du temps et coûtait cher. Le bac d'Halsham a été créé comme une solution à ce problème: l'entrepreneur Dawel Halsham construisit un grand bateau à fond plat, capable de transporter un chariot entier sans s'échouer et seulement pour un prix modeste afin de transiter à travers la rivière. Comme les commerçants affluaient pour utiliser ce nouveau service, une ville prit forme pour combler leurs autres besoins: tavernes, casernes, distractions de toutes natures, et ainsi de suite.

Population: environ 1000

Gouvernement: Halsham élit un juge et un shérif. Plus que tout autre l'une ou l'autre des deux fonctions est remplie par un membre de la famille Halsham (et il n'est pas rare que la même personne occupe les deux postes); de plus, la famille exerce une influence sévère sur la plupart des autres candidats.

Les élections ont lieu lors d'une rencontre publique tous les quatre ans. Quiconque paye le droit de vote (1 P.or) peut voter. La

corruption (acheter le vote d'une autre personne pour 2 ou 3 P.or) est une pratique commune.

#### **La Famille Halsham:**

Les Halsham ont de l'argent, ce qui leur permet de subvenir aux besoins de beaucoup d'enfants. La plupart profitent de cette opportunité et des fratries de sept enfants et plus ne sont pas rares. La plupart de ces enfants se marient avec des membres de bonnes familles (soit dans la ville ou dans d'autres communautés)

Les Halsham ne sont pas un groupe vindicatif malgré ce que l'on en dit, bien qu'ils aient l'air de mauvaises graines, mais ils ne faut pas les contrarier: ils ont des amis et de la famille presque partout.

#### **La rivière cachée:**

Ainsi nommée parce que son embouchure est presque perdue dans le feuillage du Bois de Sang, la rivière cachée est une des deux seules voies navigables connues pour sortir de la forêt. elle a été exploré seulement sur deux kilomètres vers l'amont , car aucun explorateur n'a encore osé pénétrer plus profondément à l'intérieur de la forêt.

#### **L'écueil de fer:**

Cette étrange série d'affleurements rocheux métalliques émerge du Lac Océan au sud du Bois de Sang. La manière dont ces écueils sont arrivés là et pourquoi ils ne rouillent pas restent inconnus.

#### **Lumberton:**

Cette colonie de bucherons, charpentiers et autres artisans du bois est la plus grande ville de Bord du Lac. Comme son nom le suggère, Lumberton fournit la région en bois. Ce bois provient de la forêt dorée, plus grande source de bois à Bord du lac (si l'on ne considère par le Bois de Sang, et personne ne le fait)

population: environ 2000

Gouvernement: le conseil, comprenant trois représentants élus, détermine et fait respecter les lois de la ville. Le plus important de ceux ci est un vigoureux arboriculteur qui fait preuve d'initiatives. Pour chaque arbre abattu, un autre doit être planté. Les bucherons et les charpentiers sont bien conscients que la Forêt dorée est la seule source possible de gagne pain et agissent en conséquence.

#### **Le Lac Océan:**

Unique grande caractéristique géographique de la région, à l'exception de la forêt de Bois de Sang, le Lac Océan est une source de commerce, nourriture et gagne pain, que se soit directement ou indirectement pour la plupart des habitants de cette région. Du bord est du Delta jusqu'à l'intérieur à quelques kilomètres du Bois de Sang, la cote est dotée de douzaine de hameaux et villages de pêcheurs.

Ces colonies sont fréquemment victimes des pirates des Osselets, bien qu'il y ait assez de communauté pour qu'elles ne soient pas attaquées souvent. La plupart essaient de payer les pirates avec de la nourriture et des marchandises, mais quelques uns préfèrent combattre.... parfois avec succès, plus souvent sans.

#### **La Cabale de pierre:**

Fondée il y a seulement 30 ans, la Cabale de Pierre a été créée en tant que lieu d'apprentissage par un groupe de sept érudits. Le renom de cette académie grandit rapidement et la Cabale est devenue un centre d'études. Elle abrite la plus grande librairie de la région de Bord du Lac, contenant une 100aine de livres et quiconque désirent y étudier le peu contre une petite contribution.

Population: environ 300

Gouvernement: Bien que quiconque désirent étudier est autorisé à accéder à la Cabale de Pierre, l'île est la propriété privée des sept érudits d'origine. Ils perçoivent des taxes de résidence dans le but de financer une petite milice pour la défense contre les pirates. Il n'y a pas de shérif ou de juge permanent. Si une personne en a besoin, les érudits nomment simplement un des leurs à la tâche.

## Les sept érudits:



Les fondateurs de la colonie de la Cabale de Pierre sont parmi les meilleurs citoyens connus dans toute la région de Bord du Lac. Les renseignements suivants sont connus dans toute la région.

**Aludin Dale:** Encore puissamment bâti à l'âge de 60 ans, et encore prédisposé à porter son armure en cote de mailles, Dale a plus l'air d'un soldat que d'un érudit, mais il est néanmoins le principal expert de Bord du Lac en animaux et bêtes contre nature, si bien que c'est un historien respecté

**Challimer Gent:** Le plus âgé des érudits, 73 ans, dégarni est presque complètement sourd, il a tendance à crier à cause de cela. C'est un expert renommé dans toutes les formes d'herboristerie, d'agriculture et la connaissances des plantes.

**Erena Mallaw:** Une des créatrices de l'école Théomatique, Erena est, à 50 ans, la plus jeune des sept érudits. Son savoir sur les religions et sur les pratiques des cultes est sans égal.

**Hoban Farmer:** Malgré son nom de famille, cet homme de 58 ans n'a aucun intérêt dans le travail de la terre. L'homme, quelque peu faible est cependant un véritable puits de savoir concernant la géographie et les langues, de par ses voyages fréquents dans sa jeunesse.

**Pinyi Sardoki:** Cheveux noir corbeau encore à 61 ans, sardoki est originaire de quelque part de l'autre côté du Lac Océan, telle que sa peau cuivrée le suggère. Elle est une étudiante dévouée des forces arcaniques de la magie et est indiscutablement la plus puissante magicienne de la région.

**Teydis Kolp:** à 55 ans, Kolp est le seul des sept à n'avoir jamais été marié. Il a une posture stricte et militaire, et il est maître artisan, spécialiste dans toutes les formes d'artisanat.

**Welter Marrison:** Cette homme de 68 ans est un spirite renommé et possède un savoir expansif sur toutes les formes de démons, djinns et esprits. Sa femme, décédée était une Halsahm et Marrison reste en contact avec sa famille.

## Bois d'épines:

Première colonie fondée à Bord du Lac, le Bois d'Épines compte près de mille habitants. Elle fut quasi abandonnée durant les sombres heures ou le bois gagna son nouveau nom. Les gens ne voyageaient simplement pas la bas, bien que des rumeurs persistantes laissent entendre qu'une poignée de personnes y soient encore, peu disposées ou incapables de partir.

Population: inconnue

Gouvernement: Inconnu

## La rivière du Bois d'épines:

Bien qu'elle émerge du Bois de Sang, cette rivière n'a rien d'inhabituel ou de contre nature. Elle fournit de l'eau fraîche au Guet d'Emden et à Lumberton, et rejoint la Rivière dorée au nord du Bac d'Halsham.

## La Fourche Ouest:

Fondée en même temps et pour la même raison que la Fourche Est, cette communauté est la moins prospère des deux. De petites quantités de métaux précieux sont extraits de la rivière chaque année, mais la plupart des habitants de la communauté doit cultiver et chasser pour survivre.

Population: environ 400

Gouvernement: La Fourche Ouest élit un shériff et un juge tous les trois ans, bien que les élections soient surtout une formalité. Les postes sont bénévoles et il y a rarement plus d'un candidat.

## Autres sites notables:

Les 'espaces vides' sur la carte, entre les colonies majeures ne le sont pas vraiment. La plupart des terres sont dotées de villages et de hameaux séparés par guère plus de quelques heures de chevauchée.

Un hameau typique comporte 1 à 3 familles chacune composée de 2 à 8 membres. Habituellement les différentes familles coopèrent pour cultiver la terre ( ou pour pêcher si elles ont accès à une rivière ou au lac). Les familles ont souvent un lien de sang ou de mariage. De nouveaux hameaux se forment constamment et d'anciens disparaissent à mesure que les enfants les quittent pour former les leurs. La région est ainsi parsemée de hameaux vides ou partiellement vides qui seront un jour le domicile de nouveaux résidents.

Des voyageurs honnêtes peuvent habituellement escompter un accueil amical dans la plupart des hameaux, incluant un repas chaud et un lit dans la grange. Quand plusieurs hameaux sont proches ou quand un groupe de familles est particulièrement fécond, un village peut prendre forme.

## Contact avec les autres régions:

Bien que la région ne fut jamais colonisée à grande échelle, Bord du Lac est loin d'être complètement isolé. Seul le Bois de Sang à l'ouest a bloqué tous les passages, faisant qu'aucun voyageur ne vient de ce côté. Des individus solitaires ou de petites bandes de voyageurs entrent souvent dans la région du nord ou de l'est, lorsque des commerçants bravent le temps et les pirates du Lac Océan pour vendre leurs produits pendant les mois d'été. Aussi 'les étrangers' sont particulièrement courants dans les communautés sur les rives du lac et dans Barrage Ardent.

## Le monde au delà de Bord du Lac:

Le monde au delà de Bord du Lac est laissé délibérément vague pour laisser aux Mj la liberté de placer la région n'importe où à l'intérieur de leur monde de campagne.

Si en tant que joueur, vous espérez jouer un étranger qui a voyagé vers la région du Bord du Lac, vous devrez discuter de vos idées de contexte avec le Mj, la région peut ou non être une partie des terres de l'épée, ce cadre de campagne étant brièvement décrit dans le livre de base IronHeroes.

## Les Héros de Bord du Lac:

Cette section fournit des informations concernant la création de personnages natifs de Bord du Lac. Le choix de jouer un individu originaire de la région n'est pas obligatoire. Avec la permission de votre Mj, vous pouvez jouer un étranger. Quelques voyageurs viennent dans la région chaque année, habituellement de l'est et du nord, mais à l'occasion d'au delà même du Lac Océan.

Les natifs de Bord du Lac peuvent posséder n'importe quelles caractéristiques mentales ou physiques du livre de base IronHeroes. Un petit nombre de traits de background sont inappropriés aux natifs de cette région (voir l'encadré). Vous pouvez sélectionner ces traits si vous jouez un étranger ayant voyagé vers la région.

## Caractéristiques inappropriées:

Natif du désert: il n'y a pas de désert dans la région

Natif de la jungle: même raison

Pillards: 'La Horde d'or' et 'Les Pillards' ne sont pas présents dans la région.

Les natifs de la région doivent plutôt sélectionner 'loup de mer' à la place.

Esclave: l'esclavage n'est pas pratiqué dans la région.

Natif de l'arctique: Bien que le Bord du Lac ne possède pas de région polaire, la région fait souvent l'expérience de grosses chutes de neige durant l'hiver. Tandis que la plupart des personnes se blotissent près du feu dans de telles conditions, un petit nombre d'hommes et de femmes montrent une affinité naturelle pour les conditions glaciales. Ces gens peuvent venir de n'importe où à Bord du Lac et sont communément assimilés aux natifs de l'Hiver par les gens de la région.

Artisans: On peut les trouver au travers de toute la région, mais on en rencontre particulièrement dans les villes du Barrage Doré (où il y a plusieurs orfèvres et bijoutiers), Barrage Ardent (pour ses forgerons) et Lumberton (résidence des charpentiers).

**Enfant de la Foi:** La seule communauté fortement religieuse à l'intérieur de la région est celle de la Baie des Elus, et les enfants de la foi sont courants là bas. Les Pjs des autres colonies peuvent aussi développer cette caractéristique, mais sont probablement vus par leurs pairs comme étant quelque chose de 'bizarre' de par leurs croyances passionnées.

**Enfant de l'Augure:** Celui-ci peut être né n'importe où à l'intérieur de la région de Bord du Lac.

**Rat des Villes:** Bien qu'il n'y ait pas de vraies villes à Bord du Lac, les colonies de Lumberton, Guet d'Emden et Barrage Ardent sont toutes suffisamment grandes et diverses (en terme économique et social) pour que les personnages de ces villes puissent développer la caractéristique Rat des Villes.

**Natif de la forêt:** Les Pjs avec cette caractéristique sont le plus probablement originaires de Lumberton ou de l'une des autres colonies des abords du Bois Doré. Il est possible qu'ils viennent d'autres zones de Bord du Lac car il y a de petites forêts autour de la région. Pas même les natifs de la forêt, cependant, ne se sont aventurés dans le Bois de Sang.



**Noble Naissance:** Les lieux d'origine les plus probables pour les personnages possédant ce trait sont soit le Barrage Doré, où les familles oligarchiques d'orfèvres et de bijoutiers jouissent de richesses et de privilèges considérables, soit du Guet d'Emden, où le grade militaire définit la place sociale, mais où cette relation s'est maintenant figée au point que c'est le rang social qui détermine le grade militaire.

**Chasseur:** Les régions de Bord du Lac sont bien adaptées à l'agriculture, mais la terre devient sensiblement moins fertile et plus caillouteuse. Il y a un nombre de petites communautés dans ces régions qui survivent en chassant et en fourrageant tout ce qu'elles peuvent trouver.

**Natif des Marais:** Beaucoup de régions à Bord du Lac sont bien irriguées, mais le Delta, bien que peu peuplé, offre un point d'origine naturel pour les personnages avec cette caractéristique.

**Gens de la montagne:** Bien que pas strictement montagnard, les terres accidentées à l'est et au nord de Bord du Lac présentent assez de précipices, de ravins pour que les gens de ces régions développent ce trait.

**Nomades:** Des petites communautés de gens nomades et semi-nomades voyagent au travers du Bord du Lac. Un personnage avec ce trait pourrait venir de n'importe où de la région.

**Patrician:** Pour les memes raisons que les Nobles Nés, les personnages possédant ce trait sont ceux de Barrage Doré et du Guet d'Emden.

**Pillards:** Les clans pirates des Osselets sont une terre naturelle pour les personnages possédant ce trait

**Rat des champs:** Comme pour le trait nomade, un personnage possédant ce trait peut être originaire de n'importe où dans la région ou d'ailleurs.

**Enfant de la mer:** ces personnages peuvent être originaires de n'importe quelles colonies proches des rivières ou du lac Océan.

**Natif de l'ombre:** La plupart des gens de Bord du Lac peuvent posséder

ce trait, mais les communautés de la Cabale de Pierre et de la Baie des Elus sont une exception notable. Les personnages avec ce trait sont probablement originaires de l'une de ces colonies bien que les natifs de l'ombre peuvent être présents de temps en temps dans d'autres sites, souvent à la consternation de la famille à l'intérieur de laquelle ils sont nés.

### Classes:

Les membres de toutes les classes non jeteuses de sort de IronHeroes peuvent être trouvées partout dans la région. Quelques unes sont plus courantes que d'autres, mais à moins que votre Mj ne le précise, toutes les classes sont accessibles.

Les spécialistes des arcanes et spiritualistes sont connus dans la région et à moins que votre Mj n'en décide autrement, sont accessibles au jeu. Cependant, ils restent beaucoup moins courants que les autres classes. Les arcanistes en particulier sont le plus souvent originaires de la Cabale de Pierre qui est la seule communauté à l'intérieur de Bord du Lac où l'étude de la magie est dirigée et organisée de manière minutieuse. Une poignée d'érudits indépendants peut être trouvée dans d'autres sites à travers la vallée mais ils sont peu nombreux.

Les spiritualistes sont légèrement moins rencontrés à la Cabale de Pierre que les arcanistes mais sont plus nombreux à la Baie des élus et un peu plus courants ailleurs dans la région.

### Attitude envers la magie:

En général, les personnes de Bord du Lac sont un peu méfiantes envers la magie, qu'ils voient comme une force dangereuse et imprévisible. Cependant, il n'y a pas de persécutions actives envers les jeteurs de sorts. L'attitude général est plutôt de les considérer comme des saltimbanques. Il existe une part de respect pour ce qu'ils sont capables de réaliser mais aussi une forte envie de partir en courant dans la direction opposée.

### Maitriser le Bord du Lac:

Cette partie du guide est réservée à l'intention exclusive du Mj. Si vous souhaitez être joueur, nous vous recommandons de cesser immédiatement votre lecture pour ne pas gâcher le plaisir de jeu. Cette partie fournit des informations sur la manière de mener une campagne dans la région. Ces renseignements sont divisés en quatre parties.

### L'atmosphère:

La culture de Bord du Lac est à rapprocher de celle d'une zone frontalière. Ceci se reflète, parmi d'autres choses, par le manque d'autorité centrale. Il s'y trouve une tendance opinionnaire à l'indépendance chez la plupart des habitants de la région. Il n'y a que dans les plus grandes communautés que l'argent et le pouvoir militaire sont influents. Les membres des familles moyennes de Bord du Lac ne veulent rien de plus que de vivre leur vie en solitaire, et ils combattront pour garder ce droit, pour eux mêmes et leurs voisins.

La dispersion géographique des résidents de Bord du Lac contribue aussi au sentiment d'une région frontalière. Aussi les plus grandes colonies ne comprennent pas plus de 2000 personnes et la majorité de la région est dotée de villages ou hameaux de moins d'une douzaines de familles. La plupart des habitants cultivent leur propre nourriture et fabriquent leurs propres outils, troquant uniquement les objets qu'ils ne peuvent fabriquer eux même. Le troc est une forme courante de commerce entre gens ordinaires, bien que la plupart accepteront de l'argent s'ils sont convaincus de la pureté des métaux utilisés.

Un troisième facteur qui reflète l'impression de frontière est le manque de transport organisé, il existe peut être une demi douzaines de routes reconnues formellement au travers de la région et elles sont pour la plupart de simple sentier. Les personnages sans compétence de pistage ou d'orientation devront fréquemment s'arrêter et demander de l'aide.

Peut être le plus important facteur de toute frontière, Bord du Lac est un endroit dangereux. Il y a la menace des pirates, ainsi que les créatures qui errent dans les étendues sauvages. Et bien sur, les dangers inexplorés du Bois du Sang.

L'histoire et la fiction basée sur la colonisation des caraïbes et de l'amérique du nord sont une bonne source d'inspiration pour établir l'atmosphère régnant à Bord du Lac. Quelques sources possibles d'inspiration peuvent inclure le récit de la colonie Roanoke, les escapades de plusieurs capitaines pirates ou les compte-rendus des différentes ruées vers l'or.

## Localiser la région:

La région Bord du Lac a été créée avec l'intention qu'elle puisse être facilement intégrée dans un monde de campagne plus vaste, soit de votre propre invention ou un décor de campagne publié. Vous devriez être capable d'adapter les informations de ce supplément assez facilement et de placer la région dans un coin isolé bordé par une vaste étendue d'eau.

Les terres de l'épée:

Il existe une petite difficulté pour placer Bord du Lac dans le décor de campagne brièvement décrit dans le livre de règles IronHeroes. Les terres de l'épée n'ont pas de géographie définie, donc Bord du Lac peut être placé où vous le voulez et les régions alentours détaillées selon votre goût. Si vous choisissez de placer Bord du Lac dans les terres de l'épée, alors le terrible désastre que les réfugiés d'origine ont fui quand ils sont arrivés à Bois d'Epines est certainement la 'Guerre des Maîtres'.

La nouvelle cote:

Si vous possédez les aventures Dark Harbor ou Blood Storm, vous pouvez facilement placer Bord du Lac au sud ouest de Borat. Les régions accidentées du nord et de l'est de Bord du Lac peuvent être considérées comme la continuation des 'régions Fourchues' qui bordent le royaume de Borat. Ces régions sont suffisamment étendues et dangereuses pour faire le voyage entre les deux zones difficiles mais pas impossible.

## Les dangers de Bord du Lac:

La liste des régions ci dessous n'est pas identique à celle de la partie joueurs, plusieurs des colonies ne sont pas listées précisément, par exemple il y a deux entrées supplémentaires

La Rivière Noire: Bien que généralement on la pense dépourvue de vie, la rivière noire pourrait servir de repaire pour des betes et monstres étranges, suintants, et autres aberrations nocives et peu naturelles.

Le Bois de Sang: Le danger secret qui persiste dans le Bois de Sang peut être vraiment de la nature que vous voulez. Peu importe ce que vous choisissez, vous devrez vous assurer que la sombre réputation de la forêt est entièrement méritée.

Les régions accidentées: Le terrain rugueux du nord et de l'est de Bord du Lac est le domicile de beaucoup d'espèces de créatures humanoïdes brutales, incluant des ogres et des rumeurs sur des créatures étranges composées de pierre.

Le Guet d'Emden: Des gangs de voyous des rues, secrètement supportés par des éléments corrompus de l'armée font vivre la misère aux habitants du Guet. L'un des leaders les plus renommés est le Gros Marl, un homme costaud réputé pour être souillé par du sang ogre.

## Dangers généraux à Bord du Lac:

En plus des menaces suggérées pour les secteurs spécifiques, il existe des dangers qui peuvent survenir dans les terres sauvages. Cela inclut des gobelins, qui rodent dans les tunnels humides et des géants tels que des ogres. Des betes magiques sont aussi un danger potentiel, de telles créatures possèdent souvent de larges territoires de chasse, qui peut les transporter d'un bout à l'autre de la région.

Le Delta: Cette zone marécageuse est un endroit parfait pour les créatures reptiliennes, soit pour des lézards et crocodiles, ou d'autres créatures fabuleuses tels que des kobolds et dragons. C'est également un excellent repaire pour les mille-pattes, scorpions et araignées des marécages.

Les Osselets: La menace la plus fréquente de ces îles rocheuses est les impitoyables pirates qui en ont fait leur tanière, mais il existe aussi des rumeurs sur les ombres du lac: les restes de victimes des pirates gorgées d'eau dont il est dit que les griffes jaillissent parfois à la surface à la recherche d'une retribution....ou juste de nourriture.

La Rivière Dorée: Comme l'on pouvait si attendre, tout monstre possédant le sous-type aquatique est un candidat convenable pour être utilisé le long de la rivière. La rivière parfois lente et aux berges parsemées de roseaux est un bon milieu pour les vermines monstrueuses.

Le Bois Doré: Bien que loin d'être aussi terrifiant que le Bois de Sang, le Bois Doré est le domicile de deux dangers d'importance; le premier et le plus connu

est: des animaux anormalement énormes et agressifs (animaux sanguinaires), le moindre des deux est: les fées et les esprits élémentaires qui restent tapis dans ses profondeurs.

Le Lac Océan: Ce vaste lac a un volume suffisant pour subvenir aux besoins de n'importe quelle créature aquatique. Des rumeurs persistent sur le fait que les étranges lueurs parfois vues sous les vagues s'élèvent des cités d'une civilisation sous-marine, quoique cela n'ait jamais été confirmé.

La rivière de Bois d'Epines: En plus des dangers listés pour la rivière dorée, il y a des rumeurs sur des humanoïdes difformes et squameux qui se cachent dans des terriers vaseux le long des talus de ce cours d'eau.

## Accroches de campagne à Bord du Lac:

*Des profondeurs:* Malgré les nombreux dangers de leur monde, les résidents de Bord du Lac se réconfortent du fait qu'ils soient isolés des autres nations. Des terrains difficilement franchissables bloquent l'accès de la région, puisque l'ampleur du Lac Océan fait que n'importe quelle invasion aquatique serait un cauchemar logistique. Mais ceux qui se confortent dans cette idée ignorent les possibilités des civilisations aquatiques comme les sahuagins ou les tritons, ou d'une race souterraine comme les malfaisants elfes noirs. De telles espèces pourraient se rendre compte que des humains vivent près de chez eux et débiter l'infiltration des communautés de Bord du Lac, cherchant d'abord à les affaiblir, puis à les détruire ou les asservir.

Les raisons d'une telle infiltration pourront varier selon le ton que vous voudrez donner à la campagne. Peut être que l'hostilité est induite par des torts causés par les humains, tels que polluants et poisons envoyés dans le Lac Océan depuis la rivière noire, ou le passage d'humains sur leur territoire sans autorisation. Peut être qu'ils trouvent la chair humaine succulente et savoureuse, ils ont donc pour but de créer un grand domaine d'esclaves apeurés; ou peut être souffrent ils de xénophobie intense qui les obligent à détruire toute forme de vie intelligente.

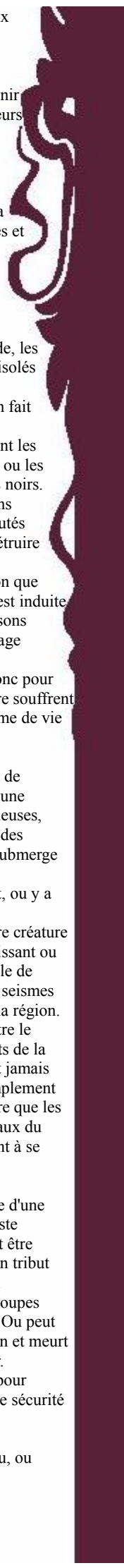
*La Vague du Désastre:* Le Lac Océan, source de nourriture et de moyens de subsistance pour les habitants devient subitement une menace dangereuse. Les eaux de ce vaste lac deviennent houleuses, frappant les cotes dans un terrible déluge qui ruine la plupart des villages. Même les rivières de la région sortent de leur lit et submerge les colonies de Lumberton et du Bac d'Halsham.

Le dieu du lac était il en colère, comme ses fidèles le clament, ou y a t'il une autre raison au déluge?

Peut être est ce vraiment l'oeuvre du dieu du lac ou d'une autre créature puissante qui croit elle même en un dieu – un élémentaire puissant ou un démon par exemple. Une telle créature pourrait être capable de saccager la région aussi bien que les vagues, causant d'autres séismes naturels et lâchant des betes corrompues sur les habitants de la région. Alternativement, l'étrange phénomène pourrait simplement être le symptôme d'un tout autre danger, peut être que l'un des érudits de la cabale de pierre a joué avec des forces terribles qui n'auraient jamais du être dérangées et les actions étranges de l'eau reflètent simplement la réaction de la nature envers l'abomination éveillée. Peut être que les humains et les animaux deviendront aussi dérangés que les eaux du lac, leurs rêves tourmentés par d'étranges visions et les menant à se retourner les uns contre les autres.

*Un Nouvel Ordre:* L'indépendance peut être une part intégrale d'une campagne à Bord du Lac, mais cela ne signifie pas qu'il n'existe personne qui souhaite établir un royaume dans la région. Peut être que les Echelons du Guet d'Emden commencent à réclamer un tribut des villages alentours. Peut être que la vaste famille Halsham manoeuvre pour rester inattaquable. Peut être que les deux groupes ont leur propre ordre du jour et sont sur le chemin du conflit. Ou peut être que quelqu'un a entendu parler d'une menace sur la région et meurt d'envie de forger une alliance à Bord du Lac pour s'y opposer. Quelque soit la motivation, quelqu'un fait un effort concerté pour unifier Bord du Lac sous une seule autorité. Des promesses de sécurité sont faites contre le désir d'indépendance.

Les héros rejoindront ils le mouvement vers un ordre nouveau, ou résisteront ils à cette vague de changement ?



# BLOODWOOD LEGACY

