

La Baronnie de Sylvesgourde:

Une demi douzaine de villages s'étend à travers les vallons les plus élevés de la Blanche. Ensemble ils forment la baronnie de Sylvesgourde, petite seigneurie dont la population totale ne dépasse pas celle de Cascadonne. Les habitants sont fermiers, bucherons et menuisiers, le commerce qui transite par la route du Roi étant limité.

Le dirigeant de Sylvesgourde est le baron Stockmer, un homme d'un certain âge, autrefois connu pour son bras vaillant. C'est un seigneur juste et très humain, aidé dans sa tâche par un conseil des personnes les plus influentes de la région. Le village principal de la baronnie porte le nom de la communauté et est situé au sommet d'une haute colline qui fournit une vue dégagée sur le terrain environnant. La ville a été construite sur le site de ce qui était autrefois un simple village guère différent de ceux qui l'entourent. Sylvesgourde dispose d'un petit bazar commercial qui sert à vendre le produit de l'artisanat local mais aussi à commercer avec les elfes de la forêt de l'Esgourde au sud.

Sylvesgourde:

Petit bourg ayant pour base un simple village

Population: 1277 habitants; 1000 de plus en comptant l'ensemble de la population qui forme la baronnie (45% humain, 40% demi elfe, 7% halfling, 5% nain; 3% autre).

Gouvernement: un noble humain, le baron Kvalor Stockmer, est le seigneur de la région. Il est responsable de la défense et de la promulgation des lois de la ville. Il est assisté dans sa tâche par dame Avessandra Xyston, la Haute magistrate déléguée à la justice. Un conseil municipal se charge de gérer les affaires courantes concernant la sécurité et les affaires quotidiennes.

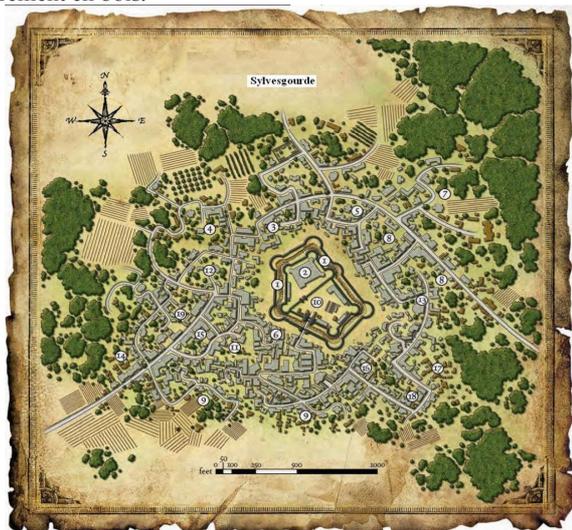
Défense: Les Gardes de l'aigle (surnommés les Emplumés par la population) sont au nombre de 40 divisés en trois brigades de 8 miliciens qui se chevauchent sur la journée et une brigade de nuit composée de 16 hommes divisées en deux groupes. Les gardes sont plus nombreux la nuit en raison de la grande surface de patrouille à couvrir pour sécuriser les villages les plus éloignés et de la dangerosité. La plupart d'entre eux possèdent des compétences de Pistage et de Survie dans la nature. Les sergents au nombre de 5 sont des rodeurs de bas niveau. Le baron Stockmer peut mobiliser jusque 300 soldats en cas d'urgence dont 20 archers elfes du clan des Longuefeuilles.

Auberges et Tavernes: elles sont au nombre de trois et couvrent tous les standings: l'Auberge du Bon Repos, La pension du Lys bleu et La Dernière Goutte.

Commerce: L'entrepôt de Phelix, les comptoirs d'Azaer et la Forgelame

Temples: La Forge de Kord, Le temple de Mélora, Le Palais d'Erathis

Architecture: Contrairement à ce que l'on pourrait penser d'une ville aussi proche du Bois de L'Esgourde, la plupart des bâtiments que l'on trouve ici sont constitués de pierre, et seules les maisons des plus pauvres parmi la population sont entièrement en bois.



Lieux importants:

Sylvesgourde est dominé par La Forteresse de Basalte qui se trouve au sud de la Route du Roi qui traverse la ville de part en part. Au nord de la route se trouvent les quartiers les plus pauvres, ceux qui sont les moins proches de l'antique forteresse. Les quartiers marchands et ceux des notables se trouvent au sud. Si une menace sérieuse devait se faire jour depuis les bois ou d'ailleurs, la population se regrouperait dans l'enceinte de la Forteresse de Basalte, suffisamment grande pour accueillir tout le monde, la hauteur de ses murailles noires conférant une excellente défense.

La carte ci dessus représente tous les lieux numérotés qui sont traités dans ce chapitre. Il existe en tout 19 sites d'intérêts où les Pjs pourront se rendre durant leurs aventures.

1-Les Murailles de la Forteresse de Basalte: Elles forment une grande enceinte autour du Donjon de Basalte et se dressent à 8m de haut environ. Elles sont renforcées par six tours rondes qui viennent renforcer la muraille. Une des brigades de jour est en permanence affectée à la surveillance du donjon de basalte.

2-Le Donjon de Basalte: Il s'agit du siège du pouvoir de la ville et la demeure du Baron Stockmer et de sa famille. Il est bâti au centre des murailles, au sommet d'une colline. Les autres bâtiments que l'on trouve dans l'enceinte sont une chapelle de Kord, une forge, des réserves suffisantes pour nourrir la population entière en cas de siège et une écurie.

Kvalor Stockmer est un homme au front dégarni qui approche la cinquantaine. Il se soucie réellement de la population sous sa protection et aime avoir des renseignements sur les contrées environnantes ainsi que sur les agissements des races maléfiques. Il est allié avec les elfes du clan Chantesylve.



3-L'auberge du Bon Repos: Il s'agit de l'auberge de moyenne gamme de Sylvesgourde. Les chambres sont douillettes et agréables, avec un mobilier simple et confortable, même si les lits ne sont pas vraiment luxueux. Les chambres sont simples, doubles ou multiples, ces dernières étant prévues pour trois ou quatre personnes. Les prix varient de 2P.Or à 3 P.Arg selon les prestations.

4-La Forge de Kord: Un temple de pierre impressionnant mais sinistre, qui abrite quelques remarquables gargouilles (inanimées, heureusement!!) et un bel autel en forme d'enclume. Une bonne partie des miliciens et des guerriers de passage viennent faire leurs dévotions ici. Le prêtre en chef, qui porte le titre de Seigneur des Batailles est un certain Cynwal Herjolf, il est assisté de 6 initiés.

5-L'entrepôt de Phelix: L'entrepôt est plus une herboristerie spécialisée qu'autre chose. Phelix l'Oublieux est un jeune halfling qui préféra créer un petit commerce d'herbe à pipe plutôt qu'un restaurant. Il réalisa rapidement que ses meilleurs clients étaient des mages prêts à payer des sommes folles pour des herbes rares. Phelix vend aussi de l'équipement plus conventionnel comme des bâtons de marche et autres cordes.

6-Forgelame: Faelandel Hivertriste est le forgeron et armurier attiré du bourg. Parmi son peuple il est ce qu'on appelle un Axiomite, un forgelame. Faelandel dispose dans son échoppe de toutes les armes et armures non magique du Manuel des joueurs. Si les Pjs lui viennent en aide d'une manière ou d'une autre ou lui sont recommandés par le baron, il peut leur proposer de jeter un oeil sur les armes magiques qu'il forge à ses heures perdues.

7-Cimetière: Une grande enceinte fermée par une grille de fer noire et rouillée. C'est ici que sont enterrées les personnes décédées. Le prix d'un enterrement varie de 1P.Or à 100 P.Or suivant la qualité de la sépulture et l'origine de ses voisins.

8-Les comptoirs d'Azaer: Tout comme à Cascadonne et Saruun Khel, les tieffelins de la famille Azaer possèdent des comptoirs commerciaux à Sylvesgourde. Ici, Navarion Azaer est chargé de traiter avec les bucherons, menuisiers et ébénistes et d'expédier le fruit de leur labeur via la Route du Roi. Les habitants peuvent aussi trouver ici tous les objets non magiques disponibles dans le manuel des joueurs.

9-Tours de guet: il s'agit de deux tours de bois hautes de trois étages et pourvues de cloches que les gardes en faction ont pour mission de faire sonner en cas d'attaque. Être affecté ici est souvent vécu comme une punition par les gardes de l'aigle car il n'y a rien à faire à part attendre encore et encore...

10-Caserne de la milice et prison: C'est ici que les miliciens prennent leur service et gardent les prisonniers. Un chef de poste et un geolier sont de permanence tous les jours.

11-Le Palais d'Erathis: Une statue en marbre gris sculptée par les nains du Gouffre de Martel et représentant la déesse occupe le côté droit du temple. Avec ses colonnades et son dôme central c'est une merveille architecturale rarement égalée dans tout le Val de Nentir. Le temple est fréquenté régulièrement par la plupart des juges du tribunal des citoyens ainsi que par les notables de la ville.

12-Place du marché: Ce petit parc au sol couvert d'herbes folles sert de place du marché deux fois par semaine. Il est assez plaisant et calme le jour, mais la nuit il est fréquenté par des bandes de jeunes qui peuvent être désagréables voire dangereux suivant la quantité d'alcool ingurgitée.

13-La Dernière Goutte: Comme on peut s'en douter, ici le luxe ne fait pas parti du vocabulaire du propriétaire, un demi-orque, ni des clients. La dernière goutte est renommée pour son iniquité, les individus ayant des contacts avec la pègre apprendront que c'est un endroit idéal pour se procurer toutes sortes de marchandises illégales, même si le plus difficile semble être d'en revenir vivant. Toutes les chambres sont multiples et bien souvent les usagers devront se contenter de la salle commune au sol recouvert d'une paille à l'aspect plus que douteux. Le prix d'une place dans la salle commune est de 6 P.Cu par personne et 1 P.Arg dans une chambre.

14-Citerne: Cet grande citerne sert à récupérer l'eau de pluie, stockée en cas de pénurie ou de fortes chaleurs.

15- Le temple de Mélora: En raison de leur proximité avec les bois et la nature, les Sylvesgourdiens considèrent Mélora, déesse de la nature et des lieux sauvages comme leur divinité tutélaire. Le chef du temple est le père Kaunanán, un ancien chaman des clans barbares du nord. C'est un ancien aventurier qui a cessé ses activités après avoir perdu la vue face à un Orbe Babélien, il n'est cependant pas impotent et se repose sur ses deux compagnons animaux, Griffes-dures et Queue-noire, deux lynx albinos, pour lui servir de guide. Il est ami avec Motu-Nui, seul membre de son ancien groupe d'aventuriers à avoir survécu.



16-Le tribunal du citoyen: Cet établissement fut fondé il y a quarante ans. Son rôle est de répondre aux griefs de l'homme de la rue, par le biais de plaideurs et de juges publics désignés parmi les autres membres reconnus de la population. Cependant avec le temps, le tribunal est devenu un cauchemar pire que ce qu'il était censé éviter.

Une longue file de plaignants s'amasse chaque jour, venue de Sylvesgourde et des autres villages de la baronnie pour se faire entendre. Ceux qui ont les moyens se retrouvent vite en tête de file, cependant les jugements sont rendus avec rapidité. Les gens du peuple craignent ces hommes de loi et plus particulièrement la Haute Magistrate Avessandra Xyston, une tiefling qui a vite fait de prononcer une sentence accablante à la moindre provocation.



17-Les écuries de Sylvesgourde: Quisira de l'étoile est la propriétaire de ces écuries. Les voyageurs fourbus pourront trouver ici de quoi équiper et nourrir leurs montures. Ils pourront aussi changer de cheval et s'ils négocient correctement Quisira, acheter une de ses montures spéciales, notamment les fameux K'argach, un grand oiseau bipède à tête de vautour originaire du Bois de l'Esgourde.

18- La pension du Lys bleu: Cette auberge située dans le quartier le plus prospère de Sylvesgourde est la meilleure de la ville. Plauthrus de la Plume, le propriétaire halfling est un homme jovial comme beaucoup de membre de sa race, mais reste ferme avec sa clientèle. Il tient en effet beaucoup à conserver l'image de marque de son établissement. La pension tire son nom des fleurs de lys qui y poussent toute l'année, cadeau d'un druide elfe impressionné par la qualité des services proposés. Le repas le moins cher coûte ici la modique somme de 10 P.Or par tête et le prix d'une nuit varie de 5 à plus de 40 P.Or suivant la chambre choisie (le bain est compris sans supplément dans ces chambres là). Un portier de nuit est présent pour permettre l'accès aux chambres à toute heure.

19-La tour de Motu-Nui, Marche entre les mondes: Cette tour de pierre pourpre proche de la Route du Roi sert de demeure et laboratoire au mage Motu-Nui dit Marche entre les mondes, il s'agit d'un des plus puissants mages de la région. Il est spécialisé dans le voyage planaire et a exploré des royaumes et des dominions divins qui ont laissé leur marque sur son esprit. Il est légèrement excentrique (jouer le comme Christopher Lloyd dans Retour vers le futur). Il n'est pas en très bon terme avec le Septarque de Cascadonne qu'il trouve trop collé-monté. Motu-Nui peut enseigner quelques sortilèges et rituels à des confrères s'ils les jugent dignes, notamment Analyse de Portail, Passage Féérique et Passage d'ombre, seuls les plus compétents seront en mesure d'appréhender Transfert élémentaire et Séjour astral.

Baron.zéro le 18 mars 2009