

ATLAS DU MONDE DE VALORION

LA POINTE BASSE

SYSTEME ACRYON d20

AUTEUR : ALEXIS BILLON

VERSION 2.1 : 11 JANVIER 2007

Acryon d20 2007-01-11

Auteur : Alexis Billon

Relecteurs :?

Illustrations :?

Testeurs : ?

Acryon d20 est un jeu de rôle gratuit

Aucune modification sans l'accord de l'auteur

Tous droits réservés

Ne peut être vendu

SOMMAIRE

<u>1</u>	<u>Introduction</u>	<u>5</u>
<u>2</u>	<u>L'Asturie</u>	<u>6</u>
2.1	Géographie physique	6
2.2	Histoire	6
2.3	Population.....	6
2.4	Culture	7
2.5	Géographie économique	7
2.6	Politique intérieure	7
2.7	Relations extérieures.....	7
2.8	Villes importantes.....	7
2.9	Produits Remarquables	7
<u>3</u>	<u>Cortys</u>	<u>8</u>
3.1	Géographie physique	8
3.2	Histoire	8
3.3	Population.....	8
3.4	Culture	8
3.5	Géographie économique	8
3.6	Politique intérieure	9
3.7	Relations extérieures.....	9
3.8	Villes importantes.....	9
3.9	Produits Remarquables	9
<u>4</u>	<u>Les Cités Libres</u>	<u>10</u>
4.1	Géographie physique	10
4.2	Histoire	10
4.3	Population.....	10
4.4	Géographie économique	10
4.5	Politique intérieure	10
4.6	Relations extérieures.....	10
4.7	Villes importantes.....	10
4.8	Produits Remarquables	10

1 INTRODUCTION

Le Pointe Basse se situe au nord des Monts Sental, entourée du Grand Océan et de la Mer de Guanne. Elle est composée à l'ouest d'une plaine traversée par le fleuve Rifos et à l'est d'un massif calcaire aux vallées étroites de moyenne altitude : les Monts Chauves (point culminant : l'Ossos d'environ 1000 m d'altitude). La végétation est composée majoritairement de maquis et de quelques forêts de résineux.

Le climat est de type méditerranéen. Les pluies sont rares et violentes. La température est entre 30° (côtes) et 35° (centre) l'été ; il ne gèle jamais l'hiver dans la plaine.

La pointe basse était un territoire Dern, sous le nom de province d'Extangh. En l'an 3723, soit 3 ans après l'Avernack, l'armée cardonienne du général Clamont a pris possession de l'ouest du territoire. A la même période, les Keshiens menée par le Prince Bashir El-Mahim ont attaqué les citées portuaires de la Mer de

Guanne. Les deux envahisseurs signent le traité de Kafis en 3731. La frontière définie par celui-ci coupe la province d'Extangh en deux au niveau des Monts Chauves, à l'ouest l'Asturie et à l'est Cortys.

En 4072, après la déroute des bois de Retnus, Cortys se retrouve dans une situation de grande instabilité politique. Le Duc de Nosta en profite pour décréter l'indépendance de sa province et se sépare de Cortys. Les Barons de Veccia et de Fanethang suivent son exemple en 4073. Veccia, Nosta et Fanethang sont connus maintenant sous le nom des Cités Libres.

Cortys et les Cités Libres se partagent la majeure partie du commerce se produisant au travers de la Mer de Guanne. Chacun de ces pays disposent d'une flotte de commerce et militaire puissante. L'Asturie, en revanche, est une nation agricole. Ces états se livrent à de fréquents raids, mais à aucun engagement de grande envergure.



Figure 1.1 : Carte de la Pointe Basse.

2 L'ASTURIE

2.1 Géographie physique

L'Asturie occupe le sud-ouest de la Pointe Basse. Elle est délimitée à l'ouest par le Grand Océan, au sud par la mer de Guanne, à l'est par les Monts Chauve et au Nord par les Monts Sental. Les côtes sont sablonneuses sauf dans la région de Falenx. Son territoire est composé au nord d'une grande plaine calcaire, vallonnée autour de Byros et d'un massif calcaire peu élevé (point culminant : l'Ossos d'environ 1000 m d'altitude) aux vallées étroites.

Le territoire est traversé par le Rifos qui est navigable à partir de Burros. Ce fleuve est principalement alimenté par les eaux s'écoulant des Monts Sental. Son estuaire est large mais présente de nombreux bancs de sable, mouvants selon les marées. La majeure partie du territoire est recouverte de maquis, très pauvre dans les Monts Chauves, et quelques forêts de pins à l'est de Byros et au sud de Falenx.

2.2 Histoire

L'Asturie est la partie ouest de l'ancienne province Dern, l'Extangh, conquise en 3723 par l'armée cardonienne du général Clamont comptant environ 50000 hommes. Celle-ci a pillé le territoire et pris la préfecture, la ville de Falenx, après deux ans de siège. La ville est alors complètement à reconstruire, détruite par l'artillerie cardonienne et les incendies induits. Le général Clamont, après avoir exterminé les Derns, pris le pouvoir et installa un régime féodal sous sa coupe dont la basse classe était composée des Asturiens et les nobles, des officiers Cardoniens. Il se couronne ainsi roi de Clamonie en 3728 à Falenx. A sa mort en 3761, son fils Ectramont lui succéda. Il trouva la mort en 3764 lors d'une partie de chasse dans la forêt de Byros, attaqué par un ogre. Son premier conseiller, Tremaré Duc de Byros, lui succéda et se fit couronner en 3767. Sa famille direction du pays jusqu'en 4089. Elle instaura alors l'eurisme comme religion unique et força les conversions. L'église eurisque poursuivit impitoyablement les mécréants.

Le 23 juin de cette année, menés par Fornis Le Libérateur, les Asturiens se révoltèrent de façon massive et massacrèrent la classe dirigeante cardonienne et les prêtres d'Eurisque, et élièrent Fornis 1^{er} conseiller. En réponse à cette révolution, Cortys essaya d'envahir le pays ; une armée par de Veccia et confronta l'armée asturienne dans les bois de Retnus. Après 6 jours de combats acharnés, les Asturiens en déroute tentèrent de repousser l'armée assaillante en mettant le feu aux bois. Cet acte désespéré fonctionna et repoussa l'armée cortyenne. Malheureusement en cette année particulièrement sèche, l'incendie s'étendit au Monts Chavern et dévora toute la végétation. Ces monts s'appellent depuis les Monts Chauves.

Cette époque est marquée par quelques escarmouches avec le royaume de Cortys mais aucune bataille d'importance et par l'oppression croissante sur le peuple.

Ce régime politique fonctionne de manière assez fluide depuis maintenant 123 ans. Le 1^{er} conseiller actuel, Augustos, est ainsi le 14^{ème}. Seule une mort prématurée est ainsi à noter. Néanmoins, la pression des nobles sur le 1^{er} conseiller est constante. Ainsi, certains 1^{ers} conseillers n'ont eu pratiquement aucun pouvoir. D'autres, comme Terlos (réélu trois fois) ont dirigés le pays d'une main de fer.

2.3 Population

Nombre : environ 600 000 habitants
Composition : 90% d'Asturiens, 3% de Cortysiens, 2% d'Orcs, 2% de Cobolds et 2% de minorités (Derns et Cardoniens principalement).

Les Asturiens

Localisation : Pointe Basse

Environnement : plaines et vallons

Description physique : Ils ont petits, secs avec des yeux foncés. Ils portent souvent une moustache et leurs cheveux bruns en queue de cheval.

Taille (homme) : 1,55 à 1,75 m

Poids (hommes) : 55 à 70 kg

Attitude envers la magie : La pratique de la magie est assez rare. Comme elle est liée aux cardoniens, sa pratique peut être mal vue.

Modificateurs de caractéristique : néant.

Bonus de compétences : animaux (+2), plante (+2), pistage (+2), orientation (+1), piégeage (+1) et travail du bois (+1)

Défauts : néant

Religion : ils vénèrent les Pristifs. Ils sont hostiles envers les pratiquants d'Eurisk. Ils prient plus particulièrement Curtos, Mauna et Taramir.

Niveaux sociaux : de paysan à noble

Habillements : Les hommes se vêtissent classiquement de collants en laine et d'un plastron en cuir souple. Les femmes portent des robes longues en laine. Ils arborent de préférence des couleurs vives.

Armes : Ils utilisent comme arme à distance la fronde, l'arc court et le javelot. Les métaux étant rares, les haches et les masses sont très populaires.

Langue maternelle : Asturian

Niveaux de langues supplémentaires : 3

Métiers populaires : tous les métiers en rapport avec la nature, agriculteurs, éleveurs, rôdeur, bûcheron et gardien de caravane.

Terminaison des prénoms masculins : -os, -as, -is

Terminaison des prénoms féminins : -ia, -if

Affinités :

Inimités : les Cortysiens, les Cardoniens

2.4 Culture

Les Asturiens cultivent la terre et vivent de ses fruits. Si la récolte est bonne, la vie est belle. Sinon, elle sera meilleure l'an prochain. Le travail de la terre rythme leur journée. Le soir, ils chantent, dansent et rient au coin du feu. Leurs instruments préférés sont les percussions. Les

intrigues et les plans compliqués ne sont pas leur fort. Ils sont farouchement attachés à leurs libertés et à leur république. Les hommes se mobilisent facilement pour défendre leur terre.

2.5 Géographie économique

L'Asturie est un pays agricole. A l'ouest, on trouve des vergers et des vignes. A l'est, l'élevage de chèvres est la ressource principale. Le vin d'Asturie est renommé dans tout Valorian.

Exportations : Vins, fruits et viandes séchés, cuir et fromage de chèvres, olives et huile d'olives.

Importations : métaux, tissus, bois, produits manufacturés.

2.6 Politique intérieure

L'Asturie est dirigé par le 1^{er} conseiller (qui dirige aussi le duché de Falenx. Cette personne, non nécessairement noble, est élue par tous les nobles asturiens. Cette élection a lieu tous les dix ans à l'équinoxe de printemps pendant la fête de Curtos. Pour l'aider dans l'exercice de sa fonction, le conseil des nobles lui détache douze

conseillers : le conseil restreint. Le pays est composé des duchés de Falenx, Boros et Byros, le comté des Dunes ainsi que des baronnies de Kafis et Burros. Chaque région est dirigée par un noble qui rend hommage au 1^{er} conseiller à son élection et fait parti du conseil restreint.

2.7 Relations extérieures

L'Asturie a des relations tendues avec ses voisins que ce soit avec les cités libres ou Cortys. Ces différents pays mènent une guerre larvée faite de raids et de pillages. Néanmoins, aucune action militaire d'envergure n'a été entreprise depuis 4089.

L'Asturie a, en revanche, de bonnes relations avec les Nains. Un commerce important se déroule le long du Rifos et du Grichon. Les caravanes remontent de la viande séchées et des céréales et descendent des minerais et des produits manufacturés.

2.8 Villes importantes

En Asturie, les rues des villes et des villages sont et les maisons en torchis blanchies à la chaux pur se protéger du soleil et conserver la fraîcheur. Elles possèdent rarement des étages et les toits sont en dôme.

Falenx capitale, 15 000 habitants : est un port situé sur une falaise. Son port est le seul pouvant accueillir les caravelles permettant les voyages sur le Grand Océan. Ainsi, toutes les produits sont disponibles et la population cosmopolite. La ville est entourée d'un mur d'enceinte de 15 m d'un aspect rouge brillant. Aucune jointure n'est visible. La seule construction survivante du temps des d'ens est la Tour de l'Alchimiste (construction d'une quarantaine de mètres de la même matière que le mur d'enceinte, elle est habitée actuellement par l'elfe hafertain Farano. Celui possède à peu près tous les objets magiques imaginables). Chaque corps de métier possède sa rue. La ville vie principalement du commerce et est dirigée par le Duc de Falenx. Elle est aussi le siège du gouvernement asturien.

Byros, 12 000 habitants : se situe au milieu des vignes. Elle est entourée d'un mur de 5 m en pierres. Les

ressources sont le vin rouge et la construction de tonneaux. Elle est dirigée par le Duc de Byros. Dans cette ville trouve temple de Mortar, le dieu demois de la fête et de la boisson.

Boros, 8 000 habitants : est un port fluvial entouré d'une levée de terre de 3 m. Par cette ville circule pratiquement tous les biens échangés en Asturie. La ville vie du commerce, des tanneries installées le long du fleuve et de la production d'amphores. Elle est dirigée par le Duc de Boros.

Burros, 5 000 habitants : est un carrefour commercial entre les Monts Sental, l'Asturie et Cortys. La présence de caravanes naines n'y est pas rare. La ressource principale est le commerce. La ville est dirigée par le Baron de Burros.

Stollos, 2 000 habitants : est une ville construite en bordure des Dunes. C'est une région viticole. La ville possède un petit port, tout juste suffisant pour les barques de pêcheurs. La ville est dirigée par le Comte des Dunes

2.9 Produits Remarquables

Le rouge de Byros est un vin fin et fort connu dans le monde entier. Ce vin se conserve très bien et peut ainsi être facilement exporté.

Le rosé des Dunes est un vin de qualité moindre mais qui lui aussi se conserve bien. Il est aussi exporté.

3 CORTYS

3.1 Géographie physique

Cortys occupe l'est et le sud-est de la Pointe Basse. Elle est délimitée à l'ouest par les monts Chauves, au sud et à l'est par la mer de Guanne et au Nord par les Monts Sental. Les côtes sont formées de falaises calcaires avec quelques baies abritées. Son territoire est composé d'un

plateau calcaire faisant suite aux versants est des monts chauves. Peu de cours d'eau traverse ce plateau. Les arbres rares sauf au nord de Vatui. L'irrigation a permis la culture d'une grande partie du pays.

3.2 Histoire

Cortys est la partie est de l'ancienne province Dern, l'Extangh, conquise en 3726 par l'armée keshienne du prince Bashir El-Mahim. Il déclare immédiatement le territoire indépendant de Kesh alors dirigé par son oncle Pacha El-Mahim et se couronne roi. La conquête est rapide, les survivants Derns étant complètement déboussolés par l'Avernack. En 3741, le prince signe avec le roi asturien Clamont le traité de Kafis qui partage en deux l'Extangh : à l'ouest l'Asturie et à l'est Cortys. La population locale, asturienne, est mise en esclavage. Les ex-keshiens devenu cortysiens prennent en main toutes les responsabilités et Sep est institué comme culte unique. La dynastie des El-Mahim dirige le pays jusqu'en

4054 où elle est remplacée par les Maloud. En 4089, profitant des troubles en Asturie, le roi Hibrachim Maloud lance une opération militaire de grande envergure pour conquérir l'Asturie. Cette opération se solde par la cuisante déroute du bois de Retnus Le pouvoir du roi Hibrachim se trouve alors très amoindri, le Duc de Nosta en profite pour décréter l'indépendance de sa province et se sépare de Cortys. Les Barons de Veccia et Fanethang suivent son exemple en 4073. Ces cités sont connues maintenant sous le nom des Cités Libres. La dynastie Maloud dirige toujours Cortys en dépit des intrigues de toutes les familles nobles.

3.3 Population

Nombre : environ 400 000 habitants
Composition : 60% de Cortysiens, 30% d'Asturiens, 5% d'Orcs, 2% de Cobolds et 3% de minorités (Taverniens et Cardoniens principalement).

Les Cortysiens

Localisation : Pointe Basse

Environnement : côtes et plaines

Description physique : Ils ont petits avec la peau foncée et des yeux en amandes de bruns à verts. Ils portent souvent la moustache ou la barbe. Ils font généralement très attention à leur apparence.

Taille (homme) : 1,60 à 1,80 m

Poids (hommes) : 60 à 75 kg

Attitude envers la magie : La pratique de la magie est contrôlée par le culte de Sep. Néanmoins, quelques indépendants la pratique à leurs risques et périls.

Modificateurs de caractéristique : néant.

Bonus de compétences : astronomie (+1), navigation à voile (+2), navigation à rames (+1), nager (+1), influencer (+1), et marchander (+2)

Défauts : néant

Religion : ils vénèrent Sep et ne tolèrent pas les autres religions.

Niveaux sociaux : d'esclave à noble

Habillements : Les hommes et les femmes se vêtissent de tissu de coton. Les hommes portent des pantalons et arborent des couleurs vives. Les femmes des robes longues de couleurs sombres.

Armes : Ils préfèrent combattre monté, à l'aide de la lance. A pied, ils utilisent de préférence le sabre et l'arbalète légère.

Langue maternelle : Félicien

Niveaux de langues supplémentaires : 4

Métiers populaires : tous les métiers en rapport avec le commerce : marchand, contrebandier, marin, gardien de caravane. Pour les combattants, les corps les plus populaires sont la cavalerie et l'artillerie.

Terminaison des prénoms masculins : -im, -el, -ed

Terminaison des prénoms féminins : -ia, -a

Affinités : les Cardoniens, les Keshiens

Inimités : les Asturiens, les Flangiens

3.4 Culture

Les Cortysiens mènent une vie raffinée. Toutes les tâches manuelles sont déléguées aux esclaves. Le commerce et les intrigues remplissent leur journée. La lutte pour le pouvoir est forte dans toutes les couches de la population. Les sciences populaires sont la comptabilité, le chant et

l'astronomie. La pression des prêtres de Sep sur la population est constante : les peines encourues sont très rigoureuses. Les actions militaires ont pour but la capture d'esclaves pour les faire travailler et sacrifier à Sep.

3.5 Géographie économique

Cortys est un pays tourné principalement sur le commerce maritime et, dans une proportion moindre terrestre. La flotte cortysienne est ainsi une des plus

importantes de la mer de Guanne. L'intérieur des terres vit de l'agriculture : coton dans le nord et céréales dans le sud.

3.6 Politique intérieure

Cortys est dirigé depuis 170 ans par la famille Maloud. Les nobles de Kyros cherchent à accroître leur pouvoir et à obtenir les faveurs du roi. Les intrigues sont nombreuses et les morts louches courantes. Le roi dispose juridiquement du pouvoir absolu mais c'est son premier ministre issu du temple de Sep qui en dispose réellement.

Les différentes cités du royaume sont assez indépendants dirigé par un noble sous la tutelle d'un ecclésiastique. Pour rappeler leur pouvoir, les prêtres offrent périodiquement une vierge issue de famille noble (y compris royale) en sacrifice à Sep. Néanmoins en général, ils se contentent de paysans ou de prisonniers

3.7 Relations extérieures

Cortys a des relations tendues avec ses voisins que ce soit avec les cités libres ou l'Asturie. Ces différents pays mènent de nombreux raids. Néanmoins, aucune action militaire importante n'a été entreprise depuis 1089. Les

dernières attaques avaient pour objectif surtout la prise de captifs pour servir d'esclaves et offrir en sacrifice à Sep. Sur mer, Cortys lutte pour le contrôle de la mer de Guanne avec les cités libres, et Braye.

3.8 Villes importantes

Les rues sont étroites et tortueuses. Les maisons de la majorité de la population sont en torchis, celles des nobles en pierre calcaire. Elles possèdent de un à trois étages et possèdent des cours intérieures. Les principales villes sont toutes des ports de guerre importants.

Kyros capitale, 18 000 habitants : se situe à l'embouchure du Klain. Elle est entourée d'un mur de 5 m en pierres. Elle est l'extrémité de la seule voie carrossable traversant les Monts Chauves. La pratique de la magie et la consommation d'alcool y sont interdites.

Vatui, 8 000 habitants : est une extrémité de la route du fer, relié à la cité naine de Granur. On trouve dans cette ville de nombreuses forges et armuriers.

Palmir, 8 000 habitants : possède les chantiers navals de Cortys. De nombreux étrangers travaillent sous la direction d'architectes cortysiens à la construction de la flotte. C'est aussi le port principal d'exportation des objets de la cité naine de Torbur. Les étrangers y sont plutôt le bien venu pour Cortys.

3.9 Produits Remarquables

Les étoffes cortysienne sont recherchées dans tout

Valorion pour l'éclat de leur couleur et leur durabilité.

4 LES CITES LIBRES

4.1 Géographie physique

Les cités libres occupent le sud de la Pointe Basse. Elle est délimitée au nord par les Monts Chauves. Leurs territoires sont composés d'un grand plateau. Le climat est très sec et l'agriculture est limitée. Ce plateau est

utilisé pour l'élevage. Les cités libres sont les seules cités de ce plateau. Leur situation géographique leur permet de contrôler une grande étendue de territoire à partir de leur position avec relativement peu de soldats.

4.2 Histoire

Les Cités libres faisaient parties de l'ancienne province Dern d'Extangh puis de Cortys. Après la défaite du bois de Retnus en 4069, le Duc de Nosta décrète

l'indépendance de sa province et se sépare de Cortys. Les Barons de Veccia et de Fanethang suivent son exemple en 4073.

4.3 Population

Veccia : 20 000 habitants
Nosta : 30 000 habitants
Fanethang : 50 000 habitants

Composition : 50% de Cortysiens, 40 % d'Asturien, 3% de Cobolds et 7% de minorités.

4.4 Géographie économique

Les cités libres sont tournées vers le commerce maritime. Leurs navires sillonnent toutes les mers de Valorion. Le seul bien produit localement et exporté est le sel. En effet,

les derns avaient réalisé des bassins de traitement de l'eau de mer dans ces cités. Les cités libres ne sont pas du tout tournées vers l'intérieur des terres.

4.5 Politique intérieure

Les trois cités fonctionnent de manière similaire. Un prince est aidé dans sa tâche par un comité formé par les plus riches marchands de la ville. Une manière de lui

rappelé d'où vient la richesse de la ville. Bien que Sep soit la religion officielle, ses prêtres sont beaucoup moins influents qu'à Cortys.

4.6 Relations extérieures

Les cités libres ont des relations tendues entre elles et avec leurs voisins : l'Asturie et Cortys. Elles entretiennent pour se défendre de nombreux mercenaires.

Sur mer, les trois cités luttent avec Cortys et Blaye pour le transport des marchandises sur la mer de Guanne et entre elles pour l'accès au grand océan.

4.7 Villes importantes

Fanethang, 20 000 habitants : est un port située au sein d'une falaise. Elle marque l'endroit où les derns sont arrivés après leur traversée de la mer de Guanne durant l'exode. Les constructeurs derns ont miné un gouffre naturel pour construire un grand cirque dont le centre est occupé par un système d'extraction de sel de l'eau de mer. Les habitations sont semi-troglodytes et réparties sur le pourtour sur une hauteur de 120 m. Les ateliers et docks sont situés dans la falaise. Plus tard, les derns aidés des nains ont creusé un fossé autour la cité d'une cinquantaine de mètres sur une profondeur de 70 m. De nombreux souterrains relient la ville au plateau

l'entourant.

Nosta, 15 000 habitants : se situe au milieu de la baie du Parfos. Elle est dotée d'un mur d'enceinte de 10 m. La ville est entourée de marée salant qui ont donné sa richesse à la ville.

Veccia, 8000 habitants : est situé au sein de la baie de l'Etrave dotée de nombreux récifs. Elle sert de port d'exportation à une production d'alcool local appelé le Tuemort qui peut être aussi utilisé à des fins médicales.

4.8 Produits Remarquables

Le sel est produit en abondance à Nosta et surtout à Fanethang.

Le Tuemort est une eau-de-vie très forte.