



le Scriptorium

présente :
une aide pour
tout système



LA MARCHÉ DU SEPTENTRION

LA MARCHÉ DU SEPTENTRION



**UN LIEU D'AVENTURE POUR TOUT SYSTÈME,
PAR ARASMO**

Lorsque nous devons initier nos amis au jeu de rôle, nous n'avons pas toujours le temps d'ingurgiter des pages et des pages de contexte. L'objectif de ce document est de fournir un cadre très simple où le MJ pourra situer ses aventures, quel que soit le système qu'il utilise.

CARACTÉRISTIQUES

Dirigeant : Rodrik, comte de la Marche

Population : 8 000 humains, 400 orques, une centaine d'elfes

Principales communautés : Boslon (800 habitants), Elbeuf (220 habitants), Parfondeval (460 habitants)

Divinités : Storn l'Ancien, Berrud le Téméraire, Velag le Silencieux

HISTOIRE

Nichée au creux d'une petite vallée et irriguée par le Fleuve Etincelant, la ville de Boslon fait figure de capitale de la Marche du Septentrion. Au nord, les Montagnes des Premières Larmes culminent à près de six mille mètres de haut et forment une barrière presque infranchissable. Ailleurs, c'est le domaine de la forêt, peuplée d'étranges créatures, comme les elfes et les satyres.

Autrefois rattachée à un royaume connu sous le nom de Celestia, la ville fut abandonnée à son sort lors d'une invasion d'orques venus des montagnes. Ces orques fuyaient les peuples nains habitant encore plus loin au nord, et qui étaient tombés sous la coupe de seigneurs géants. Chassés de leurs terres natales et à court de nourriture, les envahisseurs livraient un combat désespéré.

Un vent de panique secoua Boslon à la vue des troupes ennemies. Elle n'avait reçu aucune nouvelle de Celestia : les messagers envoyés le long de la Route Sans Fin pour demander des renforts n'étaient jamais revenus. Heureusement, un des hommes les plus respectés de la région, le druide Alcard, parvint à obtenir l'aide des elfes et dryades de la forêt ; avec leur concours, les Bosloniens repoussèrent les orques. Vaincus, ceux-ci demandèrent à vivre sous la protection de leurs vainqueurs, qui acceptèrent. Au cours d'une grande assemblée

réunissant la majorité de la population, les habitants décidèrent de rejeter la tutelle de la Mère Patrie et de déclarer leur indépendance.

Aujourd'hui, près de vingt ans après les événements, une entente cordiale s'est établie entre humains et orques ; les premiers ravitaillent en vivres les seconds, qui en retour leur fournissent minerais et pierres précieuses.

La communauté humaine a prospéré aux dépens de la forêt des alentours. Cette expansion suscite bien entendu de vives inquiétudes parmi les créatures de la forêt, elfes en tête. Le druide Alcard lui-même s'est disputé à ce sujet avec Rodrik, le comte de la Marche. La dispute s'est tellement envenimée que le druide a décidé de se retirer définitivement dans les bois. Depuis, les bûcherons se plaignent de l'agressivité des animaux, qui rend leur travail de plus en plus dangereux.

Mais les soucis des bûcherons ne pèsent pas bien lourd au regard du grand péril qui s'annonce...

En effet, les orques viennent de capturer des nains qui rodaient à proximité de la Marche. Simples individus isolés ou éclaireurs ? Les interrogatoires et les tortures n'ont rien révélé, et les captifs sont morts en emportant leurs secrets...

LES GÉANTS ET LES NAINS

Certaines vieilles légendes racontent que les géants étaient les premiers enfants de Storn, et ses préférés jusqu'à l'avènement des hommes ; mais lorsque ceux-ci s'éveillèrent, Storn reporta toute son attention sur eux et délaissa les géants. Aveuglés par l'amertume, ces derniers déclarèrent alors qu'ils refuseraient désormais de se plier au joug de Storn et qu'ils apprendraient à vivre sans lui. La rébellion des géants courrouça le dieu ; Storn répliqua par une funeste malédiction : neuf enfants sur dix qui naîtrait parmi les géants serait minuscule et difforme. Ainsi fut créée la race des nains...

Alcard, le druide de Storn, prétend que son dieu se serait en partie réconcilié avec les géants, et qu'ils seraient l'outil de sa vengeance envers les humains qui auraient oublié ce qu'ils doivent à la nature.

GOUVERNEMENT

Le comte Rodrik dirige la Marche avec l'assistance d'un conseil de quatre notables bosloniens : le grand prêtre du culte de Berrud, le chef de l'Ordre des Achemineurs, le Porcher Suprême, et le chef des Patrouilleurs. Autrefois élus par les membres du conseil, les comtes se transmettent désormais héréditairement leur titre.

Le comte gouverne directement Boslon et s'appuie sur des sénéchaux pour administrer les autres villages. Il désigne lui-même les sénéchaux des plus gros villages : Elbeuf, Gravêche, Rivesur, et laisse les habitants décider dans les autres cas. Ces postes sont assignés à vie.

Il est le propriétaire exclusif des mines de la Marche et lui seul peut frapper monnaie : l'unique atelier de frappe est situé à Boslon.

En dehors du conseil et des sénéchaux, le comte est assisté par trois ordres :

- L'Ordre des Achemineurs s'occupe de la transmission des messages, du transport de minerais vers Boslon, ainsi que de l'acheminement de vivres vers Parfondeval. Il compte une vingtaine de membres.
- L'Ordre des Porchers, comprenant à peine six hommes, est chargé de l'entretien de Boslon ainsi que de la police locale. Il tire son nom de son utilisation intensive de porcs pour nettoyer les déchets rejetés par les habitants.
- Les Patrouilleurs, au nombre de trente, surveillent les routes et les pistes de la Marche et aident à résoudre les problèmes pouvant survenir au sein d'une communauté.

LES DIEUX

STORN L'ANCIEN

Il a été le premier à fouler le sol du monde : il a donné naissance aux hommes et aux bêtes, aux plantes et aux roches. C'est aussi lui qui décide du temps accordé à chacun sur terre. On le dépeint sous la forme d'un gigantesque monticule de terre et de végétaux entremêlés.

Lorsque la Marche n'était encore qu'une petite colonie de pionniers, son culte était très répandu. Mais avec le développement de la région, il fut supplanté par les cultes de ses fils Berrud et Velag.

Alcard est le dernier druide de Storn.

Toutefois, la population célèbre toujours Storn au cours des cérémonies de l'hiver et du printemps. Ces cérémonies comportaient autrefois des sacrifices humains, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui.

BERRUD LE TÊMÉRAIRE

Fils aîné de Storn, Berrud incarne l'humanité en mouvement : il est toujours représenté en pleine action, qu'il soit en train de pourfendre un ennemi, de cultiver un champ ou de culbuter une jolie demoiselle... Son culte est aujourd'hui le plus populaire : chaque hameau dispose de son petit autel, et un temple a même été édifié à Boslon. Les prêtres de Berrud portent des tuniques.

VELAG LE SILENCIEUX

Dieu des artistes, des penseurs et des magiciens, Velag symbolise le génie créatif et intellectuel. Les magiciens font office de clergé du culte, mais il n'existe pas d'autel ou de cérémonie collective. La prière, individuelle, consiste en quelques gestes très simples : on applique une main au front tout en gardant les yeux fermés pendant quelques instants. Les prières sont en général exécutées avant l'accomplissement d'un sort puissant ou d'un travail important, afin d'obtenir la bénédiction du dieu.

CALENDRIER

Période Saison Principales fêtes

Temps de Storn	Hiver / Printemps	<p>Le Manteau de Neige : le premier jour du Temps de Storn annonce le début de l'hiver.</p> <p>L'Ire de Storn : fête destinée à apaiser la colère de Storn lors du solstice d'hiver.</p> <p>Jour de l'Espoir : fête le retour des beaux jours, aux environs du 90^{ème} jour du Temps de Storn.</p>
Temps de Berrud	Été	<p>Le Jour des Preux : la plus grande fête septentrionale, lors du solstice d'été. De nombreux tournois et épreuves de force ou d'adresse sont organisés ; le vainqueur de la majorité des épreuves obtient le titre d'Élu de Berrud.</p>
Temps de Velag	Automne	<p>Fête de l'Inspiration : le jour de l'équinoxe d'automne est l'occasion d'une grande célébration : on écoute chants et poèmes composés pour l'occasion. L'auteur de la production la plus appréciée devient l'Élu de Velag.</p>



CLIMAT

Saison Moyennes Notes

Printemps	7°	Climat très variable avec beaucoup de vent : on peut passer de la pluie au beau temps en l'espace d'une heure !
Été	10°	Journées en général ensoleillées, mais parfois des pluies diluviennes font déborder l'Eau Étincelante de son lit.
Automne	5°	Journée typique : temps nuageux avec pluie fine.
Hiver	0°	Les températures peuvent descendre jusqu'à -30° lors des hivers particulièrement rudes. Les chutes de neige sont fréquentes.

TOUR GÉOGRAPHIQUE

LA FORÊT

C'est ainsi que les Septentrionais l'appellent, tout simplement ! Ici, chênes, bouleaux et conifères règnent en maîtres. Plus rares et plus prisés, les Pins Parfumés sont présent surtout à l'ouest, à proximité du village d'Elbeuf. Plantes très communes, les

Fleurs de Sang se signalent par leur odeur capiteuse et leur couleur cramoisie ; ces petites fleurs tapissent le sous-bois et sont utilisées pour les teintures. Les Septentrionais sont parvenus à les cultiver et les champs de Fleurs de Sang font désormais partie des éléments familiers du villageois.

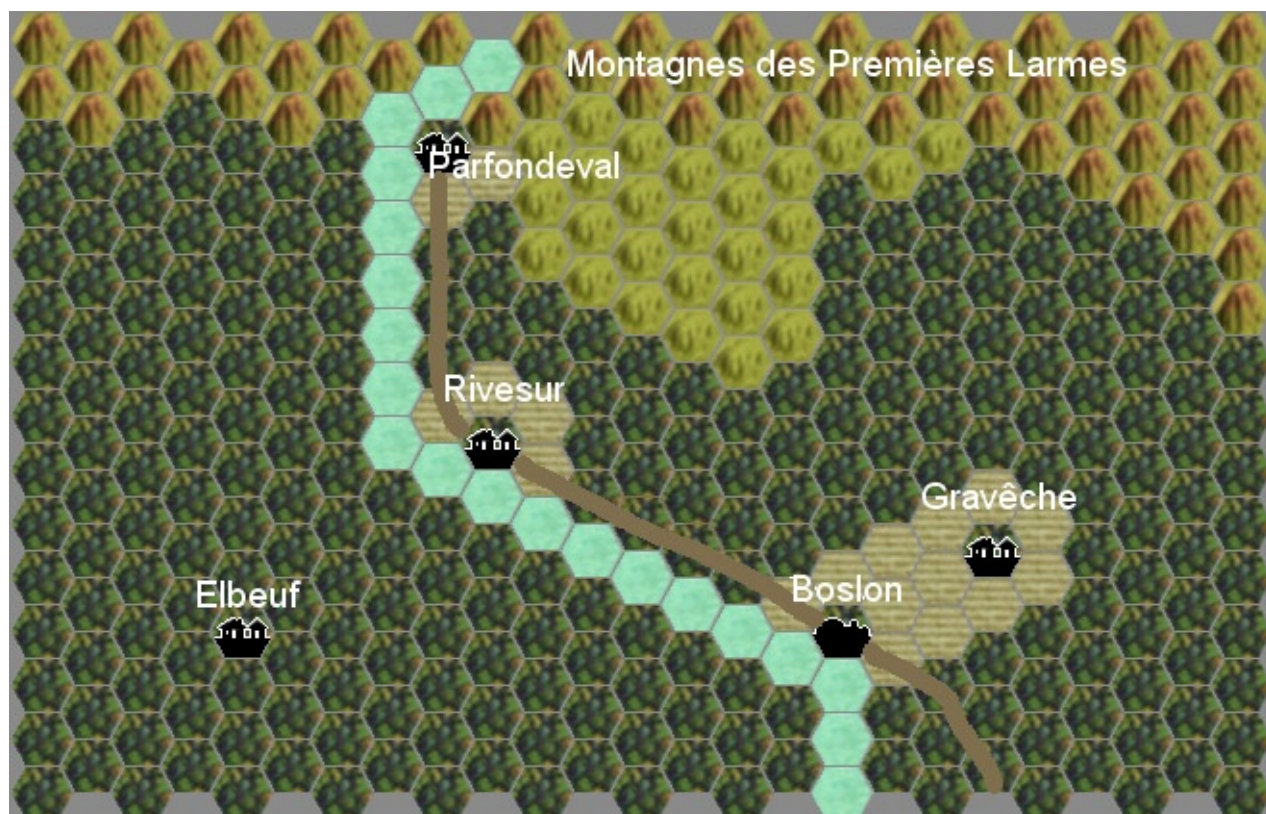
La faune comprend non seulement les classiques cervidés, sangliers, et autres loups, mais aussi quelques créatures plus inhabituelles comme dryades, satyres et elfes. Ces derniers se sont autoproclamés gardiens de la forêt et vénèrent Storn l'Ancien, qu'ils surnomment le Cœur de Terre. Ils vivent principalement à l'ouest du Fleuve Étincelant.

L'EAU ÉTINCELANTE

Simple ruisseau au sortir des montagnes, l'Eau Étincelante s'élargit progressivement jusqu'à un maximum de quatre mètres de largeur au sud de Boslon. Cependant, son débit très rapide et les nombreux rochers qui émergent rendent la navigation très difficile : seule la section entre Rivesur et Boslon est réellement navigable.

LA ROUTE SANS FIN

Cette appellation grandiloquente désigne un simple chemin non pavé d'environ un mètre de large.



Échelle : 1 hexagone = 5 km²

LES MONTAGNES DES PREMIÈRES LARMES

Elles doivent leur nom aux lentes coulées de lave qui s'échappent de certains sommets : les Septentrionais croient qu'elles représentent le souvenir des larmes versées par Storn l'Ancien en voyant la beauté de sa création. Principalement composées de basalte, elles présentent une allure austère avec leur couleur noire et leur relief acéré.

De nombreux souterrains s'enfoncent dans les montagnes ; les orques prétendent que leurs ancêtres les avaient construit à une époque reculée, avant l'arrivée des nains et des géants.

Les principaux villages

BOSLON

Ville la plus ancienne et la plus peuplée de la Marche, Boslon accueille en son sein non seulement la demeure du comte mais aussi la seule auberge de la région ! Les champs environnants sont fertiles et sont le grenier à blé de toute la région.

GRAVÊCHE

Ce village se distingue par la présence d'un couple exceptionnel. La vieille tisserande Elda fabrique les plus beaux vêtements de la Marche et le comte lui-même se fournit chez elle. Les mauvaises langues disent qu'elle doit sa réussite à son mari Oluf. Celui-ci passe pour être un puissant sorcier : les gens viennent de loin pour lui demander potions et remèdes.

ELBEUF

Ce village situé largement à l'écart des autres doit sa prospérité à la présence dans son voisinage des Pins Parfumés, des conifères résineux. En brûlant, la résine de ces conifères émet une odeur jugée très agréable par les habitants de la Marche. La plupart des habitants n'hésitent pas à se procurer un peu de résine pour masquer les effluves nauséabondes de leur maison ; les villages entretiennent même des braseros.

PARFONDEVAL

Village septentrional de la Marche, Parfondeval est bâti aux pieds des Montagnes des Premières

Larmes. Les orques constituent la majorité de sa population ; ils travaillent dans les mines de fer et les carrières voisines.

RIVESUR

C'est à partir du petit port de Rivesur que le minerai de Parfondeval est transporté par voie fluviale vers Boslon. L'Ordre des Achemineurs détient le monopole de ce transport.

GALERIE DE PORTRAITS

RODRIK, COMTE DE LA MARCHÉ

Âge : 45 ans

Le troisième fils du défunt comte Gehbert n'était pas destiné à régner, mais la mort prématurée de ses deux frères l'a arraché à ses études religieuses. D'humeur indécise et mélancolique, Rodrik n'apprécie guère ses responsabilités : il regrette le temps où il se destinait à devenir prêtre de Berrud. Il a conservé des liens très étroits avec l'église de Berrud et soutient activement son expansion, alors que les comtes précédents avaient préféré maintenir l'équilibre entre les trois cultes de la Marche. Bien sûr, ce favoritisme mécontente fortement les adeptes des autres cultes, au point que le druide de Storn a rompu ses liens avec la Marche.

De son éducation religieuse, Rodrik a gardé un goût prononcé pour les débats théologiques ainsi qu'une frugalité presque excessive : il ne mange qu'un seul repas par jour, un simple ragoût complété par quelques miches de pains. Ce régime draconien contribue à expliquer l'extrême maigreur du comte et les dépressions chroniques qui ont affecté les différents cuisiniers royaux qui se sont succédés au poste...

IGAHERT, COMTESSE DE LA MARCHÉ

Âge : 38 ans

Affligée d'un physique disgracieux et d'un tempérament amer, Igahert n'est guère appréciée par son peuple, qui la surnomme « la Reine-Troll ». Pourtant, c'est à elle que le comté doit sa prospérité, car elle exerce une influence immense sur son mari. Malgré sa démarche boitillante et sa taille menue, Igahert impose le respect par la seule force de son regard : ses yeux d'un bleu électrique semblent constamment lancer des éclairs.



ALCARD, DRUIDE DE STORN*Âge : 64 ans*

Qui pourrait se douter de la puissance d'Alcard, lui qui est toujours vêtu de pauvres guenilles, avec les cheveux constamment emmêlés et le visage mangé par une longue barbe blanche ?

Pourtant, rares sont ceux qui évoquent son nom à la légère ; de nombreuses histoires courent au sujet des forces magiques qu'il est capable de libérer et de son pouvoir sur les créatures de la forêt.

Depuis sa brouille avec Rodrik, le vieux druide entend freiner par tous les moyens l'expansion des Septentrionais dans la forêt ; si les hommes ne vénèrent plus Storn, qu'ils apprennent à le craindre !

**GEOFFROY,
GRAND PRÊTRE DE BERRUD***Âge : 43 ans*

Homme à l'allure sévère, voire martiale, Geoffroy se considère comme un soldat au service de sa religion : il est prêt à tout pour la voir triompher. Il croit qu'un âge d'or s'ouvrira pour la Marche une fois que toute sa population aura épousé le culte de son dieu.

Il se méfie tout particulièrement du culte de Storn : il estime que les druides comme Alcard ont dévoyé le message originel du père de Berrud pour en faire une diatribe contre la civilisation. En conséquence, il désire éliminer Alcard et maintenir ses suivants sous contrôle...

Geoffroy apprécie la ferveur de Rodrik et lui voue une réelle amitié. D'après lui, le comte actuel vaut mieux que la brute paillard qui lui servait de père.

BELUND, CHEF DES PATROUILLEURS*Âge : 31 ans*

Avec le bandeau noir qui recouvre son œil droit et la balafre qui barre son front, Belund ressemble plus à un brigand sans foi ni loi qu'à un respectable Patrouilleur ! Pourtant, ses subordonnés le respectent et il accomplit sa tâche avec sérieux et application.

Bien qu'il parle toujours d'une voix égale, Belund n'est pas pour autant quelqu'un de consensuel : lorsqu'il était simple Patrouilleur, il s'était déjà fait remarquer de ses supérieurs pour son impertinence et sa forte tête... Dernièrement, il s'est emporté vis-à-vis de Geoffroy au sujet de l'affectation des Patrouilleurs : le prêtre désirant que les Patrouilleurs surveillent plus attentivement les adeptes de Storn, alors que Belund veut mener des reconnaissances dans les Montagnes des Premières Larmes. Le soldat endurci ne peut s'empêcher de mépriser le dévot inflexible qu'est Geoffroy.

OLUF, LE SORCIER DE GRAVÊCHE*Âge : 58 ans*

Derrière ce petit homme au ventre bedonnant et à la barbe poudrée de gris se cache le plus puissant sorcier de la Marche. Grâce à la venue régulière de gens qui viennent requérir ses services ou ceux de sa femme Elda, Oluf est très bien renseigné sur les affaires de la région.

Lorsqu'il ne rend pas service à l'un de ses visiteurs, Oluf effectue des recherches magiques : il travaille actuellement sur des sorts d'invocation. Les rumeurs concernant la présence d'éclaireurs nains à proximité de Parfondevall l'ont convaincu de l'imminence d'une invasion, et il se doute qu'il sera difficile d'obtenir l'aide des créatures de la forêt désormais. Mais il sait bien que les alliés qu'il compte invoquer feront payer un prix terrible pour leur aide...

