

# De la province de Barsaive

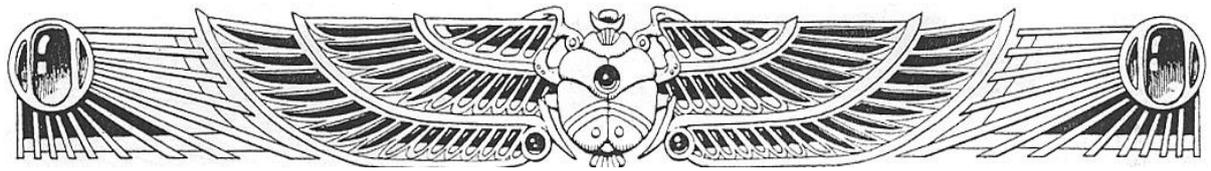
*« Les trolls pillent les nains. Les nains n'aiment pas les elfes. Les elfes n'ont aucune patience avec les humains et les humains se font la guerre. Mais tout le monde déteste les Thérans. »*

• **Vieux dicton barsaivien** •



*Les informations suivantes sont extraites de l'Encyclopédie throalique, 1505 TH, compilée par la Grande bibliothèque de Throal entre 1415 et 1505 TH.*

Barsaive est notre terre et celle de nos ancêtres. De merveilleuses découvertes et des périls effroyables fourmillent sur son étendue, qui va de la mer des Enfers au Bois de Sang et de la mer d'Aras à la Désolation. On ne compte plus les légendes qui parlent de Barsaive et pourtant, la majeure partie de notre province reste inexplorée et mal connue. Nos ancêtres nous lancent des appels depuis la nuit des temps, depuis l'époque d'avant le Châtiment. Ils nous disent que l'heure est venue pour les héros de Barsaive de redécouvrir notre territoire, de nous redécouvrir. Notre époque est celle des légendes. C'est une ère de courage, une ère de héros...



# Vue d'ensemble

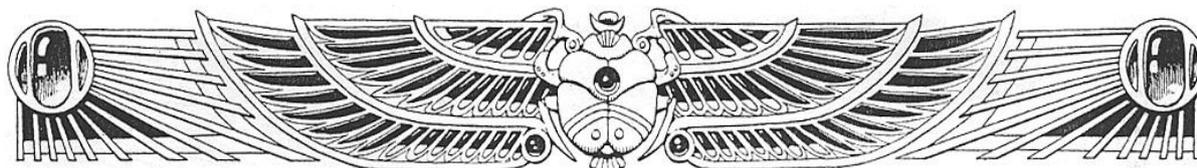
La province de Barsaive couvre une gigantesque étendue de terrain. La traverser du Nord au Sud prend 40 jours de voyage à pied et 25 à cheval. La traverser d'Est en Ouest prend 60 jours à pieds et 38 à cheval. Bien que les limites exactes de la province ne soient pas clairement définies, la plupart de ses habitants s'accordent à les associer aux lieux géographiques suivants : au Nord, le Bois de Sang, autrefois appelé le Bois de Wyrn, où Alachia, la reine des elfes, préside la Cour elfique; au Sud, l'océan de lave connu sous le nom de mer des Enfers, où la Mort elle-même, d'après la légende, serait emprisonnée ; à l'Ouest, les terres flétries de la Désolation et de la forêt Empoisonnée, une forêt jadis luxuriante, ravagée et corrompue par les Horreurs au cours du Châtiment ; à l'Est enfin, la mer d'Aras, un océan d'eau salée qui relie Barsaive à des pays lointains, au-delà du royaume de Throal et de l'Empire Théran lui-même. Le Châtiment a terriblement transformé le sol de Barsaive, drainant la vie des forêts et des terres cultivables, détruisant les cités, les villes et les villages. Bien que la majeure partie de la province se soit remise du Châtiment, bon nombre de vallées montagneuses, de vastes plaines et de jungles demeurent encore stériles. Des villes florissantes et des champs fertiles entourent souvent ces régions désertiques, mettant en valeur leur caractère étrange.

## Le paysage

Le paysage de Barsaive est formé de forêts et de jungles, de plaines et de régions montagneuses. Les plaines et les reliefs couvrent chacun environ un quart de la province, tandis que les jungles et les forêts se partagent la moitié restante. Les rares routes qui traversent ces dangereux territoires serpentent entre les collines et contournent les plateaux et les massifs montagneux. Malgré leur présence, voyager constitue une entreprise des plus délicates. Quant aux trajets effectués en dehors des routes principales, ils présentent une multitude de dangers pour les imprudents.

## Le climat

Le Châtiment a provoqué de sérieuses et fréquentes modifications de la température et du niveau des précipitations de Barsaive qui ont dépouillé le paysage de toute végétation. À la fin du Châtiment, la flore de la région s'est régénérée à une vitesse phénoménale et le climat s'est stabilisé à son état tempéré actuel. Les températures moyennes annuelles de la province restent raisonnables, avec quelques pics caniculaires à la saison chaude et seulement une légère baisse à la saison froide. Les zones montagneuses connaissent en altitude des températures plus fraîches, mais les collines jouissent approximativement du même climat que les plaines et les forêts. Ce climat stable est la source d'inquiétude et de nombreuses spéculations au sein des érudits de Barsaive. L'absence d'un véritable «hiver» demeure un mystère et beaucoup y voient une réminiscence du Châtiment. Quoi qu'il en soit, ce climat présente aussi des avantages, puisqu'il permet aux paysans de cultiver la terre tout au long de l'année. Les six premiers mois de celle-ci comprennent la saison des pluies. La majeure partie de la province connaît des précipitations modérées de 100 à 150 centimètres par an, sachant qu'elles s'abattent majoritairement sur le sud de Barsaive. La plupart des régions subissent ces précipitations tout au long de l'année, sauf la mer des Enfers et ses alentours, qui souffrent d'une perpétuelle sécheresse.



## La population

Les races de donneurs-de-noms sont éparpillées dans tout Barsaive. Les membres de chaque race se regroupent parfois en enclaves, tandis que d'autres vivent dans des zones de mixité raciale. La table ci-dessous révèle la répartition des races de Barsaive, d'après des estimations glanées après des années de voyage. À ce jour, il n'existe aucun recensement exhaustif de la population de Barsaive.

### Répartition de la population

En termes de répartition de population, la province de Barsaive peut être divisée en trois grandes zones. La première, à savoir le royaume de Throal des montagnes de Throal, inclut les cités récemment construites par le royaume et abrite approximativement un tiers de la population totale de la province. Sur les pentes des montagnes de Throal, à l'extérieur des portes du royaume nain, des tribus nomades subsistent difficilement du produit de leur chasse. La légende affirme que certaines de ces tribus primitives adorent les Passions folles et les horreurs. Les basses-terres, qui comprennent l'essentiel des jungles et des plaines ainsi que la vallée du fleuve Serpent, accueillent environ la moitié de la population. Les hautes terres, qui comprennent la totalité des montagnes et des plateaux de Barsaive à l'exception des montagnes de Throal faisant partie du royaume de Throal, abritent environ un sixième de la population de Barsaive, en particulier les pirates du cristal trolls des Pics du Crépuscule, qui sillonnent le ciel de Barsaive à bord de leurs navires volants magiques, en quête de villages à piller et de navires du ciel thérans à abattre.

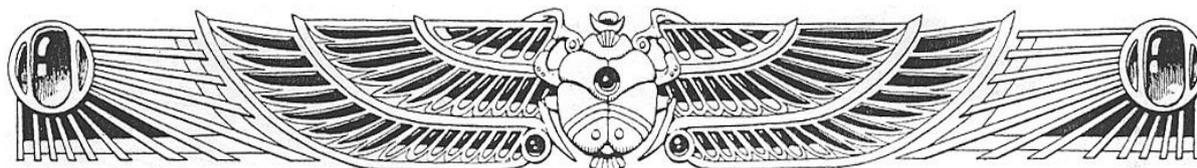
#### Race / %Population

Nains	32%
Orks	19%
Humains	16%
Trolls	13%
Elfes	10%
T'skrangs	8%
Obsidiens	1%
Sylphelins	1%

Parmi les habitants des basses-terres, près du quart vivent dans les cités de Kratas, Iopos, Jerris, Travar et de Port-aux-Ruines (Parlath). En dehors de ces seules villes, les vastes jungles et les plaines de Barsaive ne contiennent qu'un quart de la population totale de la province, dont les écorcheurs orks, ces cavaliers nomades qui arpentent les plaines à dos d'impressionnantes montures, sont organisés en bandes de maraudeurs ou en compagnies de mercenaires mettant leurs talents et leur force au service du plus offrant. Bien que le Châtiment ait pris fin il y a une centaine d'années et que les gens puissent désormais voyager librement à travers le pays, la plupart préfère se rassembler dans les grands centres de population. C'est pourquoi la répartition de la population de Barsaive varie peu avec le temps.

## Voyage et commerce

Si de nombreux villages autosuffisants existent dans les régions les plus reculées de Barsaive, le commerce a recommencé à prospérer dans la majeure partie de la province. Si la partie la plus importante des échanges commerciaux s'effectue par barges volantes ou navires fluviaux t'skrangs, le transport par voie de terre et par caravane est toujours indispensable.



### **La Veille route thérane**

Une longue route fortifiée datant d'avant le Châtiment relie Parlainth à la cité nouvelle d'Urupa. La nuit, les pierres blanches de cette route réfléchissent la lumière de la lune et brillent d'une lueur laiteuse. Le commerce y a refait son apparition, notamment entre les communautés installées aux abords de la route. Les passages de caravanes de marchands sont fréquents, ainsi que ceux de messagers et de voyageurs.

### **La route du Pèlerinage**

Bien qu'elle ne soit pas à proprement parler une artère commerciale, la route du Pèlerinage est sacrée pour les t'skrangs de Barsaive et relie Ayodhya et la Cité de la falaise de la maison Syrtis. Elle ressemble à un petit sentier longeant les berges du fleuve Serpent et traverse certains des lieux sacrés les plus importants des t'skrangs. La route du Pèlerinage se termine à la porte du Pinnacle de la Cité de la falaise, où les pèlerins ayant accompli les quinze jours de voyage sont reçus en audience privée par la shivalahala Syrtis, aussi appelée la Prophétesse. La dirigeante de la maison Syrtis est aussi une personnalité vénérée par toutes les races de Barsaive pour son incroyable prescience du futur. Le pèlerin a le droit de poser une unique question, à laquelle la shivalahala répondra si elle est capable de prédire une réponse.

### **Les routes commerciales**

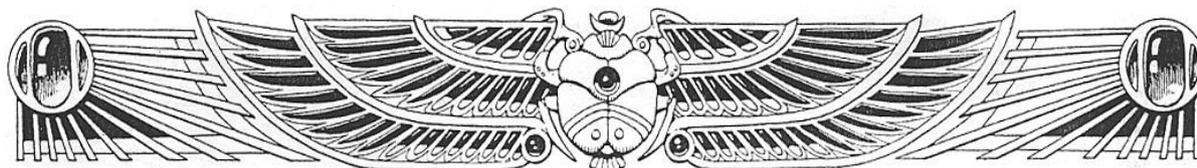
D'autres routes commerciales ont été construites ces derniers siècles, reliant les grandes cités aux ports commerciaux du fleuve Serpent. Le Roi Valurus III a eu la sage idée de les doter de petites bornes servant à se diriger à travers le royaume. Les routes commerciales ne sont généralement pas fortifiées ni gardées, ce qui rend tous les déplacements lents et dangereux.

## **L**es plaines

Entre les chaînes de montagnes et les jungles qui couvrent la majeure partie de la province s'étendent les plaines de Barsaive, parsemées de taillis et de petites collines. Des cités et des villes ont surgit des plaines depuis la fin du Châtiment, et l'arrière-pays accueille beaucoup de gens et nombre de villages et de citadelles. Si les communautés des plaines sont parfois victimes des attaques des tribus d'écorcheurs orks, certaines régions sont devenues véritablement périlleuses pour les voyageurs, notamment les Mauvaises terres et la Désolation.

### **La Désolation**

Le long de la frontière occidentale de Barsaive s'étend la Désolation, une région inhospitalière où ne vivent guère que des monstres, des horreurs, des animaux dégénérés et des végétaux rabougris. Les érudits pensent que, durant le Châtiment, les Horreurs y ont percé les défenses de plus de kaers et de citadelles que n'importe où ailleurs dans Barsaive et que la population des lieux ne s'en ait jamais remise. Beaucoup croient que la Désolation contient plus de kaers et de citadelles inexplorées que n'importe quelle autre région de Barsaive, en raison de cette faible population. Ceci expliquerait aussi le grand nombre d'aventuriers qui se risquent dans la Désolation à la recherche de trésors anciens et d'artefacts magiques, alors que si peu en reviennent. Des nuages bas de poussière et de cendres grises tourbillonnent continuellement au-dessus de la Désolation, portés vers l'ouest par les vents, jusqu'à la forêt Empoisonnée et la cité de Jerris.



## Les Mauvaises Terres

À l'est de la mer des Enfers en perpétuelle fusion se trouve une région dévastée connue sous le nom des Mauvaises Terres. Autrefois, on y trouvait certains des champs les plus fertiles de Barsaive, mais le Châtiment les a transformé en collines rocheuses stériles. Le terrain est si difficile qu'il interdit tout autre moyen de locomotion que la marche à pieds. Complètement inhabitée, la région servirait de refuge à d'innombrables horreurs et d'autres créatures redoutables. Un grand nombre de héros sont entrés dans les Mauvaises terres. Mais peu en sont jamais ressortis vivants.

## Collines et montagnes

Les plateaux vallonnés de Barsaive se dressent au-dessus des plaines et des forêts. Des petites montagnes surgissent de ces plateaux, eux-mêmes dominés à leur tour par des plateaux deux à trois fois plus élevés. Des chaînes montagneuses massives, notamment les montagnes de Throal et les Pics du Crépuscule, écrasent ces plateaux. Ces montagnes percent les nuages et offrent une vue imprenable sur les territoires environnants.

### Les monts Caucavics

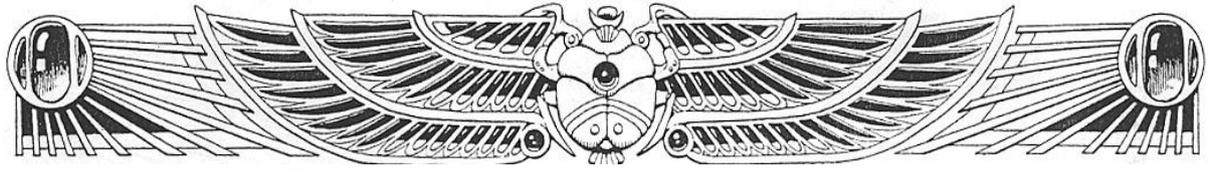
Entre le royaume de Throal et la cité de Parlainth se dressent les montagnes les plus dangereuses de Barsaive, réputées pour leurs falaises abruptes, leurs profondes vallées et leurs goulets plongeants. Le sol y est instable et les tremblements de terre et les avalanches de roches y sont monnaie courante. Les rumeurs parlent de toutes sortes de créatures et d'horreurs (et de tribus sauvages de donneurs-de-noms) ayant trouvé refuge au milieu des roches stériles et attaquant les voyageurs pour survivre.

### Les monts Delaris

Les magnifiques monts Delaris se trouvent dans la partie occidentale de Barsaive et on suppose qu'ils abritèrent l'antique monastère d'Elionar Messias. D'une beauté à couper le souffle, les monts Delaris possèdent l'étrange particularité d'assourdir les sons, installant un climat de tranquillité apparente qui peut jouer de mauvais tours aux voyageurs. Deux assemblées trolls habitent ces montagnes : les « Cornes-Roches » à l'est et les « Chercheurs-du-Ciel » à l'ouest.

### Les monts du Tonnerre

Juste au nord des montagnes du Dragon, les monts du Tonnerre rencontrent l'extrémité est des Mauvaises terres. Aucune explication acceptable n'existe à propos des grondements retentissants et des déflagrations qui parcourent ses vallées et ses sommets au cours de certains mois de l'année, mais leur existence a donné naissance à toutes sortes de légendes et de rumeurs. Certaines personnes prétendent qu'ils proviennent d'une créature gigantesque prisonnière du sous-sol (certainement un grand dragon ou même l'horreur Verjigorm, aussi connue sous le nom de « Chasseur de grands dragons »). D'autres disent que c'est la Mort elle-même qui se rappelle aux bons souvenirs du monde de son emprisonnement sous la mer des Enfers.



## Les monts Tylon

Douze aiguilles d'une hauteur improbable se dressent dans le ciel au milieu des monts Tylon au centre de Barsaive. Ces aiguilles rivalisent de hauteur avec les puissantes montagnes de Throal, transperçant les nuages de sorte que les voyageurs se trouvant à leurs pieds n'en aperçoivent même pas les sommets. Certaines vallées et certains versants des monts Tylon sont désolés, tandis que d'autres sont couverts d'une forêt ou de taillis épais. Selon le folklore ork, les aiguilles sont les douze Passions elles-mêmes, pétrifiées alors qu'elles s'élevaient dans l'univers pour empêcher les horreurs de ravager ce monde.

## Les montagnes du Dragon

Les montagnes du Dragon se dressent dans le coin sud-est de Barsaive, entre la mer d'Aras et la mer des Enfers. Elles ont reçu ce nom parce que le grand dragon Ombre-sous-la-Montagne a installé son repaire dans le plus haut sommet de la chaîne montagneuse. Des rumeurs prétendent qu'une communauté de donneurs-de-noms a survécu au Châtiment en trouvant refuge dans le repaire du dragon, et qu'ils s'abritent encore sous son aile à ce jour.

## Les montagnes Scol

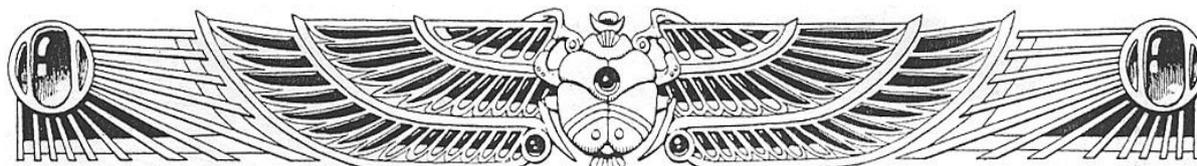
Les hauts et menaçants sommets des montagnes Scol au nord de Barsaive sont dangereux pour les voyageurs. Seuls les creux des vallées semblent accueillir la vie, bien qu'ils soient rudes et désolés. Néanmoins, le plus grand danger des montagnes Scol n'est pas l'extraordinaire austérité du terrain mais bien la présence de la violente et impitoyable assemblée trolle de « l'Écaille-de-Feu », réputée pour tuer tous les étrangers qui se présentent à lui. Le folklore et les légendes trolls racontent qu'autrefois, les trolls de ces montagnes ont bâti et régné sur le royaume déchu d'Ustrect. La situation actuelle suggère que les tribus des montagnes Scol souhaitent désormais rester à l'écart de la société barsaivienne.

## Les montagnes de Scytha

Les territoires situés entre le royaume de Throal et le Bois de Sang sont occupés par les montagnes de Scytha. Il y a très longtemps, les nains de Barsaive construisirent leur premier royaume dans ces montagnes, précédant de nombreuses années la fondation du royaume de Throal. Le royaume de Scytha fut obligé de prêter allégeance à l'Empire Théran au cours des Guerres de l'orichalque et souffrit énormément de son oppression. Des créatures dont on pense aujourd'hui qu'elles furent les premières horreurs commencèrent à infester les cavernes et les corridors de Scytha, un siècle avant le Châtiment, forçant les nains à abandonner leurs demeures. Les montagnes de Scytha sont le domaine du grand dragon Vasdenjas, dont on sait qu'il donne des entrevues sur le mont de la Pointe de Wyrn.

## Les montagnes de Throal

Demeure du plus influent royaume de la province, les montagnes de Throal s'élèvent dans le ciel à des hauteurs incroyables. Le royaume nain est profondément enterré sous la surface indomptée des montagnes et sous un sol froid légèrement bleuté. Il est dangereux de parcourir les montagnes à cause des températures extrêmement basses et des myriades des roches arrondies qui couvrent le sol. Au-delà de quelques rares communautés montagnardes et de quelques tribus sauvages de donneurs-de-noms, le grand dragon Aile-de-givre vit au sommet du mont Vapeur,



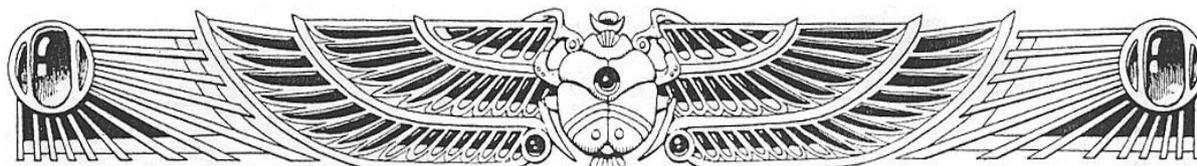
surplombant la voûte nuageuse. Aile-de-givre est l'un des rares grands dragons connus à donner audience.

## Les Pics du Crépuscule

Les stupéfiants Pics du Crépuscule du sud-ouest de Barsaive furent nommés ainsi pour le décor unique qu'ils offrent quand vient le crépuscule. De riches dépôts de cristal réfléchissent les lueurs émanant de la mer des Enfers, créant une aura de chaleur tout autour des montagnes que l'on peut voir sur des kilomètres à la ronde. Le cristal conçu ici ne constitue pas seulement la source la plus importante de cristal vivant de tout Barsaive, il est aussi d'une qualité largement supérieure à celui que l'on trouve dans les autres chaînes montagneuses. Il n'est pas étonnant que les Pics du Crépuscule soient la demeure des assemblées trolles des pirates de cristal de la province, qui se servent du cristal pour forger leurs armures, leurs boucliers et leurs armes (quand ils ne s'embarquent pas pour des pillages en plaine ou quand ils ne poursuivent pas des navires du ciel s'approchant trop près de leurs domaines). Les assemblées trolles les plus importantes sont les « Griffes-de-Pierre » et les « Vents-Vifs » à l'Est, les « Sanguinaires » et les « Crocs-Noirs » à l'Ouest et les « Manieurs-de-Fer » et les « Ciel-d'Eclair » dans les sommets du centre. Les pirates du cristal sont connus pour s'affronter régulièrement à cause d'anciennes querelles de tribus.

## Jungles et forêts

Selon les vieux écrits, de grands arbres aux larges feuilles recouvraient Barsaive avant le Châtiment, empêchant les rayons du soleil d'atteindre le sol et les sous-bois de prospérer. Le Châtiment dévasta les forêts de Barsaive, mais la croissance naturelle des plantes, soutenue depuis l'ouverture des kaers et des citadelles par la magie, a restauré une bonne partie des forêts de la province. De grands arbres et d'épais taillis poussent avec ou sans soleil. Les magiciens et les questeurs débattent sans fin des raisons expliquant cette croissance magique, sans parvenir à en trouver les causes. Aujourd'hui, la végétation de Barsaive se compose d'une grande variété d'arbres. Les plus hauts culminent à 100 mètres et disposent de suffisamment d'espace pour que leurs feuillages n'empiètent pas sur celui des arbres voisins. D'autres s'élèvent de 30 à 60 mètres et sont beaucoup plus denses. Ces deux types majoritaires de forêt forment une voûte qui, depuis les hauteurs d'une barge volante, empêche d'observer le sol des forêts de la province. Les arbres qui mesurent 20 à 30 mètres composent la couche forestière barsaivienne la plus dense, avec ses troncs solides et ses feuillages épais. Les arbres les plus petits, culminant à peine à une quinzaine de mètres, composent les petits bosquets et les maquis impraticables. Dans les régions moins luxuriantes, il est possible de détecter la présence de quelqu'un à une cinquantaine de mètres. Dans d'autres lieux, les feuillages épais rendent invisibles les objets situés à un mètre ou deux. Des vignes grouillantes, dotées de fleurs aux couleurs brillantes toute l'année, s'enroulent autour des arbres et couvrent le sol des jungles. D'innombrables mousses s'épanouissent aussi en forêt, poussant sur les troncs ou sur les plantes mortes. Les forêts et les jungles sont également parsemées de clairières, de cités en ruine datant d'avant le Châtiment. La plus vaste et la plus connue de ces ruines est Parlainth, l'ancienne capitale provinciale



de Barsaive, mais les légendes évoquent d'autres cités et d'autres villes en ruine similaires.

## Le Bois de Sang

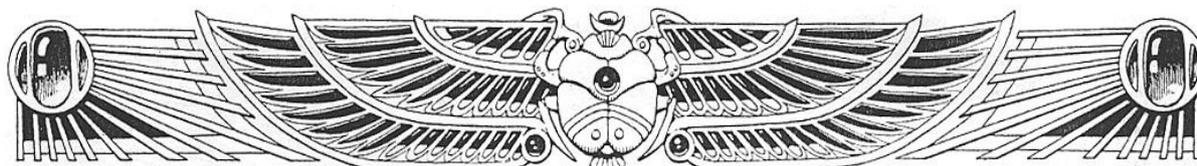
Appelée le Bois de Wym avant le Châtiment, la plus importante forêt de Barsaive s'étend sur plus de 1 000 kilomètres, soit pratiquement la largeur totale de la frontière septentrionale de la province. À première vue, le Bois de Sang est un lieu d'une fantastique beauté où les sous-bois épais et les immenses arbres rouges et verts ne permettent qu'à quelques faisceaux de lumière de percer l'obscurité de la forêt. Cependant, l'utilisation de la magie du sang a perverti le Bois, donnant naissance à une pâle imitation de la beauté et de la grâce pour lesquelles le Bois de Wym était connu avant le Châtiment. Le Bois de Sang a le discutable honneur d'être le seul endroit de Barsaive corrompu par ses propres habitants et non par les horreurs. Ceux qui se rendent dans le Bois de Sang doivent faire face à des périls et des difficultés uniques en Barsaive. À cause du repli du Bois sur lui-même imposé par la Reine Alachia, très peu de voyageurs indésirables parviennent à traverser les lisières de la forêt ou tout simplement à en revenir vivant. Des défenses naturelles et elfiques (et mortelles) assurent que personne ne pénètre dans le Bois de Sang sans être repéré par les gardiens de sang et les veilleurs de sang surveillant les lisières. Autrefois réputée dans le monde pour être le centre de la culture et des traditions elfiques, l'influence de la Cour elfique et de la Reine Alachia s'arrête aux frontières du Bois de Sang depuis le Rituel des épines et la transformation de la forêt. Le Bois de Sang est la demeure des grandes Ranelles de Talshara, Jae'Healstri, Carithasca, Daevenar et Escalanas, ces familles elfiques étendues exerçant une grande influence sur la Cour elfique.

## Le bois de Val Profond

Trois cent kilomètres à l'ouest du lac Vors, le fleuve Serpent vire au sud et contourne les collines boisées du bois de Val Profond. Plus de trente clans sylphelins vivent dans les arbres du Val, constituant la plus grande concentration de sylphelins de Barsaive. De temps à autres, de vives rivalités entre les clans se transforment en guerres ouvertes, mais naturellement chez les sylphelins, ces disputes sont aussi vite résolues qu'oubliées. Les sylphelins du bois de Val Profond sont connus pour leur passion pour les voyages, qui sont pour eux l'occasion de propager dans tout Barsaive la haine profonde qu'ils vouent aux t'skrangs de la maison Ishkarat.

## La forêt Empoisonnée

S'étendant depuis les contreforts septentrionaux des monts Delaris, la forêt Empoisonnée est une véritable barrière séparant Barsaive des étendues de la Désolation. Autrefois verdoyante et luxuriante, la forêt Empoisonnée est une des victimes du Châtiment, un mémorial terrible du mal infligé par les horreurs à notre terre. La forêt n'est pourtant pas morte, mais plutôt en état de décrépitude éternelle. La végétation empeste la décomposition et les vents portent parfois cette puanteur jusqu'à la ville de Jerris. Les arbres sont tordus et noircis et leurs feuilles marrons et cassantes. L'herbe, les vignes et les autres plantes semblent mortes et se flétrir sous les rayons d'un soleil impitoyable. Les rares animaux qui vivent dans cet endroit désolé sont, eux aussi, victime d'un état de décomposition perpétuel, leurs chairs décrépites tombant de leurs os. La forêt Empoisonnée est étrangement silencieuse. Aucun chant d'oiseau, aucun cri d'animal, seul le bruissement du vent provenant de la Désolation perturbe le silence obsédant. Ce vent apporte aussi avec lui des nuages



noirs crachant des cendres fines et poussiéreuses recouvrant la terre et les toits des villes de suie noire, comme si un feu avait emporté la forêt.

## La jungle de Liaj

La jungle de Liaj se situe dans un vaste bassin, entre les monts Delaris et les monts du Tylon. Éloignée des routes commerciales et des grands cours d'eau, rares sont les voyageurs qui traversent ce vaste territoire luxuriant. La Liaj s'est considérablement étendue depuis la fin du Châtiment, et la jungle grouille de vie. D'étranges créatures rôdent, notamment des araignées géantes dont la toile se vend très chère auprès des marchands de Barsaive. Mais toutes les créatures qui hantent la jungle ne sont rien comparées au plus terrifiant habitant de la Liaj, le grand dragon Usun, qui ne tolère aucun intrus sur son domaine. Malgré la présence du dragon, quelques tribus et quelques villages sont disséminés à l'orée de la jungle et les mystérieux Dompteurs, qui vivent sans vêtements, ni armes, ni outils, habitent les recoins les plus reculés de la Liaj.

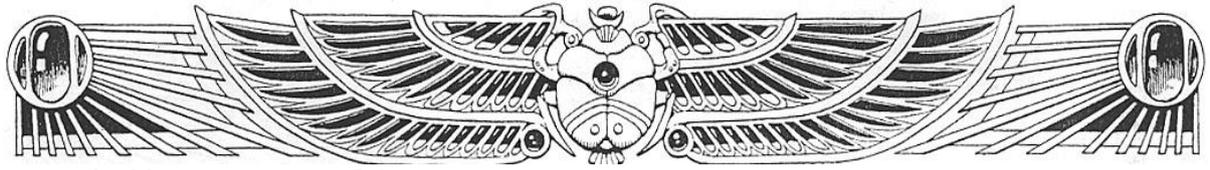
## La jungle de Servos

La jungle de Servos, au cœur de Barsaive, est très isolée du Cours inférieur du fleuve Serpent. Des marécages et des lacs, comme le lac Pyros, bordent la Servos, tandis que l'intérieur de la jungle ne contient guère de territoires marécageux. Tout ce qui pousse dans cette jungle atteint une taille immense : des vignes larges comme le bras d'un troll, des arbustes de la taille d'un arbre et des floraisons grosses comme des couvercles à pot-au-feu ne sont qu'une infime partie des merveilles que recèle la jungle. Il n'y a pratiquement pas de sous-bois dans ses profondeurs. La voûte épaisse est impénétrable et la pluie, comme les rayons du soleil ne parviennent jamais à la traverser. La Servos est la demeure des tribus Cathanes, des humains coriaces à la peau olive ayant survécu au Châtiment sans l'aide des Thérans.

# L

## Le fleuve Serpent

Le fleuve Serpent traverse Barsaive, descendant du grand Nord jusqu'à la mer des Enfers au Sud. Large de 6 kilomètres sur pratiquement toute sa longueur, on ne peut traverser le Serpent qu'à bord d'un navire de bonne facture ou en ayant recours à la magie. Les berges du fleuve accueillent certaines des terres les plus fertiles de Barsaive et de nombreuses communautés habitent la longue et large vallée du fleuve. D'innombrables affluents, comme l'Alidar, les rivières Byrose et Caucavic, nourrissent les eaux du Serpent sur sa route, constituant un réseau de cours d'eau que les voyageurs et les marchands exploitent depuis des milliers d'années. Le fleuve Serpent est dominé par la présence des t'skrangs reptiliens, dont les communautés, personnifiées par les grandes maisons commerciales appelées *aropagois*, imposent les conditions auxquelles doivent faire face les marchands et les voyageurs du fleuve. De nombreux t'skrangs ont des accords commerciaux avec le royaume de Throal et travaillent pour promouvoir l'unité au sein des peuples du Serpent. Certains capitaines t'skrangs deviennent des pirates et se servent de leurs navires pour piller leurs contemporains.



## La rivière Enroulée

La rivière Enroulée est l'une des portions les plus prospères du réseau fluvial du Serpent. Depuis sa source dans les montagnes de Throal jusqu'à la mer d'Aras, la rivière Enroulée s'écoule aussi puissamment et rapidement que le Serpent et accueille plus d'habitants que n'importe quel autre affluent du Serpent de Barsaive. Au nord des terrifiants rapides Adipae se trouve la ville de Darranis, qui est devenu le lien vital entre Throal et le fleuve Serpent depuis la fin de la Guerre thérane. Seuls les bateaux expressément autorisés par le Roi de Throal ont la permission d'emprunter les rivières souterraines qui mènent au royaume nain par le Nord. La partie méridionale de la rivière Enroulée, qui descend du lac Ban à la mer d'Aras, est aussi appelée la Source argentée, en partie à cause de l'énorme volume d'échanges lucratifs fait avec le port d'Urupa. Le cour d'eau traverse aussi celle qu'on appelle la Cité suspendue, Axalalail, construite entièrement sur des plateformes suspendues à une mangrove d'arbres massifs qui poussent à proximité de la rivière. Les résidents t'skrangs de la cité, qui l'ont bâtie avec l'aide d'un clan sylphelin, se servent de cordes pour se déplacer de plateforme en plateforme.

## La rivière Mothingale

La rivière Mothingale fait le lien entre la civilisation elfique et le fleuve Serpent depuis l'aube de l'histoire des donneurs-de-noms. Il y a très longtemps, les navires commerciaux des elfes naviguaient la Mothingale et le Serpent jusqu'à la mer d'Aras. Aujourd'hui, seules des ruines rappellent les chantiers navals et les communautés qui furent détruits quand Alachia ordonna la destruction de la flotte elfique au moment de l'isolation du Bois de Sang.

## La rivière Servos

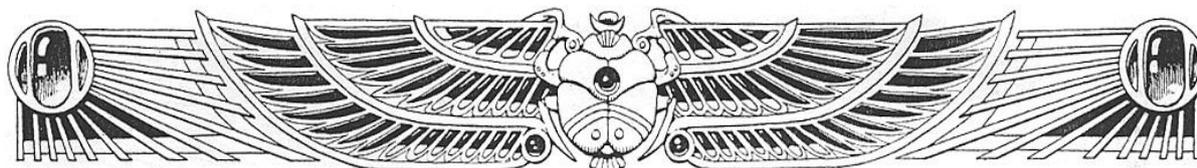
Ceux qui souhaitent voyager au cœur de la jungle de Servos doivent embarquer au nord sur la rivière Servos. Cette dernière est pratiquement aussi large que le Serpent, mais ses berges sont fermes et escarpées. Elles sont néanmoins peuplées de villages de t'skrangs primitifs et de tribus humaines d'héritage cathan. À l'origine, ces tribus vivaient aussi sur le cour inférieur de la Servos et de la rivière Galanda, mais elles ont abandonné leurs villages quand les esclavagistes thérans et k'tenshins remontèrent peu à peu ces rivières.

## La rivière Tylon

Descendant en torrent des monts Tylon, la rivière Tylon est un large affluent du Cours inférieur du Serpent. Son cour supérieur, qui descend de la source de la rivière jusqu'aux cascades de plus de cent mètres de haut du canyon Daiche, traverse les collines boisées et les vallées verdoyantes comptant parmi les plus magnifiques décors naturels de Barsaive. Le cour inférieur de la Tylon serpente entre les plaines accidentées parcourues par les Dingannis, une tribu humaine nomade. À l'extrémité sud du canyon Daiche, la cité de Kratas a établi la colonie de Daiche, qui, comme sa prestigieuse voisine, est devenue un haut lieu de commerce et de controverse.

## Lieux remarquables

De nombreuses villes et villages parsèment les berges du fleuve Serpent, commerçant avec les t'skrangs et divers autres donneurs-de-noms. Les communautés suivantes sont les plus influentes et leurs noms sont connus dans tous les ports du Serpent.



### **Denlikiyan**

Denlikiyan est le plus riche de tous les villages du fleuve. Il se vante d'avoir les meilleurs chantiers navals du Serpent. Les ingénieurs du village sont responsables des innovations et de la fabrication du célèbre *shimoram* et Denlikiyan est un des rares chantiers capables de concevoir une machine à feu (et donc de concevoir un navire à aube dans son ensemble) sans aide d'aucune sorte. Les rumeurs prétendent qu'après environs un siècle de constructions navales, Denlikiyan est désormais à la tête de l'une des plus grosses réserves de pièces d'or de Barsaive. Denlikiyan se trouve non loin des communautés des Vorsts, un peuple d'humains ayant atrocement souffert pendant Châtiment.

### **Eidolon**

À la confluence de la Mothingale et du Serpent s'élève le kaer Eidolon, un site d'une grande importance historique et stratégique au nord de Barsaive. Eidolon est une forteresse occupée par des garnisons elfiques et des soldats t'skrangs qui livrent un dur combat pour maintenir à distance les t'skrangs belliqueux de la maison Ishkarat. Bien que les elfes stationnés à Eidolon ne soient généralement pas originaires du Bois de Sang, ils obéissent aux ordres de la Reine Alachia. La situation à Eidolon a donné naissance à un marché noir très actif entre le Bois de Sang et les t'skrangs de la maison Syrtis.

### **Marrek**

La cité de Marrek est située sur un bout de terre entre la rivière Caucavic et le fleuve Serpent. Elle est tout ce qu'il reste de ce royaume humain autrefois glorieux. Marrek prospéra après les Guerres de l'orichalque, explora les territoires, livra des guerres et acquies sa réputation en assassinant les nobles des autres royaumes. Quand Marrek se retrouva impliquée dans l'assassinat d'un conseiller théran, elle perdit le soutien de l'Empire. L'amertume de Théra perdura au cours des siècles, et l'Empire décida que Marrek devrait se passer de leurs protections magiques contre les horreurs. Aujourd'hui, les érudits disent que le royaume de Marrek n'existe plus et qu'il a été terrassé par le Châtiment.

### **Les gorges de Lalai**

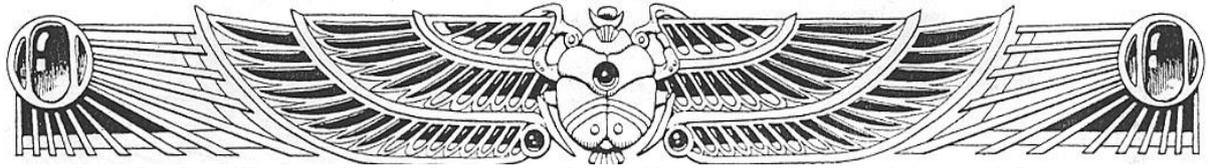
Plusieurs kilomètres au sud de la confluence de la Caucavic et du fleuve Serpent, les montagnes de Throal rencontrent les monts Caucavics et forment les gorges de Lalai, l'une des plus fantastiques merveilles naturelles de Barsaive. La Cité-falaise de la maison Syrtis a été creusée dans la paroi sud des gorges, qui s'élève à quelques 1000 mètres au-dessus du fleuve. La Cité-falaise a été construite avant le Châtiment et a servi de citadelle pour le plus peuplé des *aropagois* t'skrangs.

### **Tansiarda**

Un peu plus au sud de la confluence de la rivière Onman et du fleuve Serpent se trouve la ville de Tansiarda, demeure d'un consortium d'ingénieurs et de magiciens nains embarqués dans l'un des projets les plus ambitieux de l'histoire de Barsaive : la construction d'un pont enjambant le fleuve Serpent. Les ingénieurs nains suivent un modèle développé avant le Châtiment, qui, s'il s'avérait réussir, ouvrirait une voie permettant de rallier la province à la vieille route thérane qui court de l'autre côté du fleuve. Bien évidemment, la menace potentielle que représente ce pont pour certains intérêts commerciaux est source de fréquentes tensions entre les nains et les transporteurs fluviaux t'skrangs.

### **Ardanyan**

Située sur la route commerciale reliant Tansiarda et le royaume de Throal, la cité marchande d'Ardanyan est saturée de trafic. Fondée par un groupe de riches



marchands, la ville est dotée de protections d'une qualité supérieure à la moyenne et propose aux voyageurs un havre de paix dans une région où la menace des écorcheurs orks est très présente.

### **Trosk**

La petite ville de Trosk est la dernière communauté importante des berges du fleuve Serpent avant que celui-ci ne se déverse dans les marais Brumeux. Bâtie sur les ruines d'une cité portuaire datant d'avant le Châtiment, Trosk est la demeure de nombreux questeurs de Jaspree et de leurs serviteurs, lesquels commercent occasionnellement avec les Scaviens et les t'skrangs. Les Troskiens pensent que leur devoir sacré est d'empêcher la croissance des Mauvaises Terres, c'est pourquoi ils organisent régulièrement des expéditions dans cette région infestée d'Horreurs. Personne ne peut dire si leurs efforts ont eu une quelconque influence sur les Mauvaises terres.

### **Servalen**

Installée sur les rivages du lac Pyros, Servalen est une communauté bruyante et querelleuse. Comme certains villages qui se développent trop rapidement pour eux, les criminels ont mis la main sur Servalen. Nombre des habitants de Servalen ne sont que de passage : des écorcheurs orks y croisent librement des équipages fluviaux, des mercenaires en attente de contrat et des explorateurs préparant des expéditions pour la jungle proche.

## **L**es lacs du Serpent

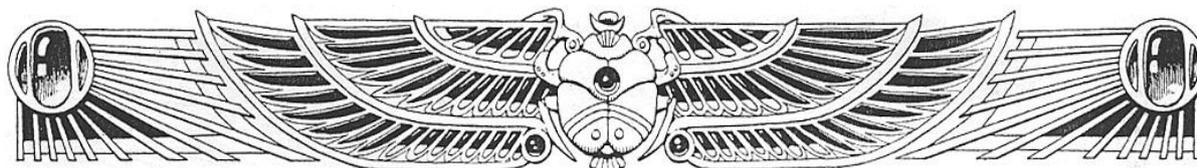
En trois points, les eaux effrénées du fleuve Serpent ralentissent et tourbillonnent dans les bassins clairs et calmes des lacs du Serpent. Chaque lac accueille des communautés de tailles variées, sur ses berges et sous ses eaux.

### **Le lac Ban**

Le plus grand lac d'eau douce de Barsaive est la demeure de la Cité flottante de la maison t'skrang V'strimon. Elle est entièrement construite sur des plateformes de roseaux tissés poussant en hauteur à la surface du lac. La position géographique du lac Ban (à mi-chemin de Throal et d'Urupa et à la jonction du Serpent et de la rivière Enroulée) en a fait un carrefour économique et culturel majeur. La Cité flottante et les villes et villages affairés des berges font du lac Ban le cœur indiscutable de la vallée de la rivière Enroulée et l'une des régions les plus civilisée de Barsaive.

### **Le lac Pyros**

À l'ouest d'Ayodhya, le fleuve Serpent s'engouffre dans une région forestière très dense se transformant peu à peu en jungle. Le fleuve se déverse alors dans le plus petit des lacs du Serpent, le lac Pyros, dont le nom provient d'une algue épaisse, précieuse et phosphorescente recouvrant les eaux du lac. Les berges orientales du lac Pyros contiennent certains des sols les plus fertiles de la province. Plusieurs vagues d'immigrants se sont rapidement installées et ont multiplié la population vivant sur ces berges, attirant des déserteurs et des exilés en tout genre, malgré les attaques fréquentes menées par les pirates t'skrangs de la maison Henghyoké. Des tensions entre ces immigrants et les groupes natifs du lac sont apparues à plusieurs reprises.



## Le lac Vors

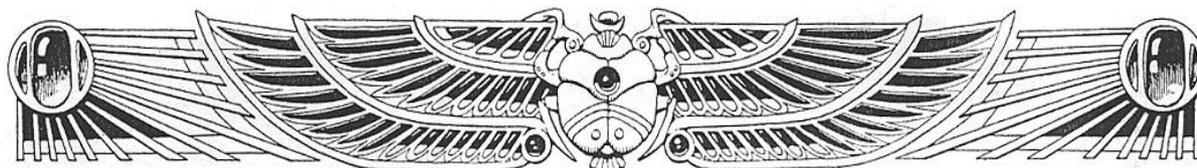
Profondes de plus de 30 mètres, les eaux froides du lac Vors accueillent certaines des espèces les plus incroyables de poissons et de mollusques d'eau douce. Les berges septentrionales du lac sont bordées de hautes falaises d'une centaine de mètres. Le lac possède deux villes importantes placées sous la coupe de la maison oppressive t'skrang Ishkarat : la très récente Axalekso, construite au sommet des falaises septentrionales, et l'île fortifiée de Maratha, qui surgit des eaux comme un pilier grossièrement taillé dans la partie occidentale du lac. Longtemps considéré comme une puissance mineure par la Cour elfique du Bois de Sang et le Roi de Throal, la maison Ishkarat est l'un allié du clan Denairastas de Iopos.

## Les Marais Brumeux

Alors que le fleuve Serpent s'approche de la mer des Enfers, il se subdivise en de multiples cours d'eau, créant un gigantesque marécage. Les eaux basses (à hauteur de genoux) maintiennent une température brûlante (provoquant parfois l'ébullition) et provoquent parfois des torrents puissants dans la zone. Bien que les Marais Brumeux ne soit pas aussi instantanément mortels que la Mer des Enfers, ils représentent un danger considérable pour le voyageur imprudent. L'épaisse humidité de l'air combinée à une température élevée a tôt fait d'épuiser des aventuriers téméraires et mal équipés pour un tel voyage. De plus, les brumes sont si denses que l'on n'y voit rien à plus d'un mètre. Les rumeurs et de vagues indices sur d'anciennes cartes suggèrent qu'Yrns Morgath, une cité plus ancienne que toutes les cités connues de Barsaive, se dressait autrefois au milieu de la zone désormais appelée les Marais Brumeux. Si l'on trouve bien quelques archives donnant l'emplacement de ruines et de bâtiments anciens découverts par des aventuriers ayant survécu à une expédition dans les Marais Brumeux, la plupart des érudits pensent que personne n'a encore trouvé la cité... car elle serait le repaire du grand dragon Aban, qui considère les marais comme son territoire. Certaines personnes pensent que la «cité perdue» n'existe pas plus que le château des Assassins, un autre lieu de légende supposé se trouver dans les marais et à l'origine de nombreux contes pour effrayer les enfants.

## Scavia

Il ne reste pas grand-chose de la formidable cité de Scavia qui se dressait entre les Marais Brumeux et la Mer Écarlate. Élevé sur les ruines d'une antique civilisation, le royaume scavien tomba pendant le Châtiment à cause de sérieux défauts dans la construction de leur kaer. Bien que des descendants du royaume scavien aient survécu au Châtiment, leur nombre se réduit peu à peu. Ces familles, pour la plupart humaines, naviguent le Cours inférieur du fleuve Serpent sur ce qui leur sert de maison : d'étranges embarcations en forme de villages flottants. Longtemps, les Scaviens pensèrent que les t'skrangs, avec qui ils se partageaient le fleuve, constituaient une menace pour leur existence, menant de nombreuses batailles contre eux.



# Mers et océans

S'il peu paraître bizarre de faire référence aux termes mers et océans pour une province qui n'accueille qu'une seule étendue d'eau, le commerce et le climat de Barsaive sont en fait affectés par trois grandes mers.

## La Mer d'Aras

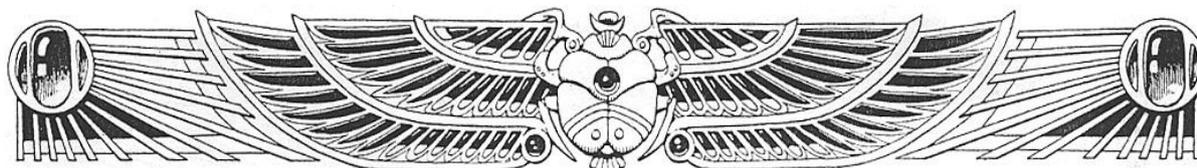
Marquant la frontière orientale de Barsaive, la Mer d'Aras est un vaste océan d'eau salée et une porte vers des pays inexplorés. La Mer Aras est riche de vie, de créatures magiques et même de quelques horreurs marines. Régulièrement, de violentes tempêtes éclatent sans crier garde et finissent par se briser sur les côtes, provoquant de gros dommages matériels. Des rumeurs prétendent que ces tempêtes sont de nature magique. La rivière Enroulée se jette dans la Mer d'Aras au niveau du delta Enroulé, où se trouve Urupa, la seule cité barsaivienne des côtes d'Aras. Urupa accueille une ambassade (une forteresse plutôt) appartenant aux peuples venant de la rive opposée de la mer d'Aras qui viennent fréquemment commercer à Urupa. Seule une poignée de riches citoyens d'Urupa ont été invités à pénétrer à l'intérieur de ce bâtiment.

## La Mer des Enfers

La Mer des Enfers est un océan de roche en fusion délimitant la frontière méridionale de Barsaive. Des dunes de sable longent les rivages de la mer et la chaleur intense qui en émane n'épargne personne, si ce n'est les élémentaires, les Horreurs et les voyageurs protégés magiquement. Selon les légendes, la Mort elle-même réside sous la Mer des Enfers, où elle fut emprisonnée par les Passions, il y a très longtemps. Ces mêmes histoires prédisent que la terrible soif de la Mort sera un jour assouvie. Quand assez de sang aura été répandu sur le sol de Barsaive, le feu de l'océan redeviendra eau et la Mort sera libérée.

## La Mer Écarlate

La Mer Écarlate, reliée à la Mer des Enfers par le détroit du Pryon (aussi appelé le Goulet des Morts) est la demeure des exilés, des bannis et des pirates. Se servant de navires volants volés, ces brigands attaquent les embarcations des exploitations de minerai élémentaire et les navires marchands en espérant éviter les drakkars des pirates du cristal en survolant la Mer Écarlate. La vision du *Rejeton de feu*, une vedette thérane ravagée, est prompte à glacer le sang de n'importe quel capitaine de barges volantes. Les pirates se terrent dans des cavernes et des cheminées de lave sur les rivages de la mer, souvent aidés par les trolls bannis qui réparent les navires du ciel pirates en échange de biens de première nécessité. Ils n'ont aucun lien avec les assemblées trolls des Pics du Crépuscule et échangent de temps à autres quelques coups de hache sanglants avec les pirates du cristal.



# Gouvernement

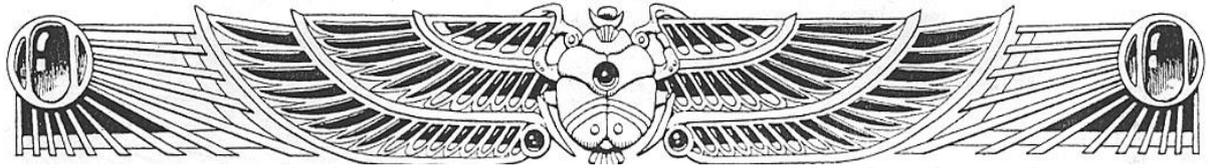
Autrefois province de l'Empire Théran, Barsaive regroupe quelques cités indépendantes, la plupart tombant de plus en plus sous l'influence du royaume nain de Throal. Perçue comme bienveillante grâce à la *Charte du conseil*, qui renonce à l'esclavage et légitime les droits de chaque individu, l'influence grandissante des nains ne perturbe pas les Barsaiviens outre mesure, même si certains se posent la question des motivations qui poussent le royaume à concentrer autour d'eux les pouvoirs de la province. Bien qu'ils n'aient pas réussi à la reconquérir lors de leur première tentative à la fin du Châtiment, l'Empire Théran ne manque pas une occasion de rappeler que Barsaive appartient toujours à leur empire. Throal constitue le plus puissant obstacle au retour (si peu souhaitée) de la domination thérane. Si les pratiques de gouvernement des cités, villes et villages barsaiviens varient, nombreuses se basent sur les recommandations de la *Charte du conseil* throalique. Écrite en 1270 TH au cœur du Châtiment, la *Charte* pose les bases d'une société plus juste et ordonnée pour l'avenir, au sein desquelles toutes les races pourraient commercer en paix. L'utilisation généralisée de la langue throalique dans la province illustre aussi la puissante influence du royaume, dont les marchands ont accéléré la restauration de Barsaive en rouvrant les routes commerciales à la fin du Châtiment. Rares sont les communautés barsaiviennes à encore utiliser la monnaie thérane.

## Le royaume de Throal

Le royaume nain de Throal se trouve au cœur des imposantes montagnes de Throal, la plus importante chaîne montagneuse de Barsaive. Le royaume se compose en deux parties. Les Avenues de Throal furent creusées il y a plusieurs siècles et protègent le royaume pendant le Châtiment. Depuis la fin de celui-ci, le royaume a creusé les cités intérieures de Bethabal, Oshane, Tirtaga, Wishon et Yistane. Les cités d'Hustane et Valvria sont prêtes à ouvrir leurs portes tandis que les cités de Raithabal et Thurdane sont en préparation. Environs un tiers de la population de Barsaive a accepté l'invitation du royaume nain à vivre à Throal. Trente milles donneurs-de-noms vivent dans les Avenues et quelques vingt cinq milles autres habitent chacune des cités intérieures (un peu moins dans les dernières cités ouvertes). Chaque cité a plusieurs niveaux, un grand marché central ainsi que certaines des meilleures auberges et tavernes de Barsaive. Elles contrôlent le commerce du royaume et sont dirigées par les maisons nobles ayant juré fidélité au Roi Valurus III. Les plus importantes maisons nobles sont les maisons Chaozun, Garsun, Ludi, Mikul, Pa'vas, Ueraven, Byril'ya, Elcomi, Neuami, Sarafica et Yilwaz. Bien que les barsaiviens soient des proches alliés de Throal, comme pendant la Guerre thérane, certains commencent à se méfier de la politique actuelle de Throal. Le Roi Valurus III étant vieux et son unique fils, Neden, étant trop jeune, prétendent certains, pour devenir un monarque avisé, la question de l'avenir du royaume commence à diviser la vieille garde et les réformistes de Throal. Certains craignent même que le jour où Neden devra succéder à son père, la situation ne dégénère en guerre civile.

### Les communautés montagnardes

La souveraineté de Throal s'étend bien au-delà du kaer souterrain de Throal et des cités intérieures. Le Roi de Throal règne sur vingt milles âmes installées en



petites communautés éparses à travers les montagnes de Throal. La plupart de ces communautés de mineurs sont financées par les maisons nobles du royaume nain.

## Cara fahd

L'ancienne nation orke de Cara fahd se situe dans le sud de Barsaive, entre les monts Delaris, les Pics du Crépuscule et Vivane, occupée par les Thérans. Les territoires revendiqués par Cara fahd présentent des terrains variés allant de jungles inhospitalières et dangereuses à de vastes plaines.

## Les aropagois t'skrangs

**Cinq grandes maisons** marchandes règnent sur le commerce du fleuve du Serpent. À l'exception de la maison Henghyoké, chaque *aropagoi* contrôle une portion du fleuve, cependant, les représentants de toutes les maisons naviguent sur le fleuve. Bien que tous les villages et toutes les communautés du Serpent soient affiliés à un *aropagoi*, tous opèrent selon un système d'échange unique, rédigé sous le titre de Contrat de libre échange.

**La maison Ishkarat** règne sur le Cour supérieur du fleuve Serpent et est basée sur l'île fortifiée de Maratha. Sa soif de conquête fait qu'elle ne possède que peu d'alliés, le plus important étant le clan Denairastas de Iopos.

**La maison Syrtis** est basée à la Cité-falaise dans les gorges de Lalai, et elle s'est alliée aux elfes du bois de Sang pour repousser les tentatives d'expansion de la maison Ishkarat.

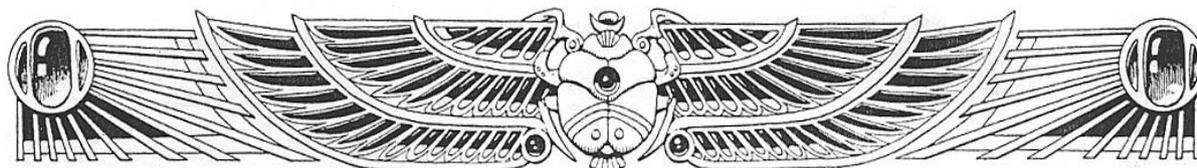
**La maison V'strimon** contrôle la rivière Enroulée et est basée à la Cité flottante du lac Ban. La maison t'skrang est un fidèle allié de Throal, de la cité-état d'Urupa et de la maison Syrtis.

**La maison K'tenshin** contrôle une infime portion du Cours inférieur du Serpent, après avoir perdu le contrôle des villages du lac Pyros au profit de la maison V'strimon après la Guerre thérane. La maison K'tenshin était l'allié principal des Thérans.

La mystérieuse **maison Henghyoké** est une confédération de pirates dont les navires attaquent sur la totalité du fleuve Serpent. Incroyablement silencieux, leurs guerriers ne poussent jamais de cris, même quand ils se blessent au combat. Ils ont toujours réussi à garder le silence lors d'interrogatoire, même sous la torture. Leur base demeure secrète et ils ne possèdent aucun allié connu.

## Le Bois de Sang

L'imposante forêt appelée Bois de Sang s'étend sur la longueur de la frontière septentrionale de Barsaive. Portant le nom du Bois de Wyrn avant le Châtiment, la forêt accueille la Cour elfique de la Reine Alachia. La Cour était autrefois le centre de la culture elfique, mais les horribles mutilations que les elfes du Bois se sont imposés pour survivre aux Horreurs ont conduit de nombreux elfes vivant à l'extérieur du Bois de Sang à se détourner d'Alachia. Ils voient la reine et ses semblables comme des abominations, aussi monstrueuses que les Horreurs, et les érudits ne sont pas loin de partager ce sentiment. Les voyageurs qui visitent le Bois de Sang rapportent pourtant régulièrement que les elfes du Bois demeurent des êtres magnifiques, malgré les mutilations qu'ils ont infligées à leurs corps pour survivre au Châtiment. Les habitants du Bois sont toujours capables de faire appel à une magie complexe : le château de la Reine des elfes, construit à partir de huit énormes chênes, est toujours considéré comme une des plus formidables merveilles du monde connu.



## L'Empire Théran

Au milieu de la Mer Sélestréenne, loin au sud-ouest de Barsaive, se trouve l'île de Théra, le siège de l'Empire Théran qui a régné sur Barsaive des années avant le Châtiment. Si ce dernier coûta aux Thérans le contrôle de la province, ils reconquirent une petite partie de celle-ci au cours des années qui suivirent. Les terres barsaiviennes contrôlées par les Thérans se composent de la cité de Vivane et de son voisinage immédiat, appelé la province de Vivane. Le territoire théran s'étend jusqu'aux frontières de Cara Fahd où les conflits avec les orks sont nombreux. Les aventuriers croisent souvent des navires du ciel et des patrouilles théranes dans ces régions. Les Thérans s'aventurent rarement au-delà des Pics du Crépuscule, préférant consolider les territoires sous leur contrôle. Les rumeurs affirment que les Thérans possèdent des espions dans toutes les villes importantes de Barsaive, ainsi que dans quelques grandes villes et certains villages. Quoiqu'il en soit, tous les Barsaiviens savent que l'Empire essaiera à nouveau de reprendre possession de ce qu'ils considèrent encore comme leur province.

### **Quai-des-Nuages**

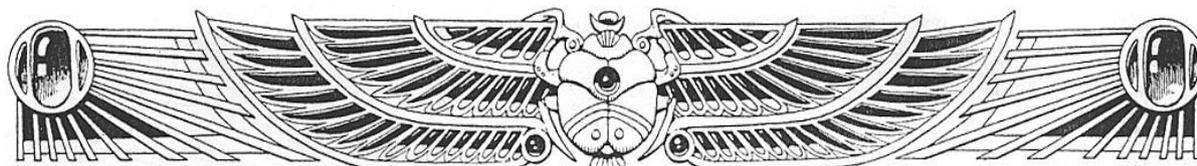
Le Quai des nuages est l'un des rares avant-postes thérans de Barsaive. Il se situe au sud-ouest de la cité de Vivane. La Huitième légion thérane y a établi ses quartiers, faisant de l'avant-poste un des lieux de Barsaive où la présence thérane est la plus forte. Quai-des-Nuages consiste en une vaste plateforme supportée par plusieurs énormes piliers, aux pieds desquels de petits villages assurent l'approvisionnement nécessaire à la plateforme, en biens matériels comme en esclaves. Le site sert aussi de port d'attache à l'Armada thérane, forte de 25 navires du ciel, dont trois kilas et une vingtaine de vedettes. La moitié de ces dernières est employée à l'extraction de minerai élémentaire et n'est pas équipée pour le combat. La moitié restante arbore des canons à feu et peut transporter 100 soldats par navire. Le général Crotias dirige les soldats et la cavalerie de la Huitième légion. La région de Quai-des-Nuages est très hautement gardée contre les intrus.

### **Vivane**

Autrefois l'une des plus magnifiques cités de Barsaive, Vivane est aujourd'hui le symbole du retour de la puissance thérane. Étant la cité la plus proche du siège de l'Empire théran, elle retomba aux mains des Thérans quand ils revinrent conquérir Barsaive, il y a une soixantaine d'années. La partie sud-ouest de la cité, avec ses nombreux bâtiments en ruine, n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était. Si le magistrat Quarique Pierre-de-Voeux a été nommé à la tête de la cité, tout Barsaive considère qu'il n'est rien de plus qu'une marionnette contrôlée par le Grand gouverneur théran Kypros. Ce dernier amarre souvent son massif navire volant, l'*Ascendance*, à Vivane pour rappeler aux résidents de la cité de quelle puissance l'Empire dispose. Servant de base de soutien aux avant-postes thérans au Quai-des-Nuages, Vivane est aussi la seule cité Barsaivienne accueillant une importante population d'esclaves.

### **Lankarden**

Lankarden est une petite ville garnison, fortifiée et très bien équipée. Elle possède deux impressionnantes tours volantes derrière ses murs et une armée de défense capable de tenir les ennemis à distance. Les Thérans se servent de Lankarden comme point de transit entre Vivane et le nord-est de Barsaive et comme base pour organiser des opérations dans Landis et l'ancien royaume de Cara fahd. Des routes bien entretenues relient la petite ville à Vivane et à la cité de Parland, plus au sud.



Tout autre visiteur que les marchands habituels venant vendre des provisions est regardé avec suspicion et les gardes de la ville écrivent le nom et les adresses de séjour de tous les étrangers pénétrant les lieux. La communauté s'est développée à quelques centaines de mètres à peine de la rivière de l'Os-long, dont le nom provient des énormes ossements (on dit que ce sont ceux de bras trolls) découvert par les premiers Thérans qui explorèrent la rivière. Les natifs de cette zone pêchent rarement pour subvenir à leurs besoins. Ils préfèrent dépendre des provisions en provenance de Vivane et placer tous leurs efforts dans la capture d'esclaves qu'ils revendront ensuite. Il y a peu de commerce à Lankarden : la cité existe principalement pour servir les intérêts militaires thérans.

## Les cités états

Les grandes cités de Barsaive sont peuplées de plusieurs milliers de donneurs-de-noms. Si la plupart d'entre eux ont développé des traditions et des lois qui ressemblent fortement à celles de la *Charte du conseil* de Throal, chaque cité garde une identité culturelle unique et son indépendance politique vis-à-vis du royaume nain.

### Grand-foire

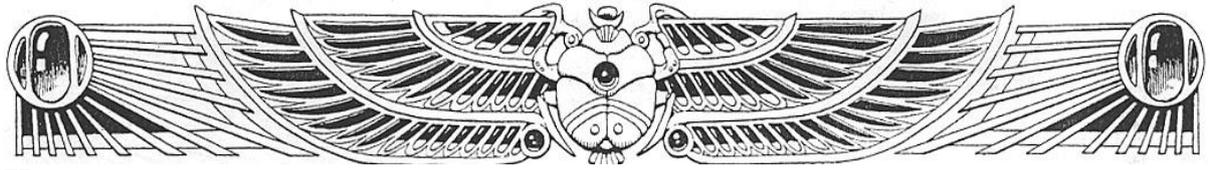
Grand-foire, qui était à l'origine un grand marché, est devenu une cité tentaculaire située à l'extérieur des portes de Throal. Grand-foire fut fondée par des marchands souhaitant tirer profit de la politique commerciale throalique sans pour autant faire partie du royaume nain. Ne disposant pas d'un gouvernement formel pour contrôler son développement, ces marchands construisirent des échoppes et des maisons là où bon leur semblait, donnant à la cité une apparence des plus chaotique et désordonnée. Les Barsaiviens prétendent que les voyageurs peuvent y acheter n'importe quel bien ou service, s'ils sont assez doués pour le marchandage et suffisamment tenaces.

### Iopos

Située dans la partie nord-ouest de Barsaive, la cité de Iopos est dirigée par une puissante famille de magiciens appelés les Denairastas, déjà en charge de l'administration avant le Châtiment. Bien qu'ils aient permis à la cité de traverser le Châtiment sans l'aide des Thérans et qu'ils aient ainsi gagné la loyauté de toute la population, les magiciens continuent d'imposer leurs lois d'une main de fer, arrêtant et exécutant tous les dissidents. Les Denairastas soumettent les étrangers aux mêmes mesures de contrôle drastiques que la population : ceux qui visitent Iopos sont invités à garder leurs commentaires à propos des régents de la cité pour eux. Au cours des années qui suivirent l'ouverture des kaers à la fin du Châtiment, les Denairastas ont juré à plusieurs reprises de vaincre à la fois Théra et Throal et de revendiquer la suzeraineté de Barsaive.

### Jerris

La riche cité commerçante de Jerris se trouve à l'extrême ouest de barsaive, entre la jungle de Liaj et la forêt Empoisonnée. Des nuages perpétuels de cendres grisâtres et de poussières s'abattent en permanence (ou presque) sur Jerris, en provenance de la Désolation qui s'étend à l'ouest de la province. Les rumeurs disent que cette pollution a apporté une malédiction sur la cité. Un groupe farouchement compétitif de maisons marchandes forme la régence de fait de Jerris. Seules les affaires vitales pour le bien-être de la cité incitent ces marchands à suspendre leurs querelles intestines et leurs mauvais coups.



### **Kratas**

Pratiquement sise au centre géographique de Barsaive, Kratas est communément appelée la Cité-des-Voleurs. Presque toutes les activités illégales et de mercenariat de Barsaive se tiennent ici. Certains des voleurs et des espions les plus remarquables y ont établi leurs demeures. Garlthik le Borgne, le légendaire Voleur ork, contrôle la cité grâce au soutien de son gang, la Force de l'œil. Dans ce véritable carrefour de toutes les informations et de toutes les marchandises volées, les aventuriers trouveront tout et n'importe quoi, mais à un prix plus élevé que dans les autres cités barsaiviennes.

### **Travar**

Parmi toutes les anciennes cités de Barsaive, seule Travar possède encore la splendeur et la grâce qui étaient la sienne avant le Châtiment. Ses tours de marbre blanc surplombent les berges d'un affluent du fleuve Serpent au sud-est de Barsaive. La position géographique de Travar permet un excellent accès aux t'skrangs et au royaume de Throal, ce qui lui assure une certaine prospérité. Trois magistrats règnent sur la ville, chacun servant pendant une période de trois ans. Si un magistrat souhaite renouveler son mandat, il doit remporter à nouveau sa position lors de la Fondation, un tournoi au cours duquel s'affrontent les champions des magistrats et de ceux qui prétendent à la succession. Celui dont le champion remporte la Fondation devient ou reste magistrat.

### **Parlaint et Port-aux-Ruines**

Les ruines antiques de Parlaint, l'ancienne capitale provinciale thérane d'avant le Châtiment, se trouve à l'extrême nord-est de Barsaive. Le souvenir même de l'existence de la cité avait mystérieusement disparu de la mémoire des habitants de Barsaive pendant le Châtiment, et ce n'est que récemment que la ville a été redécouverte. Parlaint est souvent appelée « la Cité oubliée », en référence à ses nombreuses merveilles perdues depuis le Châtiment. La Cité oubliée est devenue le point de ralliement des aventuriers de tout poil, venus lever les mystères et chercher les trésors sans prix cachés parmi les ruines. Même les récits d'horreurs et d'autres créatures terrifiantes hantant les catacombes de la cité n'ont pas dissuadé les chercheurs de trésors. La petite ville appelée Port-aux-Ruines se dresse dans la partie sud-ouest de Parlaint. Simple comptoir d'échange à ses débuts, Port-aux-Ruines est devenue le camp de base des explorateurs de Parlaint et on y trouve une variété de produits qui rivaliserait presque avec celle des échoppes de Grand-foire. Les boutiques Port-aux-Ruines proposent parfois également des produits en provenance du Bois de Sang, bien qu'ils soient généralement difficiles à obtenir.

### **Urupa**

Située sur les côtes de la mer d'Aras, Urupa fut fondée après le Châtiment par les habitants de sept petits kaers qui pensaient à raison que l'union faisait la force. La cité est installée à la base d'un haut promontoire rocheux de la péninsule du delta de la rivière Enroulée. Les falaises, mesurant près de 500 mètres de haut, découragent les assaillants éventuels venant du dessus tandis que le port fortifié permet de faire face aux assauts menés par voie maritime. Urupa dispose de ressources militaires considérables, notamment des drakkars trolls et une milice nombreuse, commandés par un Conseil régent composé de conseillers appartenant aux différents districts de la cité.