

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Atlas Succinct

des Terres d'Osgild

en 315 PM

Collectif - assemblé par Léo Badiali

Version canonique - v3.0 (du 25/08/2022)

Aide de jeu non-officielle

Atlas des Terres d'Osgild

Sommaire

I. Principauté d'Arly

5

Benastir	6
Bois d'Astréis & Bois Dormant	6
Bois de Myrviel	6
Clairval	7
Deux-Ponts	7
Ferrance	7
Fondsac	8
Fort-Boureux	8
Fort-Colline	8
Fort-Luz	8
Forterive	8
Fourche	9
Goruz-Kal	9
Gravaël	9
Manslag	10
Marais de Bourbevioux	10
Merlith	10
Monts-Griseux	10
Monts Vierges	10
Myrlune	11
Océan Pélurique	11
Rampart	11
Twemby	12
Valarion	12
Valastir	12
Vireux	12
Wyks	12

II. Marches du Piémont

14

Blanc Marais	14
Bois-Ardent	14
Bois de Baram	15
Bonlieu	15
Chaussée des Anciens	15
Citadelle de Sinroch	16
Falk	16
Fleck	16
Maduk	17
Mer des Roseaux	17
Monastir	18
Montagne de Feu	19
Monts Ogredents	19
Mur de Kelt	19
Noir Marais	19
Ormille	19
Piémont	20
Port-Libre	20
Salant	20
Sinys	20
Valpir	21

III. Dans le reste des Terres d'Osgild

22

Baronnie de Bordant	22
Comté de Ponant	22
Désert des Morteroches	23
Désert de Tanith	23
Duché de Perik	23
Forêt de Hautesylve	23
Forêt Sombre	24
Îles d'Ouister	24
Kathang	25
Monts Argentés	25
Pays de Dorn	25
Port-Sable	26
Protectorat de Fer	26
Province d'Arsheim	26
Royaume de Cobis	26
Royaumes du Nord	27
Serres du Monde	27
Xélys	27

IV. Généralités sur les Terres d'Osgild

30

Les Trois Âges	30
Anciens et Nouveaux Dieux	30
Chronologie détaillée	31
Commerce et richesses	32
Osgild et le reste du monde...	33

Crédits des illustrations

34

Crédits COF

34

Crédits OGL 3.5

35

Assemblage de cette aide de jeu non-officielle :

Léo Badiali, août 2022

www.leobadiali.fr

leo.badiali@outlook.fr

instagram : @leo.badiali

N'hésitez pas à proposer des ajouts, des modifications et/ou des corrections.

Merci à l'équipe de Black Book, à Laurent Bernasconi et aux autres créateurs de COF pour ce superbe jeu de rôle.

Merci à tous les participants à cet atlas. La communauté COF est fantastique.

Merci aux membres du forum BlackBook et aux messages que nous recevons à propos de l'atlas ! J'espère que ce document vous sera utile.

CREDITS Chroniques Oubliées

Fantasy - Fan Kit :

Directeur de publication :

David Burckle

Textes Chroniques Oubliées, la boîte d'initiation :

Raphaël Bombayl, David Burckle,
Damien Coltice

Textes Chroniques oubliées Fantasy pour Casus Belli :

Laurent « Kegron » Bernasconi

Édition et textes additionnels :

Thomas Berjoan

Charte graphique :

Damien Coltice

L'équipe Black Book Éditions :

Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David
Burckle, Damien Coltice,
Jérôme Cordier, Laura Hoffmann,
Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête
Brulée.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY

est un jeu de

Black Book Éditions/Casus Belli.

Tous droits réservés.

Black Book Éditions

50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest.





I. Principauté d'Arly

La principauté d'Arly est l'une des deux nations majeures de la région que l'on nomme les Terres d'Osgild.

Osgild était le nom d'un ancien empire qui régna sur la région pendant des siècles avant de s'effondrer il y a un millénaire. 600 ans de chaos, de fluctuations et de guerres permanentes suivirent. Ce fût l'âge sombre, avant que la région se stabilise il y a trois siècles. C'est à ce moment que les Terres d'Osgild ont obtenu leurs frontières et leur situation géopolitique actuelle, lors du traité de Monastir.

Ce traité de paix fut signé par la Principauté d'Arly et les Marches du Piémont, et marque l'an O de la datation officielle des nations humaines. Depuis ce jour, le Roi d'Arly

et le Margrave du Piémont sont liés par le sang et sont engagés dans une coopération pacifique.

Près des frontières, au Nord comme au Sud, la campagne peut encore s'avérer dangereuse, mais le centre de ces nations est généralement exempt de troubles. La voie commerciale qui relie Ferrance, à l'Ouest, à Port Libre (à l'autre bout du continent) est vitale pour l'économie des deux nations, aussi la route est-elle bien patrouillée par les Chevaliers d'Arly et du Piémont.

Selon le calendrier humain, nous sommes actuellement en l'an 315 PM (Post-Monastir). Mais les datations diffèrent grandement selon les peuples...

Arly en bref

La Principauté d'Arly est une nation riche et relativement paisible. Son dirigeant actuel est le roi Thomas d'Arly et sa capitale est Ferrance, un important port commercial qui reçoit les navires en provenance de l'Océan Pélurique. Elle est donc la porte d'entrée vers toutes les Terres d'Osgild.

Les pages suivantes présentent par ordre alphabétique les principales villes et principaux territoires de la Principauté.

Autour d'Arly

Les nations voisines de la Principauté sont :

- Le comté du Ponant, au Nord-Ouest
- Les Marches du Piémont, à l'Est
- La cité-état naine de Kaerimbor, au Sud, qui règne sur les Monts Argentés
- Le Royaume Elfe de Hautesylve, au Nord-Est
- La Cité libre de Port-Sable, au Sud-Ouest
- Enfin, le Désert des Morteroches et le Désert de Tanith constituent deux vastes régions sauvages frontalières, au Nord et au Sud.



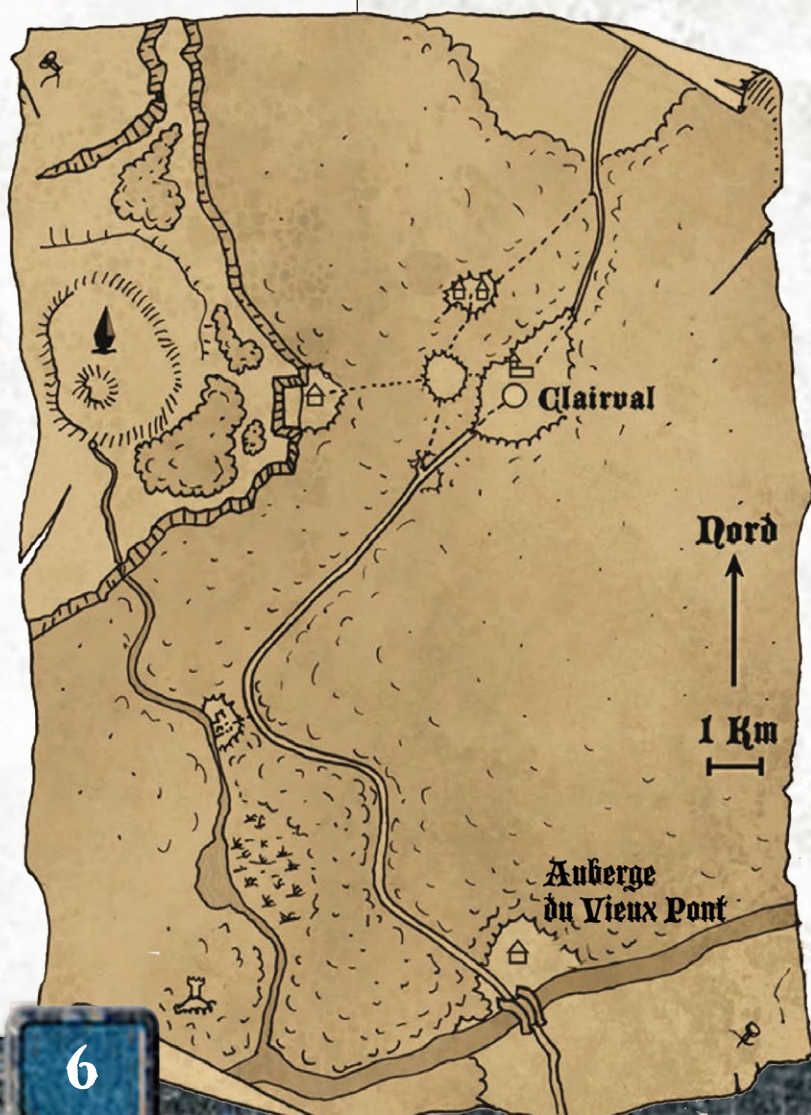
L'Auberge du Vieux-Pont

L'Auberge du Vieux Pont est une étape bien connue dans les bois de Myrviel, sur la route de Wyks à Clairval.

Elle tire son nom d'un antique pont qui enjambe l'Irénie, la rivière locale.

↓ Carte du sud des

Bois de Myrviel



Benastir

Benastir signifie «Cité Bénie» : elle abrite des temples de presque toutes les religions connues et présente l'une des plus grande concentration de prêtre des Terres d'Osgild.

Benastir est bâtie à la croisée de voies fluviales et de routes commerciales, en particulier la route de Ferrance à Port-Libre. Il s'agit donc aussi d'un important centre marchand.

Benastir est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 4, p. 84)

Bois d'Astréis & Bois Dormant

La grande forêt située au cœur de la principauté d'Arly est coupée en deux par la rivière Irénie, qui prend sa source dans les Monts Vierges. Les deux moitiés de la forêt sont très différentes :

Au nord du cours d'eau, la forêt est appelée Bois Dormant. Elle est relativement calme et est peuplée par des humains et des elfes, qui cohabitent avec sérénité dans une petite cité : Myrlune.

En revanche, au sud, le Bois d'Astréis est une forêt primordiale encore très sauvage. Les bords de l'Irénie ainsi que la lisère du bois sont sûrs, mais son cœur constitue une zone obscure à la réputation sulfureuse. On parle de kobolds, de lutins et de fées, mais aussi de créatures monstrueuses et d'insectes géants qui hantent d'antiques ruines recouvertes par la sylvie...

Le Bois d'Astréis est aussi le lieu d'apparition de Roncecroc, un dragon noir qui sema la terreur dans la région une quarantaine d'années plus tôt. Il dévora de nombreux habitants de Myrlune jusqu'à Valastir, et massacra même le Prince Laurelith - demi-elfe époux de la Reine Lysandre - ainsi que leur fille Luthielle. Folle de rage, Lysandre prit la tête d'une longue traque qui permit d'abattre le dragon, et décapita elle-même le reptile près du Fort de Rampart. Le crâne du monstre orne désormais la salle du trône, dans le château royal de Ferrance.

Ces bois sont évoqués dans Les seigneurs de l'Hiver (scénario 3) et dans le Recueil de scénarios d'initiation (scénario 10). Enfin, ils sont décrits plus en détail dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (p.56)

Bois de Myrviel

Les Bois de Myrviel occupent la quasi-totalité de la Baronnie de Clairval, qui marque elle-même la frontière Nord de la Principauté d'Arly. Il s'agit d'une zone encore très sauvage mais relativement paisible : on parle de gobelins, de kobolds ou de licornes qui habiteraient les bois, mais aucune de ces rumeurs n'est vérifiée.

Quelques sentiers traversent les bois, dont le plus important est la grand'route de Wyks à Clairval.

Ces bois sont décrits dans le livre de règles de COF (scénarios caravane et retour à Clairval) ainsi que dans les boîtes d'initiation n°1 et 2.

Clairval

• Dirigeants : Rodrick Finelame (baron, humain) et Archibald Carillon (bourgmestre, humain)

Malgré sa petite taille, le village de Clairval est le centre économique de la baronnie. Il s'agit d'une trentaine de petites maisons, entourées d'une haute palissade de rondins. Deux portes ouvrent au Nord et au Sud, chacune surmontée d'un poste d'observation.

Le village est bâti au milieu d'une clairière de plusieurs kilomètres de large, dont la surface est occupée par de nombreux champs, vergers et pâturages. Les villageois vivent de ces cultures et de l'élevage, mais aussi de la chasse et du bûcheronnage.

À quelques kilomètres à l'Ouest, l'ancienne carrière a longtemps employé les hommes du village, mais son exploitation a été stoppée il y a quelques années.

Plusieurs caravanes de marchands font la route depuis Wyks chaque année, et certaines poursuivent au nord, jusqu'à Vireux ou Fort-Boueux.

Clairval est décrit dans le livre de règles de COF (scénario Retour à Clairval) ainsi que dans les boîtes d'initiation n°1 et 2.

Deux-ponts

Deux-ponts et un hameau d'une quinzaine de maisons sur la route de Wyks à Clairval. Il a la particularité d'enjamber deux ruisseaux, ce qui lui a donné son nom.

Deux-ponts marque la frontière entre la Contrée de Wyks et la Baronnie de Clairval, et ne compte que trois échoppes : le comptoir d'un charpentier, une boulangerie, et une épicerie.

Les autres habitants vivent de la culture des champs environnants.

Deux-Ponts est évoqué dans le livre de règles de COF (scénario Caraverne)



← Clairval et ses environs

Ferrance

La gamme officielle Chroniques Oubliées Fantasy est avare de détails sur Ferrance, la capitale d'Arly.

C'est un important port commercial qui reçoit les navires en provenance de l'Océan Pélurique. Elle est donc la porte d'entrée vers toutes les Terres d'Osgild, et elle constitue en particulier le point de départ de la route commerciale de Ferrance à Port-Libre. Sur cet axe commercial transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Elle abrite aussi l'une des rares Académies de Magie des Terres d'Osgild.

Ferrance est évoquée dans la campagne Anathazerin ainsi que dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance.

Le Château du

Baron de Clairval

Ce château est de petite taille mais est bien fortifié : il est entouré d'épais murs de pierre et de douves remplies d'eau.

Il comprend une cour permettant d'accueillir tous le village en cas d'urgence, une écurie, une bâtisse principale et une tour. Le Baron y vit seul avec deux serviteurs, et la garnison comporte une douzaine de gardes.



FIER ET FORT,
BRAVE ET JUSTE

L'emblème de la Principauté est le cerf d'Arly, et son héraldique se lit ainsi : *De gueule au cerf de sable.*

Fondsac

Fondsac est une petite bourgade sympathique bâtie dans la plaine bordant les bois d'Astréis.

C'est un village où il fait bon vivre, majoritairement habité par des halfelins : la plupart des bâtiments ne sont donc pas conçus pour accueillir des habitants de plus de 1,20m de haut...

Fondsac est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 3, p.50)

Fort-Boueux

- Garnison : 24 soldats, humains.
- Dirigeante : Andra Mortemire (capitaine, humaine)

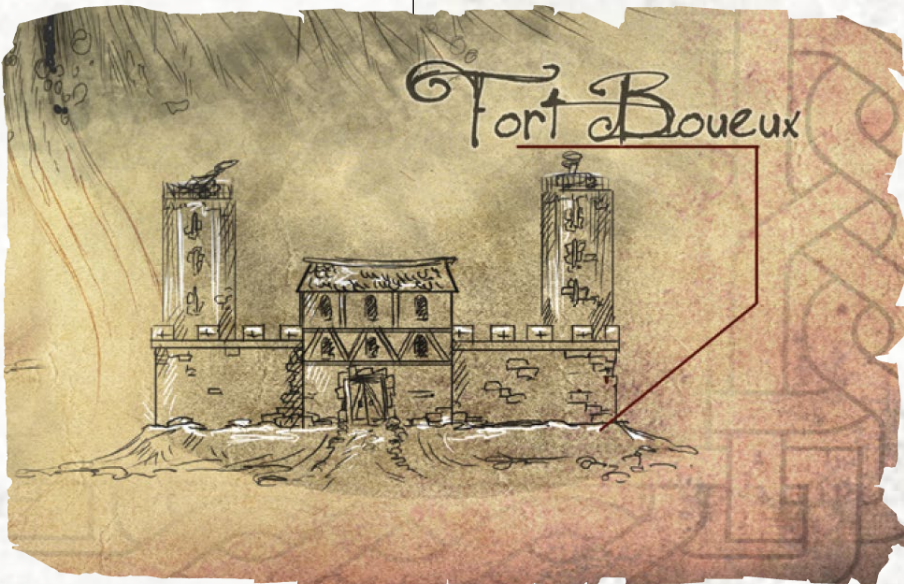
Ce poste-frontière a été bâti il y a une trentaine d'années, après plusieurs incursions de maraudeurs orques dans les bois de Myrviel. Ces derniers avaient profité de sécheresses pour traverser les Marais de Bourbeviex, rendant nécessaire la surveillance d'une frontière normalement tranquille.

Le fort peut accueillir une garnison plus importante mais est parfois en sous-effectif.

Fort-Boueux est décrit dans la campagne Anathazerin (scénario 2, p.32 à 40).

Vue de

Fort-Boueux →



Fort-Colline

Fort-Colline est une petite ville abritant une importante communauté de nains. Ces derniers exploitent les vastes mines de métaux parcourant les collines de la contrée de Wyks.

Une partie de ce métal est d'ailleurs utilisée par les horlogers et ingénieurs gnomes de Wyks, et le reste rejoint la grande route commerciale de Port-Libre à Ferrance.

Fort Colline est un lieu stratégique pour la principauté : il s'agit non seulement de l'une des plus grandes sources de métaux du territoire, mais la plupart des nains reçoivent aussi une formation militaire leur permettant d'être déployés sur le front en cas de guerre.

Fort-Colline est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénarios 2 et 3) ainsi dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 4)

Fort-Luz

Fort-Luz est une forteresse qui veille sur la frontière entre la principauté d'Arly et le Comté de Ponant. Elle est bâtie à la confluence de deux rivières : la misère et l'Uuz. En 285 PM, lors de la tentative d'invasion d'Arly par le Comté, Fort-Luz fut pris et démoli par les armées du Ponant. Après la victoire d'Arly, la forteresse fut ensuite rebâtie.

Fort-Luz est évoqué dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (carte p.3, puis p.108)

Forterive

Bien protégée derrière ses hauts remparts, naturellement défendue par les rivières Koram et Cinqcerf, Forterive est une cité bourgeoise, à l'opposé de sa tumultueuse voisine Xéllys.

Pourtant, elle est traversée par la chaussée des anciens et sise à la frontière de trois pays : Arly, le Piémont et la Cité-État de Xéllys. Elle constitue donc un nœud commercial de première importance, et le Domaine

voisin de Gravaël n'est pas non plus étranger à cette prospérité.

À Forterive, les marchands sont tout-puissants, et on n'y badine pas avec les lois et l'ordre. La milice est omniprésente, bien équipée et bien formée. Et il n'en faut pas moins pour calmer les ardeurs des mercenaires qui accompagnent les caravanes qui arrivent ici au terme de leur périple vers le nord. Le Jour de paye des aventureux rime toujours avec une grande animation.

La ville est donc séparée en deux parties hermétiques. La ville basse, remuante et festive, où les mercenaires sont accueillis à bras ouverts tant qu'ils ont de l'argent à dépenser et qu'ils ne causent pas trop de dégâts. Et la haute cité, calme et policée, où seuls les marchands peuvent se rendre. On murmure même que de puissants mages sont grassement rémunérés pour faire régner l'ordre dans cette partie de la ville.

Forterive est décrite dans la campagne Le Tombeau d'Andromède (chapitre 2, p.55)

Fourche

Fourche marque la frontière entre la Principauté d'Arly et le Comté de Ponant.

Malheureusement, les relations entre ces deux nations sont entachées d'incidents réguliers. Et cette ville, qui aurait pu être un lieu d'échanges commerciaux et culturels privilégiés, est donc plutôt un bourg fortifié abritant une importante garnison.

Fourche est rapidement évoquée dans Les seigneurs de l'hiver (scénarios 2, p. 149) ainsi dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance.

Goruz-Kal

Goruz-Kal est une cité naine abandonnée, à l'exception d'un bourg situé hors des murailles. Il s'agit d'une enclave du peuple nain des

Monts Argentés, même si des humains citoyens d'Arly y vivent eux-aussi.

Aucune archive ne mentionne la cause de la chute du fort, mais bien des bruits courent dans la région. On dit que les nains protègent un fabuleux trésor, ou au contraire, qu'ayant creusé trop profondément, ils ont réveillé un mal ancien qu'ils essaient aujourd'hui de contenir à l'intérieur de l'enceinte...

Goruz-Kal est évoquée dans Les seigneurs de l'hiver (scénarios 2, p.151) ainsi dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (p.123).

Gravaël

Au cœur des collines de la Pacherie, étendue quasi-sauvage au Sud-Est de la principauté, se trouve le Domaine de Gravaël. Il s'agit d'un minuscule canton d'une vingtaine de kilomètres de diamètres, entouré d'une muraille qui le protège des dangers des alentours.

Il se compose de Gravaël, la petite cité centrale qui lui a donné son nom, et d'une quinzaine de villages et hameaux répartis un peu partout dans les collines.

Le domaine a tout d'un pays de cocagne : le climat est doux et chaleureux, la faune et la flore sont calmes et les récoltes y sont abondantes. De ce fait, les habitants jouissent d'une tranquillité et d'une prospérité peu commune dans les Terres d'Osgild.

On attribue cette opulence aux bienfaits d'une sainte dont le tombeau est au centre du domaine : Sainte-Andromède. L'Abbaye de Sainte-Andromède administre le domaine avec une certaine autonomie, même si ce dernier reste officiellement en territoire de la principauté.

Tout est réuni à Gravaël pour des jeux d'influence : on parle de luttes économiques, politiques et religieuses pour le contrôle du domaine et de ses richesses...

Le domaine de Gravaël est décrit en détail dans la campagne Le tombeau d'Andromède.

L'Ermitage

d'Harlan

Sur l'un des pics rocheux surplombant Goruz-Kal, au sommet d'un interminable escalier de pierre, est bâti l'Ermitage d'Harlan. Il s'agit d'un monastère en partie troglodyte, qui aurait été creusé il y a des siècles par une figure de la région : Saint Harlan.

L'Ermitage se compose de salles de prières, de cellules et de diverses terrasses réparties sur trois niveaux, ainsi que d'une bibliothèque et d'un atelier de copiste.

Manslag

Manslag est une petite ville frontalière, sur la route de Xélyls à Forterive. Ce n'est pas un lieu très remarquable : Manslag est une ville-garnison qui abrite à parts égales des soldats de la Principauté, des mercenaires en déshérence et des prostituées en bout de course.

C'est un endroit lugubre et mal famé où finissent les parias, ceux qui se sont fait expulser de la bourgeoise Forterive et qui n'ont pas réussi à se faire une place à Xélyls.

Située en rase campagne, Manslag est souvent inondée par les crues de la rivière Koram et presque toujours boueuse.

Manslag est décrite dans Le Tombeau d'Andromède (chapitre 2, p.55)

Marais de Bourbe-Vieux

Les marais de Bourbe-Vieux forment une frontière naturelle, protégeant la Baronnie de Clairval et la principauté d'Arly des incursions barbares venues du Désert des Morteroches.

Il s'agit d'une grande lande marécageuse peu explorée par les humains. La zone est difficilement praticable et la faune y est sauvage et dangereuse.

Ces marais sont présentés dans la campagne Anathazerin (scénario 2) ainsi dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 1)

Merlith

Merlith est une petite bourgade sur la route de Ferrance à Valastir

Merlith apparaît sur une carte de la boîte d'initiation n°2 : Vengeance.

Monts Griseux

Les Monts Griseux marquent la frontière Est de la baronnie de Clairval. Sur la papier, la Principauté d'Arly règne sur la partie sud de cette longue chaîne de montagnes, mais la zone reste très sauvage : seuls de rares villages humains ou elfes y sont bâtis.

Plus au nord, les Monts Griseux deviennent encore plus sauvages et mortels : les montagnes grouillent de barbares ogres, géants, orques et autres monstres sanguinaires.

Les Monts Griseux sont évoquées dans la campagne Anathazerin (scénario 3)

Monts Vierges

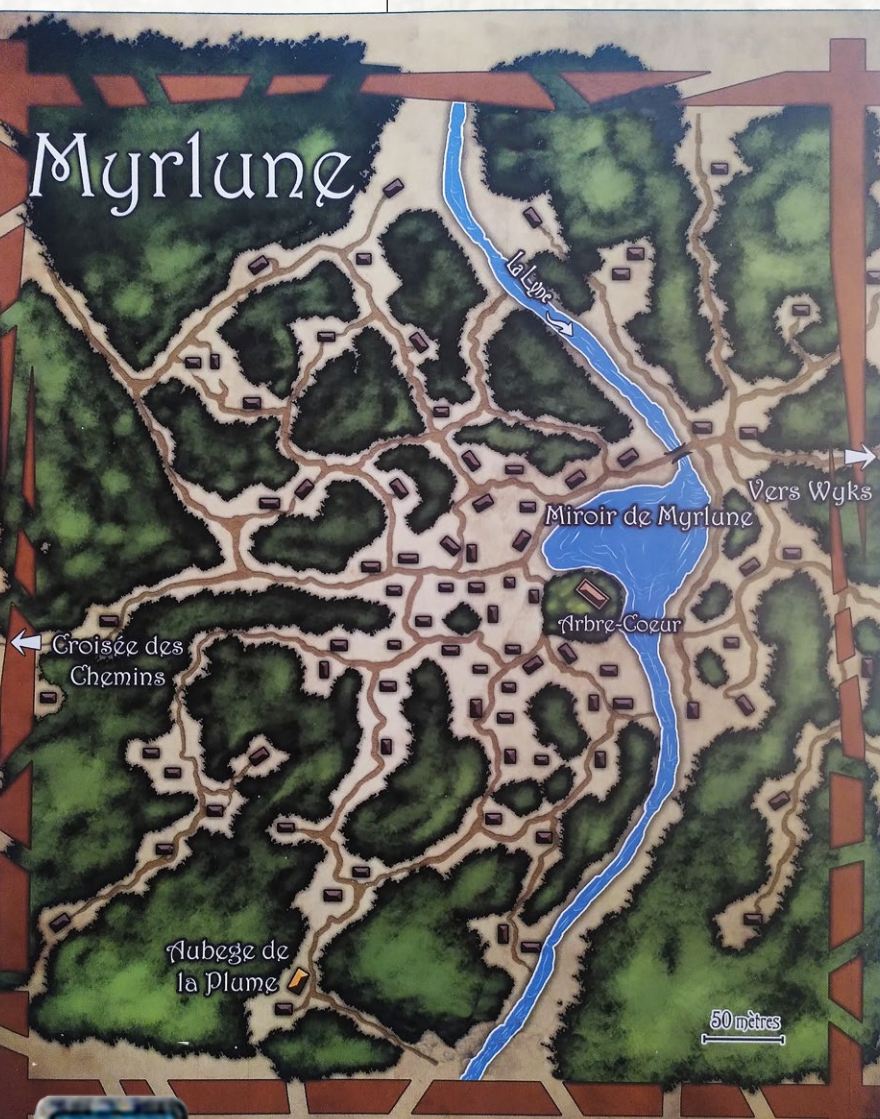
Les Monts Vierges marquent la fin des Bois de Myrviel et la limite Ouest de la Baronnie de Clairval.

Ils marquent aussi et surtout la frontière entre la principauté d'Arly et le Comté de Ponant, et la zone est

Plan de

Myrlune ↓

Myrlune



parfois sujette à des tensions entre les deux nations.

La ville de Fourche est bâtie au pied des contreforts sud de cette chaîne de Montagne.

Les Monts Vierges sont évoquées dans Les Seigneurs de l'Hiver (scénario 2)

Myrlune

- Population : humains, elfes, et une grande communauté de demi-elfes.
- Dirigeants : le Conseil des Anciens

Myrlune est une bourgade atypique de la Principauté, une constellation de petits villages et hameaux plus ou moins denses, dispersés dans la forêt. Cette organisation très en harmonie avec la nature est imprimée par le grand nombre d'elfes sylvains qui y résident.

Les constructions sont un peu plus denses au cœur du bourg, tout autour du Miroir de Myrlune et de l'Arbre-Coeur. Le premier est un petit lac lisse où, la nuit, les lanternes du second se reflètent dans une lueur féerique.

L'arbre cœur est une éternelle institution elfique : il représente l'âme de la cité. Bien que celui soit de taille bien plus modeste que le légendaire Arbre-Coeur de Syndoril (capitale des elfes de Hautesylve), il reste un géant parmi les arbres environnants.

Il abrite le Conseil des Anciens, une vaste bâtisse de bois merveilleusement sculptée, posée entre les branches de l'immense chêne. Le conseil est constitué de six membres dont deux elfes, deux humains et deux demi-elfes, et chaque peuple est représenté par une femme et un homme.

Myrlune est décrite dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 3)

Océan Pélurique

Personne ne sait jusqu'où s'étend le vaste océan à l'Ouest de la Principauté.

On parle de terres plus ou moins lointaines, et certains marins qui

accostent à Ferrance pour y commercer affirment venir de ces contrées exotiques... Mais les informations fiables sont rares.

L'Océan Pélurique est évoqué dans la campagne Anathazerin.

Rampart

La cité-garnison de Rampart a été bâtie il y a plus de quarante ans puis abandonnée une douzaine d'années plus tard dans des circonstances floues.

Rampart est bâtie autour d'un gouffre nommée la Plaie du Dragon. Il s'agit de l'ancien antre de Roncecroc (cf. Bois d'Astréïs p.6), l'endroit où le monstre a péri de la main de la reine Lysandre.

Rampart est évoquée dans Les Seigneurs de l'Hiver (scénario 3) et décrite dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 4)

L'Auberge de la Plume

Cette auberge cossue et confortable est située à Myrlune. Elle est tenue depuis toujours par un demi-elfe âgé nommé Nelmion, dont on raconte qu'il connaît et tout le monde dans la région, voire dans la principauté.

↓ Vue de Rampart



L'auberge «Chez

Muguette Petitplat »

Muguette Petitplat n'usurpe pas son nom : cet établissement est non-seulement une auberge très confortable, mais surtout l'une des tables les plus réputées de Twemby !



↑ Une Soeur de la Lame

Valarion est le siège d'un ordre de moniales guerrières : les Sœurs de la Lame. Ces dernières sont placées sous le patronage de Guardal, dieu de la loyauté et des gardiens, et Irrion, dieu de l'ordre et de la noblesse.

Twemby

Population : 1500 habitants (humains, gnomes et elfes)
• Dirigeant : Honoré Mildengrap (Graf, gnome)

Twemby est une jolie petite bourgade construite sur des collines boisées au pied des Monts Griseux et au bord du Grand royaume elfe de Hautesylve.

Ses maisons en rondins sont d'un style architectural très particulier, influencé à la fois par la culture elfique et celle des gnomes : le bois dont sont constitués les murs est couvert de sculpture naïves.

Les maîtres-artisans gnomes de Twemby sont réputés à travers toute la principauté pour leur talent et leur inventivité. La bourgade regorge d'ateliers fabriquant d'ingénieux objets et d'incompréhensibles gadgets.

Twemby est décrite dans la campagne Anathazerin (scénario 3, pp.50 et 54-56)

Valarion (Monastère)

Population : une cinquantaine de sœurs-guerrières (humaines)
• Dirigeante : Jehanne (mère supérieure)

Le monastère de Valarion est connu car c'est ici que l'héritier ou héritière du trône se soumet à «l'Épreuve des Rois». Personne ne sait réellement de quoi il s'agit, mais on murmure qu'il s'agit d'une série d'épreuves physiques mais également morales et métaphysique.

Elles ont été instaurées par Valarion, un ancien souverain d'Arly qui souhaitait déterminer si son fils était digne de lui succéder.

Le monastère est fortifié et est bâti sur un promontoire rocheux, à flanc de falaise. Mais le plus impressionnant est l'escalier vertigineux qui le surplombe : des centaines de marches sans garde-fou sculptées à même la falaise. Ces marches mènent à une immense statue couronnée portant une épée et un écu : l'entrée de l'Épreuve des Rois.

Valarion est décrit dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 3)

Valastir

Valastir est l'une des cités majeures de la principauté, ainsi qu'une des grande étape marchande sur la route de Ferrance à Port-Libre.

Valastir apparaît sur la carte des Terres d'Osgild mais n'est pas détaillée dans les ouvrages de la gamme COF.

Vireux

• Population : quelques dizaines d'habitants, en majorité des humains.

Vireux a longtemps été l'avant-poste humain le plus au Nord de la principauté d'Arly, avant que Fort-Boueux ne soit bâti en bordure des Marais de Bourbevioux. C'est pourquoi le village fut érigé sur un petit promontoire rocheux, favorable à la défense.

Sur le rocher, une petite palissade entoure une douzaine de maisons en bois et un bâtiments en pierre : la halle commune. Cette grande bâtisse à pièce unique sert de mairie, d'entrepôt pour les récoltes, et d'hébergement pour les rares voyageurs et marchands de passage.

Le village de Vireux est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 2)

Wyks

• Population : 4000 habitants environ (humains, gnomes, nains, et halfelins)
• Dirigeant : Gaspard Wunderlost (Lord, gnome)

La ville de Wyks est un centre économique qui bénéficie d'un artisanat très développé grâce au bois de la forêt d'Astréis et au minerai en provenance de Fort-Colline. La ville est traversée par un court d'eau tumultueux, l'Irénie, qui n'est que difficilement navigable.

Wyks est dirigée par un gouverneur nommé par le souverain d'Arly et

épaulé par un conseil de cinq élus, un par quartier.

La ville haute, perchée sur une colline, accueille les plus riches habitants et le palais du gouverneur. La ville basse est appelée ainsi avec humour car sa population est principalement composée de gnomes et de halfelins. Le quartier des artisans et le quartier du marché sont des secteurs commerçants. Enfin, le «bourg» abrite les habitants les plus démunis ainsi les hauts-fourneaux où l'on fond le métal.

Wyks est loin d'égaliser les autres grandes villes d'Arly mais il s'agit tout de même d'une cité fourmillant de mouvement et de vie. Elle accueille d'ailleurs l'une des guildes de voleurs les plus connues et actives de la principauté.

Wyks est évoquée dans Anathazerin (scénario 3, p.50) et décrite dans la boîte d'initiation n°2 : Vengeance (scénario 2)



↑ Plan de Vireux

↓ Plan de Wyks

Wyks



Ville haute	Quartier des artisans	Quartier du marché	Ville basse	Le bourg
1 Palais du conseil	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19 Cimetière	29	39	49
10	20	30	40	50

II. Marches du Piémont

Autour du Piémont

Les nations voisines des Marches sont :

- La Principauté d'Arly, à l'Ouest.
 - Le Royaume Elfe de Hautesylve, au Nord-Est
 - La Cité libre de Xéllys, au Sud, au delà de laquelle s'étend le désert de Tanith
- Enfin, la Forêt Sombre, la mer des roseaux et le Mur de Kelt forment les frontières Est des Marches.

Les Marches du Piémont sont la seconde nation signataire du Traité de Monastir, il y a plus de 300 ans. Elles forment de plus un territoire central dans les Terres d'Osgild, le passage obligé de tout le commerce transitant d'Est en Ouest. Le pays tire son nom de sa capitale, située stratégiquement entre les chaînes de montagnes qui coupent le continent en deux.

L'axe commercial qui traverse le continent depuis Ferrance, en Arly, jusqu'à Port Libre est la route la plus empruntée des Terres d'Osgild. Cette voie est vitale pour l'économie des deux nations, elle est donc particulièrement bien patrouillée et protégée.

Son Dirigeant actuel est le Margrave Uther Anthrédal du Piémont, est les Marches sont reconnues pour allier à la fois une tradition martiale et une tradition érudite : les célèbres chevaliers des marches ont mainte fois fait leur preuves au combat, et la cité de Monastir est l'un des centres scientifiques et culturels les plus importants du monde.

Blanc Marais

La vaste étendue marécageuse au Sud de Port-Libre est nommée le Blanc Marais. Ce dernier est exploité pour produire du Sel qui assure la richesse de la ville de Salant.

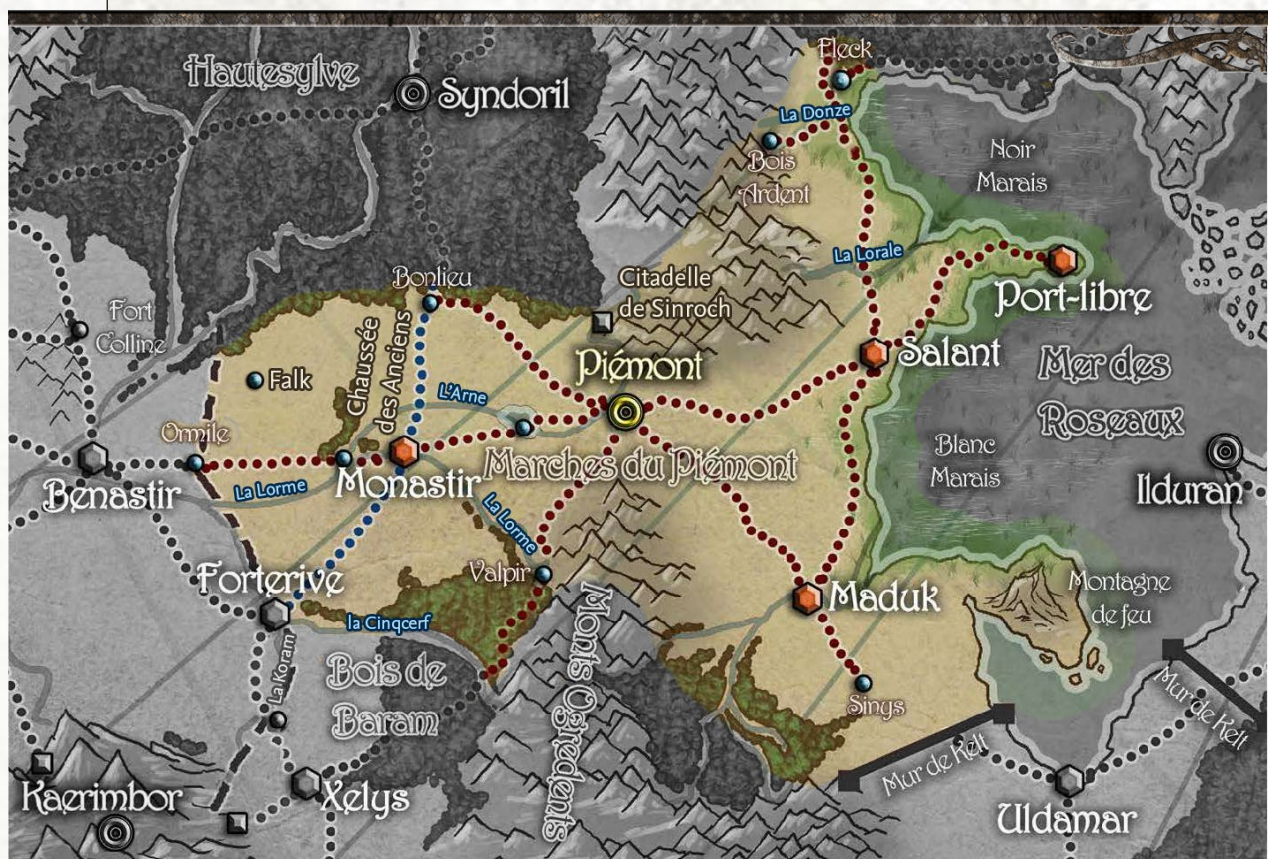
La zone n'est pas navigable, seules les petites barques à fond plat des paludiers peuvent manœuvrer dans certains chenaux aménagés.

Le Blanc Marais est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Bois-Ardent

• Dirigeant : Lothar de Bois-Ardent (Baron, humain)

La Baron de Bois-Ardent est un vassal direct du Margrave du Piémont : il gouverne la petite bande de plaines



au Nord-Est des Marches, située entre les contreforts des Serres du monde, le Noir Marais et la Forêt Sombre.

La Baronnie est surtout composée du village de Fleck et du castel de Bois-Arden. Celui-ci est bâti à flanc de montagne et bénéficie d'une vue sans pareille sur la plaine et le marais.

La baronnie de Bois-Arden est présentée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.216 à 222)

Bois de Baram

Le Bois de Baram s'étend au Sud-Ouest des Marches du Piémont, et est coupé en deux par la rivière Cinqerf. Au nord, le bois est sauvage mais stable, et fait partie du territoire des Marches. Le sud, au contraire, est une forêt de très mauvaise réputation sur laquelle le Piémont de règne pas.

Elle est infestée de gobelins, hobgobelins, bandits en tous genres et de choses pires encore. Tous sont, en principe, soumis à l'autorité très relative d'un chef qui se fait appeler le Roi de Baram. La zone est donc particulièrement dangereuse lorsque l'on transporte des richesses, et les caravanes assurant le convoi de marchandises entre Xélys et Piémont, via Valpir, sont particulièrement protégées.

Le Bois de Baram est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.216)

Bonlieu

- Population : 2000 habitants, humains, elfes et demi-elfes
- Dirigeant: Meland d'Ormir (maire, demi-elfe)

Bonlieu est une jolie petite ville cosmopolite qui profite de sa position unique sur la chaussée des anciens pour commercer avec le royaume elfe de Hautesylve.

Ses maisons blanches circulaires, hautes de trois étages, tentent de ressembler aux tours elfiques, mais

elles sont bien moins élancées et gracieuses. Ville marchande, elle compte de nombreuses auberges et une belle halle de commerce.

Bonlieu est aussi renommée pour ses courses de char. La ville s'enorgueillit de posséder un grand hippodrome, où des courses sont organisées toute l'année. Mais le véritable évènement est la Course royale, qui a lieu une fois par an et réunit des concurrents venus de toutes les Terres d'Osgild. Cette course, longue de 10 kilomètres, se déroule sur la chaussée des anciens elle-même : elle démarre en aval de Bonlieu, traverse toute la ville et se termine au poste-frontière de Hautesylve.

Bonlieu est décrit dans la campagne Anathazerin (scénario 6, p.140-141)

Chaussée des Anciens

La chaussée des anciens constitue un spectacle saisissant : une route de six mètres de large, d'un blanc quasi-immaculé, traversant la plaine.

Les origines exactes de cette chaussée se sont perdues avec les âges, mais on raconte qu'il aurait fallu les talents combinés des Nains et des Elfes pour bâtir une telle merveille d'ingénierie. Elle semble composée d'énormes blocs de pierre dont les bords sont si parfaitement ajustés que les joints sont, encore aujourd'hui, quasiment invisibles.

Aujourd'hui encore, la route est un axe commercial majeur entre le Nord et le Sud : de Xélys à Syndoril en passant par Monastir. Les marchands apprécient son revêtement où leur chariot peuvent rouler presque deux fois plus vite qu'ailleurs sans risque de casse.

Mais le tableau n'est pas totalement idyllique : Les blocs parfaitement alignés ne suivent pas les petits mouvements de terrain et il n'est pas rare qu'ils surplombent la campagne environnante d'un mètre ou deux. Des rampes ont donc été construites à proximité des localités pour accéder à la chaussée.

La chaussée des Anciens est décrite dans Anathazerin (scénario 6, p.136-139)

Citadelle de Sinroch

L'ordre de Sinroch est une commanderie de chevaliers des Marches connue et reconnue, un ordre militaire dont la moralité est au dessus de tout soupçon. Son siège est une citadelle bâtie sur les abrupts contreforts des Serres du Monde, à une quarantaine de kilomètres au Nord-Ouest de Piémont.

Depuis leur citadelle, les chevaliers veillent sur la frontière nord des Marches, en particulier là où la forêt de Hautesylve vient buter sur la chaîne de montagnes. Il faut à la fois protéger le Piémont des gobelins, manticores, ogres, trolls ou pires créatures encore qui descendent parfois vers le sud ; mais aussi décourager les braconniers d'œuvrer à la lisière de Hautesylve. Ces derniers provoquent parfois des tensions avec les elfes, qui peuvent aller jusqu'à de véritables incidents diplomatiques !

La Citadelle de Sinroch est décrite dans Anathazerin (scénario 6, p.145-147)

Falk

- Population : 300 habitants (halfelins)
- Dirigeant: Bill Bilibon (chef, halfelin)

Falk est un petit village halfelin installé sur la plaine Nord-Ouest des Marches, à une journée environ de la frontière avec la principauté d'Arly.

Ses habitants vivent des cultures alentours, et surtout de l'élevage de la spécialité locale : les lapins géants. Ces derniers peuvent peser une vingtaine de kilos et faire la taille d'un gros chien, c'est-à-dire presque aussi gros que les habitants du village ! Ils sont élevés pour leur viande et leur fourrure.

Un seul bâtiment est à taille humaine dans le village : l'Auberge du Chat Ventru, qui est tenue par Jack Longuepipe et son équipe. Les voyageurs y sont très bien accueillis, et il suffit d'avoir quelques aventures à raconter pour que la soirée devienne une véritable fête réunissant une bonne partie du village.

Le village de Falk est décrit dans Anathazerin (scénario 4, p.81-82)

Un chevalier

des Marches :



Fleck

- Population : 600 habitants environ, et une garnison de 10 soldats.
- Dirigeant: Jorem Sombrebois (chef, humain)

Si Fleck a tout d'un petit village banal, il possède une certaine importance pour deux raisons : il est la dernière bourgade au Nord-Est des Marches, et possède le seul pont permettant de franchir la rivière locale : la Mire.

C'est donc une étape immanquable pour les voyageurs et marchands qui traversent la Forêt Sombre pour rejoindre la Baronnie de Bordant ou le Pays de Dorn. Certains habitants vivent donc du commerce, même si la plupart sont des paysans qui cultivent les terres et exploitent les marais.

Les habitations de Fleck sont en torchis et ont un toit de chaume. Seuls quelques bâtiments sont construits en pierre, comme l'Auberge-relais, le

← Plan de Fleck



grenier, le marché couvert, la baraque des gardes et le beffroi.

Le chef du village est directement désigné par le Baron de Bois-Ardent, et il lui revient de gérer le marché, d'entretenir le pont et d'organiser la surveillance des environs.

Fleck est décrit dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.218 à 223)

Maduk

Maduk est le « grenier à blé » des Marches. Les vastes plaines alentours sont très fertiles, les hameaux de paysans y sont donc très nombreux et tous viennent échanger leur céréales dans les vastes halles aux grains de Maduk.

C'est aussi la dernière vraie cité avant un Sud-Est inhospitalier : entre les dangers du Kathang et les éruptions de la Montagne de feu, presque aucun des négociants venus à Maduk ne poursuit au delà de la ville : ils achètent du grain, puis repartent vers le nord.

Maduk est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Mer des roseaux

La Mer des Roseaux forme la frontière orientale des Marches du Piémont. C'est une mer intérieure, qui communique avec l'océan, loin à l'Est, par la Mer Mauve.

La plus grande partie de cette étendue d'eau n'est pas navigable, elle est envahie de zones de végétation qui lui donnent son nom. Le Piémont ne possède qu'un seul port : Port-Libre, qui lui est donc d'une importance stratégique.

Au Nord et au Sud de ce port, deux vastes étendues marécageuses empêchent toute véritable navigation : le Noir Marais est inhospitalier, envahie de brumes et habité par des tribus d'hommes-lézards ; et le Blanc Marais est exploité pour produire du Sel qui assure la richesse de la ville de Salant.

Via Port-Libre, les Marches communiquent et commercent avec les autres nations côtières de la Mer des Roseaux, et même avec des contrées orientales exotiques dont on ne sait presque rien.

La Mer des Roseaux est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Le Festival d'Été

Le plus grand évènement de Monastir est le festival d'été, qui est organisé chaque année pour le solstice.

C'est l'occasion pour habitants de faire la fête pendant trois jours : de nombreux spectacles de rue sont organisés, et les places de la ville s'emplissent de théâtre, de poésie, de chants et de danses.

Mais le festival constitue aussi une aubaine pour le commerce, et de nombreuses caravanes s'arrangent pour faire étape à Monastir à cette époque de l'année.

Plan de Monastir ↓

Monastir

- Population : 20 000 habitants (en majorité des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeant : Chancelier Storkwelt (humain)

Monastir est une grande ville, la deuxième cité la plus peuplée des Marches. Elle partage de nombreux points communs avec Benastir, sa rivale et sœur jumelle de la Principauté d'Arly. Si Benastir signifie «Cité Bénie» et abrite des temples de toutes les religions et une grande concentration de prêtres, Monastir est la cité du Monastère, un ordre monastique qui défend les lettres et les livres.

Encore aujourd'hui le savoir et les livres sont au cœur de l'organisation et de l'économie de la cité. Les lieux les plus importants de Monastir sont ainsi la Grand'Place, qui accueille un

monument commémorant le Traité de Monastir ; La Grande Bibliothèque ; et l'Académie de Magie, qui n'a d'équivalent dans les Terres d'Osgild qu'à Ferrance et Illistar.

À l'extérieur de la cité, on trouve aussi le Monastère de Saint Môn. Il s'agit d'un immense parc où sont disséminés des dizaines de pavillons, de salles d'entraînement (de simples cours pavées) et de cellules de méditation. Les Maîtres y enseignent de façon totalement informelle à tous ceux qui le souhaitent. Ils vivent d'offrandes et de charité.

La cité est dirigée par un chancelier nommé par le Margrave du Piémont. Il réside au Palais du Margrave, dans la «petite suite», la grande étant réservée au Margrave lui-même lors de ses visites à Monastir.

Monastir est détaillée dans la campagne *Anathazer'in* (scénario 4, p.82 à 88)



Montagne de feu

On raconte qu'au Sud-Est des Marches se trouvent une dangereuse péninsule. Des centaines de kilomètres carrés de lave en fusion, une terre inhospitalière où la violence des éléments est reine : la fameuse Montagne de Feu.

Il s'agit d'une succession de plusieurs volcans actifs. Rares sont en réalité les cratères où la lave affleure, mais les éruptions sont violentes, imprévisibles et accompagnée de leur cortège d'explosions et de tremblements de terre.

Longtemps, le Piémont a caressé l'espoir d'aménager un second accès à la mer dans les environs, mais la Montagne de Feu a mis un terme à toutes les tentatives de construction d'un port.

La Montagne de Feu est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Monts Ogredents

Les Monts Ogredents forment une imposante chaîne de Montagnes méridionale, mais seuls ses contreforts débordent sur les Terres d'Osgild. Cette proue titanesque sépare deux portes d'accès vers le grand Sud : La cité de Xély's et le Mur de Kelt.

On raconte que les Ogredents sont une région inacueillante : le climat y est rude et la faune redoutable, sans compte que de nombreuses créatures malfaisantes y vivent. Gobelins, hobgobelins, trolls... Et on parle même de dragons ayant élu domicile dans les sommets escarpés.

Les Monts Ogredents sont évoqués dans la campagne Anathazerin (scénario 5, p.100)

Mur de Kelt

Le Mur de Kelt est situé du côté Oriental des Ogredents. Cet immense ouvrage de pierre noire de 50 mètres de haut protège les Marches des abominations du Kathang, une nation

de sombres prêtres-sorciers située au Sud du mur. Quelle genre de créature a bien pu nécessiter la construction d'une muraille de cinquante mètres de haut ?

Quoi qu'il en soit, on prétend qu'elle date de plus de cinq mille ans, et les hobgobelins qui composent l'armée du Kathang n'ont jamais réussi à la traverser.

Le Mur de Kelt est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 5, p.100)

Noir Marais

Le Noir Marais est la plus dangereuse des deux étendues marécageuses qui enserrant Port-Libre. Son sol est constitué d'une tourbe sombre qui émet des gaz inflammables et il est envahi de brume en permanence.

Enfin, le Noir Marais est habité par des tribus d'hommes-lézards, dont certaines sont pacifiques mais d'autres très agressives.

Le Noir Marais est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Ormille

Ormille est une minuscule ville limitrophe de la principauté d'Arly. Ce n'est guère plus qu'un simple poste-frontière qui abrite tout de même un vaste caravansérail.

Car malgré sa petite taille, elle est bien située : seule véritable étape dans la plaine peu habitée qui sépare Benastir et Monastir, la quasi-totalité des caravanes qui parcourent la route de Ferrance à Port-Libre s'arrêtent à Ormille.

C'est aussi une fatidique zone de ralentissement due aux procédures administratives parfois nécessaires pour passer la frontière. Certains marchands sont donc tentés de quitter la route pour essayer de la traverser la frontière un peu plus tranquillement...

Ormille est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 4, p.76)

Piémont

- Population : 60 000 habitants (en majorité des humains, mais tous les peuples y sont représentés)
- Dirigeant : Margrave Uther Anthrédal du Piémont (humain) assisté du chancelier Edwald (humain)

La cité fortifiée de Piémont, capitale des Marches, est construite sur le versant sud des Serres du Mondes, où elle profite d'un bel ensoleillement. Seulement 60 kilomètres de champs séparent les contreforts des deux titans de pierre aux têtes couronnées de neiges éternelles. Les hautes murailles blanches de Piémont dominent donc la plaine en aval et rien n'échappe à la vue de ses sentinelles.

Cette position stratégique n'est pas seulement utile pour la surveillance. Elle constitue aussi la meilleure position commerciale possible : que les marchands viennent d'Arly, de Dorn ou des royaumes du sud ; qu'ils fassent route vers Hautesylve, la baronnie de Bordant ou la Mer Mauve, quasiment tous devront un jour passer par Piémont.

La cité est à la hauteur de ce qu'un voyageur est en droit d'attendre d'une capitale. Juchée sur un promontoire au pied duquel coulent les eaux tumultueuses de la Douvre, la cité est protégée par une triple enceinte concentrique sur trois quarts de sa périphérie. Le dernier quart est adossé à un éperon rocheux qui supporte la tour du Margrave. On raconte que ce donjon, à la fois monumental et gracieux, est tout ce qu'il reste d'un édifice de défense encore plus imposant qui barrait toute la plaine. La tour héberge toute une garnison de chevaliers des Marches, ainsi que la famille et la cour du Margrave.

Piémont compte plus de 60 000 habitants, dont environ 10% de nains. Cette vaste cité est un monde en soi et certains de ses citoyens y naissent, vivent et meurent sans jamais en avoir franchi les portes. Auberges et tavernes sont légion, pour tous les goûts et pour toutes les bourses.

La Cité de Piémont est décrite dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212 et 213).

Port-Libre

La cité de Port-Libre constitue le seul accès du Piémont à des eaux navigables. Elle est donc son seul port et surtout son véritable poumon commercial. Bien que rattachée aux Marches, elle jouit d'une franchise qui confère de l'autonomie en matière de taxes et de commerce.

Située entre le Noir Marais et le Blanc Marais, la cité est installée au bout d'une longue bande de terre qui lui permet d'accéder aux eaux libres. Elle est construite sur l'eau et est réputée pour ses canaux nauséabonds.

Port-Libre est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Salant

- Dirigeant : Nicholaï Nicholsen (Grand Prêtre de Tyriolith, humain)

Salant est une ville commerciale érigée au bord du Blanc Marais, dont elle tire nombre de ressources, en particulier du sel. La ville a également développé une industrie de vannerie à partir des roseaux. Enfin, elle est connue pour son bain situé hors des murs, le seul des Marches. La récolte de matières premières, sel et roseaux, est en grande partie assurée par les forçats.

Salant est une ville calme et la criminalité y est très basse. Il est vrai qu'aucune personne censée n'aurait envie de se retrouver au bain pour aller affronter les dangers du marais.

Salant est présentée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212-213)

Sinys

Sinys est une petite ville-garnison qui veille sur le Sud-Est des Marches, en particulier sur le mur de Kelt et sur la frontière avec le Kathang.

Sinys est évoquée dans la campagne Anathazerin (scénario 8, p.212)

Valpir

Ce gros village ne présente aucune particularité, si ce n'est qu'il est situé sur la route qui relie Xély, la cité cosmopolite aussi appelée «La porte d'Or» à la capitale du Piémont.

Par conséquent, on y trouve deux auberges (La Pie dorée et Chez Grundwald), un caravansérail et même un bordel !

Le village de Valpir est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 5, p.101)



III. Dans le reste des terres d'Osgild

Baronnie de Bordant

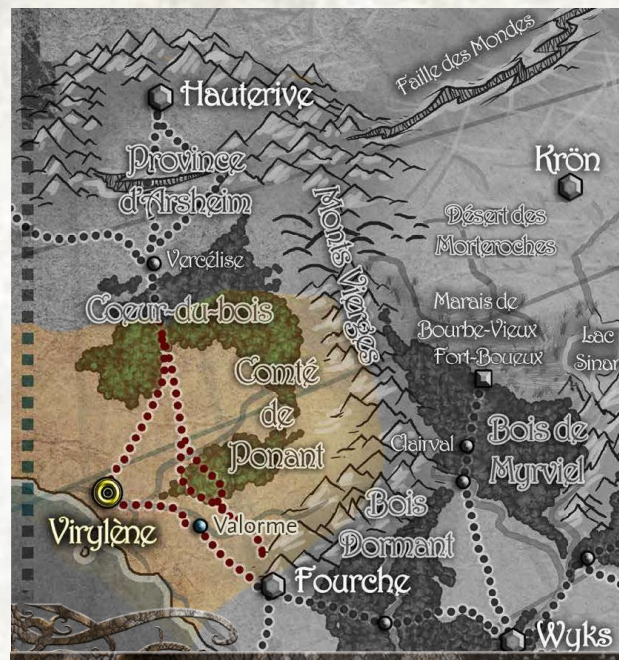
Entre la Forêt Sombre et la Mer des Roseaux s'étend une nation : La Baronnie de Bordant.

Sa capitale est Jarell, un port ouvert sur la Mer Mauve, et l'une de ses cités, Illistar, est renommée pour son académie de Magie - l'une des trois seules institutions de ce genre dans les Terres d'Osgild.

La Baronnie de Bordant commerce avec les Marches du Piémont par la route de Fleck et de Lizière, qui traverse les régions les moins dangereuses de la Forêt Sombre.

Entre les périls de la forêt, les maléfices de Tor-Angul et l'installation récente du Protectorat de Fer, la région est reconnue pour être dangereuse. Les marchands du Piémont doivent mobiliser tout leur courage pour faire route jusqu'à la Baronnie...

La Baronnie de Bordant est évoquée dans Anathazerin (p.88 et 218), et dans le Recueil de scénarios d'initiation (scénario 9, p.68)



Comté de Ponant

Le Comté de Ponant est un petit territoire au Nord-Ouest de la Principauté d'Arly.

Les relations entre ces deux nations sont au mieux mauvaises : plusieurs conflits avec la Principauté ont ainsi émaillé l'histoire récente. Les comtes du Ponant ont toujours souhaité envahir la Principauté, et ils ne cessent de comploter pour l'affaiblir.

Le Comte Nosra, actuel souverain du Ponant, est décrit comme un homme avide, cruel et amateur de complots. On prétend aussi que certains de ses aïeux étaient des géants des montagnes, ce qui expliquerait pourquoi les comtes ont toujours été si puissants et robustes !

Le comté de Ponant est évoqué dans Les seigneurs de l'Hiver, dans la campagne Anathazerin, et dans la Boîte d'Initiation n°2 : Vengeance



Désert des Morteroches

Le désert des Morteroches, au nord des Marais de Bourbe-Vieux, porte parfaitement son nom. Cet erg inhospitalier est une immense étendue de cailloux de toutes tailles, parsemée de cactus pouvant atteindre plus de 20 mètres de hauteur.

Le désert offre deux visages totalement différents de jour ou de nuit. La période diurne est le domaine des insectes géants, scorpions, fourmis, guêpes et autre fourmillions pouvant atteindre la taille d'un éléphant. La température est infernale et il ne pleut jamais.

À l'inverse, la nuit, il gèle et il arrive parfois qu'il neige. Dès le crépuscule, les barbares orques qui habitent la région émergent de leurs cachettes souterraines et parcourent les étendues désertiques pour chasser les insectes géants à demi-paralysés par le froid et affronter leurs frères de sang lors de querelle tribales sans fin.

D'après les rares explorateurs humains ou elfes à avoir traversé la région et être revenu en vie, une seule véritable ville est bâtie dans le désert : Krön, capitale des tribus orques. Cette cité où l'anarchie règne est construite non loin d'un vaste cratère. Il s'agirait des vestiges d'un antique cataclysme, et on dit que la zone suinte d'une magie noire qui corrompt et déforme les êtres vivants.

Le désert des Morteroches est décrit dans Anathazerin (scénario 13, p.408)

Désert de Tanith

Au Sud de la principauté d'Arly, au delà des Monts Argentés, s'étend une petite zone désertique appelée Désert de Tanith.

Les caravanes marchandes passant par les cités-états de Port-Sable et de Xélyls traversent ce désert, et viennent des royaumes du sud. On dit ces derniers nombreux et belliqueux mais la plupart des habitants des Terres d'Osgild ne savent pas grand chose sur ces nations lointaines et exotiques.

Le désert et les royaumes du sud sont évoqués dans Anathazerin (scénario 5, p.100)



Duché de Perik

Le Duché de Perik est une petite nation coincée entre la Mer des Roseaux, la Forêt de Luir-An-Doral et la chaîne des Monts Ethernos, au Sud-Est des Terres d'Osgild.

Sa capitale est Ilduran, un port ouvert sur la Mer des Roseaux qui commerce avec les Marches via Port-Libre

Le Duché de Perik apparaît sur la carte des Terres d'Osgild mais n'est pas développé, à ma connaissance, dans la gamme COF.

Forêt de Hautesylve

Le royaume elfe de Hautesylve correspond géographiquement à la Forêt du même nom. Les elfes cultivent un goût du mystère, et leur forêt ne fait pas exception. Pourtant, les voyageurs des autres peuples sont autorisés à entrer dans le royaume lorsqu'ils ont une raison valable de s'y rendre, généralement pour faire du commerce ou pour consulter un sage. Les hauts-elfes sont en effet particulièrement réputés pour leur érudition.

Pour la plupart des étrangers, la visite du royaume se limitera à Syndoril, capitale du royaume. C'est ici que vivent une majorité des hauts-elfes. Les elfes sylvains, quant à eux, vivent dans la forêt et empêchent les visiteurs de s'y «égarer» par inadvertance. Pour leur propre bien. Car la forêt des elfes reste très sauvage et les créatures qui





Syndoril, capitale

de Hautesylve

Syndoril la lumineuse, la Cité aux blanches ramures, est la capitale historique des elfes, et revendique d'être le berceau de tous les elfes du monde. La ville est bâtie autour de l'Arbre-Cœur, le père de la forêt, un formidable chêne que l'on dit être le plus vieil arbre au monde, et qui représente le cœur de la culture elfique. Un lieu symbolique, le joyau des arts, des sciences et de la magie d'un peuple qui chérit ses traditions et ses secrets.

→ y vivent sont loin d'être toutes inoffensives. L'entrée dans la forêt est permise depuis Twemby et Bonlieu, ainsi que le long du Fleuve. On raconte qu'il est impossible pour les non-elfes d'entrer ailleurs en Hautesylve, et que la forêt elle-même cherche à chasser les intrus.

Depuis d'innombrables générations, les elfes de Hautesylve sont gouvernés par une reine. La souveraine actuelle se nomme Galaëlle Main-d'Étoile : elle régnait déjà lorsque la Principauté et les Marches ont signé le traité de Monastir, il y a 315 ans.

Hautesylve est présenté dans Anathazerin (scénario 6 p.136, et scénario 7 p.170 et 194-209)

Forêt Sombre

La Forêt Sombre ne constitue pas une nation, il s'agit plutôt d'une zone sauvage, la plus vaste étendue boisée des terres d'Osgild. Elle est bien différente de la Forêt de Hautesylve, et encore plus périlleuse.

On la dit pleine de créatures dangereuses et de malédictions

venues d'un ténébreux passé. Bien que les chroniques soient floues à ce sujet, on raconte que ces maléfices proviennent d'un antique royaume dont la chute serait antérieure à l'Empire d'Osgild.

Cette épaisse forêt de conifères est trop sombre pour la plupart des elfes, mais une autre rumeur court : un peuple elfe à part entière qui y demeurerait, caché dans les profondeurs des bois.

La Forêt Sombre est décrite dans la campagne Anathazerin (scénario 9)

Îles d'Ouister

Les îles d'Ouister constitue le point le plus à l'Est des Terres d'Osgild. Ces îles sont peu hospitalières, et n'ont longtemps été qu'un marais nauséabond dominé par les trolls. Mais il y a moins d'un siècle, un grand nombre de navires venus de l'Est y ont débarqué et s'y sont installées.

Même depuis ce temps, très peu de détails sont arrivés jusqu'à Piémont ou Ferrance. On dit que ces hommes et ces femmes ont la peau jaune et des yeux à la forme singulière ; qu'ils vivaient dans un vaste empire insulaire de l'autre côté de la Mer Mauve ; et qu'ils ont fuit un envahisseur impitoyable. On raconte aussi que cet ennemi héréditaire les a poursuivis par delà les mers, et que le Protectorat de Fer en constitue une tête de pont dans les Terres d'Osgild.

Les îles d'Ouister sont évoquées dans l'introduction d'Anathazerin, dans le supplément COF Compagnon, et dans le Recueil de scénarios d'initiation (scénario 11, p.103)





Kathang

Au sud du Piémont, au delà du Mur de Kelt, s'étend le Kathang, une nation de sombres prêtres-sorciers.

Les deux portions du Mur de Kelt protègent heureusement les Marches du Piémont et le Duché de Perik. C'est un immense ouvrage de pierre noire de 50 mètres de haut, dont on prétend qu'il aurait été construit il y a plus de 5000 ans.

L'armée du Kathang est composée de hobgobelins réduits en esclavage. Il n'est pas rare que des soldats fuient leurs sombres maîtres et se réfugient dans les Ogresdents. Les hobgobelins qui survivent aux rigueurs de la traversée vers l'Ouest forment alors des bandes qui attaquent les caravanes de Xéllys, pour la plus grande joie des mercenaires...

Le Kathang est évoqué dans la campagne Anathazerin (scénario 5, p.100)

Monts Argentés

Cette chaîne de courtes montagnes constitue la frontière Sud de la Principauté d'Arly. C'est un territoire nain, sous l'autorité de la cité-état de Kaerimbor.

La Chaussée des anciens, qui traverse le continent du Sud au Nord, débute devant une des portes de Kaerimbor, et rejoint les portes d'une seconde cité naine aujourd'hui abandonnée : Kaer-Undün. On raconte d'ailleurs qu'il y a fort lors de la construction de la Chaussée des Anciens, elle reliait les deux capitales du peuple nain.

Les Monts Argentés sont évoqués dans la campagne Anathazerin.

Pays de Dorn

Le Pays de Dorn est une nation de paisibles paysans et bûcherons. Ses habitants sont simples et robustes, généralement de petite taille.

Il est recouvert de causses et de plaines cultivées, composées d'innombrables petites parcelles séparées de murets de pierres sèches, de haies et de fossés. Quelques bosquets émaillent le paysage, mais très peu de véritable bois exceptée la Forêt de Primeval.

Les quelques villages et cités qui parsèment Dorn sont des endroits simples, les aménagements sont fonctionnels et évitent les fioritures.

Keln, la capitale, est une cité fluviale qui compte qui compte 25 000 habitants. Felten est la seconde grande cité, elle est érigée au sommet d'une colline et accueille 8000 âmes. Enfin, Timvir et Falèze sont les deux autres bourgades remarquables du Pays. Le premier est un minuscule village de bergers, et la seconde est une petite cité troglodyte, creusée dans les contreforts des Serres du Monde.

Dorn vit des étés plutôt doux mais des hivers souvent très rudes, lors desquels les montagnes deviennent particulièrement inhospitalière. À cette saison, même les plaines se recouvrent de neige et subissent les vents du Nord.

Le Pays de Dorn est décrit dans Anathazerin (scénario 10, p.311 à 326)



Blason de Feng

Les couleurs évoquent l'histoire du peuple qui habite les îles d'Ouister : le rouge pour la guerre qui les a chassé de leurs terres, le bleu pour l'océan qu'ils ont du traverser, et le vert pour les anciens marais que recouvre aujourd'hui la ville de Feng.

Falèze

• Population : 3000 habitants.

La ville troglodyte de Falèze est bâtie dans une imposante paroi calcaire de cent mètres de haut. D'immenses chutes d'eau tombent au Nord de la ville et noient la cité dans un brouhaha permanent, auquel s'ajoute parfois de la brume.

La ville est très ancienne et fut construite à la croisée de deux routes majeures à l'époque de la grandeur de Kaer-Undün. Aujourd'hui, Falèze est un petit comptoir commercial, mais sa principale activité reste l'agriculture dans les plaines fertiles au nord.

Felten

Population : 8000 habitants.

Seconde ville de Dorn, Felten une cité fortifiée bâtie sur une colline qui culmine au dessus de la plaine et possède un vieux donjon carré.

Keln

Population : 25000 habitants.

Keln est la capitale du Pays de Dorn. C'est une cité de plaine traversée par le fleuve Ophal et construite sur la rive du lac Irune.

L'architecture de la cité utilise le bois et la pierre. Elle est rustique mais dotée d'un véritable charme.

Port-Sable

Port-Sable est une cité indépendante, un port ouvert sur l'Océan Pélurique, et le carrefour entre les Terres d'Osgild et le désert de Tanith.

La route commerciale qui part de Ferrance traverse Port-Sable et continue vers les lointains et exotiques royaumes du Sud...

La cité de Port-Sable apparaît sur la carte des Terres d'Osgild, mais n'est pas décrite à ma connaissance dans la gamme COF.

Protectorat de Fer

Une quinzaine d'années à peine après l'installation des nouveaux habitants des Îles d'Ouister (cf. Îles d'Ouister p.24), une seconde flotte est arrivée d'Orient. On ne sait que peu de choses sur ces événements, mais il semblerait qu'il s'agisse d'un empire esclavagiste, lancé à la poursuite des nouveaux habitants des Îles d'Ouister après avoir conquis leurs terres, loin à l'Est.

Ces derniers avaient eu le temps de se préparer, et ont réussi à repousser leur ennemi héréditaire. La flotte a alors rejoint le continent et chassé les habitants de la région, qui es devenue le Protectorat de Fer, tête de pont dans les Terres d'Osgild d'un lointain Empire oriental.

On ne sait rien de plus sur le Protectorat de Fer. Tout au plus entend-on des rumeurs sur de puissantes armes, des modèles réduits de bombardes que les guerriers peuvent porter à la main...

Le Protectorat de Fer est évoqué dans l'introduction d'Anathazerin, ainsi que dans le supplément COF Compagnon.



Armoiries

d'Arsheim →



Province d'Arsheim

La province d'Arsheim est une petite nation nordique, située à l'extrême Nord-Ouest des Terres d'Osgild.

Arsheim ne compte que deux localités remarquables. Hauterive est une véritable petite cité où Castel-Froid, le château du Baron est bâti. La ville est aussi connue pour sa «tour de l'alchimiste» qui apparaît sur les armoiries de la province (voir ci-contre). Quant à Vercélise, c'est une petite bourgade de 700 habitants judicieusement construite à la jonction de plusieurs routes.

La province d'Arsheim est décrite dans Les seigneurs de l'hiver (scénario 1, 2 et 3)



Royaume de Cobis

Le royaume de Cobis est la porte d'entrée vers un Orient lointain et mystérieux. On connaît peu de chose de Cobis. Ce royaume serait très ancien, accueillerait des peuples très divers, et serait plus vaste que la Principauté ou les Marches. Sa capitale se nomme Bastion et la ville la plus proche des Terres d'Osgild est Hauteroche.

Au delà de ces maigres informations, peu de certitudes... Des ressources et des biens manufacturés en provenance de Cobis circule bien dans les nations d'Osgild, mais ce sont souvent plusieurs marchands, caravanes et navires différents qui les transportent jusqu'à Piémont et Arly. Les détails se perdent donc en cours de route.

À l'apogée d'Osgild, les tribus installées dans la région étaient encore très sauvages, et la chute du grand empire n'a eu aucun retentissement ici. Ce n'est que plus tard que la région s'est véritablement développée. L'enclavement était un inconvénient pour le commerce mais ce fut un avantage pour la défense, et les habitants de Cobis ont su en tirer parti.

Le Royaume de Cobis est décrit en détail dans la campagne *Invincible*.

Bastion

Bastion est la capitale du royaume de Cobis. Il s'agit d'un grand Port bâti sur l'estuaire de la Jarne.

Hauteroche

Hauteroche est le principal centre minier et industriel du royaume.

Paleseaux

Paleseaux est une petite ville bâtie sur l'embouchure de la Jarne, au bord du lac Diamant. Elle tire son nom de la couleur laiteuse de l'eau des montagnes qui tranche avec celle plus sombre des flots provenant des Marais du Dragon.

La cité vit de l'agriculture, de la pêche, et surtout du commerce et de l'artisanat car c'est un point de transit pour la production minière de Hauteroche vers Lycanis et Bastion.

La cité est gouvernée par un bourgmestre nommé par le Roi parmi un conseil de sept membres élus par les notables de la ville.



Royaumes du Nord

Au même titre que les «Royaumes du sud», on ne sait pas grand chose des nations qui peuplent le grand Nord. Sous cette appellation se regroupent donc de nombreux territoires et peuples différents, qui ont pour point commun d'habiter au delà du désert des Morteroches et de la Faille des Mondes, ce qui ne facilite pas les échanges. À peine sait-on que ce sont des royaumes froids et barbares engagés dans des guerres permanentes, mais cela tient plus de la rumeur que de l'information vérifiée.

Les royaumes du Nord apparaissent sur la carte des Terres d'Osgild, mais ne sont pas décrits à ma connaissance dans la gamme COF.

Serres du Monde

La Chaîne des Serres du Monde est la plus grande chaîne de montagne des Terres d'Osgild.

Coupant le continent en deux, elle n'en constitue pas pour autant une véritable barrière : plusieurs Cités-États naines y sont installées, et des kilomètres de galeries traversent donc les montagnes d'Est en Ouest. Cela facilite la traversée pour qui est ami du peuple nain. La plus connue de ces cités est Kaer-Undün : la tradition veut qu'il s'agisse de l'antique capitale des Nains, dont la chute remonterait à plusieurs millénaires. Depuis, les immenses portes de pierre de Kaer-Undün sont close par une puissante magie.

L'antique route des Nains, encore parfaitement pavée malgré son âge, relie toujours les portes de pierres à la petite ville humaine de Falèze (cf. Pays de Dorn p.25), mais plus personne ne vit à Kaer-Undün.

Les Serres du Monde sont décrites dans Anathazerin (scénario 11, page 332 à 367)

Xélyls

Creusée dans les parois d'un profond canyon, la cité-état de Xélyls est un point de passage de tout un commerce de denrées exotiques. Aussi appelée «la Porte d'Or» ou encore «la Cité des Voleurs», la ville troglodyte abrite de nombreuses compagnies de reîtres, ces mercenaires aux noms hauts en couleurs.

Les reîtres gardent les caravanes lors des traversées vers le grand sud, ses déserts et ses jungles, ou servent dans les conflits incessants des royaumes méridionaux. Elle accueille aussi une importante communauté de nains, cousins des habitants de Kaerimbor. Xélyls est sans doute la ville la plus bigarrée et cosmopolite d'Osgild, malgré sa situation à l'intérieur des terres.

C'est une cité verticale, creusée dans les flancs de parois à pic, reliées par une multitude de passerelles et de ponts suspendus. Sujets au vertige s'abstenir.

Le territoire sous l'autorité de Xélyls s'étend jusqu'aux rivières Koram à l'Ouest et Cinquerf au Nord, bien que les habitants du bois de Baram ne reconnaissent aucune autorité si ce n'est peut-être celle du Roi de Baram, un bandit autoproclamé souverain. Il est vrai que, de mercenaire à bandit, il n'y a souvent qu'un pas, et nombre d'anciens soldats de Xélyls l'ont fait en franchissant la lisière de Baram.

Xélyls est évoquée dans Anathazerin (scénario 5, p. 100) ainsi que dans Le Tombeau d'Andromède (chapitre 2, p.55)

Et au delà ?

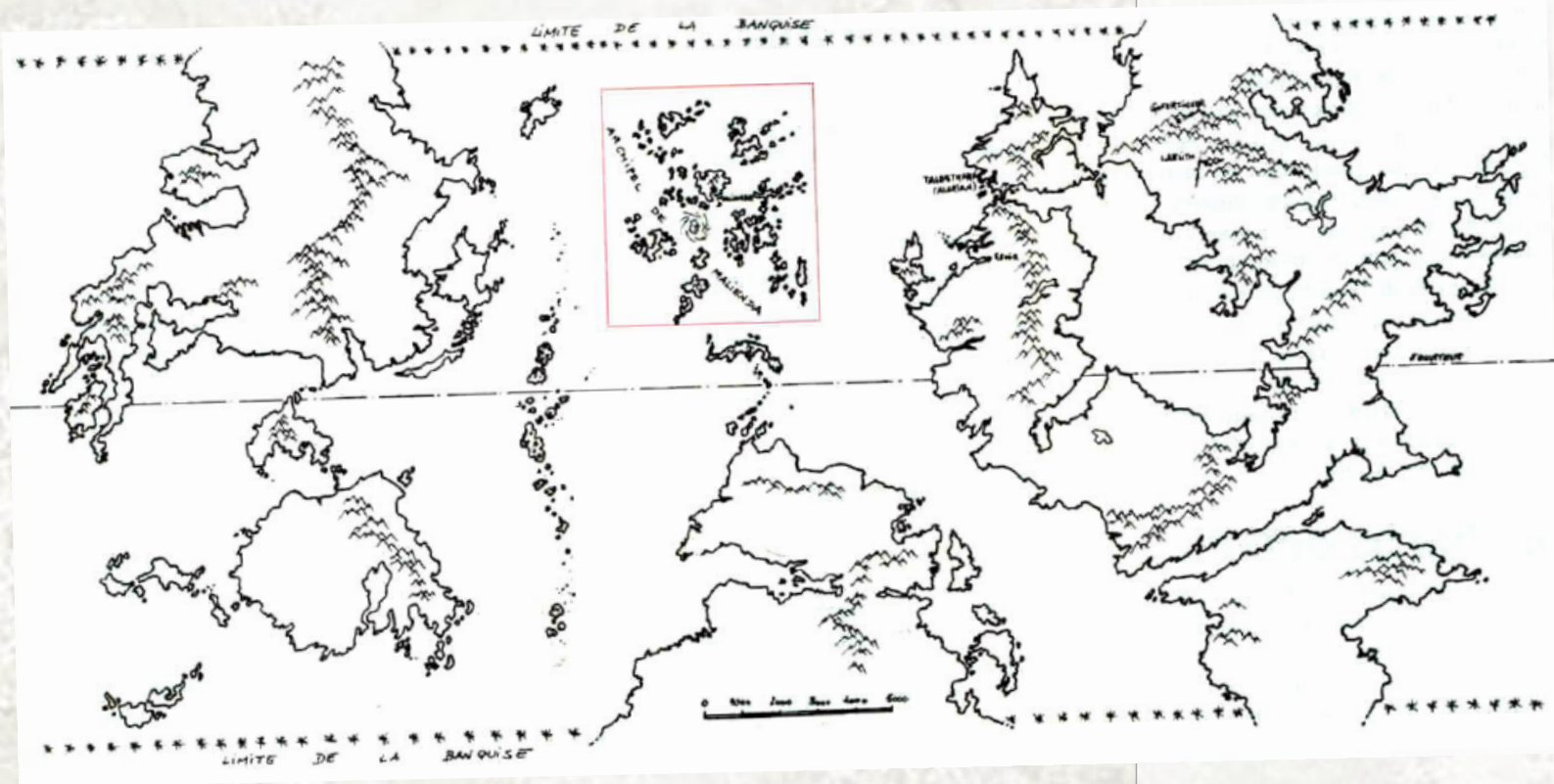
Qu'y a-t-il au delà de l'horizon ? À quoi ressemble le monde ? Comment se nomme-t-il ? A-t-il seulement un nom ?

Au fil de l'histoire des Terres d'Osgild, explorateurs, aventuriers, historiens, cartographes n'ont cessé de se poser ces questions.

On parle ici d'une planète qui pourrait se nommer "Sang-Dragon". On évoque là-bas le Comté d'Oblis et la Cité Sainte de Laelith. On entend parler des lointains Royaumes Aigles. On connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui aurait découvert un continent nommé Pangée, entièrement dissimulé par magie.

Mais que nous réserve exactement l'exploration de ces terres lointaines ?

Ci-dessous, un croquis que l'on retrouve dans certains ouvrages antiques. Cette carte pourrait-elle représenter le monde au delà des Terres d'Osgild ?



Carte issue de la revue Casus Belli v1 (1994)
- Merci à Régis Torres pour l'avoir retrouvée.

IV. Généralités sur les Terres d'Osgild

Histoire et Religions

Les trois Âges

Pour les peuples anciens, le continent se nomme "Le Mitan". Ils divisent l'histoire des Terres d'Osgild en trois périodes :

- Le Premier Âge débute avec la création du monde par les puissances (les "anciens dieux", cf. p.86). C'est l'âge du paradis sur terre selon les légendes des premiers-nés : les Jardins de Va-ishar.

- Le Second Âge avec la chute des Pierres du ciel (*Kaer-Ouros*). Il marque l'arrivée des humains et des nouveaux dieux. C'est l'âge de l'apogée des premiers-nés sur les terres du Mitan.

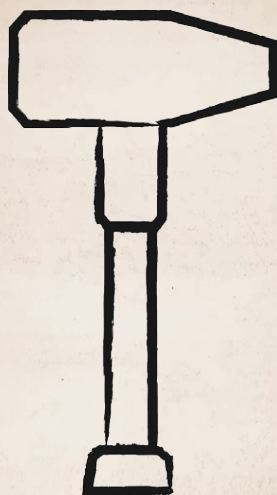
- Le Troisième Âge commence par un cataclysme qui défigure la forêt sombre et marque la chute du Roi-Sorcier de Tor-Angul. C'est l'âge de la domination des nouveaux dieux sur les terres d'Osgild.

La plupart des humains n'ont jamais entendu parler de cette périodisation. Pour eux, l'histoire commence avec la création de l'Empire d'Osgild, il y a environ deux millénaires.

Symbole divin

de Thürdim →

Thürdim est le nom donné par les nains à Ashran, le dieu des forgerons. Son symbole est le marteau, et ses temples accueillent souvent une urne de feu éternel posée sur un autel en forme d'Enclume.



↑PŦRŦMŦM

thürdim

Anciens et nouveaux Dieux

Avant l'arrivée des hommes, les peuples anciens pratiquaient une religion animiste et rendaient hommage aux Puissances. Ils priaient les six forces de la nature (Esprit, Vent, Terre, Feu, Eau et Mort), les quatre seigneurs du temps (Hiver, Automne, Printemps, Été) et les enfin les seigneurs animaux (Ours, Renard, Corbeau, etc.). Ils vénéraient encore une longue liste d'esprits mineurs (rivière, montagne, etc.), de démons (Orcus, Baal, etc.), ainsi que les fils et filles de certains des seigneurs élémentaires. Les humains appellent ces divinités les Anciens Dieux, un titre impropre pour une religion qui n'avaient d'autre prêtres que les druides. Aujourd'hui, leur culte est quasiment éteint, mais ces puissances sont encore adorées par quelques druides et au sein de communautés isolées.

À l'image des humains, les nouveaux dieux sont nombreux et variés. Leurs cultes prennent d'ailleurs des formes tout aussi diverse.

Dans certaines région, les dieux peuvent varier : leurs noms changent ; plusieurs dieux sont réunis en une seule divinités ; des divinités mineures ou majeures s'ajoutent au panthéon... Et cela ne fait qu'accentuer les luttes d'influence entre les religions.

Les trois Âges, ainsi que les anciens et nouveaux Dieux, sont décrits dans la campagne Anathazerin (Annexes p.436)

Chronologie détaillée

- **12 000** Chute des pierres du ciel, début du second âge.
- **9 000** Un prince elfe combat les humains.
- **8 500** Il devient le Roi-sorcier et construit Tor-Angul, chassé par les siens vers Marë-Brethil (Forêt Sombre)
- **8 400** Naissance des peaux-vertes (gobelin, hobgobelin, orques, etc) suite aux expériences du Roi-Sorcier avec les pierres du ciel.
- **8 200** Construction de la muraille de Kelt pour isoler le Roi-Sorcier.
- **7 200** Arrivée des humains par les mers de l'Est. Ils apportent avec eux tout un panthéon de nouvelles divinités.
- **7 064** Chute de Tor-Angul, début du 3ème âge - destruction de la pierre du ciel de la forêt sombre par les humains.
- **7 000** Un millénaire de corruption à la suite de l'explosion des Pierres du Ciel de l'empire du Roi-Sorcier. Naissance des drows enfouis sous terre et corrompus par le cataclysme.
- **4 000** L'empire elfique recouvre tout le Mitan - en surface. Les nains contrôlent les montagnes des Serres du Monde.
- **2 900** Construction de la Chaussée des Anciens, apogée de la coopération entre les nains et les elfes.
- **2 600** Fondation de la cité d'Anathazerin, bijou d'architecture et nouvelle capitale des elfes... construite en plein territoire nain.
- **2 500** Guerre entre les elfes et les nains
- **2 200** Les drows manipulent les orques, gobelins, trolls, géants, etc. pour que ces derniers attaquent les elfes et les nains.
- **2100** Fondation de l'Empire d'Osgild
- **2 150** Chute de Kaer-Undün
- **2 142** Chute d'Anathazerin
- **1 900** Les humains, ignorés par les drows, écrasent les armées orques et gobelins restantes et renvoient les elfes noirs sous terre.
- **1 800** Fondation d'une cité sur l'emplacement actuel de Monastir.
- **1 400** Les humains de Monastir brisent l'enchantement de la Chaussée des Anciens pour construire l'enceinte de Monastir.
- **1 200** Apogée d'Osgild. l'Empire occupe l'ensemble du Mitan.
- **650** Effondrement de l'empire d'Osgild. (Causes précises inconnues)
- **600** Âge sombre. Les villes humaines deviennent des cités-états s'affrontant dans des guerres sans fin. C'est une ère de violences entre cités-états, tribus retournées à l'état sauvage et bandits autoproclamés barons. Les elfes et les nains commencent à se réapproprier leurs anciens territoires.
- An 0** Traité de Monastir - Arly et le Piémont signent un ambitieux traité de paix, aux côtés de délégations d'Hautesylve, Kaerimbor et de plusieurs cités-états naines. Fin de l'Âge sombre.

*Chronologie assemblée par
Nicolas Messelet et JyP, sur
le forum BBE.*

Commerce et richesses

Liste des gemmes apparues dans les ouvrages de la gamme :

<u>Pierre</u>	<u>Description</u>	<u>Prix</u>
Agate	une pierre précieuse généralement de trois couleurs différentes	100 pa
Aigue-marine	une pierre semi-précieuse de couleur bleu pâle	500 pa
Alexandrite	une pierre précieuse de couleur verte ou rouge en fonction de la lumière	100 pa
Ambre	une pierre semi-précieuse de couleur généralement orangée	25 pa
Améthyste	une pierre précieuse de couleur généralement mauve	100 pa
Carnélian	une pierre semi-précieuse de couleur rouge orangée	50 pa
Chrysobéryl	une pierre précieuse de couleur jaune à verte	100 pa
Chrysoprase	une pierre semi-précieuse de couleur verte pâle	50 pa
Citrine	une variété de quartz de couleur jaune	50 pa
Diamant	pierre précieuse de couleur blanche	5000 pa
Émeraude	une pierre précieuse de couleur généralement verte	500 pa
Grenat	une pierre semi-précieuse de couleur rouge violet	500 pa
Hématite	une pierre semi-précieuse de couleur métallique noir	10 pa
Jaspe	une pierre semi-précieuse de couleur rouge marron	50 pa
Onyx	une pierre semi-précieuse de couleur noir striée de blanc	50 pa
Opale	une pierre rare aux couleurs de l'arc-en-ciel	1000 pa
Opale de feu	une pierre rare aux couleurs jaune orangé	2000 pa
Péridot	une pierre précieuse de couleur vert claire.	500 pa
Perle	une perle précieuse se trouvant dans un coquillage	100 pa
Perle (grande)	une perle précieuse de grande taille	500 pa
Perle noire	une perle noire	5000 pa
Pierre de sang	une variété de quartz noir avec de petits éclats rouges	50 pa
Quartz	une pierre semi-précieuse de couleur généralement blanche	50 pa
Quartz rose	une variété de quartz tirant sur le rose	50 pa
Rubis	une pierre précieuse de couleur généralement rouge	500 pa
Saphir	une pierre précieuse de couleur généralement bleue	1000 pa
Spinelle	une pierre semi-précieuse de couleur rose titant sur le bleu ou le rouge	500 pa
Topaze	une pierre précieuse de couleur généralement jaune ou bleu pâle	500 pa
Topaze orientale	une pierre précieuse équivalente au saphir jaune	800 pa

Liste des gemmes compilée par Ph0k

Osgild et le reste du monde...

Mentions d'Osgild dans d'autres cadres de campagne

- **Anathazerin : p.7, en marge**

Bord du monde [...] Il suffit de savoir qu'on trouve les Royaumes barbares au Nord et des jungles étouffantes et des déserts au Sud. [...] Toutefois, si vous êtes un fidèle de Casus Belli de la première heure, sachez que la route qui débute à Port-Sable (au Sud-Ouest) mène à la célèbre cité de Laelith, tandis qu'au Nord-Ouest de Vercélise, une chaîne de montagne bloque l'accès aux Royaumes-aigles (Paorn).

- **Héros & Dragons - Cadre de campagne : p.214**

Par delà la mer de Pellurie [...] À l'est du Royaume s'étend une vaste mer intérieure, la mer de Pellurie bordant la côte occidentale des Terres d'Osgild. Débarqués à Port-Sable, une petite cité dépendante de la principauté d'Arly, les voyageurs inconscients et les commerçants intrépides peuvent atteindre la mythique Cité-Sainte de Laelith en entreprenant un long et très éprouvant périple à travers le Grand Désert. (Extrait des Voyages de Rubrouck le Jeune, érudit voyageur membre de l'Académie)

- **Héros & Dragons - Cadre de campagne : p.221**

L'Île de Jost [...] Spoilers sur la campagne Anathazerin. XX

- **Héros & Dragons - Cadre de campagne : p.221**

Les Âges Sombres [...] Après avoir sévi quelques temps en Alarian, les exilés démoniaques se dispersèrent finalement sur Osgild, qui pour tenter de trouver une autre porte, qui pour devenir maître du monde.

- **Héros & Dragons - Cadre de campagne : p.266**

La Citadelle - [...] Et surtout de comprendre que Madame la gouverneure de cet « avant-poste » qu'est la Citadelle n'est pas forcément disposée à envahir Osgild...

- **Héros & Dragons - Cadre de campagne : p.317**

Talbeth-Hav [...] Cette position, nichée dans une hanse naturelle et reliée à la mer des Tempêtes par un chenal, fait de Talbeth un port (« Hav ») de tout premier ordre connu dans tout Osgild sous le nom de « Porte du ponant ».

- **Pangée 1 : p.9, encadré**

Comme dans Osgild ? [...] Car il existe un lien entre Osgild et Pangée mais... peut-être est-il encore un peu trop tôt pour le révéler. Spoilers sur la campagne Anthazerin. XX

- **Pangée 2 : p.19, encadré**

L'Âge du Changement pour Osgild, Alarian et Laelith ? [...] Comme nous le disions, Pangée est située dans le même monde que les contrées d'Alarian, d'Osgild et de la cité de Laelith, même si le continent en est séparé par le Mur du Bout du Monde (ndlr : Une barrière mystique qui empêche depuis lors toute créature de le quitter.)

- **Laelith : p.49, marge**

Deux Temples sont responsables de ce commerce : le Poisson d'argent pour le sel d'origine marine venant de Port-Sable dans les terres d'Osgild (ainsi que des sources naturelles d'eau salée des montagnes du nord) et le Crâne pour le sel extrait des mines terrestres (parfois lointaines).

Mentions compilées par Régis Torres

Crédits des illustrations

Première de Couverture - Chroniques Oubliées Fantasy, Hors-Série Casus Belli n°1, Black Book Editions, 2015.

Quatrième de couverture - Jems, Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Cartes p.3, 5, 13 (vireux) 14, 22, 23, 24, 25, 26 et 27 - Jems, Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Illustrations p.4, 6, 7 (première) et 21 - Chroniques Oubliées Fantasy, Hors-Série Casus Belli n°1, Black Book Editions, 2015.

Illustration p.7 (seconde), 26 et 30 - Créations originales, libres de reproduction et de modifications

Illustration p. 8, 12, 17, 18 - Jems, Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Illustration p.10, 11, 12, 13 (wyks) - Vengeance, boîte d'initiation n°2, Chroniques Oubliées Fantasy, Black Book Editions

Illustration p.16 - Anathazerin, Black Book Editions, 2015.

Carte p.29 - Revue Casus Belli v1, 1994

Fontes de caractères :

Blackmoor LET plain,

NexusSansOT

BRIT-T-H-T (Britannian)

Georgia,

Harrington

Linux Libertine

CREDITS Chroniques oubliées Fantasy (COF)

CREDITS Chroniques Oubliées Fantasy

Directeur de publication :
David Burckle

Textes Chroniques Oubliées, la boîte d'initiation
Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice

Textes Chroniques oubliées Fantasy pour Casus Belli
Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes additionnels pour le meneur de jeu
Damien Coltice, Tristan Blind et Didier Guiserix

Voies supplémentaires
Croc, Sippik, Mahar et Kobbold

Illustration de couverture
Simon Labrousse

Illustrations intérieures
Laurent Bernasconi, Miguel Coimbra, Anthony Geoffrey, Didier Guiserix, Dan Iorgulescu, Simon Labrousse, Jean-Baptiste Reynaud et Anne Rouvin

Relectures
Damien Coltice, Stéphane Gallot & Clothilde Thiennot

Maquette & design
Damien Coltice

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest.

OPEN GAME LICENCE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/

or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provisionshall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gyga and Dave Arneson.

Atlas succinct des Terres d'Osgild en 285 PM - 2021 - Léo Badiali



Version canonique - v3.0 (du 25/08/2022)

Atlas Succinct des Terres d'Osgild en 315 P.M

Aide de jeu non-officielle - Collectif - assemblée par Léo Badiali



black-book-editions.fr



Le magazine de référence des jeux de rôle

CHRONIQUES
OUBLIÉES



Produit par les
FANS