



Les Marches des Cinq Pics

Domaine du Seigneur-Mage Gendar Ôé Taijé

Terres de tribus gobelins et de communautés humaines

Géographie

Sur les contrées médianes d'Anuirée, là où commence la grande forêt d'Aelvinnwode, une région vallonnée porte le nom de Marche des Cinq Pics. Cinq sommets, plus hauts que les autres, ont en effet baptisés cette région occidentale de Cérilia. De nombreuses collines, parfois douces, parfois abruptes, agrémentent ce paysage boisé de feuillus et de pins.

Le climat y est rude en hiver et sec en été. Quelques rus et ruisseaux y agrémentent les sous-bois, alimentant essentiellement le Gierhys, rivière du nord de l'Anuirée se jetant dans la Mer des Tempêtes à l'ouest.

Dans cette région nordique et sauvage, le gibier y est abondant, et la chasse peut y être plaisante. Quant à la végétation, sauvage, épaisse et rude, elle peut être généreuse à celui qui apprend à en extraire les essences et les fruits les plus rares.

Enfin, les quelques collines recèlent en leurs seins de nombreuses ressources minières, notamment de cuivre, qui ne demandent qu'à être exploitées.



Chroniques

Jusqu'en l'an 553, les Marches des Cinq Pics étaient fortement inhospitalières, peuplées de gobelins sans lois, abritant des bandits cupides et des mages tyranniques. C'est cette année là qu'elle fut unifiée sous une seule et unique bannière. Un Archimage, inconnu jusque là de ses pairs, issu dit-on des provinces de Mhoried, pacifia en une année, grâce à sa diplomatie, à ses pouvoirs d'arcane et à ses hommes, l'ensemble des provinces de ces contrées.

Gendar Dé Taidjé, tel est son nom, fit tomber le mage « Celui qui n'a pas d'yeux » qui tyrannisait la région, et mis sous sa régence les provinces de La Gorge, d'Helmshaven, de Thasbyrn, de Torain, de Floodspaeth, de Sulfhanie et de Puinol.

Pendant toute sa conquête, il dût affronter de nombreuses péripéties qui malmenèrent son domaine. Ses ennemis furent le Warlock, sournois mais anéanti, puis Caer Main Blanche, maléfique mais réduit en cendres, et enfin Gorgone, puissant, mortellement dangereux, finalement dupé mais toujours aux aguets.

Ainsi, avant sa mort, Caer Main Blanche put enlever l'Archimage et permit à son seigneur Gorgone de s'emparer de l'ensemble du domaine pendant plusieurs mois. Gendar Dé Taidjé, aidé de ses amis et alliés, réussit néanmoins à retrouver sa place grâce à un stratagème efficace et une faiblesse militaire de l'adversaire.

Egalement lors de ces chroniques, malheureusement quelques uns de ses voisins, pourtant soulagés des raids jusque-là incessants en provenance des Marches, lui apportèrent quelques difficultés : le duc de Mhoried, méfiant avant de devenir un allié et compagnon de route, le duc d'Alamie, opportuniste avant d'être contraint à l'entente, et Tie'Shar Graecher, seigneur de Thurazor, cupide mais enclin à la discussion.

Sur son chemin, il trouva également des alliés sûrs et fidèles en la Prêtresse de Talinie et son Seigneur Lige, l'Archiduc de Boeruine, dont il devint lui-même, lors du dernier Haut-Conseil de l'an 555, le vassal.

Et surtout, il trouva des compagnons fidèles qui l'entourent régulièrement et qui prennent souvent les mêmes chemins aventureux : les frères de Corvenaise, l'un Duc de Mhoried, l'autre Tempête de Cuiracéen, que l'Archimage aida, il fut un temps, à retrouver leur héritage, le grand érudit Beload, prêtre d'Avanil, ami et conseiller fidèle, l'archimage Mhoriel, régent des sources de Mhoried et vassal du Duc, compagnon d'étude et de lecture, ainsi que Boerik Sireone, fidèle général qui, au fil des dangers et à force de loyauté réciproque, a su devenir l'ami d'un homme de bibliothèque.

Peuplée en majorité de gobelins, mais aussi d'humains exilés, les Marches des Cinq Pics furent unifiées et reconnues par les seigneurs pairs d'Anuirée lors du Haut Conseil de l'hiver 555. De nos jours, les Marches des Cinq Pics constituent l'un des domaines les plus importants, aux richesses étonnantes et à la position stratégique difficile.

Détails des provinces

La Gorge



Il s'agit de la province la plus humaine et la plus développée du domaine. L'Archimage en a fait sa capitale, et accumule sur ces terres plusieurs centres importants. Forestière avant tout, cette province n'en est pas moins la plus peuplée.

La cité de Cœur-Dragon : A l'origine, il s'agit d'un village de gobelins à proximité de la Tour du Hibou et colonisé par de nombreux humains. Ces derniers, de plus en plus nombreux chaque année, l'ont baptisé ainsi pour faire allusion à la fois aux cœurs vaillants ayant combattu ce jour-là pour la chute du tyran "Celui qui n'a pas d'Yeux", et au légendaire dragon noir ayant fait son apparition ce même jour. De plus en plus prospère, le village est devenu peu à peu une petite ville capitale. Elle se trouve au cœur des activités économiques des Cinq Pics. Elle héberge le Manoir de la Guilde des Marchands et Artisans. Elle possède également un fortin local important et une place de marché active. Le bois, le minerai et les essences rares de la région y sont marchandés trois fois par semaine.

Le Palais - Forteresse du Seigneur-Mage : Grande forteresse construite de 554 à 555 par les meilleurs artisans des Cinq Pics et à la sueur de nombreux prisonniers de guerre, il abrite l'administration seigneuriale, les haras de la Confrérie des Messagers et quelques unités militaires. Elle abrite également le palais du Seigneur Mage Gendar Dé Taidjé, ses lieutenants et vassaux.

La Tour du Hibou : Ancienne tour de "Celui qui n'a pas d'Yeux", elle fut occupée un temps par le Seigneur-Mage. Depuis que ce dernier habite au sein de son Palais, beaucoup plus proche de la cité, elle est utilisée par l'Ordre des Mages d'Anuirée comme siège principal.



Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Haute
Population	3
Fortifications	En cours de construction
Derniers impôts levés	Sévères
Routes	De Cœur-Dragon vers Portes du Fleuve (Helmshaven)
Lois	2 (Seigneur-Mage)
Guilde	3 (Guilde des Cinq Pics)
Temple	2 (Temple d'Haelyne)
Sources	4 (Seigneur-Mage)

Helmshaven

La province d'Helmshaven est également constituée totalement de forêts. Elle a la singularité de border la rivière Gierhys sur des profondeurs navigables. Elle est ainsi une véritable porte



vers l'occident, notamment vers les seigneuries alliées de Talinie et de Boeruine, mais également vers l'ensemble des côtes occidentales d'Anuirée, voire au-delà vers la cité d'Anuire au sud.

D'importantes activités basées sur les ressources fluviales (pêche, sable, orpaillage, forges à eaux, ...) sont devenues la particularité de cette province.

Les Portes du fleuve : Carrefour commercial des Marches, cette ville portuaire constitue le relais entre le réseau routier et la rivière. Son activité commerciale est donc intense, mais de nombreuses activités basées sur la rivière et les eaux y sont également présentes. Ainsi, une communauté de gobelins s'est spécialisée dans la construction d'embarcation fluviale et de moulins à eaux. Elle commence à être reconnue dans les environs.

Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Moyenne
Population	3
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Sévères
Routes	De Portes du Fleuve vers Cœur-Dragon (La Gorge) De Portes du Fleuve vers Clairière verte (Torain)
Lois	2 (Seigneur-Mage)
Gilde	3 (Gilde des Cinq Pics)
Temple	0 (Temple d'Haelyne)
Sources	3 (Seigneur-Mage)

Thasbyrn



Cette province est la plus méridionale des Marches des Cinq Pics. Elle possède également des activités fluviales, davantage basées sur la pêche qu'en Helmshaven. Son atout est la frontière avec les terres de la Duchesse de Tuornen, grande alliée du Seigneur-Mage depuis le Haut Conseil de l'an 555. Une route est actuellement en construction qui devrait mener d'ici quelques saisons à la province civilisée d'Hasrien, via les cols de Ghonalisson.

Et au-delà, toutes les seigneuries australes d'Anuirée s'ouvreront ainsi aux terres des Cinq Pics, tout comme le majestueux fleuve Maesil. Cette route ouvrira ainsi l'âge d'or pour cette région frontalière.

Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Moyenne
Population	3
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Sévères
Routes	Aucune
Lois	2 (Seigneur-Mage)
Gilde	3 (Gilde des Cinq Pics)
Temple	3 (Temple de Cuiracéen)
Sources	4 (Seigneur-Mage)

Torain



Province centrale, elle héberge essentiellement des tribus de chasseurs gobelins, et quelques communautés humaines de bûcherons. Elle constitue la frontière principale avec les collines rocheuses de Sulphanie. Relativement calme et très sauvage, seule la route qui la traverse présente une activité économique de transit (relais, auberge, ...).

Village d'Asrag Neg : Personnalité influente de la province, Asrag Neg fut l'interlocuteur unique qui permit à cette province de s'unifier aux autres dans la paix. Son village est bien connu et reste l'un des plus importants. Il fournit régulièrement des gobelins vaillants aux unités des Marches.



La Clairière verte : La foire permanente de la Clairière verte est située en bout de route, cette dernière ne poursuivant pas pour l'instant vers la province de Puinol. Elle abrite de nombreux marchands, ménestrels et autres nomades. Au sein de cette foire, les résidents peuvent trouver toutes sortes de services et de produits en provenance des autres contrées des Marches, voire de plus loin.

Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Haute
Population	3
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Légères
Routes	De Clairière verte (Torain) vers Portes du Fleuve (Helmshaven)
Lois	1 (Seigneur-Mage)
Guilde	1 (Guilde des Cinq Pics)
Temple	1 (Temple d'Haelyne)
Sources	1 (Seigneur-Mage)

Floodspaeth



Province où commencent à s'élever les monts Stonectown, elle grouille véritablement d'orogs. Ces derniers, vivant sous terres, harcèlent les voyageurs ou habitants isolés. Une véritable guerre se déroule au fil des saisons entre les forces de l'Archimage et ces créatures sauvages. Aussi, cette province est très peu peuplée, laissant toute la magie de Cérilia s'exprimer. Seules les forêts sauvages entourant les monts peuvent abriter quelques communautés aventureuses recherchant des minerais rares ou une tranquillité dangereuse.

Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Moyenne
Population	0
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Aucuns
Routes	Aucunes
Lois	0
Guilde	0
Temple	0
Sources	5 (Seigneur-Mage)

Puinol



Cette province a été souvent contestée par différentes forces frontalières : Mhoried, Thurazor, Cariele, Gorgone... Elle abrite en ses profondeurs la fameuse route noire, route souterraine menant directement aux domaines de Gorgone au nord. En surface essentiellement forestière, son activité économique est basée sur le bois et les ressources végétales. De nombreux villages fermiers commencent depuis peu à y cultiver la terre.

Cette province est frontalière au sud aux plaines de Sulphanie, à l'est à la rivière Stonebyrn au-delà de laquelle le duché de Mhoried s'étend, ainsi qu'au domaine de Cariele au nord, terres de Gorgone depuis peu. Ce dernier point fait de cette province une région stratégique.

La Forteresse des Drakes : Ancienne forteresse du Warlock, elle est utilisée comme résidence occasionnelle du Seigneur-Mage, et comme base pour les patrouilles et les opérations de police dans la province.



Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Moyenne
Population	3
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Sévères
Routes	Aucunes
Lois	2 (Seigneur-Mage)
Guilde	3 (Guilde des Cinq Pics)
Temple	2 (Temple d'Haelyne de Mhoried)
Sources	2 (Seigneur-Mage)

Sulfhanie



Unique province non forestière des Marches des Cinq Pics, elle est composée essentiellement de collines et de plaines d'herbes sèches et de rocailles. Les collines sont si nombreuses et parfois si escarpées qu'elles constituent un véritable labyrinthe pour celui qui ne la connaît pas. Ses ressources minières sont néanmoins nombreuses et la population humaine y est plus importante qu'ailleurs.

Elle borde les voies navigables de la rivière Stonebyrn à l'est, ainsi que les terres du duché d'Alamie au sud. Au sud-ouest, les montagnes du Ghonalisson bordent les plaines, marquant là la fin des Marches

La Croisée Rouge : Célèbre croisée des chemins au milieu de cette province, de nombreuses caravanes et nomades y campent régulièrement. Un des rares points d'eaux des environs, issu de nappes souterraines, y permet en effet de reconstituer les réserves.

Caractéristiques

Loyauté envers le Seigneur-Mage	Moyenne
Population	3
Fortifications	Aucune
Derniers impôts levés	Sévères
Routes	Aucunes
Lois	1 (Seigneur-Mage)
Guilde	2 (Guilde des Cinq Pics)
Temple	0 (Temple d'Haelyne de Mhoried)
Sources	2 (Seigneur-Mage)

Notables

Archimage Gendar Dé Taidjé

Seigneur-Mage des Marches des Cinq Pics

Médaillé des Trois épées

Médaillé de la bataille des 3 seigneurs et du félon avec ruban des héros

Commandeur de l'Ordre des Héros des Cinq Pics

Conseiller permanent de l'Ordre des Mages d'Anuirée

Sa forte corpulence, sa puissante musculature et sa grande robustesse aurait pu faire de lui un guerrier. Mais l'âge et le manque d'activité physique lui ont apporté un certain embonpoint. Sa silhouette rondouillarde lui a fait perdre un peu de rapidité. En vieillissant, il a perdu du muscle et des réflexes. Mais il conserve une morphologie et une santé impressionnante à près de 60 ans.

Ce physique contribue à cette impression de puissance et d'autorité qu'il dégage. Un charme, un charisme et un visage avenant lui apporte son noble statut de meneur d'hommes et de chef. Son visage est rond et rude.

A l'origine, ses cheveux sont châains foncés et courts. Au fil du temps, ses tempes sont devenues grisonnantes, puis blanches. A l'approche de la soixantaine, tous ses cheveux sont devenus blancs. Il les a alors laissés poussés longs.

Sa barbe était très courte jusqu'à ses péripéties avec Caer et le Prince Noir. Il a finalement accentué cette barbe quand elle est devenue blanche pour la garder longue et taillée. Ses yeux sont bleus et doux, sous des sourcils prononcés.

Même s'il se montre parfois buté, son cœur bon, sa générosité et son règne juste font de lui un ami et un régent apprécié.

Il est le plus souvent vêtu d'une robe ceinturée à la taille et d'une grande cape au capuchon rabattu sur la tête.

Un grand bâton à la main gauche, un sac accroché en bandoulière, il monte souvent soit un étrange cheval noir, soit un pégase.



Général Boerik Sireone

Membre du conseil des Marches

Médaillé de la bataille des 3 seigneurs et du félon avec ruban des champions

Médaillé de l'Ordre des Héros des Cinq Pics, au rang princier

Homme grand, à la mâchoire carrée, Boerik Sireone est un fier guerrier anuiréen, entraîné dans les écoles martiales du mercenariat. Robuste et puissant, il manie un style de combat rare et efficace : le combat à deux épées longues.

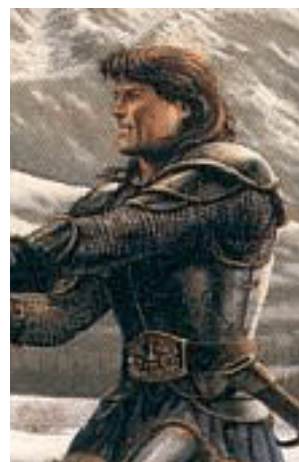
Sa chevelure mi-longue brune encadre un visage séduisant, mais sans charisme.

Deux yeux noisette en disent long sur ses aventures et la douleur de ses expériences passées. Ils expriment également une loyauté et une ténacité exemplaires.

Fidèle homme d'arme de Gendar Dé Taidjé depuis le départ de Mhoried vers les Cinq Pics, il est devenu peu à peu bien plus qu'un général d'armée. Il fut de tous les combats, des plus simples au plus importants. Il accompagna son Seigneur jusque dans les profondeurs de la Montagne du Dragon.

Participant actif de la Bataille de Puinol contre les forces de Caer Main Blanche, il périt lorsqu'il voulut sauver son Seigneur des griffes de l'envahisseur. Rappelé à la vie par Beload le Sage, il rejoint les forces de résistance à La Gorge.

Là-bas, il retrouva Gendar, affaibli mais vivant. Ce dernier, après avoir reconquis son domaine, l'emmena se battre à la Bataille des Trois seigneurs, où Boerik fut décoré.



Commandeur Koltarwin

Membre du conseil des Marches

Commandeur des Forces d'Elite des Marches

Médaillé de l'Ordre des Héros des Cinq Pics, au rang de Chevalier

Nain originaire des montagnes orientales de Baruk Azik, Koltarwin a un visage aux traits durs, entourée d'une épaisse tignasse châtain foncée. Il y forme régulièrement des tresses complexes, serties de diverses perles en os et ivoire. Sa barbe, de la même couleur, est fidèle aux traditions de sa race, quoique plus négligée.

Son attitude rigide cache cependant un nain aimant la fête, qui ne laisse aucune occasion pour s'amuser. Il reste cependant fidèle à ses principes d'efficacité et d'irréprochabilité.

Serviteur de Gendar Dé Taidjé depuis le départ de Mhoried, il accompagna son Seigneur tout au long de la création du royaume des Cinq Pics. Il recruta en Mhoried pour son Seigneur Calène IVEN et Hamied ANWE pour la création de la Guilde. C'est lors du voyage de retour qu'il fut mortellement blessé par des brigands. Il accepta que son Seigneur le réincarne magiquement et lui redonne forme naine. Au physique légèrement différent depuis, il sert néanmoins fidèlement son Seigneur. Il l'accompagna lors des dernières conquêtes de province et supervisa la construction du grand palais de La Gorge. Sur ce chantier, il apprit la chute de son Seigneur et il reprit alors sa hache pour combattre les forces de Gorgone.

Par la suite il fit parti de la suite accompagnant le Seigneur-Mage au Haut conseil de l'an 555.



Général Tallen Boers

Sénéchal des Marches des Cinq Pics

Médaillé de l'Ordre des Héros des Cinq Pics, au rang de Chevalier

A l'origine, Tallen est un anuiréen à la chevelure blonde et au nez aquilin.

Cependant, après être tombé face aux Orog de Floodspaeth, il est réincarné par Gendar Dé taidjé dans un corps d'Orog. Refusant de prendre le risque supplémentaire de reprendre forme humaine, il conserve ce nouveau corps. Peu à peu, il prend l'attitude d'un orog.

Grand et robuste, à la poigne impressionnante, il a laissé sa barbe et ses cheveux poussés, en les ornant de tresses. Il a gardé son courage, mais également son caractère sanguinaire et emporté.

Recruté en Mhoried par Gendar Dé taidjé, il a suivi ce dernier dans l'épique création du Domaine des Cinq Pics. Il sert depuis du mieux qu'il peut. Dans un premier temps, il fut en charge de la Garde Dragon, constituée des derniers mercenaires recrutés en Mhoried. Puis, finalement, depuis l'automne 554, il est en charge de la surveillance de Floodspaeth et du peuple d'Orog. Tombé en Été 554 face à ces derniers, il a été réincarné à sa demande par son Seigneur. Son apparence est depuis légèrement différente, mais il ne souhaite pas en changer par crainte de périr. Il est revenu à La Gorge au Printemps 555 à la demande de son Seigneur. Il a pris la tête des armées gobelines, et la charge de Sénéchal du domaine.



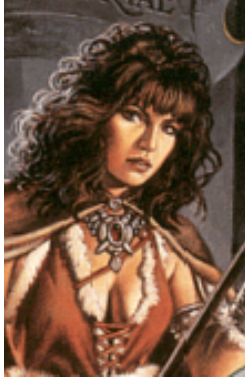
Mages de cour Nok, Ashbless Wahe, Naroh Mar et Eurik Malsem



Anciens apprentis ou mages exilés, ils parcourent le domaine et sont connus de tous. Leurs pouvoirs rendent ces personnages incontournables et importants au sein des Marches. A la forteresse du Seigneur-Mage, ils assurent à tour de rôle le rôle de Mage de garde.

Maîtresse de Guilde Caléine Iven et le Haut Secrétaire de Guilde Hamied Anwe

Vassal du Seigneur-Mage des Marches des Cinq Pics



Recrutée lors de l'hiver 553 par Koltarwin en Mhoried, ils sont venus au Cinq Pics pour créer et diriger une Guilde. Caléine IVEN en est devenue la Maîtresse de Guilde, et également vassale du Seigneur-Mage Gendar Dé Taidjé. Ils le servent efficacement depuis.

Lors des événements du Printemps 555, elle fut chargée d'établir un accord diplomatique avec Talinie et de rassembler une armée au nom du Seigneur. Elle fut ainsi l'un des Héros de cette récente guerre.

Lors du Haut-Conseil de l'an 555, avec l'aide du Seigneur-Mage, elle sut négocier d'importants accords avec Boeruine et Tuornen, qui permettra à sa guilde de connaître un essor important.

Unités armées



Les unités régulières gobelines



La Garde Dragon, unités de gardes d'élite du Seigneur-Mage



Les Messagers Pégases