

Carnet de voyage du Commodore Salinger

Avant Propos

Le monde de **Synthoril** est vaste, regorgeant de races et de peuplades différentes et singulières. On peut dire je crois que les navigateurs comme moi sont chanceux, de voyager en périple durant plusieurs années. J'ai eu le loisir et des fois l'infortune de le parcourir quasiment dans son intégralité ou presque. Evidemment de manière succincte mais assez pour vous en faire une description honnête je pense.

En premier lieu je me dois de prévenir le lecteur que l'exercice auquel je me livre dans cette description est le fruit d'une expérience quelque peu incongrue qu'un ami, **Ebiel Rajgan** pour ne pas le citer m'a conseillé de faire. Le défi consiste pour moi de réaliser une action de manière purement altruiste. Comprenez, qui sert les autres sans me rapporter quoi que ce soit. Je dois bien avouer que le concept m'a bien fait rire sur l'instant. Mais avec le recul cela m'a permis de me remémorer tellement de souvenirs de ports, de tavernes, de quiproquos avec les différentes milices que je ne regrette pas l'entreprise.

Je vais donc essayer, humblement et avec les connaissances qui sont les miennes de vous faire découvrir ce monde.

Avant toutes choses il faut comprendre que les terres sont divisées de manière assez stricte : les différentes races se partagent les terres sans trop se mélanger. Il n'est qu'ici en **Avalath**, sorte de bouillon de culture, que vous pourrez croiser quasiment toutes les races sans que la tension et l'animosité ne fassent tourner court la cohabitation.

J'ai donc pris le parti de classifier les villes par Espèces. Donc à tout Seigneur tout honneur je commence donc par mes congénères: les Humains,

Nous les trouvons un peu partout dans le monde, même s'ils sont différents en culture et en évolutions, en fonction de leur situation géographique.

Les citées humaines

Plusieurs cités se partagent le territoire au nord :

Portgrand, Petit port commercial en expansion, jouissant d'une situation géographique avantageuse en terme de commerce. C'est une ville qui permet d'approvisionner Avalath (carrefour commercial de l'axe nord sud) sans passer par la capitale de l'empire Narzihath.

Avalath, passage incontournable entre le nord et le sud, cette cité est considérée comme une ville neutre, s'y mêlent, dans une tolérance certaine, différentes races, religions et cultures.

Narzihath, Capitale portuaire de l'Empire des Hommes, c'est là que trône l'empereur Sovik.

Rashtak, deuxième du nom. C'est une cité prospère qui ne cesse de s'étendre. On y trouve une garnison militaire digne d'une cité impériale de premier plan.

Ozion, bien nommée Etoile de l'Est est située à l'extrémité nord orientale de Synthoril. Cité état, elle ne fait pas partie de l'empire mais jouit de tout les avantages. Nous ignorons pourquoi elle bénéficie d'une telle indépendance, alors qu'elle aurait du être aspirée par l'Empire.

Khan-Caris, La Cité de cavaliers et d'archers, on forme ici les meilleurs d'entre eux.

Al'Drasha, la cité des voleurs, on voit naître en son sein les pires assassins, escrocs, coupeur jarrets, et autres bandits resquilleurs de tout poil. De loin la cité la plus dangereuse de tout l'Empire, c'est simple, Moi, je n'y promène pas mon tricorne.

Silma, La cité pirate : Un endroit merveilleux s'il en est en ce bas monde. A l'est de l'Île aux Gobs, c'est la plus grande et la plus somptueuse cité pirate du monde. Célèbre pour sa taverne Rhum.

Around the clock, si vous êtes pirate c'est le paradis, si vous ne l'êtes pas, c'est l'enfer !

Norska, Au nord des mers gelées, c'est la ville la plus septentrionale du monde. Elle abrite une population de guerriers farouches qui a développé un savoir faire certain en matière d'orfèvrerie de bronze et de laiton, dont ils font soit disant commerce avec l'Empire. Je ne puis l'affirmer, n'y étant jamais allé moi même, pour des raisons évidentes de différence thermique. Je ne transmets donc ici que ce que j'ai pu entendre.

Les cités du Sud :

Pogona, Haut lieu du Shamanisme, c'est une cité de culture tribale. On y trouve tout le nécessaire pour voyager dans le monde des esprits.

Tangala, Sur la côte Sud Ouest, en bordure du grand désert, c'est une autre cité de culture tribale. Les habitants y vivent simplement, de pêche principalement. C'est un peuple pacifiste qui n'aspire à rien d'autre que de vivre simplement.

Sheina, Territoire peuplé d'un ensemble de tribus aspirant à une vie en harmonie avec les forces telluriques.

Tianara, au sud du grand désert, la particularité de cette société tribale réside dans leur habitation, entièrement façonnée à l'argile.

Okoela, c'est une cité répertoriée sur mes cartes, mais dont je ne sais rien, si ce n'est qu'elle est : à l'extrême Est du grand désert, au pied des montagnes.

Aénoy, à l'extrême Sud Ouest, c'est la capitale portuaire du royaume d'Anili. Terre de chevaliers, de templiers et d'autres amateurs de quêtes sacrées, il semble que ces gens là ne connaissent pas le mot progrès. Ils vivent dans un autre temps. On y pratique encore l'amour courtois et la geste chevaleresque, évitez d'y aller, c'est d'un ennui pathétique ! C'est là que trône le Régent d'Anili : le seigneur Nerehide, gouvernant à la place de son neveu trop jeune encore pour s'acquitter de cette tâche.

Ysoir, Considérer comme la capitale économique du royaume d'Anili, Ysoir est la plus grande ville commerciale du royaume. Traitant jour a jour avec l'Empire, le royaume Haut Elfes et Nains. Sans que sa situation géographique soit précaire, sa proximité avec le royaume des Elfes Sylvains au Nord ouest et sa situation financière avantageuse en font un territoire dont l'extension doit être contenue afin de ménager les uns et les autres.

Castel Saint Lys, La terre de la discorde par excellence, c'est une tête de pont établie depuis bien longtemps en terres désolées. Les Aniliens ne pouvant s'étendre que dans cette direction, sa défense fut déjà la place de combat féroces. C'est lors d'une de ces batailles que le dernier Roi d'Anili, Sire Tristan, fut tué. Laisant le royaume en Régence à son Frère. Mainte fois perdue puis reprise, elle était un gouffre financier dont le Régent a décidé de se séparer il y a déjà plusieurs années se dédouanant de fait d'y apporter de quelconque renforts au profit du Duc Corlois de Saint Lys. Son fils Liam Corloi de Saint Lys en a donc naturellement hérité après le décès de son père.

Les Cités Elfiques

Le Royaume des Elfes se divise entre les Elfes Sylvains et les Haut Elfes.

Les Elfes Sylvains :

Lia Ohe Lin, Capitale du royaume sylvestre c'est là dit on que réside le conseil des Anciens. Nul ne sait vraiment à quoi ressemble cette cité. Située au cœur d'une forêt Magique où seul les plus téméraires voir suicidaires osent s'aventurer, Il y a fort à parier que se doit être un endroit d'une rare beauté.

Dyalama, Située plus au Nord de sa grande sœur Lia Ohe Lin, c'est une la seconde plus importante cité sylvestre du Monde.

Les Haut Elfes :

Une seule cité : seulement pour les haut Elfes, mais alors quelle cité.

Estajon, La cité de diamants, certainement ce que l'art, la concorde, le génie urbain des elfes à de plus aboutie dans ce bas monde. Haut lieu de la Magie s'il en est, sont accès y est stricte et réglementé, si vous n'êtes pas Haut Elfes passer votre chemin vous n'y pénétrerez jamais si ce n'est sur invitation et autant vous le dire tout de suite par expérience même quand vous étiez invité c'est une hospitalité toute particulière qui vous attend. Pour les Capitaines de navire qui souhaiterais croiser à proximité du port d'Estajon, n'hésitez pas à passer bien au large, la Baliste Haut Elfes a une portée et un rendement qu'on n'aurait pu imaginer.

Les cités Naines

Carak Avaz, Le Bouclier de l'ouest, située dans les montagnes de l'Ouest, les vastes chaînes de montagnes du Roi Dorum Bouclier d'Airain sont les premières et principales défense du Monde contre les incursions venant des terres désolées. On y trouve certainement ce qui se fait de mieux en terme de nains versés dans l'art de la guerre. Leur psychologie et leur moral d'acier fait d'eux des combattants redoutables et redoutés.

Barak Avaz, La Porte de l'Entreterre, située au Nord d'une chaîne de montagne coupant le monde littéralement en deux du Nord au Sud, c'est là que gouverne le Roi Garim Poing de Fer. C'est l'Art de la Forge et des alliages de métaux qui font Loi en ces lieux. Reconnu partout à travers le monde pour la qualité de ses ouvrages sur métaux.

Barak Aktanorin, Le Glaive Céleste. La citée la plus haute perchée du Monde, si vous désirez une bonne bière c'est là que ça se brasse. La fermentation de l'orge est une religion en ses terres. D'aucun se demande d'ailleurs depuis fort longtemps d'où peut bien venir cette céréale, certainement pas des Montagnes, mais d'où alors ?

Les Cités Elfes Noirs :

Pour peu qu'on en connaît, il existe deux lieux spécifiques aux Drowds, ils se situent dans les terres de la désolation. Il s'agit de :

Ackenith, La Tour Sombre, visible depuis Avalath, on ne sait rien de ce qui se passe ou se trame à l'intérieur de cet édifice pour le moins spectaculaire. Mais la regarder de très loin vous donne déjà la nausée, je n'ose imaginer ce que ce doit être à ses pieds.

Aranith, On sait que c'est une cité souterraine pas très éloignée de la Tour Sombre et comme pour cette dernière nous n'avons aucune information sur ce qui se cache là-bas, sa taille, sa population, bref, tout en somme.

Les Peaux Vertes

Même si dans leurs grandes majorités les Peaux Vertes sont des sociétés nomades dont la hiérarchie change au gré de celui qui tape le plus fort il existe deux endroits très atypiques qui font exception à la règle :

Kerotar, Cité Orque, elle est composée de spécimen pour le moins étrange de peaux vertes sédentarisé relativement conciliante avec les humains avec qui il font commerce de peaux et de cuir. Nains et Elfes s'abstiennent, leurs concilliance ne va pas jusque là quand même.

Gobotar, Situé sur l'île au Gobs, elle occupe toute la partie Ouest de l'île qu'elle partage avec ses braves et bons voisins j'ai nommé, les Pirates. Gobotar est comme un immense laboratoire où les Gobelins se livrent sans retenue à toutes sortes d'expériences issues de leurs esprits malades et tordus. Il est extrêmement dangereux de s'y rendre. Non pas que les Gobelins soient dangereux mais il est très facile de devenir un dommage collatéral d'une expérience qui tourne mal (ce qui arrive très souvent).

Voilà vous savez maintenant à peu près tout ce que je connais du Monde, presque tout, je garde quelques secrets pour moi, venez en Avalath et autour d'un alcool fort que vous m'auriez offert peut être vous en parlerai-je plus...

Bon voyage à tous.

Commodore Salinger.