

# SIXTE



Iles Blanches

Snogund

MER DES CYGNES

Sheire

Dopeldham

L'Empire

Whatesham

Eangtir

Markaz

Hünderturm

Accorna

Elsrecht

Tré fuges

Campoixa

Westland

Drakkenburg

Ligen

Sarruck

BOIS DE

Roses

Kortjen

Gabaless

Brucken

Skardorf

Ysdine

Sarnes

Galantes

VIEUX BOIS

Beaufort

Nuits

Pons-aux-Ecus

Gallicorne

Champdelost

Margerac

Aronnes

Albe

# Atlas de Seconde

Chaque hexagone de la carte porte un numéro qui indique sa colonne, puis sa ligne. Ces numéros permettent de l'identifier rapidement. Certains de ces hexagones font l'objet d'une description ci-après. Lorsque celle-ci est trop longue, notamment pour les cités, elle est remplacée par un renvoi vers le chapitre concerné. Ces descriptions peuvent indiquer une ville, un village, un lieu particulier, une tribu locale, une créature dangereuse, voire une rencontre que l'on est susceptible de faire lorsqu'on traverse cet hexagone. Chaque hexagone mesure 40 kilomètre de part en part, soit une longue journée de cheval sur un terrain plat.

## 11.25 - Tréfuges

Le port situé à l'embouchure de la Gobeline était jadis un château fort chargé de protéger l'estuaire des raids des barbares des îles blanches, à l'emplacement d'une cité antique disparue.

Avec l'essor du commerce maritime en direction des autres faces du monde, c'est devenu un port de commerce au plan chaotique et aux rues mal fréquentées. Ses installations portuaires sont protégées par des bastions. C'est une cité épiscopale, bâtie autour d'un temple d'Odin, le seul sanctuaire d'importance de cette divinité situé en Gallicorne.

Monseigneur François, le prélat qui gouverne le port, descend d'une longue lignée de marchands consulaires et doit sa place aux dettes accumulées par la couronne envers sa famille. Il ne ménage pas ses efforts pour faire oublier ses origines, mais ses manières onctueuses, ses intrigues et ses mœurs équivoques le trahissent. C'est un grand érudit, passionné d'alchimie et d'occultisme. Sait-il que le sanctuaire fut autrefois voué à une divinité de la mer, aujourd'hui endormie sous les flots ?

Les êtres surnaturels évitent cette cité, car on y a signalé de nombreuses disparitions inexplicables. L'antique système d'égouts aux mystérieuses voûtes de pierre à la sinistre réputation d'abriter une créature aquatique aux mille visages, qui se nourrirait des âmes des noyés. Certains parlent à mi-voix d'une ignoble créature marine, née de l'amalgame monstrueux de toutes ses victimes. D'autres parlent plutôt de milliers de goules, d'une méduse, d'un gigantesque serpent, ou de toutes sortes d'horreurs anciennes. Le fait est que de nombreuses pierres antiques, parfois réemployées dans la ville moderne figurent une tête de gorgone.

Ce sont sans doute ces rumeurs qui ont attiré dans cette ville des sorciers ratés tels que Sylverius, adepte des rituels démoniaques et des escroqueries fumeuses, la sulfureuse Edmondia, une native de Sombre qui apprécie les messes noires et les sabbats orgiaques, ou encore l'espion impérial et alchimiste Otto von Truven.

## 11.31 - Ceux des profondeurs

Des Profonds habitaient les cavernes côtières au pied des falaises, mais ils ont été récemment décimés par une maladie qui provoque des cloques immondes sur leur peau écaillée.

## 17.26 - Roses

Malgré son nom attrayant et la fleur qui figure sur son blason, Roses est une petite cité sinistre aux ruelles étroites, enfermée dans ses antiques murailles. Une société de gentilshommes et d'hommes de lois plaide pour l'aménagement urbain, mais l'acariâtre baron Jean des Roses ne veut pas en entendre parler.

## 17.30 - Sarnes

Importante bourgade des coteaux viticoles de la Gobeline, Sarnes fait partie du domaine royal. La cité a une importance stratégique pour son écluse qui régule la navigation sur la rivière. L'écluse forme un véritable barrage, protégée par deux tours. Sa gestion a été donnée en fief à la famille de l'amiral de Saint-Oubli, et affermée à la Veuve Cheville. Cette dernière, une sorcière, y a installé les installations secrètes des Sœurs et frères de la profonde conversion, une secte dédiée à Neptune. Leur objectif est de laisser monter le niveau d'eau peu à peu, de façon à inonder la capitale en aval et d'accréditer l'idée que le raz-de-marée est proche. La corruption croissante des officiers de la Maîtrise des eaux leur permet de travailler en toute tranquillité.

## 17.38 - Les collines de Morteraine

C'est le domaine de la contrebandière Judith Serval et de ses hommes. Leurs noirs manteaux, leurs larges chapeaux et leur maniement du couteau sont célèbres sur la côte. Ils bénéficient de sympathies à Gryffons, où ils font entrer des marchandises. Elle est très populaire auprès du petit peuple des villes pour sa résistance aux collecteurs de taxes. Son principal lieutenant, Louis-Michel de la Figanière, est un mystique melrosien

qui cite les livres saints en toute circonstance. Le capitaine Tibère de Montoire a juré leur perte, mais il se ridiculise à chaque occasion de les arrêter.

### 18.23 - Baldwijnder

La capitale du duché de Belgalide, actuellement occupée par les troupes impériales, est décrite dans le chapitre *L'Empire*.

### 18.24 - Galante

Galante est une bourgade drapière, que l'on dit bâtie sur le tombeau d'un géant, qui tient son prestige de son université, fondée par Albert le mineur en 1295. On y enseigne le droit et les humanités. En raison de la guerre contre l'Empire, ses défenses ont été renforcées par une nouvelle enceinte, encore en construction. Si elle n'est plus le centre intellectuel de jadis, l'université est toujours le seigneur de la ville, gouvernée par le collège des Recteurs.

### 19.23 - Westand

Ce port est le siège d'un petit évêché melrosien. Son évêque, le vénérable et acariâtre Sidoine, est un théologien et polémiste redoutable, d'une noire méchanceté avec ses ennemis. La bourgade est connue pour son climat pluvieux, ses marées violentes et sa taverne en bord de mer. On y voit parfois d'étranges créatures marines.

### 19.24 - Abbaye d'Hécate

Cette puissante abbaye vouée à la déesse de la mort et de la magie, est dominée par la personnalité de la puissante abbesse Magdala. Cette dernière, sœur du duc Rodebert, ne met jamais le nez hors de son abbaye, mais il y reçoit fréquemment des invités de marque, ouvertement ou discrètement, pour leur prodiguer ses conseils. Rien dans le duché ne lui échappe, pas un complot, pas un secret. Les conseillers du défunt duc Rodebert viennent tour à tour prendre son conseil. Peu avant sa mort, le duc Rodebert avait fait expulser de son duché les *Kahirim*, c'est-à-dire les adeptes de la stricte observance de la Loi, en les accusant de sorcellerie. Il est probable que Magdala y soit pour quelque chose, sans que ses motivations soient très claires. Sans doute veut-elle détourner l'attention de ses propres pratiques nécromantiques. Pour l'administration quotidienne de l'abbaye, c'est sœur Lisbeth qui s'occupe de tout.

### 19.27 - Brucken

La fête des fous qui se déroule au bourg de Brucken chaque année au solstice d'automne est très réputée. L'imprévisible dame Marceline, margravine de ces

terres, préside au carnaval.

### 19.33 - Nuits

Nuits est une cité du domaine royal. La couronne y est représentée par l'énigmatique monsieur de Chaussons, prévôt. Rien ne laissait prévoir que cet homme élégant et charmeur, toujours de noir vêtu, mais au passé interlope, parviendrait à obtenir une telle charge. Sa manie d'arriver à l'improviste, sans un bruit, au milieu d'une conversation gênante, suscite bien des questions. Parmi les notables de Nuits, il faut citer M. Lassoupière, célèbre collectionneur de sculptures qui ne se lasse pas de faire voir ses œuvres aux voyageurs éclairés, et Henri-Georges de la Guillochère, négociant en vin et riche propriétaire de vignes. Les habitants de Nuits aiment la tranquillité et les bonnes mœurs. Hélas pour eux, en raison de la présence d'un antique sanctuaire de Diane, c'est aussi le lieu de rencontre de l'Amicale des feux follets, c'est-à-dire de créatures féériques qui s'y retrouvent régulièrement pour de folles sarabandes.

### 20.5 - Snogund (cité, 9000 habitants)

La capitale du Grand-duché de Snogund est décrite dans la partie *Les îles Blanches*.

### 21.24 - Drakkenburg

À la frontière entre la Belgalide et le domaine Impérial, cette puissante forteresse domine la plaine. C'est un duché indépendant, même si le temps et les partages l'ont réduit à peau de chagrin. Le duc Enhardt est un parangon de conservatisme et de morgue aristocratique.

### 21.25 - Ligen :

Sise sur la rivière blonde, la forteresse de Ligen est tenue par le sinistre prince Alexandre. Bien que ses terres ne dépassent pas la taille d'une baronnie, c'est une principauté indépendante, vassale du trône impérial. Le prince ne manque jamais une occasion de rappeler sa souveraineté.

### 21.33 - Pont-aux-Ecus

Vieille cité commerciale célèbre pour sa foire d'été, Pont-aux-Ecus l'est encore plus pour la qualité de ses vins, que l'on sert à la cour. C'est une jolie petite ville, agréable à vivre, à l'atmosphère bourgeoise. La comtesse Ambroisie vient y résider l'été, passant le reste de l'année à la cour.

### 22.4 - Le dragon d'or

Ce puissant dragon dormait dans les cavernes les

plus profondes des îles Blanches, dans la montagne des dieux oubliés. Il s'est réveillé voici quelques années, mais n'est pas encore remonté à la surface. Nourri et servi par ses serviteurs, il prépare tranquillement son retour. Cela inquiète les dragons blancs, créatures bien moins terrifiantes, qui savent qu'elles devront quitter les îles le jour où le seigneur des dragons quittera son nid. Les gobelins sont assez communs dans les îles Blanches. Ils obéissaient à un roi, mais celui-ci a été renversé. En effet, depuis son réveil, le dragon d'or a asservi de nombreux gobelins, tandis que d'autres se sont réfugiés dans les souterrains de Snogund. Depuis les profondeurs, ils lancent des raids de pillage nocturne dans les réserves et les cuisines car ils connaissent les nombreux passages secrets du château.

### 22.22 - Elsrecht

Cette bourgade est peuplée de Melrosiens de stricte obédience, qui ont fuit la Gallicorne qu'ils jugent dépravée. La seigneurie et les terres appartiennent à l'ordre de Sainte-Morgane.

### 22.24 - Elren

Village de la principauté de Ligen. Un temple dédié à Odin y a été construit au dessus d'un ancien **Urgan** d'orcs bleus par une riche dame de Gebenheim. Cette histoire est expliquée dans le scénario *La vieille dame indigne*.

### 22.25 - Pont de la rivière Blonde

Ce vieux pont de pierre, en fort mauvais état, a acquis une notoriété soudaine depuis que les troupes parlementaires venues de Gabales ont infligé une sévère défaite à l'armée impériale alors qu'elle tentait de l'emprunter pour envahir le royaume de Gallicorne.

### 23.3 - Citadelle du seigneur Aspidh

Le clan du seigneur Aspis, rival insoumis de sire Baldwin, fait partie de descendants des habitants originels des îles blanches. Bien qu'il ne détienne plus qu'une citadelle, Theba, avec une petite armée de 150 hommes en armures archaïques, Aspis complotte contre Baldwin et les siens pour reprendre Snogund qu'il considère comme sienne puisque ses ancêtre l'ont bâtie. Lui et ses fidèles continuent de parler leur propre langue, apparentée au Troghéen et aux dialectes nains.

**23.22 - Hunderturm** (cité, 76 000 habitants)

La capitale impériale est décrite dans la partie *L'Empire*.

### 23.25 - Château des Nymphes

Cette vieille motte féodale, qui domine le village de Nymphenburg, est le lieu de repos favori du margrave de Ligen, Alexandre. Elle est aujourd'hui en cours de transformation en un véritable palais.

### 23.32 - Au Tabellion Pendu

Cette auberge est située sur la grand-route entre Galantes et Pont-aux-Ecus, à l'orée du Vieux Bois. Cet établissement confortable, signalé par une enseigne de bois peint qu'on voit de fort loin, est tenue avec affabilité par Gualtério le Lésineur, un ancien spadassin originaire du Consulat, en froid avec le fisc de la cité où il escomptait prendre sa retraite. Célèbre pour sa tourte aux aïelles, cette adresse gourmande l'est aussi pour réserver un accueil manifestement tiède aux percepteurs, notaires et autres huissiers. Au point que les autorités pourraient bien s'en offusquer un jour prochain.

### 24.3 - Ogindo

Le repaire de ce puissant nécromant est un ensemble de cavernes impénétrable creusées au fond d'un fjord pris dans la banquise. Il connaît des sortilèges pour maîtriser les tempêtes, dominer les animaux ou prendre leur apparence, animer les morts.

### 24.5 - La colline au Crâne

Située dans un îlot stérile des Îles Blanches, cette colline en forme de crâne humanoïde abriterait la tombe du légendaire Azrag. Ce magicien fut l'un des plus puissants qu'on ait jamais connu et les légendes affirment qu'il fut inhumé avec son fabuleux grimoire. Les marins évitent de s'approcher, voire de croiser au large, mais l'on sait par de rares récits que l'île est dénuée de toute forme de vie à l'exception de trois corbeaux anormalement grands et gras.

### 24.16 - Dopeldham

Port du nord, surtout connu pour ses auberges et ses tavernes, ses prostituées et ses beuveries. Les navires y font souvent escale. Le seigneur Bartholomé vit grassement des taxes prélevées sur ces différentes activités. Ce port est décrit dans le scénario *Les deux voleuses*.

### 24.24 - Sarruck

Cette bourgade autrefois florissante est aujourd'hui en grande partie déserte. Ses habitants, majoritairement membres de la secte des Kahirim, ont été expulsés par l'ancien duc Rodebert. Ils ont trouvé refuge dans les marches orientales, sur les terres de l'ordre de Saint-

Gary. Depuis, une végétation luxuriante s'est emparée des villes et d'étranges créatures y rodent la nuit.

### 26.15 - Zeemarsh

Les habitants de petit village de pêcheurs ont conclu un pacte maléfique avec Dagon. Cette sinistre histoire est racontée dans le scénario *La quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon*.

### 26.26 - Prieuré des chevaliers Porte-glaives

Cette maison forte des chevaliers Porte-glaives possède un prospère élevage de chevaux. Le prieuré dispose en théorie de droits particuliers sur la ville de Skardorf, un enjeu qui fait partie du conflit entre l'Empire et la Gallicorne. Incidemment, frère Skander, aspirant à la charge de supérieur de l'ordre, fut novice dans ce prieuré.

### 26.34 - Champdelost

Cité du sud de la Gallicorne, Champdelost est le siège d'un vicomté. C'est un point de passage obligé pour entrer dans le royaume depuis le Consulat ou les Essarts en raison du pont fortifié sur le fleuve. Cela donne à la cité une grande importance stratégique. En 1452, la Gallicorne et le Consulat signèrent à Champdelost un traité de paix, par lequel l'île de Bruigh est passée au Consulat, sujet de discorde perpétuel depuis.

Le vicomte est un amateur de tournois, il en organise chaque année aux portes de la ville. Il s'occupe peu de la gestion de sa cité, qu'il laisse aux mains de son prévôt. La ville compte environ 11000 habitants. Près de 4000 d'entre eux, humains et halfelins, se sont installés récemment, venus des campagnes aux alentours d'Argente. Ils vivent dans des faubourgs de maisons construites à la va-vite et exercent de petits métiers. Le vicomte cherche à s'en débarrasser, sans grand succès jusqu'ici. Dans les faubourgs se trouve l'ancien manoir des Fougères. Abandonné au milieu d'un parc, il est réputé hanté. Seuls les gamins du coin osent aller y jouer. Ses caves rejoignent les souterrains d'un ancien temple de Nergal.

La principale célébrité de Champdelost est Félicité de Vaseclos. Revenue d'un voyage mouvementé dans les îles, Mademoiselle de Vaseclos est devenue un écrivain réputé pour ses romans d'aventure qui mettent en scène des marins et des pirates. Elle connaît personnellement nombre des protagonistes de ses romans, même s'ils apparaissent sous des noms d'emprunt. C'est une jeune fille capricieuse et fantasque, mais qui ne manque pas d'un certain courage. Elle est actuellement fiancée au vicomte de Champdelost. En vue de ce mariage très attendu, elle a

fait le pèlerinage du jardin des Vierges d'Astrolabe.

### 26.33 - Haddoc Vertbroussailles

Ce très vieil hobelin réside dans le hameau de Pommiers, non loin de Champdelost. Des aventuriers viennent de loin pour consulter sa grande sagesse dans sa petite demeure.

### 27.5 - Base secrète d'Heinrich Ruhn

Aristocrate vieil-impérial à la silhouette maigre et au visage émacié comme un crâne, Heinrich Ruhn fut le dernier disciple du défunt Fortrach dit magister Fortracus, le sorcier qui tenait en son pouvoir l'ancien empereur Johannes. Ruhn se trouvait alors en mission dans les îles et ne pût rien faire quand Thorsen défenestra ce dernier.

Depuis, il a juré de se venger, en apprenant auprès du nécromant Ogindo les pouvoirs nécessaires à réaliser ses desseins. Il s'adonne à la nécromancie afin de se constituer une armée mort-vivante pour reconquérir l'Empire. Mais il vieillit désormais, sans véritable espoir de réaliser ses rêves, ni de voir l'envieux sorcier lui révéler ses secrets les mieux cachés.

### 27.19 - Mines d'Alderwhweg

Le seigneur nain Berghof d'Aldeweg détient la principale mine d'or à l'ouest de Seconde. Le minerai est traité sur place grâce à d'immenses moulins à soufflets et une forge perfectionnée, puis vendu sous forme de barres, de bijoux ou de statues pour les temples.

### 27.27 - Le temple de Set

Une ruine antique abrite un ancien temple de Seth. Il fut découvert par un ambitieux jeune homme de Skardorf, Lothar Blunson. Celui-ci y a trouvé sa dernière demeure, pour revenir sous la forme d'un puissant mort-vivant, possédé par l'esprit d'un prêtre ancien. Depuis, Lothar apparaît parfois à ses anciens amis, menant avec la patience de celui qui ne craint plus la mort un vaste complot dont lui seul connaît les ficelles.

### 27.28 - Skardorf (21 000 habitants)

Cette cité, également nommée Escarpont dans la langue cornéenne, est actuellement occupée par les troupes impériales après avoir changé de mains plusieurs fois. Elle est décrite dans la partie *L'Empire*.

### 27.31 - Beaufort

Sur les rives de la rivière Blonde, Beaufort est la

capitale d'un petit duché indépendant, vassal du roi de Gallicorne après avoir été longtemps son ennemi. Le duc François de Beaufort est un très vieil homme, qui semble défier la mort. On s'attend à ce que son fils Luc lui succède, mais ce jeune homme maladif et timide pourrait bien être le dernier d'une longue et prestigieuse lignée.

### **27.32 - L'écrin des Neiges**

Ce sanctuaire des monts Esterlins est un lieu saint dédié à la déesse Diane, sous son aspect de déesse lunaire. Il est situé très haut dans la montagne, si bien que la neige l'enrobe chaque hiver.

### **27.42 - Svuleti** (10 000 habitants)

Ce port, qui est l'une des cités consulaires, est décrit dans la partie *Le Consulat*.

### **28.25 - Les gobelins du bois de la Jönde**

Cette forêt de hêtres et de frênes est hantée par de malicieux gobelins, qui raffolent de tours pendables qu'ils peuvent commettre aux dépens de ceux qui la traversent. Pour les amadouer, rien ne leur fait plus plaisir que de leur offrir un fromage fort, même s'ils trouvent que ça pique sur le bout de la langue. Ils adorent les bardes et les conteurs, et feront tout pour en retenir un s'ils peuvent l'attraper, afin qu'il leur narre de belles histoires. Parmi les membres notoires de la tribu, il faut compter leur chef Snagle et son épouse, l'alchimiste Boom, le druide Doomeldoom ou encore les éclaireurs Boogle et Doodle.

### **28.32 - Mines des Esterlins**

Cette chaîne de montagnes élevées constitue une importante réserve de mines d'argent et de pierres semi-précieuses. Bien que le clan nain des Esterlins en revendique toujours la propriété, ils ne sont plus guère assez nombreux pour en assurer la protection, pas plus que l'exploitation. De plus, les meilleurs clients pour la fabuleuse argenterie, à savoir les elfes d'Abondance, se font rares. De dépit, pour faire pièce aux gnomes et aux koboldes, moins virtuoses mais plus dynamiques, ils en vinrent à faire appel aux humains. Des accords avec la principauté d'Argente leurs avaient permis de se ressourcer en mercenaires pour protéger leurs mines et de trouver des ouvriers, souvent venus des Essarts. La débâcle récente d'Argente les a amené à chercher d'autres sources, parfois des plus douteuses, pour exploiter leurs filons et exporter leurs productions.