



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Villes et autres lieux  
> **Dunkerk, citadelle naine**

## Dunkerk, citadelle naine

### Lieux et Sites

vendredi 22 septembre 2006, par [Marc-André Sauv ](#)

Dunkerk fut fond e il y a 8 g n rations (3 200 ans),   l'ouest des Vergatis, par un clan de nain des montagnes. Le fondateur de la citadelle  tait Ori, le chef de ce clan. Ils se sont install s   proximit  d'un important gisement de fer.

### Histoire

Au fur et   mesure que le temps passait, de nombreuses familles de nains s'install rent dans la cit  qui prenait des proportions de plus en plus grandioses. Mais un probl me est survenu alors que la citadelle s'agrandissait. Un clan d'ogres vivait dans les cavernes avoisinantes de la citadelle. Au fur et   mesure que la population s'accroissait, ces cavernes devinrent convoit es. Un conflit commença 3 g n rations apr s la fondation de la citadelle. Le conflit dura 12 ans mais entra na de lourdes pertes chez les nains, car les ogres firent appel   d'autres Tribus. Le conflit se termina par la victoire des nains sur les ogres.

Une longue p riode de paix commença alors, durant laquelle Dunkerk gagna en r putation, et une alliance avec la nation barbare des Tarsans solidifia leur lien avec la surface. Apr s 2 autres g n rations, une famille de dragons commença   s'int resser aux richesses de Dunkerk. Un conflit sporadique d buta, et les dragons s'alli rent avec les gobelins pour saboter les plans des nains. Ce conflit se termina avec la mort du chef de famille des dragons. Apr s cela les gobelins, accus s d'avoir fait  chouer le conflit, se sont fait pourchasser par les dragons. Plusieurs clans ont  t  extermin s.

### R sum  historique

- 23 400 - Fondation de la citadelle de Dunkerk.

- 24 607 - Cr ation du clan Daleft.
- 25 000 - Guerre contre les ogres.
- 25 003 - Cr ation du clan Ozrick.
- 25 012 - Fin de la guerre avec les ogres. Expansion de la citadelle. D but de l' re de paix.
- 25 136 - S paration du clan Bakrack. Cr ation du clan Barzack.
- 25 200 - Cr ation des 8 guildes. Fin du r gime f odal.
- 25 236 - Alliance avec la nation des Tarsans.
- 25 812 - D but du conflit contre la famille de dragons.
- 26 045 - Cr ation du clan Urlaf.
- 26 345 - Mort du chef de famille des dragons.
- 26 357 - Fin du conflit avec les dragons.
- 27 600 -  puisement total de la mine de fer.

### Description

Dunkerk est une citadelle naine secondaire, d'environ 400 habitants, tous nains des montagnes. Les Habitants de Dunkerk sont divis s en cinq clans, chaque clan a sa sp cialit  et  uvre au bien- tre de la cit .

Le gouvernement de la citadelle est constitu  des 8 chefs de guildes et des 5 chefs de clans qui forment le Grand Conseil. Ce conseil prend toutes les d cisions importantes concernant la citadelle. Ce qui fait qu'il n'y a pas de roi   Dunkerk. Cette citadelle comme la plupart des cit s naines se sp cialise dans l'art de la forge et la sculpture de la



pierre.

Leurs relations sont surtout développées avec la surface plutôt qu'avec les profondeurs, ce qui explique leur alliance avec les barbares des montagnes.

## Les Clans de la Citadelle

### Clan Bakrack

Membres : 95

Chef : Melkia

Description : Le clan Bakrack est le plus nombreux et le plus influent de la cité. Ses enfants sont répartis dans toutes les guildes. Il semblerait qu'il soit le clan descendant du clan fondateur de la cité. C'est une question plutôt délicate à Dunkerk, car le clan fondateur s'est divisé en 25 136 pour donner naissance au clan Barzack pour la spécialisation en forge et en mine. Les deux clans se disent fondateurs, mais Bakrack ne veut pas reconnaître le titre de Clan fondateur au clan Barzack.

### Clan Daleft

Membres : 65

Chef : Maleck

Description : Le clan Daleft est principalement spécialisé dans l'approvisionnement en nourriture de Dunkerk. Ils vivent en bordure de la cité, pour avoir un accès plus facile à la surface. Ils possèdent de nombreux troupeaux de moutons et de chèvres, et aussi ils sont des agriculteurs. C'est le deuxième clan en âge de la citadelle. A cause de leur connaissance du monde de la surface, ils sont aussi les diplomates et les marchands faisant affaire avec les humains.

### Clan Ozrick

Membres : 70

Chef : Motaron

Description : Le clan Ozrick fut créé lors de la guerre contre les ogres. Un groupe de guerrier ont alors décidé de fonder un clan spécialisé dans l'art de la guerre pour mieux faire face au conflit. Ce clan est principalement constitué de guerriers et ses membres ont tous reçu un entraînement vigoureux. Presque la totalité de ses membres forme la guilde des guerriers. La plupart des chefs de milice

proviennent de ce clan.

### Clan Barzack

Membres : 60

Chef : Jaeron

Description : Le clan Barzack est principalement constitué de mineurs, de forgerons et de maçons. Ils vivent du côté ouest de la cité pour avoir une meilleure facilité d'accès aux mines et à la carrière. Ce sont eux qui produisent les armes pour les guerriers et ils possèdent la plus importante forge de la citadelle.

### Clan Urlaf

Membres : 70

Chef : Farick

Description : Le clan Urlaf fut fondé lors de la guerre contre les dragons pour construire des machines de guerre pour contrer leurs attaques. Ce clan est principalement constitué de charpentiers, de cordonniers et d'ingénieurs. Ils sont aussi assignés à la construction et à la réparation des bâtiments de la cité.

## Les Guildes

### 1. Guilde des Mineurs

Chef : Khalid

Clan principal : Barzack

### 2. Guilde des Forgerons

Chef : Jaeron

Clan principal : Barzack

### 3. Guilde des Guerriers

Chef : Motaron

Clan principal : Ozrick

### 4. Guilde des Cordonniers

Chef : Talok

Clan principal : Urlaf

### 5. Guilde des Nourrisseurs

Chef : Maleck

Clan principal : Daleft

### 6. Guilde des Charpentiers



Chef : Farick  
Clan principal : Urlaf

### 7. Guilde des Maçons

Chef : Abrak  
Clan principal : Barzack

### 8. Guilde des Brasseurs

Chef : Broman  
Clan principal : Daleft

## Le Grand Conseil

- Melkia : Chef du clan Bakrack
- Maleck : Chef du clan Daleft et de la Guilde des Nourrisseurs
- Motaron : Chef du clan Ozrick et de la Guilde des Guerriers
- Jaeron : Chef de clan Barzack et de la Guilde des Forgerons
- Farick : Chef du clan Urlaf et de la Guilde des Charpentiers
- Khalid : Chef de la Guilde des Mineurs
- Talok : Chef de la Guilde des Cordonniers
- Broman : Chef de la Guilde des Brasseurs

## Dunker : Fiche technique

**Nom de la citadelle :** Dunkerk

**Race principales :** 400 Nain des montagnes  
**Race minoritaires :** néant  
**Alignement général :** Neutre-bon  
**Type de citadelle :** Secondaire  
**Âge de la citadelle :** 8 générations (3 200 Ans)  
**Fondée par :** Ori  
**Gouvernement :** Guilde  
**Attitude :** Expansionniste  
**Ressources :** Limitées  
**Relations :**  
Avec les Elfes : Indifférentes  
Avec les gnomes : Indifférentes  
Avec les petits-Gens : Indifférentes  
Avec les Humains : Amicales  
**Paix/Guerre :** Paix  
**Duré de la Paix/Guerre :** 1 Génération/ 2 Générations  
**Type de Paix/Guerre :** Sporadique  
**Forces militaires :**  
Nombre total de miliciens : 255 (Moral 15)  
Armes de la milice : Hache / Marteau de guerre / Arbalète lourde  
Chefs de la milice : 9 guerriers nv 3, 1 guerrier nv 4, 1 guerrier nv 6, 2 clerks niveau 5  
Armure : Bande pour les guerriers, maille pour les clerks  
Troupes spéciales : 11 Moucheurs, 1 Maître des bêtes  
Machines de guerre : 3 Broyeurs, 3 Ballistes  
Animaux : 3 ours bruns  
Force totale : 278