



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Aides de jeu > Settings > Black Flame Orb > **Absalon**



Absalon

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Description d'Absalon, la contrée où se dresse la flamboyante Tour du Gardien, où la terre apporte tout ce qui est nécessaire, où l'accueil est chaleureux et où il fait encore bon vivre...

Le pays

Absalon est dominé par l'Air. C'est une contrée très verdoyante au sein de laquelle les reliefs abrupts dominant des vallées encaissées. Le climat est tempéré mais commence à devenir chaud dans sa partie australe.

Elle n'est pas aussi verdoyante que peut l'être la jungle d'[Oflolyn](#) mais Absalon est une contrée extrêmement fertile et sur toute terre non entretenue un tant soit peu, la nature semble reprendre ses droits à une vitesse phénoménale mais sans s'étouffer sous une masse de végétation trop dense. Dans les régions reculées, la forêt a depuis longtemps recouvert les vestiges de temps anciens. Le peuple d'Absalon attribue cela au Gardien de la [Flamme](#). La [Varynie](#) attribue cela à la richesse des sols qui sont d'autre part très riches en minerais divers. La [Varynie](#) et bien d'autres lorgnent d'ailleurs le royaume d'Absalon d'un œil envieux.

Les reliefs cités au préalables bordent également l'océan, limitant les ports au nombre d'endroits où accoster, quelques lieux où les vagues de l'océan qui se brisaient sur les rochers ont finalement brisé les falaises. Le point culminant de ces falaises se situe à la pointe sud-ouest d'Absalon, là où se dresse la tour du Gardien de la [Flamme](#) comme un phare vers les ténèbres qui menacent à l'Est.

Les habitants

Le cœur du peuple d'Absalon est tout d'abord rempli de chaleur comme la [Flamme](#) dont ils sont proche. Ils sont chaleureux et accueillants mais très solidaires entre eux. Ils sont courageux et prêts à prendre les armes s'il le faut mais ne sont pas réellement d'un dynamisme débordant.

Tout comme leur pays, le peuple d'Absalon est lié à l'Air. Leur danses sont donc qualifiées d'« aériennes », pleines de grâce et de mouvements amples ou acrobatiques. Leur musique favorise les instruments à vent (la flûte de pan est très répandue) et les chants. Les habitants voyagent beaucoup et, étant bien accueillis partout dans le pays, il leur est facile de s'installer quelque part. Il est à noter que les habitants ont assez peu d'à priori sur les étrangers qui chercheraient à s'installer chez eux ou à entrer en contact avec eux à part une méfiance vis-à-vis des natifs du Zénork et des rares natifs des Terres Brûlées. L'appartenance au Maronar est également assez mal vue du fait de sa proximité avec les deux contrées précédentes. La [Varynie](#) est vue avec méfiance de part leur cupidité et leur réaction face au mysticisme.

Si La grande majorité de la population vit en petite communautés dirigées par un bourgmestre, élu par sa communauté et vassal du roi d'Absalon. Ces communautés sont en général situées en bordure de forêt ou dans les contreforts des hauteurs. Mais les grandes plaines ont leurs villes et leur domaines

sous le contrôle de la noblesse d'Absalon. Ces dernières régions donnent plus une impression d'un royaume tel que les royaumes de la Terre des Dieux ([Kerahn](#), l'Ignésie, le Dunahor et le Maronar).

Les habitants sont partisans d'un mode de vie simple pour apprécier les plaisirs de la vie. Partager de bons moments avec des amis autour d'une bière à l'auberge, participer aux jeux du village, écouter les bardes et ménestrels rivaliser de talent et autres plaisirs simples est ce à quoi ils aspirent.

Leurs revenus sont principalement dus à la grande fertilité de leur terre qui leur assure de remarquables récoltes et du bois à profusion. Une grande variété de minerais est présente dans le sous-sol, dont une des rares sources d'argent. La manufacture d'objets reste simple mais leur passion a donné beaucoup d'objets de grande valeur.

Bonus de création : 4 points de [Flamme](#) supplémentaires.

Gouvernement

Absalon est un royaume et est dirigé par un souverain. Depuis 0 E.R., la même dynastie est au pouvoir et le peuple en est content. La lignée des Arkensyrs est noble dans l'âme et tout le peuple la soutient quelque soit la circonstance. Le jeune souverain **Trédain Arkensyr** est déjà fort aimé du peuple même si certains regrettent la mort de son père qui fut un roi sage durant une période semblant radieuse. Aujourd'hui, le roi est bien jeune tandis qu'une ombre se dessine à l'Est. L'Empereur de [Kerahn](#) le soutient activement ainsi que le Gardien, personne n'ose donc murmurer ou même comploter. Même une des Sages de la Mangrove s'est déplacée pour son couronnement ce qui est un phénomène exceptionnel si l'en est. Quelques familles nobles ont tenté une fois ou deux de les renverser ou de se révolter au cours des siècles, mais elles ont eu la désagréable surprise de voir

leurs plans étouffés dans l'œuf, souvent par leur propre peuple. Aujourd'hui plus que jamais, les troubles qui s'augurent renforcent les vieilles rancœurs et certaines familles nobles, notamment les Vérasyns et les Markenbars, menacent le jeune souverain. Les moines, le clergé ou même les mythiques agents du Gardien n'ont pas de pouvoir réel mais, en tant que porte-parole du Gardien, ils sont respectés et leurs remarques sont attentivement écoutées et soigneusement prises en compte.

Absalon n'a que très peu d'armée en tant que telle. Ni compagnies et légions de mercenaires comme en [Varynie](#), ni les ordres de Chevalerie de [Kerahn](#), ni les armées du Dunahor ne peuvent représenter la force armée d'Absalon. Pour être honnête, si Absalon est quasiment imprenable puisque le Gardien veille, si l'académie de Salinor est ravie de s'acquitter de ses droits civiques en éliminant les envahisseurs (ce qui de plus, met à disposition des élèves, un entraînement pratique) et si tout le peuple se trouve prêt à prendre les armes pour défendre leur patrie, Absalon n'est pas une nation conquérante. Absalon a bien sûr son minimum militaire comme la [Varynie](#) a sa garde républicaine. Mais les seules unités qu'Absalon peut fournir à l'extérieur de ses terres sont des éclaireurs aussi fluides que le vent, des templiers qui associent foi et lame, les Ailes de Feu (escadrons aérien uniques en leur genre, conçus en collaboration avec les Chevaliers du Flambeau et des sages d'[Ofiolyn](#). Leur vitesse, leur résistance, leur déflexion des projectiles et leur résistance à la magie rend leur durée de vie, entre les mains des moines spécialisés dans leur maniement, très longue. De par leurs capacités de discrétion au sens physiques ou magiques, ils sont très utiles en reconnaissance. Ils peuvent également être utiles en tant qu'arme de siège durant une bataille.) et occasionnellement leurs bateaux Zéphyr (S'il ressemblent à de frêles esquifs, ils ont néanmoins l'avantage de la vitesse puisqu'ils battent à plate couture sur ce domaine n'importe autre bateau pour un peu qu'il y ait du vent. En effet, fait pour être tractés par les vents, en plus des voiles, une foule de cerfs volants se déploient pour lui donner sa véritable vitesse. Mais son faible tirant d'eau le rend aussi sensible aux

tempêtes, meurtrières pour les bateaux Zéphyr.).

Les familles nobles : Les familles nobles sont des propriétaires terriens qui possèdent une ou plusieurs vallées. Ceux qui habitent ces terres leur doivent fidélité et labeur. En retour ils reçoivent attention, justice et protection. Certes, ces données varient d'une lignée à l'autre mais aucune lignée n'est assez folle pour véritablement maltraiter les habitants. Leur nature et leur préparation les pousseraient à prendre les armes, soutenus par leurs adversaires, les autres lignées et le Gardien. Ils vivent donc en bonne intelligence même si certaines lignées ont présumé de la fidélité de leur peuple à leur égard par rapport à leur fidélité vis à vis de leur souverain.

Les Arkensyrs : Les Arkensyrs ont été proclamé lignée royale par le peuple puis par le Gardien à l'aube de l'ère du renouveau lorsque de leur [Flamme](#) ils ont enflammé les restes d'un peuple brisé. Depuis, le sang de feu coule dans leurs veines et ils brûlent de guider leur peuple dans un chemin embrasé envers et contre toute trace de ténèbres. La vallée de Valorn leur appartient. Le jeune souverain **Trédayn Arkensyr** n'a rien perdu de ce feu ardent et, même si la situation actuelle rend le poids du pouvoir particulièrement lourd, rien ne semble pouvoir briser sa détermination. Il est à noter que la [Flamme](#) qui anime la lignée des Arkensyrs rend leur vie particulièrement longue. Certains ont vécu plusieurs siècles alors que d'autres se sont consumés dans leur fougue et leur rage. Outre le fait d'être aimés par le peuple, les Arkensyrs ont l'avantage non négligeable d'avoir confiance de [Kerahn](#) et d'[Oflolyn](#). De plus, la position délicate de Trédayn le contraint à user de toute sa ruse sans faire de compromis qui pourrait nuire au peuple. Et tout en restant dans cet optique, il a réussi à ce faire de précieux alliés dans un coup magistral. Face aux troubles à venir, il est certainement un des plus grands souverains qu'Absalon ait jamais connu.

Les Félanyns : Les fiers Félanyns ont eu des différents par le passé avec les Arkensyrs. Mais les Vérasyns ont fait l'erreur de les attaquer dans un moment où les Félanyns étaient affaiblis. Et les

Félanyns seraient tombés sans l'intervention... des Arkensyrs. Les Félanyns en ont été incroyablement surpris. Depuis, soutenir la lignée des Arkensyrs et les maintenir sur la voie embrasée est une question d'honneur pour les Félanyns. Les Félanyns possèdent la vallée du Sianpour, le fleuve qui passe par Absalon avant de se jeter dans l'océan. **Fsyrrath Félanyn** est actuellement le chef sauvage de la famille Félanyn. Ses manières sont un peu brutales et il en est pour dire que le sang des Félanyns serait mêlé à celui d'une famille d'[Oflolyn](#). Ceux qui s'amuse à lancer ce genre de rumeurs se mettent en général dans une position délicate. D'un autre côté, les Félanyns n'ont jamais démenti...

Les Vérasyns : Les ambitieux Vérasyns sont propriétaires de la vallée de l'Aube, une petite vallée au nord-ouest d'Absalon. Cet état de fait vient de la vengeance des Félanyns et des Arkensyrs après les tractations des Vérasyns. C'est un état que ces derniers trouve révoltant... un avis partagé par les Markenbars. **Ashen Vérasyn**, ambitieux maître incontesté des Vérasyns, compte bien réussir à changer cette « ignominie ».

Les Markenbars : Les Markenbars sont propriétaire de la vallée de l'Océan à l'ouest d'Absalon. Leur vallée n'est guère grande et ils se sentent lésés. Cette situation les a conduit à apporter leur soutien aux Vérasyns. Surtout d'ailleurs depuis que **Harn Markenbar** a un nouveau conseiller qui a réveillé en lui les tourments de l'injustice.

Relations

Tandis que la vieille alliance avec [Kerahn](#) et [Oflolyn](#) perdure, Absalon se méfie de la cupide [Varynie](#) et des barbares des tribus Niliennes.

Quant au Zénork, au Maronar ou aux Terres Brûlées, leurs noms portent la marque de l'Ombre en Absalon.

Villes, lieux et curiosités

Gurvyn

Gurvyn est une charmante petite ville qui s'était jadis installée sur un chemin fort fréquenté au niveau d'une très grande clairière. Néanmoins au fil du temps et de la prospérité, elle s'est étendue jusque dans les bois et au fleuve en reliant ainsi plusieurs clairières.

La forêt est surtout occupée par des chasseurs, des fermiers et des individus en harmonie avec leur environnement.

Mais le cœur de la ville repose dans ses clairières principales : La vieille ville, le port et la grand place. Toute l'activité s'y concentre. Par ses côtés quelques peu fertiles (ce n'est pas le sud réputé d'Absalon mais la fertilité reste néanmoins étonnamment respectable) et sa présence sur les axes de communication, Gurvyn attire les marchands mais pas autant que l'on pourrait s'y attendre. En Effet, son goût peu prononcé pour le marchandage l'a préservé des grosses affluences et colonisations économiques des marchands de la [Varynie](#) et a provoqué un trafic heureusement plutôt clairsemé sur les axes de communication.

Le Bourgmestre, Velryn, est le patron de l'auberge très convoitée : Au repos du voyageur. La population de Gurvyn est solidaire est festive comme la plupart des communautés d'Absalon. La croyance en la [Flamme](#) et son Gardien est prononcée et le prêtre, Polirès, est respecté et écouté. Le temple est également bien entretenu par les habitants. Polirès fait également office de guérisseur et, même si le plus souvent il utilise des méthodes que n'auraient pas reniées la [Varynie](#), il lui arrive d'accomplir des miracles grâce à la [Flamme](#) et au nom du Gardien.

Les [Varyniens](#) regardent en général ces pratiques de « charlatans » entre moquerie et mépris pour

cette « barbarie ». Les habitants leur rendent la pareille de par une certaine méfiance. Les voyageurs de [Kerahn](#) ou d'[Oflolyn](#) sont bien mieux accueillis.

- La vieille ville

- *Le Temple* : De la taille d'une petite maison, le temple n'en est pas moins entretenu et les habitants s'y rendent régulièrement avec une certaine ferveur. Et Polirès est toujours à l'écoute des habitants.

- *L'Auberge* : Au Repos du Voyageur. Dirigée par le bourgmestre Velryn, cette grande auberge fort renommée est régulièrement le théâtre de toute animation qui ne s'effectue pas sur la grand place sous l'œil avisé de Velryn qui attire nombre de ses clients. L'auberge est également renommée pour sa très grande variété de boisson dont la plupart sont de production locale ou régionale. L'auberge est également un endroit où contacter l'organisation nommée la Salamandre et dont la base principale est sensée se situer quelque part dans ces bois.

- Le port

- La grand place

- *La place* : Autour de ce qui se nomme la grand place, théâtre de nombres d'activités, se regroupe la plupart des commerces de produits finis destiné à être vendus directement aux habitants.

- *La boulangerie* : Le Croissant Doré. Son patron est un ménestrel qui parcourait autrefois les routes. C'est aussi un assassin et un membre de la Salamandre qui, aujourd'hui, agit sur le plan local et entraîne de nouvelles recrues.

Port Mardès

Port Mardès est une des communautés portuaires du nord d'Absalon. Elle diffère cependant de la majorité d'entre elle par le fait qu'elle soit une véritable cité portuaire construite pour durer et dans laquelle, même si l'esprit d'Absalon reste, on sent nettement une influence [Varynienne](#). La région est déboisée et claire, un phare guide les navires et chaque jour d'énormes quantités de marchandises s'échangent dans les marchés, voir directement sur les quais. Le temple est situé à l'extérieur de la cité, ce qui a pour but de mettre à l'aise les riches marchands [Varyniens](#). Pourtant, par temps clair, du

haut des falaises, il arrive que l'on puisse entrevoir l'Île des Embrasés et de drôles de lumières qui en émanent. Le cœur de la cité est au bord de l'Océan et peu de commerces ou d'auberges s'en éloignent beaucoup. En revanche, les habitations tendent à s'en écarter davantage.

Valorn

Valorn est la capitale d'Absalon. Elle s'étend au sein d'une vaste vallée entourée de collines entre lesquelles passent des routes vers le sud-ouest, direction de la Tour du Gardien, le nord-ouest, direction de la [Varynie](#) et le nord-est pour se rendre à [Kerahn](#) ou [Oflolyn](#). Non loin de Valorn se trouve l'Océan et le port qui s'y trouve est considéré par tous comme le port de Valorn. C'est un moyen courant d'accéder au Seuil à [Oflolyn](#). C'est aussi l'accès le plus simple vers Al-Ahsul. Non loin du port se trouve un chantier Naval où sont fabriqués les bateaux Zéphyr. Et au sud-ouest de Valorn, un monastère caché dans les contreforts de l'arête montagneuse qui s'étend vers la Tour du Gardien conçoit les Ailes de Feu et forme leur pilotes. Valorn est également un siège pour les Templiers et les Eclaireurs qui forme en grande partie la défense externe de la capitale. Garde et milices font le reste. Les habitants sont prêts à se défendre. La criminalité est très basse et le sens civique développée jusqu'au chauvinisme. Si la criminalité en soi est assez faible, cela est en partie due à la domination en sous main de la Salamandre. D'autres organisations sont présentes mais la Salamandre, organisation locale, puissante et bien organisée, domine et tient ses concurrentes en respect. D'autant plus qu'en secret elle est appuyée par Trédayn Arkensyr qui s'est trouvé là une alliée fidèle et puissante contre ses détracteurs. Ces derniers ont compris qu'ils ne pourraient rien sans l'appui du peuple et ne perdent pas une occasion de mettre Trédayn dans des situations délicates. Mais Trédayn est rusé et possède de nombreux alliés.

Le centre de la cité est occupé par le domaine royal. Ce vaste domaine ceinturé de murailles contient le palais royal, les jardins, les écuries, un bois et un temple. Autour se dresse la ville, également ceinturée de murailles divisée en trois quartiers

fermés indépendants. À l'extérieur des portes se dressent les faubourgs autour des trois portes s'étendant dans la vallée. Ils sont en général plus pauvres mais le niveau de vie reste correct, comme une myriade de communautés éparses.

La cité véritable se découpe donc en trois parties. Le tiers sud-ouest est appelé Quartier de la Lumière. Il est surtout habité par des natifs et ceux qui recherchent la connaissance sans vivre au palais. C'est également un lieu très pieux. Ceci au contraire des faubourgs du quartier nord-ouest, le Quartier des Marchands, qui est plutôt un lieu très pieu. Ceci est dû à l'influence commerciale de la [Varynie](#) qui pénètre difficilement mais sûrement dans le Quartier des Marchands. D'années en années, ce dernier est devenue la plaque tournante du commerce local. Mais au grand malheur de la [Varynie](#), cette dernière n'en a pas le contrôle total... plutôt un contrôle très minoritaire. La fabrication de textile fins s'y développe à grand train. Le quartier nord-est est le Quartier des Explorateurs. Il contient beaucoup d'auberges et de tavernes, de théâtres et de forges, d'épiceries et de divers commerces utiles aux voyages et aux déplacements si chers au cœur des gens d'Absalon. Les ambassades diverses se trouvent en général dans le Quartier des Explorateurs mais [Kerahn](#) et [Oflolyn](#) ont leur ambassades dans le Quartier de la Lumière et ont des entrées facilitées au Palais.

De manière générale, Valorn ressemble plus à une cité que n'importe quelle ville à Absalon, ce qui explique que beaucoup de personnes d'Absalon ne s'y rendent jamais car elle est souvent considérée comme un lieu plus malsain que les communautés auxquelles ils sont habitués. C'est là-bas que les Vérasyms et les Markenbars ont le plus de succès. Malheureusement pour eux, le peuple d'Absalon est fidèle et solidaire. Le nombre de leurs partisans est donc pour l'instant minime. Mais il paraît que des intérêts étrangers leur viendrait en aide en échange de quelques avantages une fois ces maisons au pouvoir. Des avantages économiques pour les uns, politiques pour les autres...

La Tour du Gardien



La Tour du Gardien se dresse comme un immense phare. C'est le cœur de Sandorfell par son psychisme sinon par sa géographie. Elle est également la demeure du Gardien, le représentant suprême de la [Flamme](#) sur Sandorfell. C'est en réalité une créature dracomorphe mais ses rares apparitions se sont toujours faites sous forme humaine. Seuls ses disciples originels connaissent sa véritable identité et sa véritable lutte pour la survie de Sandorfell.

L'Île des Embrasés

L'Île des Embrasés est contrôlé par Salinor qui y a fondé une Académie il y a fort longtemps. Il recherche et forme de nouveaux disciples comme l'avait fait le Gardien. Il trouve de jeunes talents en qui l'étincelle promet l'exaltation de leur [Flamme](#). Et de l'autre côté de Sandorfell, un phénomène similaire a lieu...