



# Rapport Port Mac Kaer

Guilde du Phénix

214 AA

Maître du Savoir

## Sommaire

Sommaire.....	2
Plan de Port Mac Kaer.....	3
Histoire .....	5
Les Quartiers.....	6
Les Coques .....	6
Le port.....	7
Quartiers des Vieilles colères .....	8
Bas quartiers .....	8
Quartiers familiaux .....	9
Quartiers des Sulices .....	10
Quartier des Espoirs.....	10
Les Personnages .....	11
Longhade .....	11
Louis d'Orell de Jeophar .....	11
Les Guildes.....	12
La Guilde Boréales éternelle. ....	12
La Guilde des Arpenteurs de Cosme. ....	12
La Guilde des Hospitaliers. ....	12
La Guilde de Rubisque. ....	12
La Guilde d'Almara.....	12
La Guilde des Arcanes.....	13
La Guilde des incendies.....	13
La Guildes des Lunes voraces. ....	13
La Guilde du Poing Rouge. ....	13
La Guilde des Transports Aérostatiens.....	13
La Guilde des Milles Peuples. ....	14
La Guilde des Peaux.....	14
La Guilde d'Albâtre.....	14
Les Alentours.....	15
L'empire de Phaleen.....	15
Les Dynasties Fantômes .....	16
La Principauté de Mirrol.....	16
Les Maisons Lonédales. ....	16
Le Royaume d'Orzar .....	17





## Plan de Port Mac Kaer



1. Boutique de Nicodemus
2. Tanière des Griffons
3. Hostellerie des Moindres
4. Capitainerie
5. Ambassade Venn'Dys
6. Comptoir de la Guilde de Rubisque
7. Comptoir de la Guilde d'Almara
8. Taverne de Lascareigne
9. Boutique d'Eloïse Myme
10. Hospice
11. Phare Orell de Jeophar construit en 201
12. Ambassades des Maisons
- 13.
14. Comptoir de la Guilde d'Albâtre, des Peaux, des Incendies
15. Ancien Comptoir de la Guilde du Phénix
16. Comptoir de la Guilde des Hospitaliers
17. Comptoir de la Guilde du poing Rouge et des Lunes Voraces
18. Comptoir de la Guilde Boréale Eternelle, Arpenteurs de Cosme
19. Nouveau comptoir de la Guilde du Phénix
20. Comptoir de la Guilde des Arcanes
21. Comptoir de la Guilde des Milles peuples
22. Aérosation de la Guilde des Transports Aerostatiens
23. Emplacement des caravanes du Sénat de la Constellation de 212





## Histoire

L'histoire de Port Mac Kaer remonte il y a plus d'une centaine d'année alors que sur les lieux n'existait qu'un lieu dit L'An-brun. C'est Orlando d'Orell de Jeophar à la tête de l'Ordre du Compas, composé d'une grande majorité de Venn'Dys qui proclama la naissance de Port Mac Kaer en 102 de l'Age des Découverte.

Le nom même de Port Mac Kaer reste mystérieux. Plusieurs explications ont été avancées. La plus courante est que le port porte le nom du Fondateur de l'Ordre du Compas, mais l'histoire même de cet ordre relativement secret ne permet pas de lui trouver un fondateur.

Comme beaucoup de ville de débarquement, port Mac Kaer s'est progressivement étoffée avec les nouvelles recrues venues chercher la richesse et la gloire et ont fini leurs vies dans l'une des Tavernes des docks. Bien longtemps après l'ouverture du Continent par la voie de Port Concorde, Theom et Port Brisant, il était difficile de croire à la croissance de ce petit port.

Mais c'est dans l'environnement de Port Mac Kaer et la Contrée de Guillian qu'il faut y voir le miracle. En effet cette région du Continent et moins hostiles que les campagnes des autres grands ports. Le Mirrol, l'Empire de Phaleen n'ont pas vu d'un mauvais œil l'installation des Guildiens. Le deuxième point fort est que Port Mac Kaer est le port le plus proche de la fabuleuse Jonril, la citée découverte part Guillian lui-même, il y a près de deux cents ans. C'est donc logiquement que nombres d'Aventuriers attiré par Jonril face halte à Port Mac Kaer

C'est donc lentement et à l'ombre des autres grands ports que Mac Kaer s'est développé sans attirer les regards jusqu'au moment où... Les richesses des Aventuriers heureux et l'installations de quelques Guildes puissantes ont attirer l'attention de la Scabarre, la flotte pirate qui sévit sur les rivages du Continent. L'année 134, le Pirate Damn'der prit le contrôle de la ville et y imposa son règne d'un an. Les Guildes en places et les habitants payèrent à prix d'or les services de la Guilde des Mercenaires de l'Hermine qui envahi la ville par la côte, coula la flottille et fit prisonnier nombres de pirates.

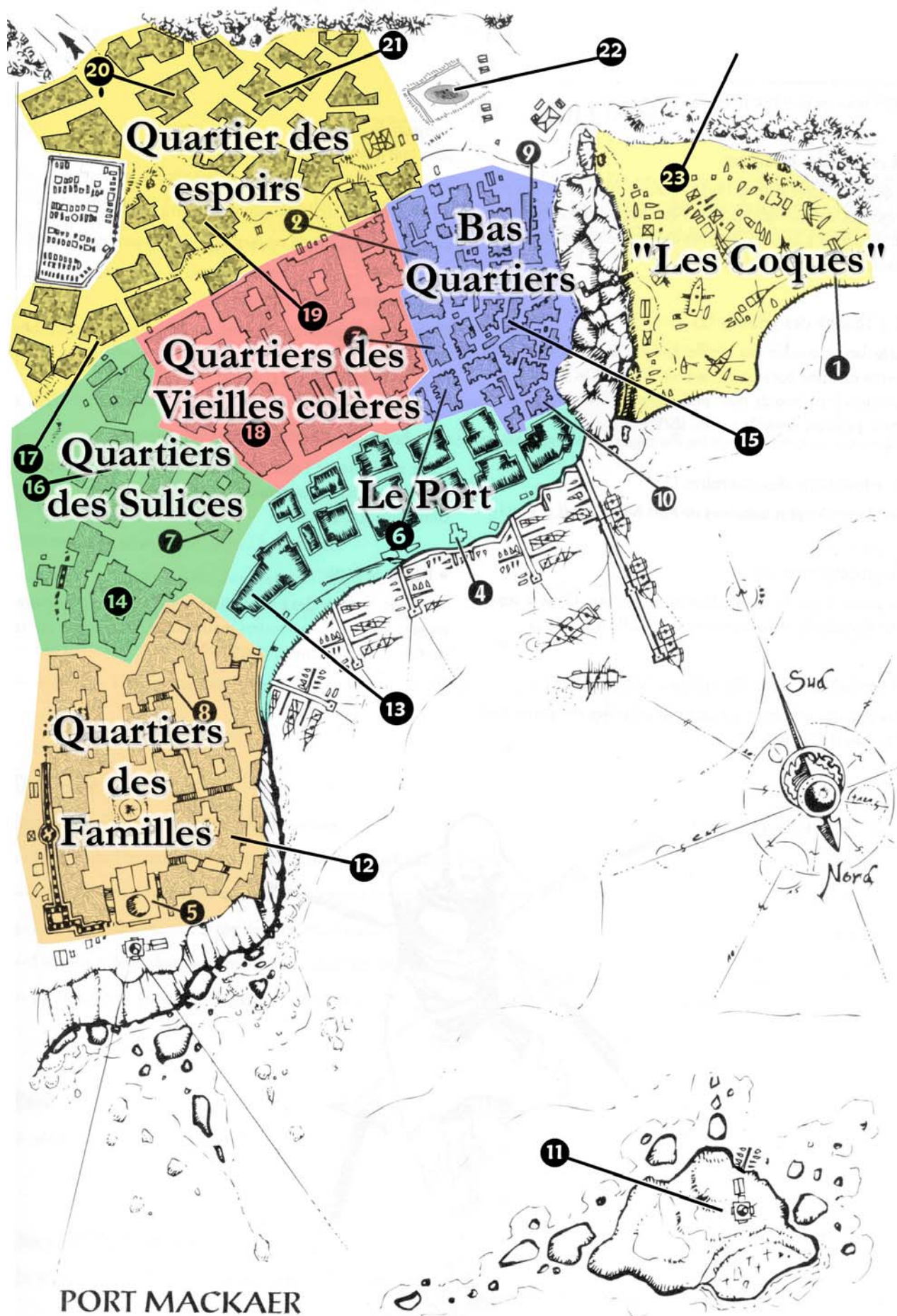
Devant l'avantage stratégique de cette ville, le sénat décida de soutenir les petites Guildes lors de leur installation part différents avantages fiscaux. Le but étant d'éviter comme dans d'autres villes que deux ou trois Guildes ne se taillent la part du lion et qu'une région entière tombe sous la coupe de quelques Aventuriers allant à l'encontre du principe de l'Aventure. C'est aussi un moyen pour le sénat d'asseoir son pouvoir sur une multitude de petites Guildes que d'employer un bras de fer avec une Guildes/Ville.

Dernièrement, deux ou trois ans, Port Mac Kaer attire les regards avec la présence d'une Guilde étonnamment jeune qui défraye la chronique : La guilde du Phénix présente à l'ouverture de la Porte Noir, l'arrivée des Danjin et le siège de Snake.





## Les Quartiers





## Les Coques

Tout à l'ouest de la ville se trouve en contrebas, séparé du reste de Port Mac Kaer par une barrière rocheuse ; « les coques ». On y accède par des escaliers taillés dans les rochers. Entre un chantier naval et cimetière de bateau, « Les coques » amoncellent les esquifs rejetées par la mer où l'ont vient récupérer ce qui peut l'être et les chantiers de petits armateurs. Il arrive même que certains Trans Océaniens soient mis en cale pour réparation. Si les artisans de Port Mac Kaer ne sont pas le plus réputés, ils sont capables de construire et de réparer avec le goût du travail bien fait. La journée est rythmée par les coups de marteaux et les cris des charpentiers et autres professionnels de la mer. On y trouve aussi des gamins des bas quartiers traîner à la recherche de quelques menus travaux ou simplement pour jouer aux pirates. La nuit, la plage est d'un calme angoissant. Beaucoup de drames se jouent entre les coques des bateaux et il n'est pas rare de trouver au petit matin, un corps sans vie caché rapidement sous quelques poignées de sable.

### *Boutique de Nicodemus (Carte n°1)*

#### *Taverne de Frelöe*

Pour accéder à l'établissement de Frelöe dans « les Coques », il faut déambuler entre les épaves et chantiers de rénovation pour enfin trouver un caravallion recouvert d'algues, couché, fendu d'une porte s'ouvrant sur sa coque et sur une salle enfumée où de nombreuses tables accueillent toutes les couches sociales mais surtout laborieuse. Une volumineuse volute de fumée stagne au plafond et la lueur des bougies sur les tables donne une ambiance feutrée et reposante.

Frelöe est un homme sympathique qui tient son établissement depuis plus d'une dizaine d'année. Ce n'est donc pas sans raison que ce métier possède toujours une arbalète chargée sous son comptoir et qu'il sait en faire usage pour protéger ses clients.

## Le port

C'est ici que tout a commencé pour tous les Aventuriers de la Contrée de Guillian. Le port de Port Mac Kaer est capable de recevoir le tonnage des plus grands navires connus. Sans être aussi grand que Port Concorde ou Port Brisant, Port Mac Kaer passe pour devenir l'un des quatre ports les plus grand du Continent de construction Guildienne avec ses derniers travaux permettant d'accueillir trois transocéaniens de plus et une petite dizaines de navires de tonnage moindre réservé à la navigation à vue.

S'il y a bien un endroit qui ne dort jamais, c'est le port, entre les arrivées tardives et les départs précoces, il y a qu'une ou deux heures où l'endroit semble endormi. Cela revient au fait que la marée n'interfère pas sur le trafic car le port est en eau profonde.

Il n'est pas rare de voir des bagarres sur les ponts et des Capitaines passés par-dessus bord par une bande de dockers mécontents de leur paye. Ça hurle et ça cris pour passer plus vite pour partir plus vite, pour charger plus : le temps c'est des Guilders.

#### *La rue des proues*

Sur la route qui longe le port jusqu'à la capitainerie, le néophyte verra immanquablement les proues de navires au dessus du seuil de chaque maison. Elles ont été installées il y a un siècle pour rappeler aux pirates ce que Port Mac Kaer fait aux voleurs. Les proues viennent de la Flottille de Damn'der qui fut exécuté sur place publique.

#### *La Capitainerie (Carte n°4)*

C'est ici que ce règle la majeure partie des affaires courantes de Port Mac Kaer. Comme il n'y a pas d'édifice guildien officiel, c'est ici que les litiges, les autorisations, les demandes sont réglés. Le bâtiment a été nouvellement rénové faisant oublier l'ancienne capitainerie vétuste et délabrée. C'est Longhade (Cf. page 11) qui est à la tête de tout ce petit monde. La capitainerie est un milieu vivant où les gens se retrouvent dans les grands couloirs devant les guichets et les bureaux des responsables. Ça crie, ça pleure et ça discute, c'est l'endroit idéal pour faire de nouvelles connaissances.



## Quartiers des Vieilles colères

C'est un quartier tranquille malgré ce qu'en dit sa dénomination erronée. Résidentiel, il accueille la classe moyenne de Port Mac Kaer. C'est aussi ici que se trouvent les comptoirs de petites Guildes qui se partagent généralement le même bâtiment. On ne rencontre que des commerçants ou des Aventuriers revenus sur Port Mac Kaer. La majorité des Guildiens de Port Mac Kaer, avec l'âge, économisent pour s'acheter une de ces maisons à deux étages en pierre. La nuit, le quartier est calme et récemment une milice tourne pour assurer la tranquillité des habitants.

*Comptoir de la Guildes Boréales Eternelles (Cf. Guildes page 12) (Carte n°18)*

*Comptoir de la Guilde des Arpenteurs de Cosme (Cf Guildes page 12) (Carte n°18)*

## Bas quartiers

Chaque regroupement de population produit des miséreux, des proscrits, des hors-la-loi. A Port Mac Kaer, les malheureux qui vivent dans les bas quartiers ont souvent un parcours d'Aventuriers infortunés. Il y a cependant aussi des bandes organisées. Si la journée on peut traverser sans risque en laissant quelques pièces aux mendiants, la nuit c'est tout autre chose ! On dit que les gens traversent la nuit le Bas quartiers on souvent une bonne raison (comprendre illégal) ou une envie de suicide. La milice elle même n'y met pas les pieds quand le soleil se couche. Il existe de nombreuses caves que la milice aimerait bien inspecter, des caches de recèle, des laboratoires secret ou s'élabore de nouvelles drogues (Anjun), des pratiques pervers.

*Hostellerie des moindres (Carte n°3)*

Baltephuse cul-de-jatte de son état est le tenancier de cette auberge bien connue des Aventuriers. Ancien Aventurier amputé sur une gangrène, il décida de recueillir, par bonté ou par cynisme, tous les estropiés pour les faire travailler dans son établissement. Ce dernier est simple, mais propre, conseillé par les capitaines avertis qui savent que les Aventuriers aux revenus modestes seront bien accueillis. Les jeunes qui viennent pour la première fois sur le Continent et qui passent par l'Hostellerie des Moindres réfléchissent à deux fois avant de partir à l'intérieur des terres. Certaines informations recoupent le fait que Baltephuse serait peut être un membre du cercle de Saphir, le service de renseignement du Sénat.

*La cave des Succubes*

Nouvellement ouvert, cet établissement est financé par Kelithum Armirys, un Ashragor natif du Continent. S'il existe bien un établissement exotique c'est le sien. D'un goût douteux, il permet d'offrir aux hommes et aux femmes de Port Mac Kaer des compagnes ou des compagnons pour la nuit. Il semblerait qu'il propose quelques substances médicinales aux vertus hypnotiques. Malgré de nombreuses plaintes arrivant chez Longhade, cet établissement reste depuis petit moment ouvert.

L'intérieur est feutré, capiteux et envoûtant. Les odeurs de parfums, d'encens et exotiques se mélangent pour en devenir entêtant. De nombreuses alcôves permettent une intimité et des chambre à l'étage ou en sous sol sont disponible pour plus si affinité. Des esclaves de tous les peuples assurent le spectacle et des nuits agitées.

*Comptoir Rubisque (Cf. page 12) (Carte n°6)*

Ce comptoir fait partie de la première série des maisons en pierre d'architecture Venn'Dys. Les maisons alentours ont été rénové voir reconstruite laissant seul cet édifice témoignage des Rivages. Ils arrivent souvent qu'il inspire un pincement au cœur à tous les expatriés des Iles des Esprits. Certaines effluves entêtantes s'échappent des soupiraux de la cave où sont préparé les encres de la Guilde. L'intérieur est un grand capharnaüm où s'entassent feuilles de parchemins, encres, toiles et reliures.

*Boutique d'Eloise Myne (Carte n°9)*

Cette boutique se trouve dans une tour carré de trois étages. Eloise Myne ne vend que du vivant comme elle aime le rappeler. A l'intérieur de sa boutique, c'est un zoo où se chamaillent nombres d'espèces réparties





selon un schéma que seule Eloise connaît, dans des petites cages du sol au plafond. On y trouve que des espèces du Continent. Il est possible d'acheter (cher) ou de vendre.

Il semblerait qu'Eloise Myne vende un peu plus que du vivant au premier étage, mais les acheteurs comme les vendeurs ne désirent pas être connu.

#### *Ancien Comptoir de la guilde du Phénix (Carte n°15)*

C'est dans un bâtiment presque en ruine que la Guilde du Phénix a débuté sur Port Mac Kaer. Actuellement, il à été revendu et l'on peut y trouver quelques familles sans le sous venues squatter la ruine.

#### *L'Hospice (Carte n°10)*

On peut entendre certaines nuits dans les rues des bas quartiers, les cris des malheureux déments abriter pour certains depuis plusieurs années à l'Hospice, la fin du voyage pour certains Aventuriers.

Premier bâtiment en pierre de port Mac Kaer, il à été réhabilités il y a une trentaine d'année par quelques mécènes devenus riches pour accueillir les fous, les indigents et les estropiés. De part la population recrutée, toutes les fenêtres sont grillagées sur les murs sombres qui transpirent la misère humaine. A l'intérieur, les chambres vétustes entassent des dizaines de malheureux. Dans la cour intérieure, une statue immense de Kerkedie Flithel, le fondateur Kheyza de l'établissement mort il y a dix ans.

La vie y est difficile et la violence y règne même de façon cachée que ce soit entre les résidents ou venant des employés. On raconte qu'il y existe une richesse de connaissance et de compétences pour ceux qui savent séparer le bon grain de l'ivraie. Actuellement, l'établissement est dirigé par Igris Theordyn, membre de la Guilde des Hospitaliers (Cf. Page 12).

### **Quartiers familiaux**

Ce quartier remonte progressivement jusqu'au sommet de la falaise. Rapidement devenu un quartier attractif par sa position élevée évitant les odeurs du port, ce sont les plus nantis qui ont conquis cette bute à la sueur de Guilders sonnants et trébuchants. La route est ici pavée et de grandes demeures s'étendent dans les hauteurs. Sans l'ombre d'une chance d'égaler Brizio, le quartier Familiaux ou Haut quartier rassemble les bonnes familles de la ville. C'est ici aussi que les familles qui l'ont désirée (Venn'dys, Ashragor, Gehemdal, Ulmèque et Felsyn) se sont rassemblées par affinité pour construire de micro quartiers aux architectures hybrides entre le Continent et les Rivages. Chaque Aventurier en mal du pays peu venir ici se ressourcer. En fonction des familles, les émigrants sont plus ou moins bien accueillis. Il n'existe cependant pas de relation entre les familles de Port Mac Kaer qui sont de souche Continentale et les rivages.

Le quartier Gehemdal est fonctionnel avec des grandes habitations typiques organisées autour d'un grand navire stylisé. Aucun étranger n'est invité dans ce centre culturel

Le quartier Ashragor est composé de grands axes avec au croisement une église pandemonique baroque recouverte de démons stylisés en pierre noire. On raconte que le soir d'Hiver, les gargouilles s'envolent pour quérir leur pesant de vies humaines.

Le quartier Felsyn est un dédale de ruelle faite de Kasbah aveugles donnant sur des palais des milles et une nuit. Se faire inviter dans l'une de ces résidences est un grand hommage et un délice pour les yeux.

Le quartier Ulmèque est une succession de maisons individuelles autour d'un petit temple dédié au roi solaire des Rivages où vivent quelques prêtres assurant les offices en réglant les affaires Ulmèques.

Le quartier Venn'dys est le plus connu ou les maisons sur plusieurs étages aux couleurs chatoyante et aux devantures ornées de sculpture jouxtent l'Ambassade Venn'dys, un petit palais où vit Louis d'Orell de Jeophar (Cf. page 11) le descendant du fondateur de la ville et le maître incontesté du quartier du Haut et de toutes les Familles présentent à Port Mac Kaer.

Enfin, tout au nord de ce quartier se trouve le phare de Port Mac Kaer qui complété avec le nouveau phare sur l'île des Naufrageurs permet à tous les navires d'arriver à bon port.

#### *L'ambassade Venn'dys (Carte n°5)*

L'ambassade tient autant de la forteresse que du palais avec ses lignes fines et travaillées de l'architecture Venn'dys. De nombreuses salles s'enchaînent affichant les richesses de l'ambassadeur et l'opulence que procure la fonction de représentant du Sénat de la Constellation. De nombreux balcons permettent



d'apprécier la vue sur la mer et même permette des réceptions en petit comité dans la fraîcheur des embruns quand l'automne omniprésent est plus chaud que de raison. On parle beaucoup de pièces secrètes, de grotte et d'embarcadères secrets, mais rien n'a jamais été prouvé.

#### *Taverne de Lascareigne (Carte n°8)*

Aux abords du Haut quartiers ou quartier des Familles, il est possible d'accéder à la Taverne de Lascareigne par un escalier à flanc de falaise pour rejoindre deux navires amarrés reliés entre eux par quelques passerelles. Chaque bateau abrite plusieurs salles avec thèmes différents : celui des Maisons. Chaque maison fait venir à prix d'or les meilleurs de leurs chefs cuistots et les meilleurs artistes pour participer à une compétition amicale de cuisine, de danse et de toute autre forme d'art. On peut rencontrer en nombre les Maîtres de Guilde qui sont choyés par un personnel attentionné aux moindres de leurs désirs. En fin de nuit, alors que les effluves d'alcool détendent l'atmosphère et que la majorité des convives sont partis se coucher, un jeu des Rumeurs se met en place ou deux groupes s'affrontent pour rendre leur rumeur la plus crédible ou la plus attrayante et forcer l'adversaire à partir à sa découverte.

### **Quartiers des Sulices**

Le foisonnement de monde et des richesses a attiré nombres de marchands en tous genre qui cherche à vendre les produits du Rivage à ces Continentaux ou trouver l'étoffe rare pouvant ravir la Venn'dys de Brizio. Le Quartier des Sulices est relativement récent et a été rebâti sur une partie du quartier des Vieilles colères. Ici on trouve beaucoup de nouvelle enseigne depuis plus d'une dizaine d'année et nombres de Comptoir de Guildes ont choisi ce centre d'affaires afin de faire fleurir leur bénéfices. Vivant le jour, le quartier et mort la nuit et beaucoup d'habitants du quartier des vieilles colères regrettent l'époque où les gens qui travaillaient, vivaient sur place.

*Comptoir de la Guilde d'Almara (Cf. Page 12) (Carte n°7)*

*Comptoir de petites Guildes (Guilde de l'Incendie, Guilde des Docks de port Mac Kaer)*

*Comptoir de la Guilde des Hospitaliers (Cf. Page **Erreur ! Signet non défini.**) (Carte n°16)*

### **Quartier des Espoirs**

C'est le Quartier le plus récent de Port Mac Kaer. Véritable quartier champignon, il est toujours en construction. Nombres d'entrepreneurs construisent des entrepôts très demandés, de nouveaux bâtiments pour les Guildes. Construit rapidement, seul le rez-de-chaussée est en pierre, les étages suivant en bois. Plus fonctionnel qu'esthétique, il est beaucoup décrié par les anciens de ports Mac Kaer. Il est cependant la nouvelle vitrine de Port Mac Kaer a, à peine, une année de la Réunion du Sénat.

On trouve bien entendu de nombreuses Guildes désirant montrer leur combativité dans ce quartier. Certaines sont nouvelles et espèrent un départ fulgurant, d'autres plus anciennes et plus riches s'installent dans des locaux plus fonctionnels et dans un bâtiment unique plutôt que partager l'immeuble avec d'autres Guildes.

*Comptoir de la Guilde des Arcanes (Cf. page 13) (Carte n°20)*

*Comptoir de la Guilde du Phénix (Carte n°19)*

*Comptoir de la Guildes des Lunes voraces (Cf. page 13) et du poing rouge (Cf. page 13) (Carte n°17)*

*Comptoir de la Guilde des Transport Aérostatiens (Cf. page 13) (Carte n°22)*

*Comptoir de la Guilde des Milles Peuples (Cf. page 14) (Carte n°21)*





## Les Personnages

### Longhade

C'est un Gehemdal de plus de 2 mètres de haut, cheveux poivre et sel portant la barbe longue et drue comme sur les Rivages et l'Empire Métallique. Il est âgé d'une cinquantaine d'année mais il est toujours capable de prendre n'importe qui au bras de fer. Ancien aventurier, il n'a jamais vraiment quitté Port Mac Kaer, ou il a échoué il y plus d'une vingtaine d'année.

Il est le bourgmestre de la ville, titre qui lui à été échue après que le dernier bourgmestre s'est volatilisé il y quinze an avec la caisse communale. Il prend ses fonctions très à cœurs, même s'il tire souvent sur le despotisme : ironie ou mégalomanie, il se promène en ville en palaquin pour visiter « sa ville » et donner administrations aux bonnes gens.

Son bureau est à la capitainerie ou une dizaine de fonctionnaires travaillent pour lui. Mais dans la réalité, il est plus souvent dans les tavernes pour discuter avec les Aventuriers. C'est un homme qui n'est pas avare de conseils, et même s'il ne connaît que les rivages de Port Mac Kaer, son expérience des récits apporte souvent une vision juste de la réalité de la contrée de Guillian. Il aime, les femmes, l'alcool et la franche rigolade entres hommes virils (comprendre, se saouler à mort et dormir dans son vomi dans les caniveaux).

### Louis d'Orell de Jeophar :

S'il y a bien quelque chose de sur, c'est que Louis d'Orell de Jeophar est un Venn'dys de pure souche. Ses manières précieuses et son goût vestimentaire issu des dernières tendances des l'Archipel des Iles fait de lui l'ambassadeur rêvé pour les Venn'dys. C'est un homme d'une cinquantaine d'année qui aimerait en paraître dix de moins. Pas très grand, d'une beauté commune, il possède un charisme insultant et tous ceux qui traitent avec lui sont subjugués. Certains ont avancé des arguments magiques, mais il semble que ce soit dame nature qui soit responsable de ce prodige.

Il possède une mémoire prodigieuse et il reconnaît toujours une personne qu'il a vue. Il est aussi capable de trouver une petite anecdote sur chacun, mettant toujours son interlocuteur à l'aise. Il est pourtant connu pour passer de grandes colères qui laissent sans voix. Quand cela arrive, les domestiques longent les murs et trouvent emploi le plus loin de l'Ambassadeur.

Il possède à Port Mac Kaer une omnipotence qu'il possède avec Longhade, même s'ils ne s'apprécient pas trop. Représentant du Sénat, les Guildes doivent lui rendre compte chaque année de leur activité et beaucoup de demandes transitent par lui. C'est lui aussi qui transmet les nouvelles règles du jeu et collecte les taxes pour le Sénat. Ce n'est pas un homme qui aime parler d'Aventure, mais plutôt de richesses et des Rivages. Non par sa fonction, mais par son investissement dans la vie du Haut Quartier, il est devenu le conciliateur des Familles natives du Continent.

Ce qu'il faut retenir, c'est que Louis d'Orell de Jeophar est une passerelle obligatoire entre les Guildes et le pouvoir.



## **Les Guildes**

### **La Guilde Boréales éternelle.**

Cette Guilde historique est installée à Port Mac Kaer pour l'exploitation du Mirrol ainsi que les routes qu'elles traversent. En effet, elle assure la gestion administrative de cette contrée depuis 177 AA après que son souverain s'est désintéressé du pouvoir. Elle possède un comptoir à Miralion la capitale du Mirrol et quelques forts sur le territoire le désert Bleu. Certaines informations révèlent qu'elle détient le commerce de l'Anjun, la drogue qui depuis des décennies a plongé le Mirrol dans la stase brumeuse de la drogue. Il semblerait pourtant que le peuple Mirrolien décide de se réveiller et que la Guilde Boréale à des soucis en perspective.

### **La Guilde des Arpenteurs de Cosme.**

Eparpillée sur le Continent, cette Guilde ancienne d'une centaine d'année possède des comptoirs dans toutes les grandes villes du Continent : Jonril, Honfjord, Port mac Kaer, Theom, Flamme etc... Son champ d'activité est la prospection de nouvelles contrées et la vente de ses informations. Son père fondateur en 111 AA est un Ulmèque du nom Xetica Solis qui développa la Guilde sous forme de nébuleuse en comptoirs éparses ne pouvant se donner que peu d'entraide mais avec une réactivité surprenante. Jusqu'à maintenant, c'est une réussite puisqu'elle possède de nombreux comptoirs sur le Continent.

Le maître du Comptoir de Port Mac Kaer est Alasad Hiersi, Felsin que nous connaissons bien puisque nous avons travaillé pour lui avant de fonder la Guilde du Phénix

### **La Guilde des Hospitaliers.**

Nous avons déjà eu des contacts avec la Guildes des Hospitaliers et pas des plus chaleureux. C'est Guilde à caractère ouvertement philanthropique s'occupe des blessés de corps et d'esprit du Continent. Ils recueillent les Aventuriers Guildiens et leur prodiguent des soins contre rémunérations payées par les familles ou les Guildes tutélaires des malheureux. Elle s'occupe aussi des fous et déments revenus seuls d'expédition. Elle officie dans de nombreuses villes du Continent sous forme d'Hospice dont elle à la charge.

Sur Port Mac Kaer, cette Guilde est tenue par Maître Nicodemus, un vieil homme rachitique et taciturne. Il est un des amis de l'ambassadeur et un ennemi farouche de la Guilde du Phénix.

Nous avons fort à penser que les pensionnaires des ces hospices sont aussi des sources d'informations sur le Continent et que leur philanthropie n'est qu'une façade pour vider le cerveaux des malheureux aux frais de la princesse.

### **La Guilde de Rubisque.**

Née d'une guerre civile entre Guildiens, la Guilde de Rubisque faisait partie de la Guilde Boréale éternelle jusqu'en 111 AA. Elle tire sa richesse des carrières de Rubisque dans la Contrée de Guillian aux alentours de Jaad, responsable de la scission dans le sang avec la Guilde mère. Il faut dire que la Guilde Boréale éternelle ne s'en toujours pas remise au niveau financier.

La Guilde De Rubisque s'adresse aux doctes et maîtres étranges désireux d'inscrire le produit de leur recherche. On y vend écritoire en fer forgé, plumes, parchemins, codex etc.... Cette Guilde tenue par Maître Féron est ancienne et regorge de secrets. Il n'est pas rare de voir l'un des vendeurs vous quitter brusquement pour partir se cacher et écrire frénétiquement pendant quelques minutes avant de revenir vous voir sans la moindre explication. De plus, il s'échappe des sous sols d'étranges odeurs pouvant vous plonger dans l'inconscience s'il vous arrive de rester trop longtemps.

### **La Guilde d'Almara.**

Fondée en 173 par Ibcân Mechec, le siège se trouve à Port Lillian. La Guilde d'Almara est une Guilde qui fait beaucoup parler d'elle en rapport avec une réussite fulgurante qui subjugué les petites Guildes et agace les plus anciennes. Elle permet le transfert de connaissances et de compétences et sert d'agence d'interim. Elle possède des explorateurs qui rencontrent de nouveaux peuples et établissent leur potentiel intellectuel, artisanal ou militaire pendant que d'autres trouvent des acheteurs pour ces compétences. Officiellement, les





travailleurs sont libres et ont décidé de travailler pour des Guildiens, dans la pratique, beaucoup soupçonnent sans que cela puisse être vérifié que la Guilde d'Almara pratique l'esclavage.

### **La Guilde des Arcanes.**

Jeune Guilde, elle a été fondée en 210 par Silberto silencio à Jonril, Maître étrange faisant parti de l'Ordre de Twance. Rassemblant les membres étranges de tous les horizons, elle a pour but de trouver le Phylum capable de soigner de la Langueur. Les candidatures sont nombreuses et l'implantation récente à Port Mac Kaer inquiète notre Maître Etrange.

Sinon, leur siège se trouve à Jonril, là où se trouve l'Ordre de Twance.

### **La Guilde des incendies.**

Cette Guilde fait partie des Organisations qui n'ont le nom de Guilde que pour le prestige sans remplir les idéaux même si elle rend de grands services. Fondée, il y a plus de 70 ans en 145 AA, elle est installée dans les plus grandes villes du Continent et même dans certaines villes des Rivages ! Elle assure un service contre les incendies, participant aux plans d'urbanisation, les conseils aux particuliers et un service mobilisant des équipes pour éteindre des incendies. Elle se fait payée par les collectivités. Elle se targue officiellement de posséder des Sorciers de l'eau dans ses rangs, véritable casus belli pour l'Archipel de Iles qui fait des pieds et des mains pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Elle est installée depuis 14 ans à Port Mac Kaer après qu'un terrible incendie ait détruit une partie du Quartier des Vieilles colères. Hasard ou pompier pyromane ?

### **La Guildes des Lunes voraces.**

L'objectif et le fonctionnement de cette Guilde sont un vrai mystère. Guilde à forte concentration d'Ashragors, va pas monts et par vaux sur le Continent à la recherche de la Porte Noire, la quête des Ashragors. Son état major est composé d'Ashragors de pur souches guidant de nombreux Arkhés qui travaillent pour eux. Elle a été fondée en 55 AA sans réellement avoir fait parlé d'elle ce qui stress les plus fervents détracteurs des Ashragors. On sait que Darkha Khan a été à la tête de cette Guilde un petit moment et que quelques échos rapportent une possibilité d'intervention lors de la découverte de la Porte Noire. Quoiqu'il en soit, l'objectif de la Guilde atteint, qui peut dire ce qu'il adviendra de cette Guilde. Elle possède un Comptoir à Port Mac Kaer et tente depuis un an, un rapprochement avec la Guilde du Phénix.

### **La Guilde du Poing Rouge.**

La Guilde du Poing Rouge possède la plus mauvaise réputation qu'il soit dans toute l'histoire des Guildes, fondée en 66 AA par Harrdäk Lon, elle est composée de nombreux prêtres d'Ashragors et pratiquent tous les commerces possibles et imaginables sans se soucier des Lois du Continent et du Sénat. Ses opposants sont détruits par la force militaire ou leur dirigeants par des assassins très renommés.

Leurs comptoirs sont éparpillés mais de préférence dans l'Empire du Noir Couchant plus à l'Est. Ils sont installés à Port Mac Kaer depuis plus d'une vingtaine d'années et sont supportés comme la vermine mais contre qui personne n'ose tenter quelques choses. Leurs objectifs, car ils en ont sûrement, sont un mystère, même s'ils semblent être intéressés par la vieille route du Mirrol. Ils pratiquent le commerce d'esclave et participent à des raptus dans l'Empire de Phaleen au grand damne de la Guilde d'Almara qui voit là une perte de profit. La vie des Guildes est parfois très cynique.

Le Maître du Comptoir de Port Mac Kaer s'appelle Jrodahm Keklor. Homme patibulaire, violent et agressif, les personnes ne recherchent vraiment à le croiser. Il possède une cinquantaine d'hommes stationnés en dehors de la ville.

### **La Guilde des Transports Aérostatiens.**

Composé de deux Guildiens, Olano di Fenco et Lantozzi, et de quelques employés, ils assurent un service de transport aérien entre les villes de la contrée de Gillian mais avec une rallonge, ils peuvent aller un peu plus loin. Leur projet est l'établissement de lignes aériennes régulières, mais le prix d'un Aérostat est impressionnant.



Basé à Port Mac Kaer, ils possèdent un bout de terrain qui leur sert d'aérodrome pour leur départ de leur unique Aérostat qui est un prototype relativement révolutionnaire. Lantozzi cherche des partenaires financiers pour produire le deuxième, voir une alliance Guildienne afin de monter une chaîne de production. La Guilde du Phénix à faire avec eux pour le transport d'une partie de ses membres vers Honfjord.

### **La Guilde des Milles Peuples.**

Cette Guilde centenaire à été fondée en 75 de l'AA par Serleb Quillian, humaniste qui dès le début orientât la Guilde vers le respect des peuples avec lesquels elle prenait contact. Organisée comme une nébuleuse, les Aventuriers qui travaillent pour cette Guilde sont très autonomes et la Guilde gagne en rapidité d'action par rapport aux grosses bureaucraties très puissantes, mais très lentes.

Elle possède un prestige indéniable avec la Route des Mille Peuples érigée par cette Guilde qui permet de rejoindre la mystérieuse Jonril par Port Mac Kaer.

Nous avons eut à faire à la Guilde des Milles peuples à Snake ou nous avons appris la présence de Karl Schlangenkraut, un homme serpent qui semble avoir infiltré la Guilde et à mener Snake à la destruction. L'homme en question est toujours en fuite.

A Port Mac Kaer, la Guilde est tenue par Ulyius Flèche D'acier, un Gehemdal jovial et sympathique même si nous évitons trop les contacts. Mais un jour où l'autre, le Comptoir de Port Mac Kaer apprendra que nous avons joué contre eux à Snake, et l'excuse de l'Homme Serpent ne sera peu être pas suffisante.

### **La Guilde des Peaux.**

Fondée en 133 par Kirlan Gant de Fer, cette Guilde sans prétention s'installe sur le long des routes pour exploiter les peaux des animaux environnants. Elle est essentiellement installée dans la Contrée Guillian, même s'il semble qu'elle veuille se développer du côté des Marches de Gambe.

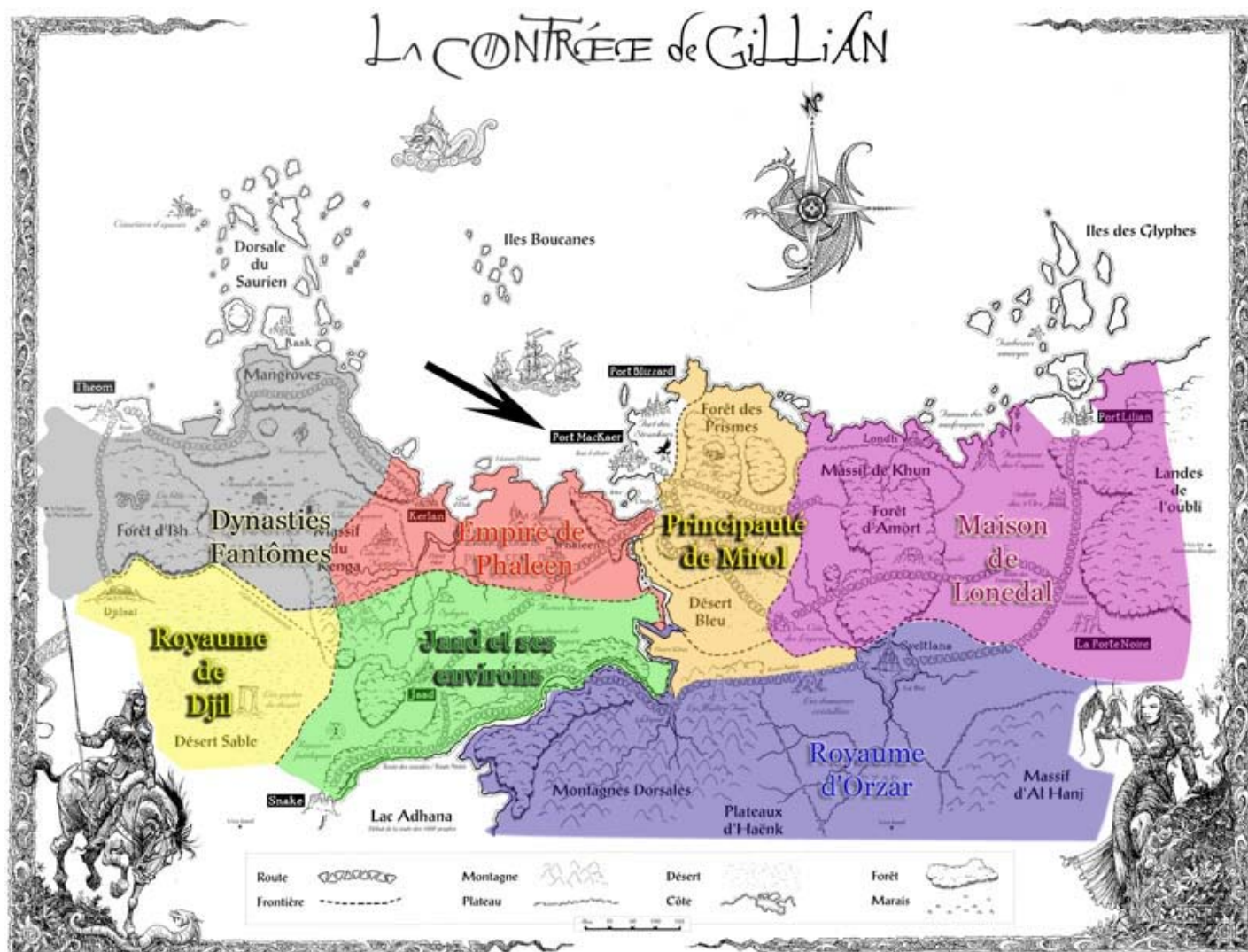
Sur Port Mac Kaer, elle travaille beaucoup avec Port Givre, plus reculé et plus sauvage. Le Comptoir est souvent vide et ne sert réellement que de pied à terre pour les grosses livraisons qui doivent partir pour les Rivages. On voit de temps en temps Lelslith, un Kheyza passer quelques jour au port, mais pas plus.

### **La Guilde d'Albâtre**

Petite Guilde qui possède son siège à Port Givre, on ne sait pas grande chose d'elle. Elle est tenue par deux frères Ahsragors Zoltan et Talek Zork qui essayent d'être le plus discret quand ils leur arrivent de passer à Port Mac Kaer.







## L'empire de Phaleen

Situé à l'ouest de Port Mac Kaer il s'étend du massif de Kenga à l'ouest faisant une frontière avec les dynasties fantômes, la mer Chice à l'est et la Principauté de Mirrol, la mer océane au nord et les pierres levées au sud avec Jaad.

Appelé Empire par les Guildiens, les Phaleeni l'appelle Shaal Kangara, le pays rouge. Le sol rouge argileux est recouvert d'immenses rizières en escaliers, aliment de base des Phaleeni. Les villages-monastères blotti à mi hauteur des coteaux pour éviter les inondations sont baigné une bonne partie de l'année par le Printemps, saison prédominante.

Deux villes principales : Phaleen et la Cité de Nymphes. Phaleen est la capitale profane faite de maisons en bambou et d'argile. Les rues s'enchaînent en légère pente avec harmonie sans qu'aucune bâtisse ne semble prendre de l'importance sur les autres. La Cité des Nymphes est encore plus mystérieuse accrochée sur le Massif de Kenga. Perdue dans les nuages, avec ses habitations troglodyte et son temple-forteresse, c'est le centre du pouvoir religieux de l'Empire.

Ce peuple Wish est extraordinaire par sa capacité de communication et de respect vis-à-vis des autres, exceptionnel pour une peuple Wish. Ils pratiquent les rapports sexuels comme d'autres vivent la voie des arts martiaux. Les Prostituées sacrées sont en haut de l'échelle religieuse, les prêtres vivent comme les laïcs et enseignent aux populations. Physiquement, ils sont noirs ébène et leurs cheveux sombres longs et lisses sont rassemblés en chignon pour les hommes comme pour les femmes.

## Les Dynasties Fantômes

Les dynasties fantômes sont à l'est de l'Empire de Phaleen, au nord du désert de Djil et possède une frontière avec l'Empire du Noir Couchant par la Forêt d'Ish. Le nord des dynasties se termine dans Mangrove qui se jette dans la mer Océane face à Rask, La pirate.

Ce pays où règne l'hiver une bonne partie de l'hiver et couvert de marécages froids et humides où les maladies pullulent.

Au Nord de dangereuses mangroves sillonnent le rivage donnant son nom à la route du même nom. Plus à l'ouest, c'est le Massif de Kenga, frontière avec l'Empire de Phaleen où se trouvent les mines de la Clairvoyance, une mine à ciel ouvert où est exploité un sombre cristal aux propriétés inconnues. On sait seul que les Dynastes les portent ces pierres sur eux. Enfin, la Grande forêt d'Ish à l'ouest héberge en son sein, un monstre vermiforme comme le Kzudarth dans la Principauté de Mirrol.

Les Dynastes de basse caste sont de peaux sombres, le crâne rasé et les yeux clairs. Les moines et membre de l'aristocratie sont noirs d'ébène avec des yeux d'une clarté presque malsaine. Ils vivent en caste rigide avec les Familles régnautes qui occupent les villes-monastères et le reste de la population, 9/10, serfs qui exploitent les terres et les richesses pour ces familles.

Il existe cinq Familles qui sont les Kang'tse, Nen'esta, Po'lo'wan, Mir'Im'a, Son'Hu'a. Toutes les cinq pratiquent les guerres intestines et mettent à feu et à sang leur pays.

Il existe pourtant une résistance qui a du mal à survivre, soutenue par certaines Guildes en quête de profit comme la Guilde du Phénix.

## La Principauté de Mirrol.

A l'est de Port Mac Kaer s'étend l'état le plus rapidement soumis aux Guildes : La principauté de Mirrol. Au Sud s'étend le mystérieux Royaume d'Orzar et à l'ouest les Maisons de Lonédale. Au nord, les rivages de la mer Océane avec le fort de Strankars abandonné par les Venn'dys. Le pays anciennement riche et prospère vit un printemps pluvieux infini.

Au Sud de cet état s'étend à perte de vue le désert Bleu apparu il y a de cela 29 ans après le refus du duc des plaines de se soumettre aux Sacrificateurs, les envoyés du Kzudarth. Faisant la frontière avec Port Mac Kaer, la forêt des Prismes cache encore de nombreux secrets que peu d'Aventuriers ont tenté d'éclaircir depuis l'arrivée du Kzudarth.

En effet depuis l'arrivée des Guildes, la Principauté de Mirrol paye un lourd tribut avec l'arrivée du Kzudarth et l'obligation à tous les nobles de donner leurs enfants nouveau nés marqué d'une flamme sur le front. Le sud du pays se souvient encore du refus du Duc des plaines et de la naissance du désert bleu. La Principauté a aussi été amputée de sa partie occidentale par les Maisons Lonédales après la Triste Guerre en 117 AA.

Il y est difficile actuellement de voir les racines Lores de cette population qui passe sa vie à mâcher de l'Anjun une drogue importée en masse dans le pays. Les Mirroliens ont perdu leur honneur et leur esprit de liberté pour une feuille hypnotique. L'autorité suprême est toujours officiellement tenue par le Prince Noeyot II mais en réalité, c'est la Guilde Boréale Eternelle qui assure la régence depuis près d'une centaine d'années. La Capitale originelle Miralion a laissé la place à « l'Errance », une caravane transportant le Prince à travers tous le pays. Malgré l'ambiance morose qui se dessine, il semblerait qu'une résistance anti-guildienne s'organise pour redonner de l'honneur et la liberté au Mirrol.

## Les Maisons Lonédales.

Nos informations sont parcellaires et nos seuls contacts ont été un guet-apens de Noir Dessin, un des seigneurs des Maisons Lonédales. Le pays s'étend du Mirrol à l'est et les Baronnie Rouges à l'ouest. Comme nombres d'écrins des côtes, il longe la Mer Océane avec deux ports connues : Londh, Lore et Port Lilian, Guildien. Au Sud le mystérieux Royaume d'Orzar.





L'été est la saison la plus importante dans cette contrée comme c'est assez souvent le cas dans les contrées Lores. Le territoire varié est découpé en Seigneuries qui se font la guerre à longueur de temps. Les Guildes ont de grandes difficultés à se développer en dehors de Port Lilian, du aux rivalités impropres au commerce. Port Lilian est le premier port de la contrée de Guillian, mais Port Mac Kaer lui à passée devant, il y de cela quelques années de cela.

## **Le Royaume d'Orzar**

Actuellement, nous avons très peu d'information en dehors d'une excursion vers la terre des Dieux que nous avons fait. C'est pour nous une Terra Incognita.

Voici donc la fin de ce rapport concernant nos connaissances actuelles sur la Contrée de Guillian. J'espère avoir été assez concise sans ne rien omettre.

Tris Aitan Naxe  
Maître du Savoir  
De la Guilde du Phénix 214

