

## Alaykjdu – Description

Alaykjdu est une grande ville située au Sud-Ouest de la Terre de Fangh, sur la côte de la mer Sildranée. C'est une ville ancienne est le plus grand port de la Terre de Fangh avec Waldorg, d'où partent de nombreux voiliers vers des horizons lointains. C'est aussi un centre d'érudition non magique et non religieux.

Excentrée du reste de la terre de Fangh, Alaykjdu est résolument tournée vers la mer et le commerce maritime, et on y trouve de nombreux produits étrangers qu'on ne trouve nulle part ailleurs, comme des épices rares et précieux, des tissus exotiques ou des minerais rares des Îles Ecailleuses.

Dominée par une société élitiste, prétentieuse et snobinarde, la ville a récemment été envahie par une bande d'ogres migrants qui se sont installés durablement, perturbant la vie bien réglée de la bonne société et son approvisionnement en nourriture pour ses orgies.



Alaykjdu est assez éloignée des centres d'intérêt principaux et est excentrée de la Terre de Fangh, par-delà la Forêt du Sud, le marais de Klakuntur, et surtout la Côte des Ogres. Elle est donc principalement tournée vers la mer et si, en théorie, elle est sous la domination du concile de Waldorg, l'éloignement avec la capitale laisse une grande part de liberté à la ville et ses dirigeants. Elle vit principalement du commerce avec Gallo, Lordo, les forêts alentours et les habitants de la mer Sildranée, comme la colonie Fanghienne encore prospère de l'île de Cuyenor, les archipels plus lointains des Ecailleuses et des Boulfiduf, ou, plus rarement, les côtes d'Efaizh et le Birlimistan.

### Avant 1496 du deuxième âge

La ville est dirigée par le **Grand Maître de Guildes**, élu pour 10 ans parmi les chefs de guildes. Il est chargé d'administrer la cité, de collecter l'impôt pour sa poche Waldorg et de la diplomatie. C'est le représentant légal de l'autorité Fanghienne à Alaykjdu.

Les 17 **septeurs**, issus des anciennes familles patriciennes, possèdent également un fort pouvoir et participent au conseil de la cité. Ils sont théoriquement soumis au pouvoir en place, mais dans la pratique, ils forment un ensemble d'alliance changeant au gré des intérêts et intrigues de chaque famille et bloquent souvent l'administration dans des réunions interminables ou des banquets démesurés. Ce sont également eux qui, grâce à d'habiles ~~pot de vin~~ manœuvres politiques, font élire le Grand Maître de Guildes.

Les postes de **Maitres de guilde** sont en général gracieusement "offerts" aux bourgeois qui doivent des services importants aux grandes familles, car c'est un métier beaucoup trop prenant pour les petits nobles d'Alaykjdu. Néanmoins, ces derniers gardent un fort contrôle de l'économie en usant de leur influence ou de leur argent.

Au titre des personnalités, on peut citer **Maitre Nalfar**, un Haut elfe chef de la puissante guilde des armateurs, **Maitre Murizul**, un nain chef de la tout aussi puissante guilde des Marchands et le mage **Reolifar**, maitre sorcier et confiseur, responsable de la guilde du même nom. Citons aussi **Bridol "P'tit Pirate"**, un ancien nain marin (eh oui, c'est parfois possible), jovial et à l'humour décapant, reconverti dans la production d'un rhum renommé et **Hydroflux**, dit "**l'ouragan**", mage de niveau II spécialisé en magie de l'eau qui reste bien à l'abri dans sa tour protégée par des sorts.

La sécurité est assurée par le **Commandant Bitridate**, le chef du fortin, qui gère les problèmes courant de la région sur terre, et l'**Amiral Michiel de Fulzanar**, aussi pompeux qu'incompétent, qui s'occupe de la flotte de guerre.

### **Après l'invasion des ogres migrants**

Le 3<sup>ème</sup> jour de la décade des Grand Départ de l'année 1496 du deuxième âge, un ogre solitaire réussi à pénétrer en pleine nuit les murs de la ville, par une poterne mal fermée. Attiré par l'odeur des usines sucrières, il pénètre un entrepôt de sucrerie et après une collation copieuse, repart prévenir le reste de son groupe.

La nuit suivante, c'est tout une troupe d'ogres affamés qui s'infiltrer par le même chemin et pille totalement deux entrepôts différents. Attiré par le raffut, une patrouille de soldat tente de s'interposer et de chasser les plantigrades. Enervé qu'on veuille leur retirer leur repas, les ogres ripostent violemment et les soldats fuient pour chercher du renfort.

Mais, échauffé par l'escarmouche, les ogres les poursuivent dans les rues et attaquent sans distinction soldats et passant croisés en chemin. L'alerte est enfin donnée, mais il est alors trop tard : les ogres, déchainés autant par l'énervement que par les odeurs de friandise du quartier des artisans du sucre, brisent sans ménagement la riposte des soldats et envahissent le fortin, surprenant les pauvres recrues dans leur lit. L'essentiel de la garnison, y compris le Commandant, fini dans la panse d'un plantigrade affamé.

Au matin, les autorités de la ville se lèvent avec la vision d'une importante bande d'Ogres migrants en train de se réveiller sur la place Arminianus. Acceptant la défaite, le Grand Maitre de Guilde soumit le chef Ogre, **Blograf "Petit creux"**, à la terrible épreuve du Scrabble pour décider du destin de la ville. Peu compréhensif des mœurs Humains, un guerrier ogre s'empressât de fouiller la boîte et, constatant l'absence de petit déjeuner, se rabattit sur l'officiel en velours rouge.

Les Ogres se sont donc installés dans l'Hôtel des Guildes, seul bâtiment assez grand pour leur taille importante. Après un mois passé à piller la ville et dévorer tout ce qui passait, les ogres finissent par comprendre qu'il était plus utile de lever un impôt en nourriture plutôt que de manger les paysans.

Depuis, Alaykjdu semble être l'ombre d'elle-même. Les rues se sont vidées de passant, les habitants préférant sortir le moins possible pour éviter les conquérants et leur "milice de la saucisse", qui fait régner l'ordre et défend la ville contre les "tentatives d'invasions". Il n'est d'ailleurs pas rare que des habitants "disparaissent" soudainement durant la nuit sur le chemin de leur maison, sans doute surpris par un ogre en quête de collation nocturne. L'approvisionnement en nourriture, fortement perturbé par le régime alimentaire des vainqueurs, a conduit au développement d'un important marché noir supervisé par la guilde des voleurs. Les autres maîtres de guilde, retranchés dans le palais des Vozvoïdes, tentent d'organiser tant bien que mal ce qui reste de l'administration de la ville et cherchent activement un mage puissant ou un groupe d'aventurier ingénieux pour chasser l'occupant, mais ceux-ci évitent maintenant la ville, d'autant que les spécimens d'étude de l'Institut de Zoologie ont été "confisqués pour étude" par un groupe d'ogre un peu plus intelligent que la moyenne qui s'est appliqué à comparer la texture et le goût de l'ouglaf des steppes à celui du lézard musqué des tourbières.

Bien que la vie ait depuis repris son cours, Alaykjdu semble beaucoup moins rutilante que par le passé. Les rues, sans entretien, sont devenues sales et boueuses, et de nombreuses maisons sont abandonnées, plusieurs familles ayant quitté la ville, principalement les plus riches. Les commerces sont pour la plupart fermés, tout comme l'Université qui ne dispense plus de cours, faute de sujets d'étude, ou simplement d'élèves. L'école de magie a également fermé sur décision des autorités (« magie, pas bien" dira un conseiller ogre), et seul le mage Hydroflux, barricadé dans sa tour, pratique encore les arcanes dans la ville. Il a d'ailleurs tendance à attaquer à vue quiconque approche à moins de 10m de ses murs, sans sommation. Une bonne part du commerce maritime reste cependant actif, Alaykjdu étant tout de même un grand port fréquenté, mais les marchandises passent rapidement au marché noir et font l'objet d'un important trafic qui échappe à l'occupant.

Seul l'artisanat ogre se porte à merveille et quelques petits malins ont réussi à faire des affaires florissantes en exportant des produits typiques, par voie de mer ou de terre.

### **Alaykjdu – centre d'intérêt (voir carte du MJ)**

Indications usuelles de commerces classiques :

- Croix rouges : guérisseur
- Point noir : auberge ou taverne de base
- Enclume et marteaux : armurier/forgeron
- Bouclier gris : poste de garde
- A : Point D'alimentation (boulangerie, boucherie, fruits et légumes, spiritueux...)
- E : Point équipement (magasin pour les aventuriers)
- T : Textiles et habits

Lieux plus intéressants :

- (1) Palais des Vozvoïdes, centre de l'ancien gouvernement local et hôtel des impôts
- (2) Observatoire astronomique royal d'Alaykjdu
- (3) Université libre d'Alaykjdu (non magique, non religieuse, réputée pour son enseignement aux aventuriers)

- (4) Grande bibliothèque (avec des bouquins qu'on ne peut pas emporter)
- (5) Instituts de Zoologie et son parc plein d'animaux bizarres
- (6) Tour d'Entraînement des Aventuriers Novices : un "donjon" administré par le doyen de l'Université libre, dédiée aux travaux pratiques, avec des orques en carton-pâte
- (7) Vomitorium municipal
- (8) Hôtel des guildes (regroupant la guilde de Marchands du Sud-Ouest, la guilde de Armateurs, la guilde de Navigateurs, la guilde de la Piraterie Légale, la guilde de Pêcheurs, la guilde des Artisans et la guilde des Sorciers et Confiseurs) : missions, informations, etc...
- (9) QG de la guilde de Voleurs-Pirates du Sud-Ouest
- (10) Temple des Nombreux Dieux. Principal temple de la ville où sont représenté quasiment tous les dieux de Fangh et même certains dieux bizarres d'autres régions. On y trouve aussi une petite école de théologie.
- (11) Petite Université de Magie
- (12) Banque Maritime d'Alaykjdu
- (13) Bureau des Emplois — Idéal pour trouver une mission
- (14) Marché aux épices, pour manger épicés
- (15) Auberge « la mouette qui grogne » : établissement médiocre, mauvais clientèle (marins, délinquants...)
- (16) Taverne « Chez Lacesor » : qualité correcte, idéale pour des informations
- (17) Auberge « le comptoir bleu » : excellente qualité, bonne fréquentation, accueille un club de bourgeois/nobles à l'étage
- (18) Bar « les étoiles dorées », assez connu et fréquenté par la bonne société, où l'on peut apprendre plein de choses
- (19) Chantier naval elfique et arsenal des armes à poudres
- (20) Fabrique de Crevetola™
- (21) Distillerie de rhum « le P'tit Pirate », tenue par le nain Bridol
- (22) Joailler « Les Ecailles de Dragon », chez Ilifien, un haut elfe spécialisé dans les gemmes rares
- (23) Grand Bazar du port : pour acheter/vendre tout et n'importe quoi
- (24) « Arc, épées et bottes de cuir », magasin pour aventuriers tenu par un ancien ranger
- (25) « Le Palais de Maëvi » : maison closes de luxe où se retrouve une bonne partie de la bourgeoisie locale pour parler affaires en bonne compagnie
- (26) Bureau du Droit Maritime et Nobiliaire Fanghien, notaire : pour les questions administratives
- (27) Relais Chronotroll : pour envoyer des paquets ou des lettres en Terre de Fangh
- (28) Sororité étudiante « les Vierges Folles » et son petit temple de Lafonne
- (29) Petit temple de Slanoush
- (30) Petit temple de Caddyro
- (31) Tour un peu cachée occupée par un club de Tzinrch
- (32) Grande Capitainerie d'Alaykjdu : pour prendre un bateau ou régler une taxe portuaire
- (33) Tour du Grand Phare d'Alaykjdu
- (34) Fortin d'Alaykjdu : ici, on entraîne les miliciens de la ville. Abandonné, pillé et inoccupé depuis l'invasion des Ogres

(35) Tour d'Hydroflux « l'Ouragan » : magicien de niveau II spécialisé en magie de l'eau qui peut rendre des services payants, ais qui a tendance à attaquer à vue les gens qui s'approchent de la tour depuis l'invasion des Ogres

La ville est composée de plusieurs quartiers à vocations différents et au niveau social tout aussi varié. Le quartier de Port, le long de la mer à l'Est, est une zone cosmopolite, où se côtoient pêcheurs, marins, explorateurs étrangers, marchands et autres criminels. Composé de nombreux entrepôts, c'est une zone propice au commerce et aux missions pas très licites. Le quartier voisin est occupé principalement par les bâtiments de l'Université Libre et la Place Arminianus, où l'on retrouve surtout des étudiants, des aventuriers venus pour étudier ou faire des emplettes et des gens qui travaillent dans l'administration ou le clergé. Ces deux quartiers sont particulièrement animés la nuit, entre beuverie étudiantes et jours de paie des marins, ce qui justifie la création du Vomitorium municipal.

Le quartier Nord-Ouest est le quartier cossu de la ville, où se regroupent tous les nobles/bourgeois autour de l'Observatoire royal et du Palais. Plus au Sud, autour de la place des Confiseurs, se retrouve la plus grosse concentration d'artisans confiseurs de Terre de Fangh. Ce quartier est plutôt habité par des artisans et des commerçants, des gens un peu moins frivoles et un peu plus sérieux. On y retrouve aussi l'Université de Magie, bien qu'elle ne soit pas très réputée.

Le Quartier Sud et le faubourg extérieur sont des quartiers plutôt résidentiels, un peu plus pauvres, coincés entre les chantiers navals et les industries sucrières, et plutôt calmes quand le mage Hydroflux n'expérimente pas de nouveaux sortilèges provoquant des inondations surprises.

## Alaykjdu – informations commerciales et prix des denrées locales

Avant l'annexion par les ogres, Alaykjdu était une plaque tournante du commerce maritime de la mer Sildranée et un port important. Son chantier naval et ses armateurs étaient reconnus et produisaient des navires de guerre et de commerce de qualité, capables d'affronter la haute mer. Le commerce naval, plus sûr que les routes, était donc florissant entre la ville, Lordo, Gallo, ainsi que l'île de Cûyenor, où se situe une ancienne colonie Fanghienne florissante. Quelques armateurs aventureux affrétaient parfois des navires pour commercer avec les Îles Ecailleuses et ramener des gemmes rares. De temps en temps, les habitants voient même l'arrivée d'un navire d'explorateur ou de marchand un peu perdu, et des histoires circulent sur des pays au Sud, très loin de la terre de Fangh, comme Efaizh ou le Birlimistan.

La ville quand à elle produit de nombreuses spécialités issues de la mer ou liées à l'industrie du sucre, le climat très doux de la région permettant la culture d'une variété de carotte à sucre particulièrement rentable. C'est à Alaykjdu que l'on produit en masse des spécialités reconnues comme les Crevetola™ ou le kraken confis à la groseille/ on y retrouve aussi de l'artisanat Ogre, à plus forte raison depuis l'invasion.

Achat – Denrées à Alaykjdu	Prix sur place	Prix ailleurs
Poisson de haute mer séché (le cageot)	15 P.O.	32 P.O.
Crevette rose d'Alaykjdu (le kilo)	2 P.O.	5 P.O.
Carotte jaune à sucre (le cageot)	1 P.O.	5 P.O.
Bloc de sucre non raffiné (le sachet de 1kg)	3 P.O.	10 P.O.
Crevetola™ (la pièce)	3 P.A.	6 P.A.
Crevetola™ (la boîte de 10)	1 P.O.	4 P.O.
Crevetola™ (la boîte de 100)	9 P.O.	35 P.O.
Rhum blanc « P'tit pirate » (la bouteille, 8 verres)	6 P.O.	15 P.O.
Rhum brun « P'tit pirate » (la bouteille, 8 verres)	8 P.O.	20 P.O.
Rhum rouge aux épices « P'tit pirate » (la bouteille, 8 verres)	10 P.O.	30 P.O.
Rhum vieilli en fut de bière « Pirate spécial » (la bouteille, 8 verres)	12 P.O.	35 P.O.
Rhum vieilli en fut de bière « Pirate spécial » (le tonnelet, 50 verres)	40 P.O.	70 P.O.
Kraken confis aux groseilles (le bocal)	3 P.O.	8 P.O.
Confiture de maquereaux au beurre de karité (le bocal)	2 P.O.	6 P.O.
Confiture de fruit au rhum (le bocal)	1 P.O.	5 P.O.
Papier peint Ogre (le rouleau)	15 P.O.	20 P.O.
Sac en macramé Ogre (la pièce)	5 P.O.	12 P.O.
Gemme : Saphir bleu nuit des Îles Ecailleuses, brut (prix par U.G.)	30 P.O.	35 P.O.
Gemmes : Saphir bleu nuit des Îles Ecailleuses, taillée (prix par U.G.)	80 P.O.	100 P.O.
Gemme : Perle nacrée de Sungul (la pièce)	10 P.O.	25 P.O.
Epices exotiques de Cûyenor (la dose)	12 P.O.	25 P.O.
Minerai rare des Îles Ecailleuse (les 5 kilos)	20 P.O.	40 P.O.
Pierre ponce des Îles Bouffiduf, idéale pour les soins de peau (le kilo)	25 P.O.	40 P.O.
Médailillon enchanté/béni d'Efaizh, rare (AT+I face aux monstres)	200 P.O.	400 P.O.
Peau d'animaux exotiques des pays du Sud (la pièce)	12 P.O.	25 P.O.
Tissus bariolés d'origine exotique (l'unité)	15 P.O.	35 P.O.
Tapis précieux du Birlimistan (la pièce)	90 P.O.	200 P.O.