

Glargh – Centres d'intérêt (voir cartes du MJ)

La carte est découpée en 4 zones : Nord-Ouest (A), Nord-Est (B), Sud-Ouest (C) et Sud-Est (D).

Dans chaque zone on peut trouver un certain nombre de points commerçants représentés par des symboles toujours identiques, tels que suit :

- Croix rouge : Guérisseur
- Point noir : Auberge ou taverne de base
- Enclume et marteau : Armurier/forgeron
- Bouclier gris : Poste de garde
- A : Point alimentation (boulangerie, boucherie, fruits et légumes, spiritueux...)
- E : Point équipement (magasin pour les aventuriers)
- T : Textiles et habits

Glargh - Zone A (Nord-Ouest)

- (1) Musée de Glargh : on y trouve un tas de vieilleries et parfois des reliques, c'est bien gardé
- (2) Auberge de la Fourchette Vaillante : établissement bordélique tenu par une folle – très bien pour passer inaperçu (très peu fréquenté) – voir Nabeulbeuk : La Couette de l'Oubli
- (3) Temple de Braazv', le dieu loyal-bon
- (4) Temple de Caddygro, dieu du commerce et des champignons
- (5) Temple de la Béatitudo de Swimaf (Dlul)
- (6) Garde côtière et police fluviale : une branche spéciale des forces de l'ordre qui peut aller sur l'eau
- (7) Grand Entrepôts de Glargh : ici les bateliers stockent, réceptionnent et récupèrent le fret
- (8) Grand Comptoir Marchand : on y traite un certain nombre d'affaires de commerce
- (9) Librairie spécialisée pour les sorciers
- (10) Poissonnerie générale : ici tout le monde vient récupérer les produits de la pêche (mer ou fleuve)
- (11) Association des Fermiers du Centre : un genre de club qui tente d'organiser la vie paysanne de la région
- (12) Tour du Mage Barbenfume : un type à qui on peut acheter des services, niveau 7
- (13) Le Bistrot Vontorzien : un bar assez connu et bien placé dans lequel on peut apprendre des tas de choses
- (14) Tours jumelles notariales : un centre administratif traitant de l'immobilier, des successions et autres
- (15) Guilde des bateliers : les gens qui organisent le commerce par voie navigable
- (16) Association des artisans fabricants de rames
- (17) Perception portuaire : les gens qui récupèrent les taxes et règlent les questions de stationnement au port
- (18) Palais du Grand Prêtre de Caddygro : un type influent dans les milieux commerçants
- (19) Maison close du Lilas Joli : un endroit caché mais cossu et où... on peut se détendre
- (20) Tour de Saril : le repère d'un alchimiste qui peut rendre des services d'alchimiste, vendre des potions
- (21) Magasin d'articles magiques "La Fricouline"
- (22) Brasserie Dilarik : on y fabrique une bière au malt noir, très prisée

Le quartier Nord-Ouest représente la zone d'arrivée de la plupart des gens qui voyagent par bateau. Sur le fleuve, assez large à cet endroit, se trouve le port de guerre avec ses nombreux aménagements dédiés à la défense et de gros navires. Sur la droite, le port de commerce qui s'enfonce à l'intérieur de la ville amène jusqu'au Quai Dake, aux entrepôts et aux diverses guildes. Cette partie de la ville est assez populaire même si les environs de la Place Vontorz sont plutôt bien fréquentés.

Glargh - Zone B (Nord-Est)

- (1) Marché au poissons : la plus grande poissonnerie de toute la Terre de Fangh
- (2) Temple de Lafoune, déesse des plaisirs pour les grands
- (3) Brasserie Centrale de Glargh (moines de Labin'Ouz)
- (4) Temple de Chakhom, dieu des rivières et des chats
- (5) Guilde des Forgerons : on peut y apprendre le métier mais aussi y trouver de bons artisans
- (6) Centre d'astronomie : tours habitées par un club de vieux fous qui s'intéressent aux astres
- (7) Fort militaire de Glargh : ici, on forme les jeunes recrues au métier de garde et de soldat
- (8) Brasserie Frattengel : ils fabriquent là une bière blonde pas chère destinée au grand public
- (9) Centre administratif : un genre de palais peuplé de fonctionnaires en charge des questions urbaines
- (10) Centre de remise en forme : pour des stages de force
- (11) Tour d'Elabel : magicienne de niveau 8 qui peut rendre des services magiques
- (12) Institut de beauté elfique : pour des stages de relookage, pour gagner du charisme
- (13) Fédération de Brute-Balle, siège social de l'équipe de Glargh
- (14) Les amis du trollball (club)
- (15) Palais de Jezbil : une grande dame qui fait partie de la haute société de Glargh
- (16) Grand Bazar du rempart Nord : pour acheter-vendre n'importe quoi
- (17) Agence Immobilière Glarghienne : pour acheter/vendre de l'immobilier
- (18) Association des Gladiateurs Libres : on peut s'inscrire pour des combats, louer des mercenaires
- (19) Archerie générale de Glargh : un magasin spécialisé dans l'arme de jet (arcs, arbalètes, sarbacanes...)
- (20) Ruine de Belabardok : un îlot accessible seulement par bateau ou en volant, avec une ruine dessus
- (21) "La Saucisse Bondissante" : restaurant renommé et assez coûteux
- (22) Pub "Les cordages" : un bar essentiellement fréquenté par les matelots et les bateliers
- (23) Magasin "La belle relique" : pour acheter des reliques de divers dieux
- (24) Grandes Écuries de Glargh : pour acheter/vendre/louer des chevaux, chariots, équipages
- (25) Club Normann : un bar réservé aux riches et aux notables de la ville
- (26) Bar "Les ténébreux" : une gargotte absolument mal famée et cachée dans une rue sombre

Le quartier nord-est comporte la partie la plus "cossue" de la cité. On y trouve de belles et grandes maisons, des rues plus aérées que dans le quartier ouest. Des villas de notables sont rassemblées autour du camp militaire, profitant ainsi de la protection quotidienne des troupes stationnant dans cette zone. Les berges du petit étang permettent aux riches de faire de belles promenades.

L'ambiance pourrait s'en trouver fort calme s'il ne subsistait pas la nuisance sonore : en effet, c'est un quartier riche en forgerons, de par la présence de la Guilde des Forgerons qui a ses quartiers au sud de l'étang depuis des siècles. C'est un petit problème mais les nobles ont appris à vivre avec. Il est en effet impossible de faire déménager les forgerons, qui sont des êtres bourrus et têtus et qui n'ont jamais accepté aucun arrangement. Ils acceptent tout au plus de ne pas travailler la nuit.

D'une étrange façon, les Elfes ont installé quelques quartiers en bordure du port, dans un square désormais connu pour son excellent institut de beauté.

Les alentours du Stade sont riches en commerces d'alimentation, tavernes et autres lieux de débauche. C'est ordinairement un quartier assez vivant : matchs de sports étranges, tournois, jeux de gladiateurs... Les attractions y sont nombreuses.

Glargh - Zone C (Sud-Ouest)

- (1) Confrérie des Moines de Labin'Ouz : centre non-officiel du pouvoir à Glargh
- (2) Bâtiments de la Caisse des Donjons, circonscription Fangh-Est
- (3) Temple de Petipani, déesse du Lembas
- (4) Temple de la Lune : un endroit très fréquenté par les Elfes pour leurs cérémonies
- (5) Guilde des Assassins et Voleurs
- (6) Université de Magie de Glargh : l'université regroupe un certain nombre de bâtiments autour d'un parc
- (7) Grand Bazar de la rue Tabasse : pour acheter/vendre n'importe quoi
- (8) Tour Sombre de Silgadiz, le cousin de Zangdar : voir "L'Orbe de Xaraz" pour en savoir plus
- (9) Palais de Glargh : une énorme bâtisse, siège du pouvoir et théâtre de nombreux complots foireux
- (10) Librairie magique "Chez Gnaful" : un établissement toléré, essentiellement dédié aux étudiants
- (11) Tour personnelle de la grande prêtresse de Slanoush (bien gardée)
- (12) Temple de Slanoush
- (13) Temple de la Coterie des Pacificateurs du Baillement (Dlul)
- (14) Banque centrale de Glargh : un bâtiment gardé en permanence, et pas par des guignols
- (15) Relai Chronotroll de la rue des Glavioteurs : pour envoyer des paquets ou des lettres en Terre de Fangh
- (16) Siège de la Guilde des Marchands : on peut y trouver du travail entre autres
- (17) Temple de Tzinntch, le dieu des sorciers noirs
- (18) Grand Temple de Khornettoh, dieu du sang et de la guerre
- (19) "Bistrot des Chouettes" : un coin sympa pour boire un coup, avec une belle serveuse
- (20) Magasin magique "Les 1000 tourments". Il est en fait essentiellement fréquenté par les mages noirs du temple de Tzinntch qui se trouve juste à côté. Idéal pour dénicher du matériel dangereux...
- (21) Tour du doyen de l'Université de Magie
- (22) Université Normale de Glargh : ici on apprend à devenir un érudit, mais on ne fait pas de magie
- (23) Centre d'érudition : on peut y faire un stage et gagner de l'intelligence
- (24) Restaurant "Les Schyzoliches" : un restaurant de forme bizarre, qui sert de la cuisine étrange
- (25) Restaurant Elfique "Les tresses dorées" : on y mange végétarien
- (26) Auberge "Les Ombrages" : établissement très cossu réservé aux notables
- (27) Bistrot des Bien-Nés : un endroit plutôt chic où l'on peut tout de même apprendre pas mal de choses
- (28) Institut de combat du maître d'armes "Gregoss" : pour des stages de perfectionnement
- (29) Chez Palidubiren : un grand magasin de vêtements destiné aux Elfes

Le quartier sud-ouest est assez animé et très cosmopolite. Dans la partie sud, on trouve une zone colonisée depuis longtemps par des Elfes, et constituée d'étranges et belles maisons. Au centre, le Square des Chouettes Clouées est assez connu puisqu'on y trouve le temple de Slanoush... C'est également dans cette partie de Glargh qu'on trouve d'autres temples importants, ceux de Tzinntch et de Khornettoh.

C'est un lieu d'érudition car il regroupe les deux universités : celle où on apprend la magie (que les habitants n'aiment pas trop, mais qui est toujours en place) et celle où on forme les intellectuels moins dangereux. La plupart des mages en effet se trouvent maintenant à Waldorg.

Les environs du palais sont bien gardés et constituent une niche de commerces et d'établissements destinés à une clientèle fortunée. Légèrement au sud on trouve également la banque et la très puissante Guilde des Marchands. La guilde des voleurs attend son heure, tapie dans l'ombre...

Glargh - Zone D (Sud-Est)

- (1) Temple de Crôm, dieu des mandales : le plus ancien et le plus grand temple en Terre de Fangh
- (2) Association des Nobles Privés de Patrimoine : club pour les riches fauchés
- (3) Taverne du Chapon Guerrier : un endroit sympa, très bon pour les informations
- (4) Armurerie assez connue qui vend même du matériel Durandil
- (5) Club d'Alchimie de Glargh : des gens relativement peu appréciés dans le voisinage
- (6) Temple d'Oboulos, le dieu du Travail et des Tâches Accomplies
- (7) "La Stipule de Falkor", un magasin réputé pour les articles magiques
- (8) Guilde des Tailleurs : regroupe tous les métiers du textile
- (9) Banque Zulada : une confrérie bancaire qui accepte de prêter de l'argent aux Nains
- (10) Clinique du Secours : un centre de soin qui utilise aussi les talents d'un mage (peut recoller les membres)
- (11) Centre de prise de conscience : permet d'effectuer des stages pour gagner du courage
- (12) Tour de Sulvina, la prêtresse du Temple de Crôm
- (13) Temple de Vaarb', dieu opposé à Braatv'
- (14) "La Tour Clinquante", restaurant renommé
- (15) "Les 3 échafauds", grande taverne avec une partie auberge pas chère, pour aventuriers fauchés
- (16) Le Stade ! Un très grand bâtiment cerné de murs épais... Et comportant de nombreux souterrains ainsi que plusieurs entrées. Très peuplé en période de match, on peut y voir des tas de manifestations sportives... Y compris des combats de gladiateurs, des joutes, des concours...
- (17) Boutique "Les cheveux en 4", spécialisée dans les ingrédients magiques (elle est un peu cachée, du coup)

Cette partie de la ville représente le sud du "quartier riche". La zone du stade est riche en tavernes et en auberges. Les rues sont un peu plus aérées que la zone est car ce sont souvent de grandes maisons pas forcément collées les unes aux autres.

Sur la Place des Kundars se tient parfois un grand marché, regroupant toutes sortes de camelots.

Glargh – Description de la ville et localisation

Située à l'embouchure du grand fleuve Elibed, cette cité est le centre de la vie spirituelle sur la Terre de Fangh, et une gigantesque plateforme de commerce. On peut y acheter tout et n'importe quoi, et même des choses qui n'existent pas. Donjon Facile, Durandil et ChronoTroll y sont présents, ainsi que la plupart des grandes firmes de la Terre de Fangh. Si à Waldorg la ville est tenue par les administrations et les mages, Glargh est plutôt le territoire des moines et des marchands.

La fondation de la ville remonte à l'Empire Kundar, pendant l'Ere du Chaos. Le site de Glargh fut choisi pour édifier un temple de Crôm par les Kundars, longtemps avant la Grande Guerre du Chaos. La confluence de la rivière Canfonine et du Fleuve Elibed à cet endroit, associé à l'ouverture sur les grandes plaines de Kwzprtt et la proximité relative de la mer offrait un magnifique carrefour permettant aux tribus barbares de venir s'y retrouver pour prier Crôm et s'envoyer des mandales.

Comme toujours, la présence de nombreux soiffards au même endroit conduisit à l'implantation de quelques tavernes. Quelques commerces et artisans-forgerons vinrent se joindre au pâté de maisons grossières. C'est comme cela qu'on crée une ville.

Lorsque les Elfes arrivèrent sur la Terre de Fangh, ils eurent bien du mal à trouver à qui parler, vu que la plupart des habitants étaient des barbares nomades sans hutte fixe. Ils s'installèrent donc tout naturellement à Glargh, seul village fixe sur une grande portion de territoire. Ils furent plutôt bien accueillis dès lors qu'ils firent

partager leurs connaissances en matière d'architecture, de construction et de gestion. C'est que la maison fanghienne, à l'époque, ressemblait plutôt à un gros tas de boue et de rondins.

Ainsi au fur et à mesure des arrivages et des installations, Glargh fut construite de manière très anarchique. Les barbares n'étant plus en majorité dans la cité, il y fut construit toutes sortes de temples et de lieux de cultes, et l'on y testa mille et une façon de construire des toits et des murs.

La ville fut dirigée ainsi par les Elfes, puis différentes factions pour être prise par les puissants Menzzoriens. A ce moment, la cité affirma sa position de capitale. On y vit ensuite le siège de la dynastie de Vontorz, puis le centre du pouvoir Moriac. L'émergence de Waldorg et de sa puissante organisation administrative commençait à faire de l'ombre à son influence. Lors du grand incendie qui ravagea la cité en l'an 48 du second âge, les gens se détournèrent un moment de Glargh, qui perdit par la même occasion son titre de capitale.

La ville fut reconstruite en grande partie, avec des maisons plus solides et de beaux temples neufs. Mais l'âge d'or était terminé. Néanmoins, sa position centrale et pratique relança le commerce.

Après la guerre du Piano Unique, Glargh tomba sous la tutelle de l'abbaye de Labin'Houz, dont les moines contrôlent le commerce de la bière dans tout le Sud de la Terre de Fangh (alors que les confréries de Miluej tiennent le Nord). Les moines brasseurs avaient petit à petit racheté toute la ville en servant des bières à crédit. Glargh devint, pour de bon, une ville de cultes et de commerce. C'est ce qu'elle est restée aujourd'hui.

Il est à noter que les magiciens sont assez mal vus en ville. On y compte néanmoins une grande université de magie, mais la plupart des guildes s'installent à Waldorg. C'est sans doute lié à de sombres histoires d'accidents magiques et d'arnaques, qui donnèrent lieu à plusieurs scandales dans le passé.