



Visite des lieux

Estland est composée de deux baronnies, et d'une capitale administrative réunies sous une même bannière. Masterblock au Nord est la capitale du Bas-Estland, tandis qu'Effessis au Sud, celle du Haut-Estland. Une ville principale, Estonia, capitale de l'Estland est située à la pointe Ouest de Masterblock et au Nord de Effessis. Si l'autonomie de Masterblock et de Effessis est avérée, surtout liée à leur isolement géographique, Estonia, de par sa taille, reste la capitale administrative et une puissance militaire rassurante dans ces régions sauvages. Au centre de ce triangle qui compose le Royaume de l'Estland, la citadelle du Pont de l'Estland est un passage obligé au croisement des routes venant des Terres du Milieu. Ces régions sont sauvages, et les riches filons d'or attirent les pionniers et les aventuriers. Les cartes tracées au-delà de la grande faille à l'orée des forêts immenses et inquiétantes au Nord de l'Estland, ne sont pas très précises. Les mondes mystérieux qui s'étendent à perte de vue dans cette direction, sont d'ailleurs appelés Pays Inconnus du Nord (voir carte page 6).

Néanmoins, le contrôle de la région de l'Estland n'est pas totalement assuré, et les citadelles comme Masterblock, ne sont que d'arrogants pitons sur lesquelles se dressent de fières tours aux bannières cousues d'or. La forteresse de Masterblock est forte de 50 soldats et l'économie du pays est basée sur les échanges commerciaux en provenance de l'Ouest, du marché et transport du bois charrié de l'Est, de l'agriculture issue des terres fertiles du Haut-Estland et du transbordement des vins provenant du Sud mais surtout sur l'orpaillage qui a enrichi la cité. Ainsi, la population est riche d'une dizaine de boutiques, compte cinq tavernes et deux auberges et connaît le passage régulier d'une vingtaine de marchands chaque mois, d'une centaine de chercheurs venant se ravitailler ou déposer leur récolte d'or, sans compter les aventuriers de passage. Cette population hétéroclite se côtoie dans un calme relatif car les dangers extérieurs mettent aux plis, les ardeurs des gens de passages parmi les plus entreprenants. L'auberge la plus modeste, s'appelle l'Antre des Dieux, et contrairement à son nom reste une misérable demeure dans laquelle peut se loger une trentaine de personnes (son appellation est liée à la proximité de la chapelle). Une célèbre auberge, rutilante et appréciée par sa propreté se dresse sur les hauteurs de la ville. Le monde qui cotoie l'Auberge de l'Oie Blanche est bien entendu totalement différent. Une série d'échoppes, un quartier d'artisans et des bâtiments administratifs font la fierté de Masterblock. Tout les voyageurs de passage connaissent la Maison des Mille Parchemins. C'est ici que sont réglés les différentes formalités pour résider quelque temps dans la région ou pour déclarer une concession. Dans ce pays minier, la banque est le lieu le mieux protégé. Les coffres sont situés sous la citadelle, et le lieu sert de dépôt des valeurs pour les marchands, l'or recueillis par les chercheurs, etc. Les murailles de Masterblock sont épaisses. La base de la forteresse surgie d'un seul tenant des entrailles de la terre. Un unique chemin sinueux, rejoint l'entrée de Masterblock et franchit un petit pont fortifié, avant de pénétrer dans la ville. Les fondations de la forteresse sont creusées pour permettre l'accès à une rivière souterraine, qui l'alimente en eau potable.

Abandonnés au chaos, la Forêt des Orpailleurs et les marais

Au pied de la ville, s'étendent les Collines des Orpailleurs traversées par une rivière sans nom. Elle alimente un marais plus connu sous le nom des Baves du Malin, territoire des Hommes-Lézards. Les petites montagnes dodelinent de leurs têtes chauves et ne sont pas tout de suite visibles aux voyageurs, car entourées des premières frondaisons de la Forêt des Orpailleurs. En atteignant les collines, les visiteurs surplombent les mares stagnantes des Baves du Malin. Les Collines des Orpailleurs sont percées d'innombrables galeries et les chercheurs d'or se rassemblent souvent pour composer de petites communautés et éviter les dangers ; ils sont le plus souvent liés à l'effondrement d'une mine mal étayée plutôt qu'à la rencontre avec l'un des habitants du marais. Du reste, les Hommes-Lézards ne quittent jamais leurs fanges et rares sont les orpailleurs à franchir cette zone humide ou à la contourner pour pénétrer plus en avant dans la sombre Forêt des Orpailleurs. Plus au Nord, la forêt reprend ses droits et les collines s'abaissent jusqu'à disparaître complètement. Ces derniers coteaux, abritent parfois dans leurs profondes cavernes, des tribus d'Orques et aussi de Gobelins, qui passent leur temps à guerroyer entre eux. Ces cavernes, sont en fait des constructions troglodytes créées artificiellement. Elles servaient autrefois à l'extraction du minerai et furent taillées par une colonie de Nains arrivée il y a deux siècles des Monts de Fer pour en exploiter ses riches filons. C'est cet or qui fut d'ailleurs la cause de leurs disparitions, il y a une vingtaine d'années.