

# MÿR

Royaume : Ysgragor  
Région : Terres de Mÿr



« Mÿr »  
Collection  
« Les Villes et Régions Nordiques »  
© 2022

# LES TERRES GELÉES

## LES VILLES ET RÉGIONS NORDIQUES

### «MÿR»

---

CONCEPT | IDÉES ORIGINALES | ÉDITION

Sébastien Jean

Basé sur les règles originales de *Dungeons & Dragons*<sup>®</sup>, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de *Dungeons & Dragons*, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkinson.

Jeu basé sur la version 3.5 de *Dungeons & Dragons* ainsi que le livre *Deities and Demigods*<sup>®</sup> de Rich Redman, Skip Williams et James Wyatt.

---

Vaste contrée glaciale, le continent nordique s'est forgé une réputation de terres transies aux habitants chaleureux.

La série des « Villes et Régions Nordiques » vous trace un portrait simple des différentes villes, hameaux et différentes régions visités par les aventuriers. Ces derniers seront portés par les coutumes, les mœurs et les habitudes des Nordiques qui peuvent être grandement influencés par leur lieu de domicile.

Soyez plongé au cœur des différentes peuplades parfois éparées qui façonnent, à leur manière, toute la diversité de l'Empire Nordique.

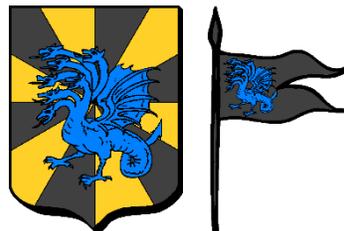
# Mÿr



Armoiries de Mÿr et des Forêts de Mÿr



Armoiries de l'Alliance Elfique des Terres Gelées



Armoiries et Fanion de la Maison Brekstad du Royaume d'Ysgragor

## Administration

<b>Province (Royaume)</b> <b>Statuts</b> <b>Forme de gouvernance</b>  <b>Dirigeants actuels</b> <b>Fondation et dates importantes</b>	Ysgragor Cité / Haut-Lieu elfique / Membre de l'Alliance Elfique des Terres Gelées Méritocratie formée de deux conseils : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Conseil de Cité</i> composé de 5 nobles, de 5 marchands, l'Archiprêtre(esse) d'Olienkar en fonction et du dirigeant(e) de la Grande Garde en fonction.</li> <li>▪ <i>Conseil Restreint</i> composé du plus important noble, marchand, l'Archiprêtre(esse) d'Olienkar en fonction et du dirigeant(e) de la Grande Garde en fonction.</li> </ul> Maison elfique des Lóml-Ismir dits « Ismir » <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fondation de la Première Cité de Mÿr en 7682 des Dynasties</li> <li>▪ Signature de l'Alliance Elfique des Terres Gelées en 7696 des Dynasties</li> <li>▪ Grand Feu des Forêts de Mÿr en 8507 des Dynasties</li> <li>▪ Fondation de la Seconde Cité en 8512 des Dynasties</li> <li>▪ Invasion par la Toison-Bleue en 9546 des Dynasties</li> <li>▪ Guerre civile (9546-9554 des Dynasties)</li> <li>▪ Libération et retour à l'indépendance en 9554 des Dynasties</li> <li>▪ Fondation de la Méritocratie de Mÿr et de la Troisième Cité en l'An 1 du Premier Empire</li> </ul>
--	---

## Démographie

<b>Gentilé</b> <b>Population</b> <b>Agglomération</b> <b>Répartition ethnique (%)</b>	Mÿrien(enne) 3 300 16 400 (Forêts de Mÿr) 
--	---

## Géographie

<b>Terrains</b>  <b>Climat</b>	Principalement des forêts aux reliefs accidentés Caldera formée d'un ancien volcan formant le Lac Tÿ Roden Source thermale Continental Nordique
--------------------------------------	--

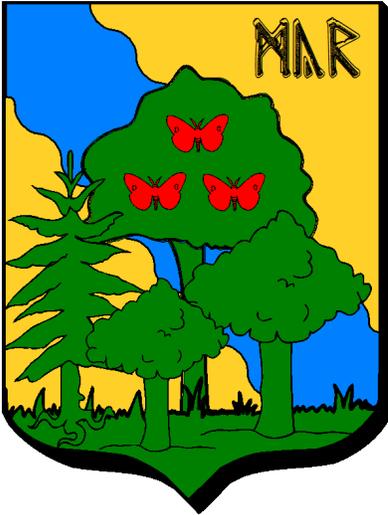
## Divers

<b>Organisations locales</b>  <b>Organisations nationales</b>	Guilde des marchands des Forêts de Mÿr Temple d'Olienkar Tour de Mages Siège principal de La Grande Garde Siège local de l'Autorité (Tour de Mages) Douane Nordique
---	--



## Présentation de la Cité de Mÿr

---



*Armoiries des Forêts de Mÿr*

Bastion elfique au cœur du Royaume d'Ysgragor, Mÿr est bien plus qu'une simple cité, il s'agit d'une région complète en majorité forestière et traversée de mille et une rivières poissonneuses.

Érigée à l'extrême Nord des Forêts de Mÿr, le haut-lieu s'est taillé une place d'importance autant au cœur des coutumes du Royaume d'Ysgragor que celles de toutes les autres terres elfiques des Terres Gelées.

Cité libre, commerçante et sécuritaire, Mÿr n'est pas l'image de la ville elfique typique qui se veut souvent hautaine, élitiste et raciste.

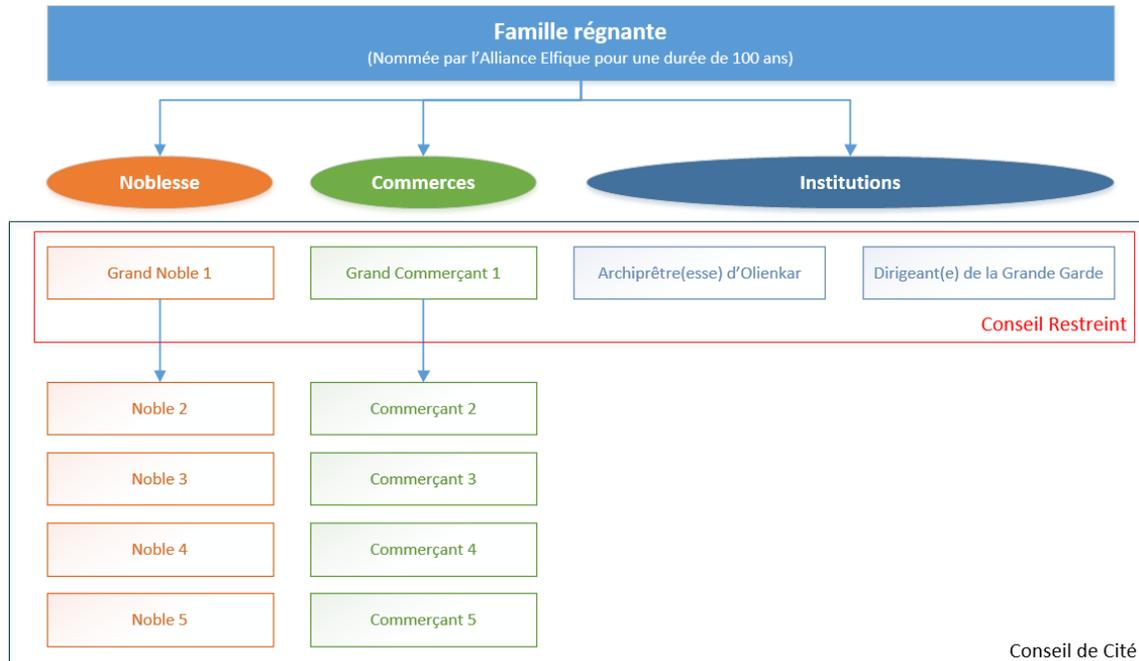
Mÿr ayant fait face à plusieurs conflits et deux destructions presque totales suite à une guerre civile et un énorme feu de forêt, la troisième Cité, que nous connaissons aujourd'hui, s'est dressée sur les assises de nouvelles pensées plus libertines et moins austères.

La Cité de Mÿr est ouverte aux autres races et aux cultures et demeurent une des seules villes d'Ysgragor à être volontiers visitée par les hybrides, les dragonniers et les classes habituellement réfractaires dont les druides.

Son économie, essentiellement basée sur la nature, la villégiature et le commerce, est florissante depuis des millénaires. La Cité est bouillante d'activités de toutes sortes. Les geysers qui parsèment la forêt avoisinante et les eaux chaudes de ses cours d'eau, même en hiver, sont des attraits et des lieux de rencontres et de détente pour les passants. On peut presque affirmer que Mÿr est la première cité touristique des Terres Gelées.

Membre de la fameuse Alliance Elfique des Terres Gelées, les dirigeants de Mÿr comptent parmi les plus influents de cette dernière, qui possède d'ailleurs des ramifications à travers tout l'Empire. Bien que son influence auprès de la Couronne d'Ysgragor soit anémique de par sa forme de gouvernement, une méritocratie, sa Couronne demeure une des plus respectées.

# La Méritocratie de Mÿr



La Cité de Mÿr n'est pas distincte de la région en ce qui attrait à sa régence car les Forêts de Mÿr sont exclusivement dirigées par les mêmes gouvernants.

Sa forme de gouvernement est une méritocratie. Ainsi, tous les membres de ce gouvernement sont nommés au mérite et non pas par passation du pouvoir héréditaire comme dans une monarchie ou bien par votation comme le suggérerait une démocratie.

La Méritocratie de Mÿr est constituée de 13 personnes :

- 1- Le dirigeant de la Famille régnante
- 2- 5 importants nobles nommés par la famille régnante
- 3- 5 importants commerçants nommés par la famille régnante
- 4- L'Archiprêtre ou l'Archiprêtresse du Temple d'Olienkar de la Cité
- 5- Le dirigeant ou la dirigeante de la Grande Garde

Ces 13 personnes forment le Conseil de Cité et la première strate forme le Conseil Restreint.

### ***Famille régnante***

La Méritocratie de Mÿr est constituée d'une famille dirigeante nommée par l'Alliance Elfique pour une période de 100 ans. Cette nomination est faite par les hautes instances de l'Alliance, à Primm, et tient compte des besoins de la Cité, de la région toute entière et des besoins de la grande famille elfique des Terres Gelées.

La nomination est souvent stratégique et sert de levier pour l'Alliance afin de placer en position de pouvoir des pions importants de leur échiquier politique. La nomination déterminera ainsi le type de méritocratie en place (économique, militaire, aristocratique, etc...).

Lors de ces années de gouvernance d'une famille, la passation de pouvoir se fait sous forme héréditaire à même ladite famille. S'il y a un manque de progéniture, les hautes instances de l'Alliance se réuniront pour nommer une nouvelle famille.

Il n'y a pas de loi régissant la race des personnes en place; la décision étant prise ailleurs. De ce fait, des humains, des nains ou bien d'autres races peuvent être nommés comme Famille régnante par l'Alliance. Bien, qu'actuellement, la Famille régnante soit celle des Lóml-Ismir et qu'elle soit elfique, l'histoire démontre qu'un changement de race peut être bénéfique. De ce fait, lors de la Grande Guerre, les elfes ayant proclamé une certaine neutralité, il était délicat de se positionner contre les forces impérialistes et nordiques, en majorité naines et humaines. L'Alliance plaça au poste de Famille régnante les Perdoran, une famille de race humaine, originaire de Mÿr. Ils formèrent alors une méritocratie militaire; plus à même de faire face aux assauts du conflit.



### ***Le Conseil de Cité***

Le Conseil de Cité est constitué des 5 plus méritants commerçants des Terres de Mÿr ainsi que de 5 nobles spécialement triés sur le volet par la famille dirigeante. L'Archiprêtre ou l'Archiprêtresse d'Olienkar du Temple de la Cité ainsi que le dirigeant ou la dirigeante de la Grande Garde sont les deux derniers membres sélects de ce Conseil de Cité qui voit au bon fonctionnement de toute la région. Ce Conseil

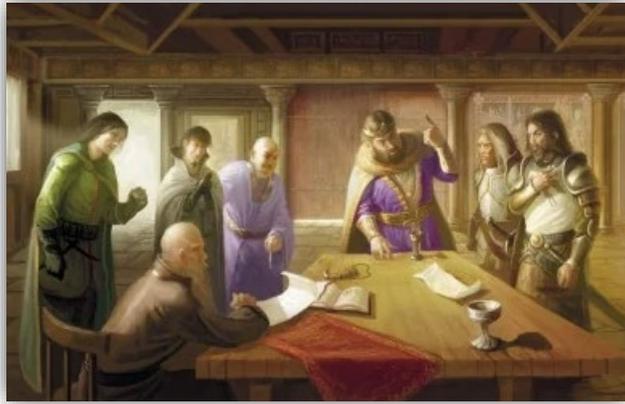


est, en fait, le gouvernement complet. C'est ce dernier qui est aux commandes et qui doit rendre des comptes à l'Alliance Elfique et au Royaume d'Ysragor dont les Forêts de Mÿr font partie.

Lors de prises de décisions par le Royaume, demandant la représentation de tous ces constituants, c'est le Conseil de Cité qui se doit d'y répondre en envoyant un représentant(e).

### ***Le Conseil Restreint***

Parmi les nobles et commerçants du Conseil de Cité, la famille dirigeante en nomme un de chaque volet pour former une strate élitiste. Ces deux personnes, accompagnées de l'Archiprêtre ou l'Archiprêtresse en poste ainsi que le dirigeant(e) de la Grande Garde, forment ce Conseil Restreint.



Le principal rôle de ce Conseil est de veiller aux obligations de la Cité et de la région. Tout en étant les plus proches conseillers de la famille dirigeante, les membres de ce Conseil se réunissent plus souvent que le Conseil de Cité afin de traiter des affaires courantes.

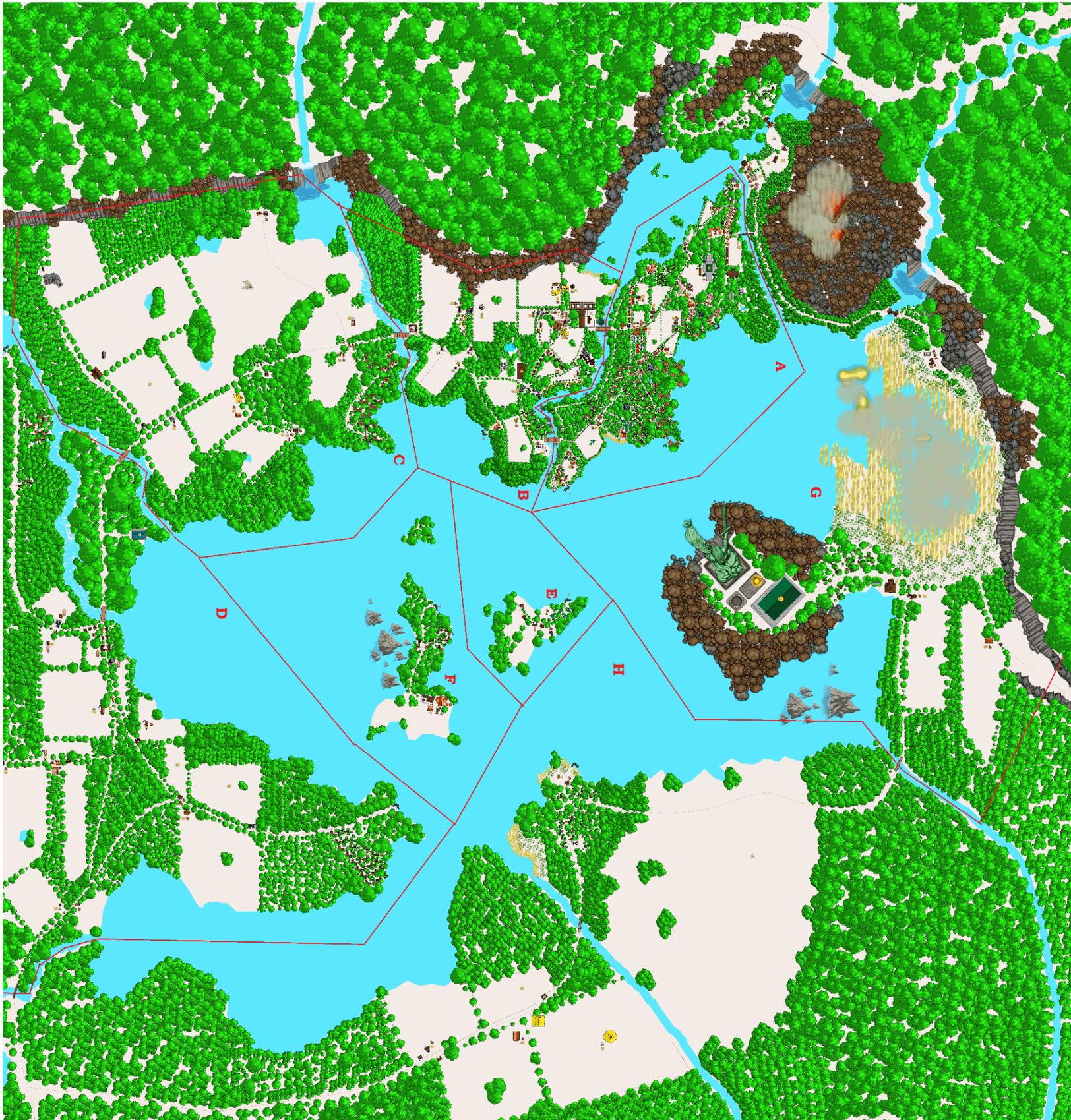
## Carte de la Cité

---



# Limites des Quartiers

---



# Quartier A - Alün Batar

« Serpent de Fumée »

Population : 1 400



## Légende

- |  |   |
|--|---|
| 1- Tour de mages / Siège local de l'Autorité   | 10- Poste de la garde                                     |
| 2- Orphelinat, école et bibliothèque <i>Walynn Toren</i>   | 11- Guilde marchande des Forêts de Mÿr et Douane Nordique |
| 3- Maison longue <i>Tÿ Roden</i> / Siège de la Famille régnante / Salle du Banquet / Salle du Jugement | 12- Auberge et taverne <i>Hyst-Norand</i>                 |
| 4- Place publique  | 13- Marché public <i>Tÿ Roden</i>                         |
| 5- Marché publique Alün Batar  | 14- Auberge, taverne et forge de la Pointe                |
| 6- Auberge et taverne du Monocle   | 15- Orphelinat, école et bibliothèque <i>Jyovar Durak</i> |
| 7- Temple Clérical Alün Batar  | 16- Quai  |
| 8- Auberge et taverne <i>Mäasgar Doren</i>   | 17- Poste de garde et Guilde de l'Armée                   |
| 9- Quai  | 18- Phare symbolique de l'Alliance                        |

*Alün Batar* ou « *Serpent de fumée* » est le plus ancien quartier de Mÿr. Son nom fait référence aux méandres des rivières Oblat et Älynn ainsi que la fumée de la caldera qui est juste de l'autre côté de la rive nord. Il n'est pas rare que les vents du nord enfument cette portion de la Cité même lors de journées ensoleillées.

Avec ses 1 400 habitants des 3 300 Mÿriens, c'est le quartier le plus habité et le plus densément peuplé de la Cité. Nous y retrouvons les principales institutions administratives dont *Tÿ Roden*, la Maison longue et Salle du Banquet des Terres de Mÿr. Le bâtiment, de pierres recouvertes de lierres, est facilement reconnaissable. Nous y retrouvons aussi une place publique, un marché et plusieurs auberges, tavernes, écuries et bon nombre de services divers.

L'ancien quartier *Tÿ Roden*, qui a donné son nom au lac, est le plus ancien des Terres de Mÿr. Les maisons, juchées dans les arbres, abritent la grande majorité des elfes de la Cité. Nous y retrouvons même un marché public qui donne parfois le vertige!

Les marchés publics de la Cité sont sous le joug de la Guilde Marchande dont le siège est dans ce quartier. La Guilde Marchande de Mÿr est la plus importante des Terres de Mÿr et possède des ramifications dans les autres hameaux de ces dernières. Dans les mêmes locaux, nous retrouvons la branche locale de la Douane Nordique qui veille à la distribution, à la taxation et au ravitaillement des biens provenant d'ailleurs dans l'Empire.

Alün Batar est aussi un lieu d'éducation dont les elfes peuvent être fiers. Nous y retrouvons 2 orphelinats, 2 écoles et 3 bibliothèques si nous comptons celle de la Tour des Mages. Cette tour, est la seconde en importance du Royaume D'Ysgragor après celle de Talengar, la Capitale. Nous y retrouvons aussi le siège de l'Autorité dont le territoire s'étend des Plaines de Talen, au Sud, à Tolbec au Nord.

**Quartier B - Ata Ilu**  
« Nouveau Monde »

Population : 200



## Légende

- |   |   |
|---|---|
| 1- Siège de la Grande Garde               | 5- Poste de garde                       |
| 2- Marché public et forge Ata Ilu         | 6- Auberge et taverne <i>Mänoa Täal</i> |
| 3- Auberge et taverne du Vieux Malcommode | 7- Hydromellerie du Maraudeur           |
| 4- Temple Clérical Ata Ilu                | 8- Brasserie Ata Ilu                    |
|   | 9- Quai                                 |

Prisonnier entre la falaise, le Lac Tÿ Roden et les rivières Nöra et Älynn, le quartier *Ata Ilu* est moins densément peuplé qu'Älun Batar. Avec ses presque 200 habitants, il est aussi beaucoup plus pauvre. Les maisons de bois solides juchées dans les arbres font ici place aux maisons aux toitures de paille qui n'ont guère évoluées depuis bien des siècles.

Le « Nouveau Monde » que signifie son nom est porteur d'une histoire très ancienne. Issue des croyances elfiques entourant la formation de la caldera voisine, cette portion de terre aurait jailli des profondeurs de la terre pour former cette avancée dans le Lac Tÿ Roden. De ce fait, le premier Temple Clérical de toute la région est celui de Ata Ilu. Il est d'ailleurs toujours debout.

Ata Ilu est l'endroit choisie par la Grande Garde pour y construire son bastion. Seul bâtiment fortifié de la Cité, outre la Maison Longue, cette fortification historique est une fierté pour les elfes. En son sein, y logent de valeureux guerriers et autres classes qui vouent leur vie aux enquêtes, à la protection de personnages importants et d'objets divers. La Grande Garde est reconnue à travers toutes les Terres Gelées pour son efficacité.

Les terres fertiles d'Ata Ilu font en sorte que bon nombre de fermes y sont installées. Le marché public est d'ailleurs le lieux d'échange des fermiers de la région – permettant de ne pas amener les animaux au cœur même de la Cité à Älun Batar.

Nous retrouvons aussi une hydromellerie et une brasserie – les seules des Terres de Mÿr. L'hydromellerie du Maraudeur est reconnue pour sa « Chimère », de l'hydromel forte en bouche. La brasserie est reconnue pour sa cervoise « La Mÿrienne », la plus populaire de la région ainsi que pour son alcool des bois dont la recette exclusive est plusieurs fois millénaire.

# Quartier C - Énaë

« Bénir »

Population : 250



## Légende

1- Commune d'Ēnaë

2- Ēf d'Ēnaë

Au pied de la chute Nöra, nous retrouvons de grandes terres arables depuis longtemps cultivées par les locaux.

Le hameau d'Ēnaë, bien que faisait aujourd'hui parti de la Cité de Mÿr, fut un des premiers fondés dans la région. Son nom est une modification orale du mot elfique « Aina » qui signifie « Bénir ». Ce nom fait référence aux terres fertiles alimentées par les activités volcaniques de la région.

Cette région est aussi prisonnière entre Lac Tÿ Roden, la falaise et deux rivières : celle d'Ēnaë et de Nöra. Presque toute sa superficie est réservée à l'agriculture et à un Ēf ancestral encore aujourd'hui utilisé. Les animaux domestiques et de fermes s'y aventurent en toute liberté.

Il n'y a pas de services publics à Ēnaë. Or, la commune peut renfermer des personnes faisant du commerce; à vous de vous informer !

# Quartier D - Cilintir

« Miroir »

Population : 600



## Légende

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| 1- Temple Clérical     | 3- Commune de Arbois |
| 2- Commune de Cilintir | 4- Quai              |

Cilintir signifie « miroir » en elfique. Son nom fait référence au Lac Tÿ Roden par temps doux.

En fait, Cilintir est la porte d'entrée Sud de la Cité de Mÿr. Dès que l'on traverse le pont de la Rivière Mÿr, qui est la décharge du Lac Tÿ Roden, vous entrez dans le territoire de la Cité.

Cilintir est subdivisé en trois « parties » :

- 1- Le hameau se trouvant le long de la Rivière Ęnaë
- 2- Arbois, une autre commune elfique sur la pointe Nord du quartier
- 3- La portion centrale plus agricole

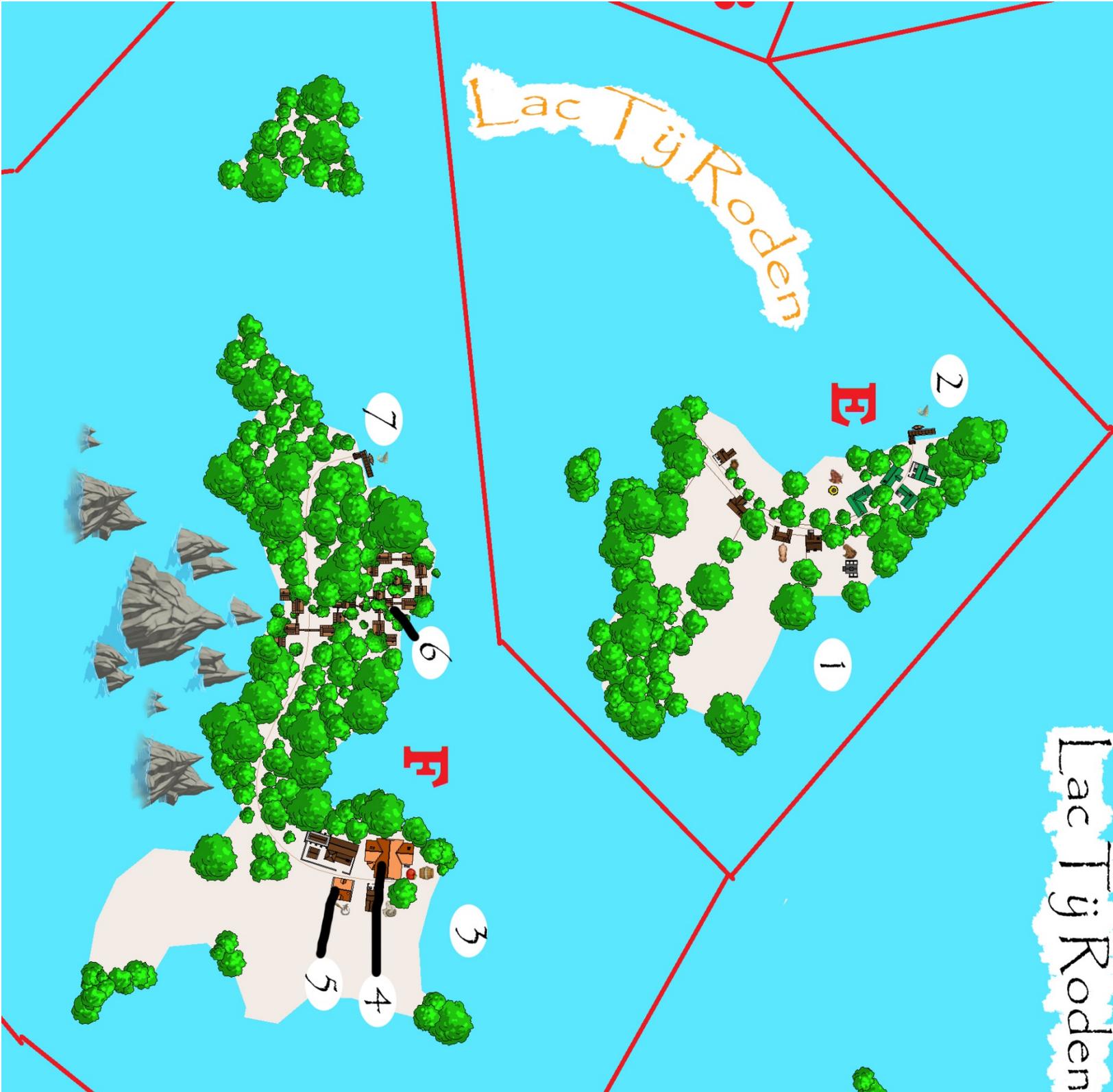
Le quartier est principalement constitué de parcelles de terres agricoles et de forêts luxuriantes.

Le seul bâtiment en importance du coin est le Temple Clérical autrefois dédié à Ünari, la Déesse des Eaux de la culture elfique. Bien que les installations rappellent celles des Temples dédiés à Irwing, la Déesse Nordique de l'Eau, il n'y a pas de prêtre ou prêtresse spécialisées dans l'endroit.

# Quartiers E et F - Les îles du Lac Tÿ Roden

( E - Île Lelya / F - Île Axë )

Population : 80



## Légende

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1- Île Lelya (E)                       | 5- Marché druidique <i>Ligwilòcë</i> |
| 2- Quai                                | 6- Hameau de <i>Axë</i>              |
| 3- Île <i>Axë</i> (F)                  | 7- Quai                              |
| 4- Auberge et taverne <i>Ligwilòcë</i> |                                      |

La première île, Lelya, est une île privée. Nous y retrouvons des services, des maisons et des fermes exclusivement réservés aux dirigeants de la Cité et de leurs familles. Seuls quelques serviteurs, dont un palefrenier et des fermiers comptent parmi les résidents permanents de l'endroit.

La seconde île, celle de *Axë*, est celle du village portant le même nom. Elle est accessible via différents quais le long du Lac *Tÿ Roden* et est ouverte au public.

Le Marché druidique *Ligwilòcë* est l'institution millénaire la plus populaire de l'endroit. Fondée par de réputés druides sous le joug de défunte Ligue *Ligwilòcë*, elle abrite encore aujourd'hui leurs secrets. Il est à noter qu'une auberge et un taverne sont aussi présents sur l'île *Axë*.

**Quartier G - Hisè**  
« Brouillard »

Population : 585



## Légende

- |   |   |
|---|---|
| 1- Chute <i>Batar</i>                             | 7- Sources thermales <i>Calpa Lauca</i> |
| 2- Poste de la Garde                              | 8- Hameau de <i>Hisë</i>                |
| 3- Moulin à aube                                  | 9- Temple Clérical                      |
| 4- Caldera <i>Assa Fëanaro</i>                    | 10- Temple d'Olienkar et site rituel    |
| 5- Chute <i>Tÿ Roden</i>                          | 11- Statue de Talemdel                  |
| 6- Auberge, taverne et écuries <i>Calpa Lauca</i> |   |

Hisë ou « brouillard » en langue elfique, est le plus étendu des quartiers de la Cité de Mÿr. Une grande partie est formé de la caldera d'un ancien volcan.

La Caldera est nommée « Assa Fëanaro » pour « Trou de l'Esprit de Feu ». Il se serait formé de manière très violente suite à l'explosion d'un volcan à l'Ère des Nuits Éternelles. L'explosion forma une vaste étendue rocailleuse et stérile en forme de chaudron. Le Lac Tÿ Roden, jusque-là un confluent des rivières Mÿr et Tÿ Roden, s'aurait agrandie suite à la forte déflagration. Les falaises et autres dénivelées de la région seraient aussi le résultat de ce cataclysme.

Géologiquement parlant, la caldera est encore active car l'eau s'infiltrant dans le sol est chauffée remontée à la surface pour former le Calpa Lauca ou « Puits d'eau chaude ». L'industrie touristique de Mÿr utilise les plages et la source thermale pour attirer des dizaines de riches vacanciers dans la région, été ou hiver; la Calpa Lauca ne gelant pas durant la saison froide.

Les presque 600 habitants de ce quartier sont condensés autour du moulin à aube, servant à moudre le grain des fermes de la région, et dans le hameau de Hisë.

Nous retrouvons une auberge, une taverne et une écurie presque exclusivement réservés aux visiteurs et utilisateurs de la Calpa Lauca. Le Temple Clérical et le cimetière adjacent servent de lieux de culte pour les locaux.

Sur un promontoire face à la Cité, le Temple d'Olienkar et son énorme statue de Talemdel, le Guerrier de la Nature, ne peuvent être manqués. Le Temple est un lieu de culte, de crémation, de pèlerinage important pour les elfes. Il possède aussi un tertre pour les croyants fortunés de la région. Le Temple d'Olienkar est tenu par un Grand ou Grande Prêtre(esse) qui siège, de par son titre, sur le Conseil de Cité et le Conseil Restreint aux côtés des dirigeants. Il est aussi le lieu de l'Archiprêtré de Mÿr et est ainsi une des plus importantes institutions des Forêts de Mÿr et du Royaume d'Ysgragor.

**Quartier H - Nöravë**  
« Contrée grandante »

Population : 185



## Légende

1- Hameau de Nöravë

2- Ęf de Nöravë

La « Contrée grondante » est le moins peuplé des quartiers de la Cité de Mÿr. Tirant son nom des sons du sol animé par l'activité de la caldera, Nöravë est essentiellement une partie agricole; son Ęf étant le plus étendu de la région.

Le hameau de Nöravë est un endroit regroupant quelques services de proximité mais aucune auberge ou autre institution ouverte au public y est explicitement annoncée.

Nöravë est la partie la plus au Nord de la Cité et sa limite est formée par la falaise Molag. Au-delà de cette limite, nous quittons les Terres de Mÿr pour atteindre la région voisine de la Châtellerie des Dormants dont le haut-lieu, Tolbec, est à plus de 100 kilomètres au Nord.

