

POUR LE MENEUR DE JEU UNIQUEMENT

A **LIVRET**
D'AVENTURES

Ce livret relate toutes les informations récoltées ce jour à propos de la région d'Ariandel.



AROUND

Conception et charte graphique :

Kevin Milliot
(Tin-Dalos)

Relecture :

Natacha Perrin
(Kaeliss)

Conseils règles :

- Chafi Cornille
(Welpop)
- Timothée Fustec

Illustrations :

- Tithi Luadthong
- Liu zishan

Un grand merci à Celyus pour son aide à l'écriture des zones et villes ainsi que de ces encouragements qui m'ont donné l'envie d'aller toujours plus loin.

PAGE 4 - 7

Description de l'univers

PAGE 8 - 24

Ariandel

P.8 - 12 :

INTRODUCTION À LA RÉGION



Bienvenue voyageur, il est temps pour toi de te mettre au jeu de rôle ou de découvrir une nouvelle façon de jouer.

Dans ces pages tu découvriras l'ensemble des éléments récoltés par les voyageurs ayant traversé la région d'Ariandel. Ce livret te permettra de faire vivre des histoires incroyables à tes joueurs mais aussi de noter toutes les choses que tu créeras pour eux.

L'ensemble des informations de ce livret sont consultables sur le site : Around-lejeu.fr

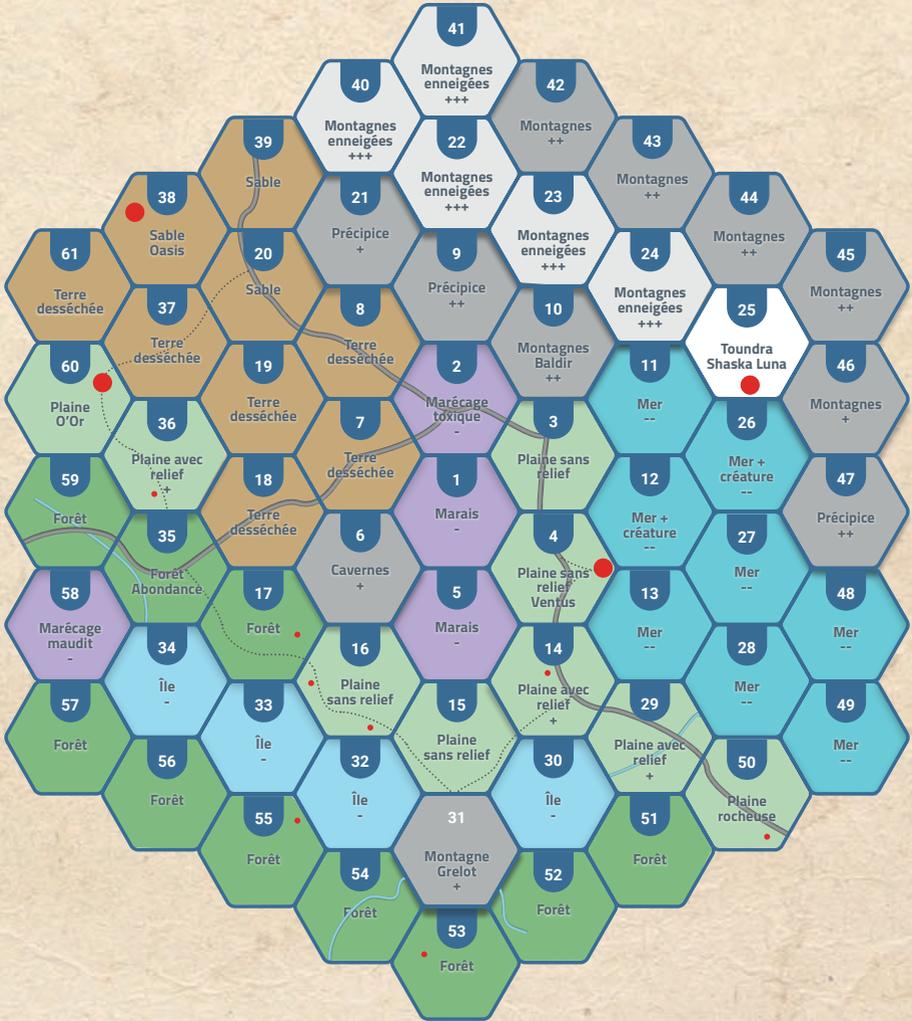
Tout commença à

Ariandel

Toi qui lis ces lignes, je partage avec toi mon aventure à travers ces terres.

Ces terres qui mêlent vent, eau et sable avec le sang et la faim.

Chroniques de Tin-Dalos, le voyageur oublié



=

1 journée de marche
1/2 journée en monture



*Introduction à la région
d'Ariandel*



Voici **300 ans** que l'**Âge Sombre** a pris fin, permettant à **Temaria** de s'éveiller de nouveau.

Temaria est un monde plein de cicatrices du passé. Ces vestiges sont visibles grâce aux **autels dispersés** à travers les régions, représentant des créatures **mythologiques** que les sages appellent "**Les Anciens**". Selon les légendes, se sont des créatures permettant au monde de vivre un **Âge de lumière**, comme c'est le cas aujourd'hui, depuis **300 ans**.

Il y a des milliers d'années, **Ariandel**, alors dans son **Âge de lumière**, était l'une des régions de **Temaria** les plus boisées et luxuriantes du monde. Aujourd'hui, nous pouvons retrouver dans ces ruines des vestiges du temps reculés qui prouvent une puissance militaire et culturelle sans précédent.

Ariandel est l'une de ces régions aux climats les plus divers et aux cultures les plus riches. **Des montagnes du Nord à la forêt profonde du Sud** en passant par **les terres arides de l'Ouest**, de nombreuses villes et villages se sont implantés. Certains ont été rasés rapidement par un mal qui ronge les terres et d'autres parviennent à ériger un peuple puissant, prêt pour la conquête de nouveaux territoires.

Au delà de **Baldir** la capitale, les montagnes percent le ciel de leurs cimes enneigées et sont liées à des légendes plus **incroyables qu'in vraisemblables**.

Par delà **les marécages rouges au Sud de Baldir** et derrière un village étrange que les voyageurs appellent **Grelot**, se trouve **une forêt profonde sans lumière et pleine de mystères**.

D'autres villes peuplent la région comme **Ventus, au sud de Baldir** qui est **le plus grand port de pêche** de la région. Il contient aussi un **chantier naval** important grâce aux revenus générés par **Baldir** qui achète régulièrement de bonnes quantités de nourritures.

Plus au sud encore se trouve le **Relais Sud** qui revendique depuis quelque temps une certaine **indépendance** vis à vis de **Baldir**.

Et enfin à l'Ouest du **Relais Sud** et de **Grelot** se trouve **Abondance**, une ville en pleine essor dont la loyauté envers **Baldir** est **sans faille**. Étant à l'origine un village d'agriculteurs, avec comme but de fournir **Baldir** en nourriture, **Abondance** est maintenant la deuxième ville la plus importante juste derrière la capitale.

Les déplacements à travers **Ariandel** sont souvent dangereux. La plupart des peuples non barbares sont humains mais quelques rumeurs rapportent que d'autres races ont, elles aussi leurs villes et territoires à travers le monde. Peut être même en **Ariandel** !

De quoi pousser l'exploration toujours plus loin !



*Les lieux importants
de la région*

Baldir (A-10)

Capitale de la région d'Ariandel



5.000 habitants



Toma BRENEL

FLANC DE MONTAGNE | GRIS | PIERRES | NOMBREUSES RUINES

« J'ai eu la chance une fois de pouvoir observer le monde sur les hauts remparts de Baldir... Jamais je n'ai contemplé plus grande merveille. Ce n'est qu'en prenant cette hauteur que nous nous rendons compte de ce que le monde offre... »

Un garde aux portes de Baldir

Ce que tout le monde sait :

Baldir est une ville construite à même le **flanc de la montagne**.

Elle est constituée très majoritairement de maison de **pierres grises**, provenant directement de la montagne.

Baldir est une ville ancienne et compte parmi celles ayant le mieux conservé son patrimoine.

L'ambiance au sein de la ville est **studieuse**, les habitants portent en eux une rigueur et un amour des choses **bien faites**.

Les forges de **Baldir** sont capable de faire fondre la plupart des métaux connus et ça, avec une facilité déconcertante.

Le gros problème de **Baldir** est la nourriture. Celle-ci est nécessairement en provenance

d'un autre village car les terres rocheuses de **Baldir** ne font rien pousser.

En revanche, **l'élevage** est quelque chose d'important pour les villageois.

En terme de **fortification**, **Baldir** semble avoir été construit afin d'éviter toute attaque massive. Une seule entrée est possible pour atteindre la ville qui est découpée en deux parties :

- La ville avec **ses commerces** et habitants **modestes**

- La **haute sphère** qui est le sanctuaire de toutes les personnes de **rang social élevé**.

La ville n'est pas pour autant délaissée ou crasseuse car le **Roi Toma** semble particulièrement **attentif** à ses sujets.



Ce que seul vous savez :

LES FORGES DE BALDIR

«Elles sont capables de faire fondre la plupart des métaux connus et ça, avec une facilité déconcertante.»

Et pour cause, ces forges sont en fait construite au dessus d'un **gisement de gemmes inconnues de tous...** Jusqu'à ce que celles-ci perdent leur éclat, ce qui pourrait arriver plus vite que l'on ne le croit...

FIBRE DE SANG

Un réseau particulièrement présent à **Baldir** travaille dans l'ombre afin de cultiver des **Fleurs d'Estus**. Celles-ci ne poussant que l'orsque le

bulbe germe dans un humain, les membres de la **Fibre du Sang** ramassent les éseulés (Mandiants) et autres oubliés pour faire leurs affaires.

LA FÊTE DE L'UNION (1/AN)

Cette fête est organisée dans l'une des trois grandes villes du royaume. (Organisation de tournois, de dégustation des mets les plus rares et démonstration d'agilité)

MARQUAGE DES BÂTARDS

Une tradition du royaume est de marquer les enfants bâtards au fer rouge du symbole d'une cage sur l'épaule ou la nuque.

Personnages importants :

Toma BRENEL
(Roi d'Ariandel)
Page

Gyvel Fortepoigne
(Maître Forgeronne)
Page

Nalpert
(Messager)
Page

Notes sur Baldir (A-10)

Écrivez ici vos créations







Abondance (A-35)

Seconde ville principale d'Ariandel



2.000 habitants

Fael BUNDULMOR

HAUT DE COLLINE | COLORÉES | BOIS/TESSU | TRÈS ANIMÉE

« Loué soit l'Ouroboros de voir une ville aussi seine et pleine de joyeusetés ! Cette ville embaume la région de senteurs formidables et me voici en train de rêver d'y fonder ma famille ! »

Un voyageur devant le marché central

Ce que tout le monde sait :

Cette ville s'articule autour d'un marché central à ciel ouvert et est en permanence rempli d'une **foule de visiteurs**. Le marché **ne ferme pas la nuit**, les étales disposés en cercle concentriques changent juste de propriétaires et de **marchandises à vendre**.

Le reste de la ville est fait majoritairement de bois

récoltés autour du ville. Et bien que le centre ville soit toujours animé, la périphérie est d'un **calme reposant**.

Nombreux sont les voyageurs qui viennent se reposer quelques jours à **Abondance** avant de repartir vers l'**Est**, ou de nombreux dangers **les attendent**.

Ce que seul vous savez :

L'ÉGLISE DE L'AUBE

La peur ne peut être consolés que par la croyance, et c'est par nécessité que **l'église de l'Aube** voit le jour en ce moment même.

Vu comme des sauveurs par les voyageurs et comme des dangers potentiels par **Fael BUNDULMOR**, **Abondance** entre dans une ère ou la croyance sera **leur épée** ou leur **guillotine**.

Personnages importants :

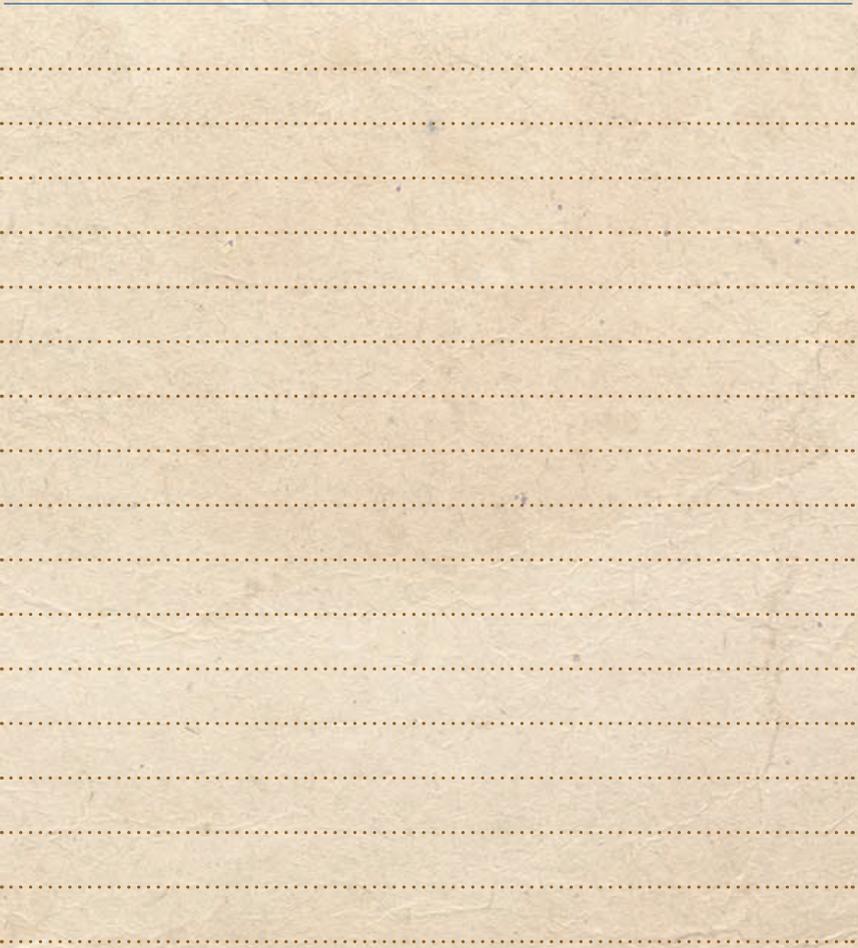
?
()
Page

?
()
Page

?
()
Page

Notes sur Abondance (A-35)

Écrivez ici vos créations





Relais-Sud (A-29)

TerreBleu pour les habitants



1.000 habitants

Komar ETHER

PORT DE PÊCHE - MEDIEVAL - BOIS/PIERRE/TISSU - TRÈS ANIMÉ

« Un peuple de barbare je vous dis !
J'y ai fait une halte pour une nuit et je suis reparti plus fauché que
les blés de mon grand-père ! C'est pour vous dire ! »

Un marchand apeuré

Ce que tout le monde sait :

Ce port de pêche est l'un des deux à couvrir les besoins d'Ariandel.

Le **Relais Sud** est une ville aux habitants plutôt **farouches** qui tiennent fermement à leur **liberté**.

Construit par une ancienne famille de **marchands ambulants**, ils revendiquent chaque jour un peu plus leur **indépendance** auprès de **Baldir**.

Les habitants du **Relais Sud** sont aussi animés par une culture **forte** autour de la **mer** et l'eau en générale (La mer qu'ils appellent « **Le bleu** »).

Celle-ci est liée à de nombreuses **légendes** et **rituels** que les habitants transmettent de **génération en génération**.

Ce que vous seul savez :

La ville possède **deux visages**, celui vu par les voyageurs qui ne font que passer et celui qui attire tout type de **recéleurs**, **bandes organisées** et autres **hors la loi** qui sévissent dans la région.

Les habitants du **Relais Sud** tiennent particulièrement à leurs **croyances** et **rituels**. Ils sont vigoureusement contre l'import de **religion** ou autres **croyances** que la leurs.

A page of aged, textured paper with horizontal dotted lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. The paper has a warm, yellowish-brown tone and shows signs of wear, including creases and discoloration.

Ventus (A-4)

La ville falaise



600 habitants



Beal CERDE

PETIT PORT - COLORÉ - BOIS/TESSU - CALME

Ventus est le poumon d'Ariandel, le roi compte sur moi, sur nous pour pousser l'exploration plus loin, alors ne me faites pas perdre mon temps et tenez moi ça fermement !

Beal CERDE, Seigneur et inventeur de Ventus

Ce que tout le monde sait :

La ville de Ventus est littéralement accrochée à la falaise. Depuis la plaine environnante on ne croirait pas qu'un grand village se trouve à proximité et pourtant c'est le cas.

Nombreux sont les voyageurs à ne savoir que lorsqu'ils penchent la tête que Ventus est véritablement le plus grand port d'Ariandel.

Les maisons contruites toute en rondeur viennent épouser les

forces du vent qui s'abattent sur eux à longueur de journée. Elle ne possède pas de fenêtres à l'opposé de la mer afin d'éviter les sifflements du vent.

Afin de communiquer entre elle, de véritables chemins de corde traversent la ville à l'horizontale comme à la verticale.

Il est d'ailleurs très courant de s'arrêter chez les personnes dont l'on traverse son ponton avant de continuer notre route.



Grelot (A-31)

Ville réputée comme étant maudite



300 habitants

Pani DAL

CALME | SON D'ANIMAUX | REPOSANT | MYSTÉRIEUX

Des tremblements ! Comme si ma vie s'échappait et qu'une malédiction me tombait dessus ! Moi je faisais que passer, alors je n' imagine même pas les créatures qui doivent y vivre !

Agriculteur du Relais Sud

Ce que tout le monde sait :

Grelot est une ville dont très peu de gens connaissent l'existence. De nombreuses rumeurs parlent de peuples barbares mangeurs d'hommes et de créatures à l'apparence monstrueuse. Quelque chose est sûr, des choses vivent

sur cette montagne. Et les tremblements que subissent les personnes s'approchant de leur repère est une véritable affliction qui, heureusement, disparaît une fois éloigné de sa source.

Ce que seul vous savez :

LES FAPONS

Une tribu vit effectivement dans cette montagne, mais elle n'a rien de monstrueux ou d'abominable, bien au contraire.

Les êtres vivant dans cette montagne est appelée «Fapon». Ce sont des humanoïdes aux ressemblances troublantes de lièvre ou lapin.

Leurs longues oreilles sur la tête leur tombe derrière la nuque et le permet d'entendre le moindre craquement de branche à des kilomètres. Mais ce n'est pas tout, ils disposent aussi d'une fourrure qui leur permet de gérer leur température avec beaucoup de facilité.

A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

Shaska Luna (A-25)

Refuge Blanc



150 habitants

Nersk GRAWL

TOUNDRA - IMMENSITÉ BLANCHE - GLACE - SCULPTURE - BLIZZARD

Je tombais le long de la paroi avec comme seul espoir de trouver une prise pour m'accrocher et je fus secourue par un homme au visage marqué par la glace... puis plus rien. Depuis, je parcours les montagnes à la recherche de cette beauté primitive.

Une exploratrice au service du roi Toma

Ce que tout le monde sait :

Shaska Luna est exactement le genre de village qui fait rêver de nombreux explorateurs. Son existence est remise en question sans arrêt car c'est

dans un dédale de blizzard que les recherches s'effectuent pour trouver ce qui est surnommé le Refuge Blanc.

Ce que vous seul savez :

Shaska Luna est un village des plus calmes, à l'abri des regards des Tyrans comme les habitants appellent les habitants des autres villes et villages.

Shaska Luna est une ville très difficile à atteindre et possède une histoire très ancienne car ce peuple a réussi l'exploit de survivre pendant toute la durée

de l'Age Sombre qui a précédé les 300 dernières années.

Malheureusement, les habitants de ce village ne partagent pas leur savoir avec n'importe qui et surtout ne possèdent aucun écrits de ces histoires car rien ne se conserve dans cet environnement polaire.



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

O-Or (A-60)

Taudis aride dangereux



30 habitants



Garet DELS

ARIDE - TERRE ASSECHÉE - CHAUD - DANGEREUX

Ils m'ont tout pris ! tout ça pour une gorgé d'eau ! Ce sont des voleurs, des vermines ! Mais sans eux j'aurais certainement passé l'arme à gauche alors... Me voila prêt pour tout reprendre à zero...

Un marchand en sous-vêtements à Abondance

Ce que tout le monde sait :

Ce village est un amas de bric et broc, souvent tordus qui servent de maisons aux pillards.

Ce que vous seul savez :

La bande de Garet est des plus dangeureuse et malfamée de tout Ariandel. Sa soif de richesse est aussi grande que le sont les plaines asséchées du Nord de Baldir.

Véritables escrocs, ils détournent les points d'eau dans le désert afin de forcer toute personne n'ayant plus

de quoi s'hydrater à céder la totalité de leurs biens contre une gorgé.

Cette bande a monté quelques maisons dans le désert et l'a baptisé O'Or, un nom qui va parfaitement à la valeur que prend le liquide une fois les voyageurs assoiffés.

Notes sur O'Or (A-60)

Écrivez ici vos créations

Dotted lines for writing.

Oasis (A-38)

Sanctuaire du désert



30 habitants



Helen VERTEPASSION

DANS LE DESERT - SABLE- CHAUD - CALME - QUELQUES RUINES

J'avais dans une mer de sable, avec pour simple objectif, trouver de quoi m'hydrater... et c'est là ou je l'ai trouvé ! Cet Oasis débordant de cette eau que je me suis empresser d'avalé !

Un explorateur déshydraté

Ce que tout le monde sait :

Au milieu du désert, perdu entre les tempêtes, se trouve un petit camp autour d'un puits d'eau potable.

Ce que vous seul savez :

Cet Oasis d'habitude très calme est de plus en plus perturbé par le gang de Gart qui vient se servir dans l'Oasis et empêche toute personne de rentrer s'ils ne leur laisse pas toutes leurs possessions.

La source est alimentée par une gemme, placé la par un Ancien qui se trouve dans une des ruines autour de l'Oasis et qui n'ouvrira ses portes qu'à de valeureuses personnes souhaitant aider son prochain.

Notes sur l'Oasis (A-38)

Écrivez ici vos créations





Description de l'ensemble des zones



A-01 | *Marais rouges*

Continuité de 05 qui est un marais au rouge moins vif et se termine en 02 qui est un marécage

ROUGE - ODEUR FÉTIDE - SPORES - VÉGÉTATION ÉTRANGE

«J'ai aperçu quelque chose là-dedans ! Et rien qu'à y repenser j'ai envie de vomir ! Il me disait de venir mais je ne veux pas y aller ! JE NE VEUX PAS Y ALLER !!!»

Patient interné dans l'hôpital de Baldir

Ce que vous seul savez :

Les marais de Baldir sont connus pour être un véritable coupe gorge car ils font partie du Triangle maudit. Seuls quelques rescapés sortis traumatisés et fous de ces marais connaissent ce qu'il cache.

Des créatures dégénérés, obéissantes à un Ancien corrompu dorment sur ces terres et sont envoyées guetter toute entrée dans leurs domaine.

Seuls les adorateurs du Gigantesque Porc Écorché sont autorisés à fouler ces terres malades.

Par ailleurs, de nombreuses créatures vivent sur ces terres boueuses.

Des créatures immondes pour certaines, magnifiques pour

d'autres mais qui sont ignorés par ses habitants infectes.

Le Gigantesque Porc Écorché est comme son nom l'indique un porc gigantesque et atteint de folie depuis son éveil il y a quelques 300 ans.

L'explication de cette folie est qu'à son réveil, des fleurs d'Estus poussait de partout autour de lui. Son appétit eu raison de lui lorsqu'il ingurgita l'ensemble de ces fleurs et que son esprit s'effaça complètement pour laisser place à une avidité sans précédent pour cette «nourriture».

Il joua de ses pouvoirs obscurs durant des centaines d'années afin de mettre sous son contrôle une civilisation se trouvant dans les marais.



A-02 | *Marécage*

PLANTES AUX REFLETS ROUGES - GLISSANT - NAUSEABOND -
POUMONS BRULANTS - CHUCHOTEMENTS - OMBRES MENACANTE

«Mes convois ne passent plus dans cette région, je me demande ce que fais le Roi avec les taxe qu'il récupère parce que le marécage n'est toujours pas asséché !»

Un noble assis en terrasse de taverne

Ce que vous seul savez :

Une fois la nuit tombé, la végétation est teintée de rouge, ce qui contraste avec les lumières bleues dégagées par des insectes volants pullulant dans les marais.

La route est difficile dans cette zone, qui plus est, le marécage dégage un miasme toxique qui obstrue les poumons jusqu'à empêcher de respirer.

Des ombres venant du Marais Rouge suivent toujours les voyageurs dans la zone, attendant qu'ils perdent connaissance pour les tirer dans les branchages pour offrir leurs victimes à l'Ancien dégénéré présent dans la zone A - 01.

Si les voyageurs tendent l'oreille en passant dans le marécage ils entendront les ombres dire tout bas «Big Daddy».

Notes sur la zone A - 02

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 20 lines spaced evenly down the page.

A-03 | *Plaine sans relief*

ROUTE MONOTONE - PIERRES - AIR FROID - VENT FRAIS - GALETS - MER MOUVEMENTÉ

« La dernière fois, une de mes bêtes revient affolé de la plage, devinez ce qu'elle avait vue ? Une tentacule géante sur la digue ! »

Un noble assis en terrasse de taverne

Ce que vous seul savez :

Ce secteur est principalement connu pour sa route commerciale menant au Relais Sud ainsi que pour ses nombreuses fermes d'élevages qui nourrissent les milliers de personnes vivant dans la capitale.

La plupart des marchands emprunte cette route commerciale, même ceux souhaitant aller à Abondance s'ils peuvent se le permettre car la route de l'Ouest est redouté par beaucoup. Surtout dernièrement avec les nombreux voyageurs portés disparus.

La plage de galet est pratiquée par de nombreux pêcheurs de Baldir et de Ventus, on y trouve un assez vaste éco-système de crustacés et l'eau mouvementé apporte parfois des trésors offerts à la mer.

Cette zone est aussi celle la plus touchée par la Crue de Baldir qui rend cette zone pratiquement impraticable. Ces dernières années la crue c'est vue coloré par la couleur du marais en A - 01 ce qui à eu raison des villageois puisque de nombreuses légendes courts maintenant sur cet événement aujourd'hui appelé la Nuit de Feu.

Une digue est en cours de fabrication et semble ralentir les submersions des terres, mais celle-ci est partiellement détruite à chaque crue, ce qui cause un retard de finalisation constant... engendrant par la même occasion une baisse de moral des ouvriers.

Notes sur la zone A - 03

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 20 lines spaced evenly down the page.

A-04 | Ventus

Voir page 20

A-05 | Marais rouges

Continuité de 01 qui est un marais au rouge moins vif et se termine en 02 qui est un marécage

ROUGE - ODEUR FÉTIDE - SPORES - VÉGÉTATION ÉTRANGE

«J'habitais à proximité de ce marais lorsque j'étais enfant, et j'ai vu ces habitants changer littéralement de comportement... Ils semblaient obnubilés par quelque chose... ou quelqu'un»

Un paysan sur ses terres en A - 14

Ce que vous seul savez :

Le marais rouge contient un village ancien et maintenant complètement crasseux et en ruine. Des créatures y vivent, celles-ci semblent avoir subi une malédiction ou affliction car leur visage n'a plus rien d'humain et leur comportement est barbare.

De nombreuses rumeurs parlent d'enlèvements et de créatures qui disparaîtraient dans un nuage de miasme lorsque viennent les renforts.

Notes sur la zone A - 05

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing.

A-06 | Cavernes

ROCHES - RENFORCEMENT DANS LA ROCHE - SOMBRES ENTRÉES

« J'ai fais quelques croquis des créatures que j'ai aperçu de loin là-bas ! Je n'arrive pas bien à devener si ces créatures disposent d'ailes ou non... »

Un noble assis en terrasse de taverne

Ce que vous seul savez :

Le réseau de caverne est légèrement visible à partir de la route Ouest. Il semble toujours en activité, comme-ci quelque chose vivait la dedans, des choses nombreuses... mais quoi ?

Les Cavernes du Trèfond comme elles sont appelées par les habitants de la région, sont peuplées de créatures insectoïdes qui attaquent en groupe.

Les vieillards appellent ces créatures les Dratecs et semblent être inter-connectées.

Leurs mouvements sont toujours fluides et redoutables car extrêmement bien coordonnés.

Des écrits consultables dans la bibliothèque de Baldir parlent de légions entières qui se sont abattues sur Baldir, saccageant les plaines, villages et réduisant de manière importante la population de Baldir car attaquée par les flancs de la montagne qui sont impraticable pour les hommes.

Notes sur la zone A - 06

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 20 lines spaced evenly down the page.

A-07 | Terre desséchée

Continuité de A - 18 et à proximité de A - 02

TRÈS LÉGÈRE FLORE - ARIDE - SOL CRAQUELÉ - SURVIE DIFFICILE

« Difficile de couper directement au travers du désert, d'autant qu'on se perd rapidement. Je préfère encore m'approcher des marécages pour sentir de nouveau l'humidité sur mon visage »

Un voyageur avisé.

Ce que vous seul savez :

La suggestion de couper directement vers A - 08 pourrait être bonne seulement si on est certain de ne pas se perdre. Il est plus simple de marcher en direction d'une

zone qu'on aperçoit même de loin à cause de ses fumerolles toxique que de errer dans le hasard du désert en espérant être sur le bon chemin.

Notes sur la zone A - 07

Écrivez ici vos créations



A-10 | *Baldir*

Voir page 8

A-11 | *Mer*

BLIZZARD - BROUILLARD - FROID GLAÇANT

«Ne mettez jamais les voiles vers cet endroit, des voix résonnent dans ce brouillard et vous font perdre la tête... Mon fils est parti là-bas sans jamais revenir...»

Un pêcheur de Ventus

Ce que vous seul savez :

Ce secteur fait partie des plus dangereux d'Ariandel. Un brouillard épais reste constamment accroché à l'eau et empêche toute incursion. Il n'est pas rare de retrouver au

large une barque ou un bateau de pêche échoué, que l'on devine appartenir à un pêcheur trop ambitieux qui aurait été piégé dans le piège de glace de ce secteur.

Notes sur la zone A - 11

Écrivez ici vos créations

Notes sur la zone A - 11

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 20 rows of small dots.

A-19 | Terre desséchée

Continuité de 18, la zone est très sèche et le sable y forme quelques première dunes)

TRÈS LÉGÈRE FLORE - ARIDE - SOL CRAQUELÉ - SURVIE COMPLIQUÉE

«J'ai entendu des voyageurs égarés qui me disait avoir vu des ruines la-bas et après un clignement d'œil plus rien...»

Un tavernier, dans l'espoir de nous voir rester une nuit de plus.

Ce que vous seul savez :

Les rumeurs sont vraies, il existe dans cette zone les ruines d'un temple que le sable semble pouvoir recouvrir très rapidement avec un peu de vent. Peut être existe-t-il une entrée si les circonstances sont favorables.

Notes sur la zone A - 17

Écrivez ici vos créations

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A-25 | *Shaska Luna*

Voir page 26

A-26 | *Mer*

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 26

Écrivez ici vos créations

A series of 18 horizontal dotted lines provided for writing notes.

A-34 | Île

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 34

Écrivez ici vos créations



A-37 | Terre desséchée

Continuité de 19 et à proximité de O'Or, plus on avance vers le nord-est, plus la température augmente

TRÈS LÉGÈRE FLORE - ARIDE - SOL CRAQUELÉ - SURVIE COMPLIQUÉE

«Nous on sait ou faut aller quand le soleil tape fort, près des caravanes de marchands qui sont fatigués et on leur fait comme le soleil : On tape fort !»

Une brute épaisse et ses compagnons, qui ne m'ont laissé que cette anecdote.

Ce que vous seul savez :

C'est une zone à risque, rien de choses sortant de terre est ne pousse sur ces terres ce qui rapidement récupéré par les rend la survie difficile et le peu brigands nomades de la région.

Notes sur la zone A - 37

Écrivez ici vos créations

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A-38 | Oasis

Voir page 33

A-39 | Sable

Continuité de 38, plus on avance vers le nord-est, plus la température se rafraîchit

LÉGÈRE FLORE - CHAUD - TEMPÊTE DE SABLE - SURVIE - COMPLIQUÉE

«Je pensais trouver un chemin pour rejoindre les montagnes, au lieu de ça je suis tombé comme sur un immense mur. J'aurais bien voulu grimper si plusieurs cadavres équipés comme des montagnards ne m'avaient pas convaincu du contraire»

Un voyageur qui repartait au sud, près d'Oasis

Ce que vous seul savez :

Il est apparemment impossible de passer par cet endroit pour rejoindre les montagnes et le nord semble difficilement accessible à cause de tempêtes de sables très régulières.

Notes sur la zone A - 39

Écrivez ici vos créations

A-40 | Montagnes enneigées

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 40

Écrivez ici vos créations



A-41 | *Montagnes enneigées*

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 41

Écrivez ici vos créations



A-42 | *Montagnes*

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 42

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing.

A-44 | Montagnes

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 44

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

A-48 | Mer

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 48

Écrivez ici vos créations



A-49 | *Mer*

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 49

Écrivez ici vos créations



A-52 | Forêt

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 52

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing.

A-54 | Forêt

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 54

Écrivez ici vos créations

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

A-57 | Forêt

Aucune information sur cette zone

Notes sur la zone A - 57

Écrivez ici vos créations



A-60 | O'Or

Voir page 23

A-61 | Terre desséchée

Continuité de 37, Il n'y a aucune faune ou flore visible, uniquement des dunes sur des kilomètres

AUCUNE FLORE - ARIDE - SEC - IRRESPIRABLE - SURVIE DIFFICILE

«Sec ?! La sécheresse est plus humide que ce coin du désert. Mes réserves d'eau ont disparu en une demi-journée, je n'ai jamais pu savoir ce qu'il y avait au nord...»

Voyageur intrépide connu pour avoir fait le tour du Royaume d'Arandiel

Ce que vous seul savez :

Cette partie du royaume qu'on parle lorsqu'on évoque n'est certainement pas la les zones les plus difficiles à plus dangereuse en terme traverser. de sécurité mais c'est d'elle

Notes sur la zone A - 37

Écrivez ici vos créations

.....

.....

.....

.....



