



LES COLONIES SEPTENTRIONALE

Ce document ne reflète **pas nécessairement la réalité du territoire**, mais plutôt ce qu'un personnage venu des Républiques de Technomagie peut en savoir.

LES TERRES BARBARES

Dans les [républiques de Technomagie](#), l'appellation **Terres Barbares** (ou parfois *Royaume Barbares*) fait référence à l'ensemble des **terres situées au nord de l'ancien cœur de l'Empire** (aujourd'hui la [Terre des Renégats](#)).

Il s'agit en réalité d'un très vaste territoire occupé aussi bien par les **colonies septentrionales** des [barons de Roche](#) que par les fameux « *Royaumes Barbares* » ou par des **étendues sauvages, désolée et glacée**.

LES BARBARES

Les « barbares » sont les **habitants autochtones des terres du Nord**. Ce sont les descendant d'homme du nord de l'Empire.

A la chute de l'Empire, ces populations semblent être **retourné à une sorte de sauvagerie primitive**. Ils ont perdu et rejetés les bienfaits de la civilisation. Ils ont laissé leurs villes tomber en ruines. Ils se sont dispersés en petits groupes, vivant de chasse, de cueillette et d'un peu d'agriculture primitive. Ils vivent aujourd'hui sous le régime de royaume primitifs aux rites compliqués et empreint de superstitions.

Les hommes du Sud regarde avec mépris ces barbares du nord. Et ce d'autant plus qu'ils n'ont jamais eu à faire face à l'invasion des armées des morts.

Aujourd'hui les barbares sont vus par certains comme des êtres définitivement inférieurs, qui ne sont bons qu'à être réduit en **esclavage**. D'autres voit la possibilité d'une **mission civilisatrice** des Républiques de Technomagie.

LE ROYAUME BARBARE D'OSTEN

Les barbares les mieux connus sont ceux du Royaume Barbare d'Osten par leur proximité avec les établissements des colonies septentrionales.

Il s'agit d'un **peuple fier d'éleveurs semi-nomades**, qui comme les autres royaumes barbares divisent leur année entre « *temps du royaume* » et « *temps du clan* ». Ils partagent leur habitat entre la **grande plaine d'Osten** et les **terres hurlants** : une étendue de collines désolée et balayée par le vent dont la traversé demande une condition physique exceptionnelle.

A Osten, le « *temps du royaume* » voit le **rassemblement des troupeaux, la tenue de grandes foires et le brassage de leur fameuse bière**. C'est généralement la meilleure période pour les **approcher et commercer**.

A l'inverse le « *temps du clan* » est un temps où les barbares **suivent leurs troupeaux en petits groupes familiaux**. Ils se montrent alors plus **agressif** avec les étrangers et se livrent parfois à de **cruels brigandages**. C'est généralement la meilleure période pour y **capturer des esclaves**.



LES COLONIES SEPTENTRIONALES

HISTORIQUE

Les hommes établis sur la côte ouest des [Républiques de Technomagie](#) ont de tout temps conservé des **liaisons maritimes avec les lointaines terres du Nord**. Mais c'est en 662-V que [les barons d'Esculmer et d'Absalon](#) lancèrent officiellement une politique de **colonisation** des terres du Nord avec l'établissement de comptoirs.

Aujourd'hui, même si les **heurts avec les populations autochtones** sont toujours fréquents, les comptoirs de **Pont Girallon, Rutremorz, Sarmenfir** et **Fort Estrille** sont bien établis et constitue **une source de richesse importante pour les Baronnie**s.

UNE SOURCE DE RICHESSE

Les richesses du nord sont variées et offre également des débouchés intéressants pour le commerce des Républiques.

Esclaves, bois et fourrures sont les principales ressources du Nord. Elles sont exploitées principalement par des marchands venus des ports de [Port Falaise](#), [Port de Vesne](#) et [Port de Sambre](#).

La **compagnie du Fer** a également commencé à prospecter et exploiter des mines de fer et de charbon dans les contreforts nord des montagnes noires.

Les **marchands venus des Baronnie**s vendent des produits fabriqués, et des armes aux colons établis dans le nord. Ce commerce ouvre des débouchés intéressants à l'artisanat de Roche.

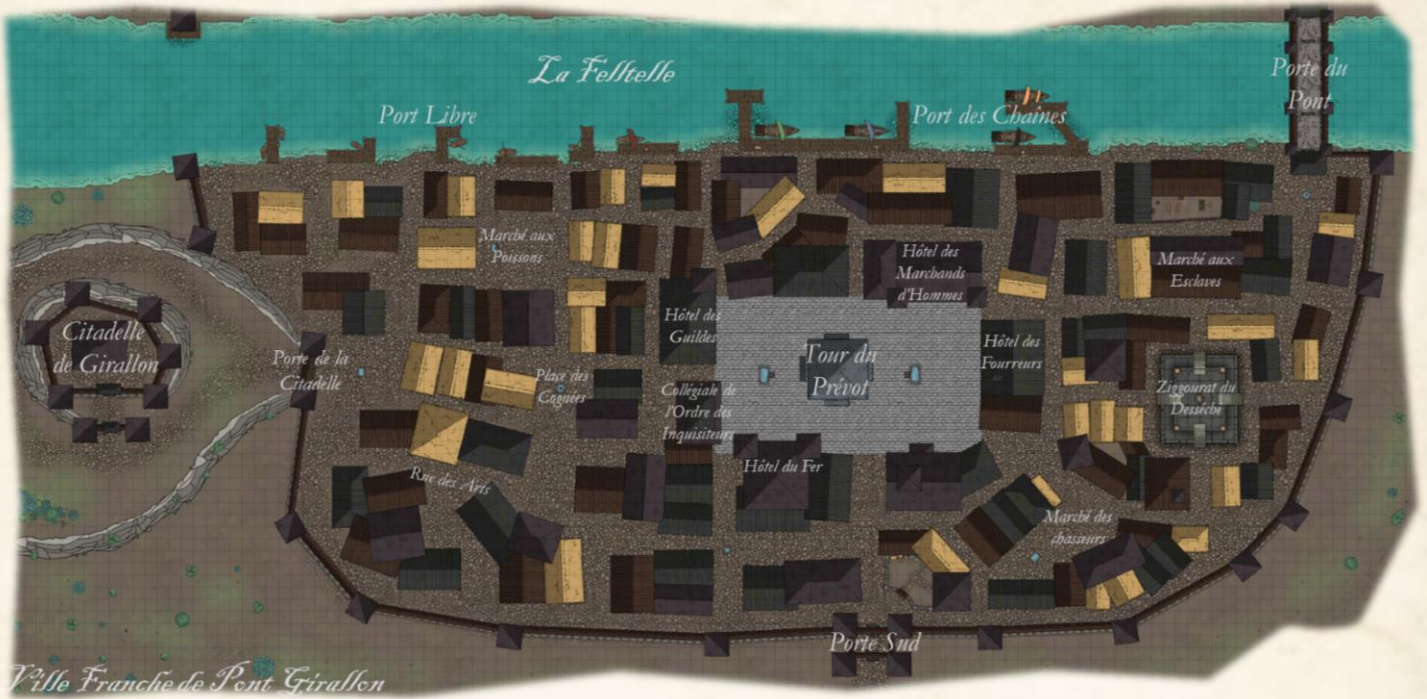
Enfin, un peu de **commerce existe avec les barbares** : on peut leur acheter de la graisse de baleine, des esclaves et des fourrures. Ils les échangent volontiers contre des armes et de la verroterie.

UNE EXTENSION DES BARONNIES

Les colonies fonctionnent comme une extension des baronnies et le même type d'organisation sociale y prévaut.

Des nobles de petite noblesse ont établis leur fief sur ces terres, souvent en se taillant un domaine à la pointe de l'épée. Ils sont **généralement vassaux des Baron d'Absalon, ou d'Esculmer**.

Le **Comte de Sambrefer** est sans nul doute celui qui a le plus de vassaux sur ces terres. Il a joué un rôle important dans la colonisation, fondant Rutremorz (qui est aujourd'hui sous le contrôle d'un de ses Banneret) et Fort Estrille.



PONT GIRALLON

La ville de Pont Girallon n'est pas plus grosse qu'une petite bourgade selon les standards des Républiques de Technomagie. Mais à l'échelle des Colonies Septentrionales, il s'agit d'une des villes majeures du Nord.

UN PORT SUR LA FELLTELLE

Pont Girallon est située **en amont de l'embouchure de La Feltelle**, l'un des plus grands fleuves des territoires du Nord.

La ville a été construite avec deux objectifs : fournir un **port sûr** pour les navires venus des Baronnie et permettre **le passage de la Feltelle** par un pont fortifié.

La ville est construite en amont de **la citadelle de Girallon** qui assure la sécurité du lieu. La ville est également entouré d'une solide enceinte et dispose de portes fortifiées.

UNE VILLE FRANCHE AU NORD

Pont Girallon est, avec **Sarmenfir**, l'une des deux villes franchises des colonies Septentrionales.

La cité a été fondée en 743-V par le **Duc Brandulf XII** lors de sa seconde campagne dans le Nord. C'est en en 756 qu'elle reçue du Duc sa Charte de Liberté, devenant de fait une cité Franche. La cité est depuis **dirigé par un Prévot**, élu par les corporations locales.

La citadelle de Girallon reste **Citadelle Ducale** et elle est sous le contrôle du **Marquis de Girallon**. Cette charge revient généralement à un Chevalier issu de la Noblesse de Ville.

Le Marquis de Girallon est en charge de la protection de la **Marche du Nord**, de Pont Girallon jusqu'à Sarmenfir. Le territoire entre Fort Estrille et Rutremorz forme une autre Marche dirigée depuis Fort Estrille.

QUARTIERS ET CORPORATIONS

La ville est globalement divisée en cinq quartiers correspondant à des corporations différentes.

Le **Nord-Ouest** de la ville constitue le **Port Libre**. C'est avant tout un port de pêche qui apporte une part importante de l'alimentation de la ville.

Le **Nord-Est** est le domaine des esclavagistes. Le **Port des Chaînes** est adapté pour recevoir les galères venues des Baronnie et c'est par là qu'arrive et repartent la majorité des marchandises échangées depuis Pont Girallon.

La compagnie des Marchand d'Hommes dispose de nombreux bâtiments dans ce quartier : Marché aux Esclaves, Entrepôts, Hôtel de la Compagnie, Caserne des Sergent et Magasin de la Compagnie.

Le **Sud-Ouest** de la ville est une zone d'habitation principalement contrôlé par la **Compagnie des Bouchers de la Côte des Phoques**. On y trouve aussi les échoppes des principaux artisans locaux.

Le **centre de la ville** est occupé par la **Tour du Prévot**, siège du pouvoir civile de Pont Girallon. Autour de la place se trouve rassemblé les représentant des corporations les plus importantes de Pont Girallon.

L'espace situé, entre la place et la porte Sud est également considéré comme faisant partie de ce quartier. On y trouve essentiellement des forgerons et représentant de la **Compagnie du Fer** (qui tient la porte Sud).

Enfin au **Sud-Est** se trouve le **quartier des Fourrures**. C'est le quartier des chasseurs et trappeurs qui pratiquent le commerce des peaux. On y trouve aussi les principales Auberges et Tavernes de la ville ainsi que des magasins d'équipements généraux.