

# Velene la democrate

## Cite de la ligue vendrestoise

---



**Qui Dirige.** Le système politique de Velène est en adéquation parfaite avec la mentalité de ses habitants. Ici, le régime est peut être ce qui se rapproche le plus d'une démocratie dans les royaumes. Le pouvoir politique appartient à une assemblée souveraine, qui est également la source de la Loi. Un système de magistrature cooptées par les membres de cette assemblée, désigne les personnes qui seront plus spécifiquement en charge de l'administration de l'île et de son bon fonctionnement, l'assemblée étant bien trop nombreuse pour prendre elle-même toute les décisions.

Au quotidien, c'est donc le plus haut de ses magistrats, celui qu'on nomme l'Edile, qui s'occupe de la gestion des affaires de l'île. Il a en charge sa sécurité, son approvisionnement et sa diplomatie. Il est élu pour un an, renouvelable autant de fois que ces pairs l'en jugent digne. D'autres magistrats s'occupent, par exemple, de la justice ou du trésor.

Le gouvernement comprend :

▪ <b>Celienne Maret</b>	L'edile	NB, Humain, Exp 18
▪ <b>Maître Golpiofinus</b>	Tisserand	CB, Gnome, Exp 16
▪ <b>Fangronn lol</b>	Capitaine de la Garde	LN, Humain, HdA 14
▪ <b>Tulette de Hazal</b>	1 <sup>er</sup> Marchand	CN, humaine, Nob 13
▪ <b>Erine Eberth</b>	1 <sup>er</sup> secrétaire de l'édile	NM, humain, Nob 14

**Qui dirige réellement.** L'Edile est le véritable maître de Velène, même s'il lui est impossible de diriger sans l'appui de l'Assemblée. L'autre grand pouvoir à Velène s'incarne dans les Guildes. Bien qu'officiellement, elles n'aient aucun pouvoir, leurs plus riches représentants sont souvent membres de l'Assemblée. Ainsi se constituent de véritables groupes de pression qui tentent d'obtenir les grandes magistratures.

**Blason.** D'azur au pont d'or, maçonné de sable, au vaisseau d'argent brochant sur le pont et flottant sur des ondes du même mouvant de la pointe, au chef cousu de sable chargé de trois fleurs parmentières tigrées et feuillées d'or.

**Population.** Avec 15264 habitants, Velène abrite un peu moins de la moitié de la population de l'île de Vendrest. On y trouve 80% d'humains, 10% d'halfelings, 4% de demi-orques, 3% de nains, 2% de demi-elfes et 1% de gnomes et genasis d'eau.

**Principaux produits.** Importation fruits, herbes à pipes, bœuf, café; exportation : perles, marchandises commerciales, navires.

### Forces armées.

Un fort surveille la mer et protège la cité. C'est là que sont cantonnés les quelques 180 hommes qui constituent les Vigiles, la garde aux ordres de l'Edile. Leurs uniformes sont plus pimpants que leur entraînement est efficace.

En temps de conscription, les effectifs peuvent monter à 785 miliciens.

Le port de Velène abrite aussi la majorité de la flotte vendrestoise qui regroupe une demi-douzaine de trirèmes, autant de caracés et des nefs artillères ; le reste de la flotte étant basée à Thyselle au sud de l'île.



### Mages notables.

**Verona** (CB, humaine, Mag 14) est une vieille femme aux longs cheveux d'argent. Elle est souvent vêtue d'une longue robe sombre et se déplace en s'appuyant sur un imposant bâton au sommet duquel est posée une chouette hulotte. Elle sert occasionnellement de conseillère au 1<sup>er</sup> Edile et est la plus puissante magicienne de l'île.

---

Le tombeau du Seigneur des Marches  
Aide de jeu « La cité de Velène »  
Auteur : Anthony Lens alias Jaffar  
Relecture :

Téléchargé sur <http://anthony.lens.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast  
Archipel [d20 System](#) de Oriflam

**Klondék** (N, demi-orque, Ens 14) est originaire de la campagne vendrestoise et du monde agricole. Sa culture et son art profane sont le résultat de nombreux voyages dans les royaumes qui bordent la Côte des Epées. Klondék se mêlent rarement des affaires politiques qui secouent les cités vendrestoise. Il n'est cependant pas avare de conseils et aide régulièrement des groupes d'aventuriers, notamment en analysant leurs objets magiques.



### Cultes Notables.

**Eglise du flot rugissant.** Temple dédiée à Umberlee, la Reine Garce. Elle compte 4 adeptes (CN à CM, humain(e)s, Ade 1), 2 prêtres (CM, humain, Prê 4) et est dirigée par **Yundl Roc** (CM, humain, Prê 6).

**Temple du Vent Favorable.** Temple voué au culte de Valkur, Seigneur des Océans. La congrégation compte de nombreux fidèles encadrée par 6 Novices de la Sainte Barbe (NB, humain(e)s, Adep 1), 5 Frères du Cabestan (NB, Humain(e)s, Prê 3) sous la houlette du Seigneur de la Grande Vergue **Poltica Rifenfal** (NB, humain, Prê 13).

**Temple du Revenu Florissant.** Malgré la disparition de la Déesse du Commerce, le temple de Waukyne reste florissant, comme son nom l'indique. Dirigé de main de maître par le Père Comptable Supérieur **Tegoll Mirlane** (CB, Nain, Prê 12), la congrégation distille conseil et florins aux grandes familles marchandes de Velène. Le père Compatble est aidé en cela par 6 Trésoriers (CB, Humain(e)s, Prê 3 à 4), 10 Receveurs (NB, Humain(e)s, Ade 2) et 20 Collecteurs (NB, Humain(e)s, Exp 4).

**La Balance Equitable.** Ce sanctuaire est voué à Tyr le juste. Il est dirigé d'une main de fer par **Lord Dolteron** (LB, Humain, Pal 12) secondé par le Justicar Supérieur Toldrane (LB, Humain, Prê 8) et ses Equitables (LB, Humain, Prê 2/ Gue 2).

**Le Germe Vert.** Ce temple de Chauntéa se dresse hors les murs. Une seule représentante officielle du culte est présente. Il s'agit de **Han la Grosse** (NB, Demi-orque, Prê 9). Elle est cependant secondée par tout un ensemble de paysans, de bûcherons, d'hommes des bois.

**Le Grand Naval.** Ce temple elfique est dédié au peu connu Seigneur Dauphin :Sashalas. Il est administré par le **Dauphin Roldoth** (CB, demi-elfe, Prê 8) entouré de 4 Frères (NB, Elfe, Dru 3) et 4 novices (CN, Elfe, Ade 3)

**Le Havre.** Cette abbatale est le refuge du clergé de Yondalla, la Matriarche Nourricière des Halfelins. Elle est régie par **Jerdelle l'Eclair** (LB, Halfelin, Paladine 10) et 10 Hins (NB, Halfelin, Prê 1 à 4).



### Guilde des Roublards et maléfiques.

**Les Yeux Silencieux.** Sur l'île se trouve une secte adorateurs d'un dieu maléfique fort peu connu, Gargauth Le dixième Seigneur des Neufs. Ces adeptes se nomment les Yeux Invisibles. Le maître de cette secte n'est autre **d'Erin Eberth**, le Premier Secrétaire de l'Edile. Regroupant de riches marchands et artisans, les Yeux préparent dans le plus grand secret la prise du pouvoir sur l'île. Du moins, c'est ce qu'ils croient.

En effet, ils sont eux même manipulés par un homme mystérieux que seul Erin et ses plus proches collaborateurs connaissent. Il s'agit d' **Ekot**, un Chevalier Silencieux. Il est un puissant agent de celui que l'on nomme Celui-qui-chuchote-dans les Ténèbres : Er-Fûl, le Quatrième Général de l'Indicible

**Le Signe Jaune & le culte de l'Indicible.** Cette secte très mystérieuse est connue sous le titre de Confrérie du Signe Jaune. Ces membres sont en majorité des hommes-serpents qui vouent un culte abominable à l'Indicible. Cette confrérie est apparue il y a plusieurs siècles et est à l'origine de la chute de l'Empire Valosan du peuple serpent. Les descendants des adorateurs de l'indicible se terrèrent sous terre jusque dans les années 1350. A partir de l'année 1353, les adorateurs de l'Indicible mettent en place leur sombre machination sur l'ensemble des îles de l'archipel pour invoquer de nouveau l'Indicible. Comme à Freeport, le Culte s'est introduit dans les hautes sphères du pouvoir, via **Ekot**.

**L'Anneau de Fer.** Cette société est une ramification de l'Association des Krakens ( Cf « Le Seigneurs des Ténèbres ») Parmi ses membres, on trouve voleurs, guerriers, prêtres et magiciens maléfiques associés à des monstres aquatiques tels que des shaguins et des merrows. Ses membres ne sont pas autorisés à voler pour leur propre compte – mais uniquement pour le compte de l'Anneau. Ce sont des espions, des marchands, des esclavagistes, dont la seule ambition est d'acquiescer encore plus de puissance.

Un personnage-joueur membre de l'Anneau, s'il se trouve au sein d'un groupe d'aventuriers, n'en faisant pas partie, a été envoyé par l'Anneau pour espionner ses camarades, leur voler quelque chose, ou d'une manière générale travailler en secret à réduire leurs efforts à néant. On leur demandera peut être un jour de les trahir.

A l'heure actuelle, l'Anneau de Fer est sous la coupe de **Briakender**, un maléfique géant des océans qui rend hommage à Umberlee ( CM, Géant, Prê 6). Ce dernier vit dans une caverne sous-marine aux pieds des falaises nord de l'île entourée de sa cour de créatures aquatiques maléfiques. Son représentant à Velène est un doppelganger surnommé **l'Alchimiste** (CM, Humanoïde monstrueux, Roub 4/ Exp 4).



### Boutique d'équipement.

- Commerce – Valkir Alphonso Maître Cartographe (Route du Port)
- Commerce – « L'or Des Dragons » - Prêteur.
- Commerce – « La Dent du Requin » - Receleur.
- Commerce – « Le trésor de Waukyne » - Change.
- Commerce – « Les 3 Cercles d'Or » - Magie.
- Commerce – La librairie d'Azathan
- Commerce « L'enclume de Morandin » - Armes & Armures ( Rue de la Chaîne).
- Commerce « Le chant des Océans » Parfumeur/ empoisonneur –( Route du port).
- Commerce « Le Harpon » - Equipement maritime.
- Commerce « Le Sourire du Kraken » - Equipement.
- Commerce « Le Souffle de l'Archer » - Armurerie.

### Repaire d'aventuriers. (qualité du service / Prix Pratiqués)

- |                                      |                          |
|--------------------------------------|--------------------------|
| • Taverne « Le Collecteur véreux »   | = Moyen / Coûteux        |
| • Taverne « Les Crocs d'Umberlee»    | = Moyen / Bon marché     |
| • Taverne « L'Hôtesse Plantureuse »  | = Moyen / Bon Marché     |
| • Taverne « Le Bouffon Voyageur »    | = Moyen / Modéré         |
| • Taverne « Le Pirates des Sables »  | = Bon / Modéré           |
| • Taverne « La Friponne Rigolarde»   | = Excellent / Bon Marché |
| • Taverne « Le Grand Dauphin »       | = Excellent / Modéré     |
| • Taverne « Le Fier Marin»           | = Bon / Modéré           |
| • Auberge « <b>Le Bec Ardent</b> »   | = Bon/ Modéré            |
| • Auberge « Le Foyer»                | = Bon / Coûteux          |
| • Auberge « Le Gai Logis »           | = Bon / Bon Marché       |
| • Auberge « Le Square d'Aramis »     | = Médiocre / Modéré      |
| • Auberge « A l'ombre des Oliviers » | = Médiocre / Bon Marché  |
| • Auberge « Le Nid Douillet »        | = Excellent / Coûteux    |



### Eléments Remarquables.

**Collège des Etudes Arcanobiologiques.** L'université des études arcanobiologiques a un but restreint : l'étude des monstres qui peuplent les immensités sous marines. Les Arcanobilogistes sont déterminer à apprendre tout ce qu'ils peuvent sur les créatures les plus étranges. Leur Leader actuel est **Lord Aspen** ( NB, Humain, Bard 2, Exp 6). C'est un grand ami de son collègue Installé à Freeport Sir Valentino

**Annexe du Collège de l'Union des Voyageurs.** Les membres de cette université considèrent les voyages comme un champ d'apprentissage et chaque auberge comme un laboratoire. Ils se consacrent au voyage pour ce qu'il produit en lui-même ; ils accumulent peu de connaissances mais parcourent les mer en tous sens. Le collège ne possède qu'un simple comptoir à Velène. Il est dirigé par Clotilde Tenassil ( NB, Genasi d'air, Roub 4) .Ce comptoir reste sous l'autorité d' **Abraham Nacquda** ( Hm, P5 (Shaukandul), CB) qui gère le Collège de Freeport.

**Le Palais du Peuple.** Ce superbe bâtiment se dresse au milieu de jardins enchanteurs sur une colline au sud de la ville. C'est en ce lieu que réside l'Edile et que siège l'Assemblée. Cette dernière regroupe 3.000 membres, ce qui explique

qu'elle soit rarement réunie au grand complet. N'importe quelle résident de sexe masculin peut siéger à cette assemblée du moment qu'il paye suffisamment d'impôt.

**Le Hall des Métiers.** Ce bâtiment est représentatif de la mentalité de la population, puisque c'est là que se trouve les sièges de toutes les guildes de marchands et d'artisans, qui ont un grand pouvoir dans l'île.



### Quelques Distances.

	Nessesner	Myratma	Nemmon	Sundrah	Eauprofonde	Portcalim	Freeport
Velène	140 km	180 km	550 km	550 km	1700 km	750 km	150 km