

# L'avant-poste CG-01

Voici une page d'informations concernant l'avant-poste CG-01 : c'est le bastion principal de l'armée fanghienne sur le territoire des Confins du Givre. Le plan détaillé de cet avant-poste est disponible dans le pack de l'extension.

**Responsables** : le camp est dirigé par le commandant **Gillu Bulgroz**, un homme sec doté d'un certain bon sens. C'est à lui qu'on doit rendre des comptes en cas de problème grave. Il est secondé par les clipitaines **Cassandra Falunar** (une femme brune autoritaire mais compréhensive) et **Bronco Barbenfer** (un des rares nains ayant fait carrière d'officier dans l'armée fanghienne). Bronco, natif de Mir-Nodd, a été d'une grande aide lors de la traversée des Montagnes du Nord et on lui doit sans doute la survie de toute l'unité. Bien sûr, il en est conscient et n'hésite pas à le rappeler à quiconque car il est un peu pénible... La plupart des militaires du camp l'appelle BB quand il a le dos tourné.

En dehors de cela, on peut contacter les responsables des différents quartiers :

- ✓ **Gestion du camp** : c'est le clipitain **Jamo** (un homme assez gras et jovial) qui gère toutes les entrées et sorties de voyageurs, qui gère les installations et qui organise les rondes, les patrouilles et les tours de garde — c'est aussi à lui qu'on doit se présenter lorsqu'on n'est pas un militaire et qu'on demande le droit d'accès au poste avancé
- ✓ **Terrain d'entraînement** : un maître d'armes, le sargent **Trigazel** (un humain barbu antipathique)
- ✓ **Centre d'ingénierie** : un ingénieur, le soldat élite **Flubert**, demi-elfe un peu fou (une partie de ses cheveux a brûlé dans une explosion qui pris aussi une partie de sa santé mentale)
- ✓ **Infirmerie** : une femme, la vétérante **Martinelle** (déprimée de base, elle donne l'impression que tout est toujours grave et sursaute au moindre bruit)
- ✓ **Tarmac** : le sargent **Barnaduc** (un planqué qui s'occupe principalement des agendas de vol et du fret...)
- ✓ **Écuries** : pour s'occuper de la gestion des montures et animaux, **Bifinule** (une elfe sylvain vétérane très séduisante)
- ✓ **Réserve** : pour tout ce qui est matériel militaire, s'adresser au vétérane **Felrandar** (un haut-elfe procédurier)

**La vie au camp** : c'est un fort militaire avant tout. On ne peut donc pas s'y battre en dehors du terrain d'entraînement, ni y pratiquer des rituels magiques, ni s'y promener tout nu en hurlant. Le fort étant principalement construit en rondins, on voit d'un très mauvais œil la magie du feu. Tout ce qui est bizarre et non réglementaire doit faire l'objet d'une autorisation validée par le responsable de la gestion du camp. Les entrées et sorties de voyageurs et de personnel sont consignées dans un registre. La nuit, on ne fait pas le malin sous peine d'être descendu à l'arc par les vigies nyctalopes postés dans les tours.

**Hébergement et restauration** : tous les militaires dorment et mangent dans les casernes (il y a un réfectoire par bloc de caserne). Les voyageurs civils peuvent planter leurs tentes (ou des tentes qu'ils achètent sur place) dans les deux secteurs prévus à cet effet. Ces derniers peuvent cuisiner leur propre nourriture ou s'en procurer dans les deux gargotes locales « L'ours des collines » et « Le joyeux blizzard ». Ces établissements servent donc de la nourriture (environ 2 PO le repas) et des boissons (au triple du prix usuel).

**Les magasins** : des échoppes militaires et quelques boutiques civiles ont été installées dans deux blocs de cabanes situées au milieu du camp. On y trouve un choix plutôt limité d'objets, de pièces d'équipement et d'articles magiques (principalement du niveau intermédiaire et du haut niveau). Compte tenu de l'implantation des boutiques et des problèmes d'approvisionnement, tous les prix connus en Terre de Fangh sont à majorer de 50%. Les potions et ingrédients magiques, quant à eux, sont au double du prix usuel (il vaut mieux ainsi faire son stock à l'avance). C'est également là qu'on trouve l'agent de change, qui pourra transformer votre or en *zgarugs*, les dents utilisées comme monnaie par les autochtones. Enfin, des artisans sont installés ici et rachètent toutes sortes de produits locaux pour fabriquer armes, armures et objets.

**Situation géographique** : le poste avancé a été installé dans un creux entre trois collines, sur une portion de terrain déboisée, dans une prairie plantée de quelques arbres à côté d'une rivière à l'eau très claire. Le camp n'est donc pas visible de loin, c'est voulu. Mais un grand village Vrognard se situe à environ 70 km, donc les visites ne sont pas improbables.

**Situation tactique :** pour mieux comprendre l'implantation du camp, veuillez consulter la carte tactique de l'avant-poste. Vous verrez que des tours de surveillance ont été érigées sur la périphérie de l'avant-poste afin d'éviter les attaques surprise. Il y a neuf tours, répertoriées de S-1 à S-9, et trois d'entre elles sont situées sur les hauteurs des collines de Razmuk, Bröm et Diltvar. Les tours S-3 et S-9 sont les plus élevées en altitude, mais elles n'ont pas été construites en haut des collines afin d'être moins visibles à grande distance. Toutefois, des guetteurs vont souvent se poster sur le sommet pour surveiller le périmètre de manière plus efficace (ceci permet de relever d'éventuels feux de camp au nord et à l'ouest).

Deux ponts solides ont été construits sur la rivière Pålott, quant à la rivière Silgyvar il est possible de la traverser à pieds par un gué situé à deux cent mètres en amont de la confluence des cours d'eau. Les voyageurs désirant se rendre aux autres débarcadères devront souvent traverser des rivières de petite taille, car cette région humide est riche en cours d'eau descendant des montagnes jusqu'au lac Vrogs.

Le vent dominant provient du nord-ouest, mais la colline de Razmuk offre un bel abri au camp et le climat est donc un peu plus facile à supporter par ici. De plus, il est possible de monter des tentes (ce qui se révèle difficile ailleurs dans les Confins).

## Un peu d'histoire en plus

Les noms donnés aux lieux dans les environs sont d'origine fanghienne. N'ayant aucun contact avec des populations proches, et ne parlant de toute manière pas leur langue, le détachement militaire qui a colonisé l'endroit ne pouvait se permettre d'assigner des étiquettes numérotées à tous ces centres d'intérêt (bien que cela soit la procédure en vigueur).

En arrivant sur les lieux, après un voyage de plusieurs décades à travers les montagnes, le commandant Bulgroz a déterminé l'emplacement du camp après avoir repéré les alentours. Un lac proche du camp, magnifique et poissonneux, a donc été le premier à recevoir le nom du commandant en hommage à ce choix judicieux. La rivière qui traverse la prairie ayant déjà été qualifiée de « Pålott » par un éclaireur demi-elfe, et on lui a gardé ce nom. Un peu plus tard, les soldats ayant été assignés à un jour de permission pour reprendre des forces avant de monter le camp ont disputé un tournoi de fléchettes qui a duré des heures. Sur recommandation des officiers, les gagnants du tournoi recevaient le droit baptiser les trois collines et les autres rivières en leur nom, ce qu'ils ont fait avec une certaine fierté.

Le montage du camp n'a pas été de tout repos, car dès les premiers jours, les prédateurs habitués à chasser sur ce territoire ont mené la vie dure aux soldats. Néanmoins, en s'aidant de l'artillerie lourde et de quelques sortilèges, les plus grands fauves ont été rapidement décimés. Leurs griffes et leurs peaux ornent à présent le quartier des officiers, non loin d'une plaque commémorative destinée au souvenir de ceux qui ont péri en combattant ces monstres. Depuis ce temps, les prédateurs se tiennent à distance du camp principal, mais ils peuvent mener la vie dure aux guetteurs des tours de surveillance.

Le poste avancé a été principalement construit en bois, avec des fondations de pierre pour les tours principales et les cabanons les plus importants. Mais la pierre n'est pas une ressource très facile à se procurer dans la région. Des chariots de transport spéciaux sont à l'étude pour aller en chercher à quelques kilomètres de là, dans une carrière naturelle.