

Forêt de Schlipak

Voici une zone de jeu très centrale en Terre de Fangh, en même temps qu'une véritable frontière car la forêt sépare plus ou moins le sud et le nord du territoire. La carte existe en grand format et en couleurs et elle est jointe à ce pack.

Personne ne se souvient de ce qu'il y avait avant la forêt... Car même les vieux Elfes sont morts depuis ce temps. Mais c'était une simple colline battue par les vents. Les arbres ont ensuite poussé sur les cadavres d'une grande et illustre bataille (la bataille de Zoug-Amag-Zlong). On connaît maintenant la forêt pour son tristement chemin de l'oubli (résultat d'une mauvaise blague magique), pour ses villages elfiques renommés (la cité de Talairfin, la cité des Lunelbar, le siège de la Caisse des Donjons ouest) et ses cueillettes de framboises miraculeuses. Mais c'est aussi beaucoup d'autres choses !

Ce territoire est vaste : la forêt fait environ 60 km de large d'ouest en est, et 40 km du nord au sud dans la partie la plus large. On ne peut pas la traverser du nord au sud sans faire un minimum de 15 km en sentier forestier difficile, chemin plus ou moins fréquenté par des monstres ou des curiosités de la région. Comme c'est tout de même une forêt et qu'il est difficile d'entretenir des chemins propres et balisés, la plupart des gens préfèrent en faire le tour. Il existe un chemin plus ou moins tranquille entre Grask et Mlaïke qui passe assez près de Zuruk.

Autour de cette zone

- La ville de **Chnafon** (plan et extension disponible à part) qui propose pas mal de possibilités d'aventure.
- Les grottes et la ville de **Grask**, avec une communauté de Nains qui vivent dans les mines, et bien sûr leurs ennemis jurés les gobelins qui tentent sans arrêt de coloniser l'endroit. C'est aussi le **lac de Zblouf** avec des **ruines** et les villages de **Tussu** et **Plorodon-sur-Zblouf** (ce dernier mentionné dans le roman *l'Orbe de Xaraz*).
- La forêt des **Chênes d'Ulgargh** avec sa communauté elfique de **Laritournel** (elfes sylvains).
- Le secteur des **hommes-légumes**, des villages étranges liés à la **malédiction de Tirlouit** (voir la BD du même nom, par Guillaume Albin). Une extension est prévue pour cette zone qui comporte des ethnies qu'on ne croise généralement pas ailleurs en Terre de Fangh.
- La **plaine du Ninejaddai** qui permet d'accéder au sud du pays ainsi qu'à la Tour de Suak non loin de là (voir roman Naheulbeuk *Le Conseil de Suak*).
- Les villages de **Zoyek** et **Ranuf**, également visités dans les romans Naheulbeuk
- Le **Fleuve Elibed** avec des possibilités de missions nautiques
- Le village de **Juïenal**, dont on parlera dans le roman Naheulbeuk saison 6
- Le hameau de **Pitikal** et la ville de **Mlaïke** (pour le moment non documentés), tous deux placés sur les contreforts des **Montagnes du Nord** (plan et extension disponible à part) dans la plaine de Moo-dij-Noo.

Dans la forêt, de gauche à droite

Le **donjon de Fartog** (non documenté). Vous pouvez y concevoir des plans et des quêtes, ce donjon ne sera pas officiellement documenté a priori et c'est donc un espace de liberté parfait pour le MJ.

Des **ruines** pour le moment non documentées, mais compte tenu de leur emplacement, sans doute une population ancienne et étrange, ou encore une ville qui existait avant la bataille. Un autre espace de liberté !

Zuruk, cité souterraine et probablement la plus grande communauté d'elfes noirs du pays. C'est le lieu de naissance d'une bonne partie des drows, c'est aussi un dédale de cavernes et de salles relativement méconnues. En effet, il est possible de visiter l'endroit — généralement si on a quelque chose à vendre ou à acheter — mais la mauvaise réputation des drows ne joue pas en leur faveur pour ce qui est du tourisme. Il existera peut-être une extension officielle pour cette zone.

Le fameux **Chemin de l'Oubli**, avec une zone enchantée sur environ 5 km : ceux qui empruntent ce chemin sans précautions voient leur mémoire s'effacer peu à peu, en partant des événements les plus anciens jusqu'aux plus vieux — si on reste trop longtemps sur place on finit par oublier pourquoi on est là, puis par oublier qui on est, et même comment marcher ou parler. Pour conjurer cet enchantement, il faut généralement trouver un moyen de se souvenir des événements les plus récents (en prenant des notes par exemple), et le maléfice se dissipe. On retrouve alors toute sa mémoire. Voir Saison 2 du Donjon de Nabeulbeuk (audio, BD, roman...).

Le **labyrinthe forestier**, un dédale de sentiers qui se ressemblent tous, parsemés de dangers. Il est nécessaire d'avoir la compétence pister pour s'y orienter ! On y fait souvent la rencontre de trolls et d'animaux de la forêt, de bandits, aussi bien que de chasseurs de Zuruk ou de sylvains. En cas de doute, pour les mauvaises rencontres utilisez les *tables de rencontres en forêt*.

La clairière des **mangeurs de chair humaine**, on en a aussi parlé dans la saison 2 de Nabeulbeuk. Ce sont des humains sauvages et anthropophages en général, qui sont documentés dans l'encyclopédie en ligne (bestiaire). On peut arriver là quand on se perd dans le labyrinthe !

La cité des elfes sylvains **Talairfin**. Pour le moment non documentés, mais bon... Ce sont des elfes, quoi.

La cité des elfes sylvains **Lunelbar**. Ils sont également mentionnés dans la saison 2 du Donjon de Nabeulbeuk. C'est une vieille communauté avec un tas de coutumes étranges et dont la reine actuelle, Norelenilia de Nilnerolinor, possède le sens du théâtral. Elle est documentée dans l'encyclopédie en ligne (histoire, personnalités).

Le **donjon d'Urlubo** : pour le moment non documenté, mais mentionné dans le roman *Le Conseil de Suak*. Tout ce qu'on en sait, c'est qu'il est lié à une quête, *Les trois joyaux du Valatonir*. Il existera peut-être une extension officielle pour ce donjon, mais c'est encore incertain alors vous pouvez bien y faire ce que vous voulez.

La **Caisse des Donjons de l'ouest**, et leur centre administratif géré par des sylvains. On en parle dans les premiers tomes du spin-off *La Tour de Kyla* (Xavier Penin/Le Fab), ainsi que dans les romans/BDs Nabeulbeuk et principalement dans *Le Conseil de Suak*. Ce sont des bureaux installés dans une cité sylvestre et ils disposent en général d'une milice assez puissante. Si vous ne savez pas ce qu'est la Caisse des Donjons, alors laissez tomber.

Le **Lac des Ondines**, on n'en sait pas grand chose mais il communique par une rivière avec le fleuve Elibed.

Les **ruines de Brelok**, un grand dédale souterrain ancien, infesté de scorpionides, situé dans une partie de la forêt qui comporte des escarpements rocheux et des grottes. Elles furent construites en 300 du second âge pour héberger des recherches magiques et ont ensuite été abandonnées pour devenir un donjon. On peut sans doute trouver au milieu de tout cela les anciennes entrées officielles sous forme de ruines extérieures, mais il existe aussi des entrées cachées dans les grottes. Ces ruines sont intégralement documentées dans le roman *Le Conseil de Suak* et feront peut-être l'objet d'une extension officielle.

Schlipak – Informations commerciales

On peut trouver dans la forêt de nombreuses occasions de faire du commerce avec les populations locales, les elfes sylvains et les elfes noirs. Pour ce qui est de la revente, il faut savoir que ce sera plutôt avec les elfes noirs, car les sylvains se suffisent en général à eux-mêmes et n'ont pas de grands besoins...

Vous avez ici deux pages de possibilités commerciales diverses.

Achats chez les Sylvains	Prix sur place	Prix ailleurs
Cape elfique véritable	300 P.O.	400 P.O.
Couverture elfique véritable	60 P.O.	100 P.O.
Bottes de marche elfiques véritables	120 P.O.	150 P.O.
Corde elfique véritable (le mètre)	7 P.O.	10 P.O.
Tunique de la noblesse elfique	200 P.O.	250 P.O.
Shampooing Loreliane	5 P.O.	8 P.O.
Shampooing Loreliane Excelsior (Lunelbar)	20 P.O.	30 P.O.
Pain de voyage elfique	8 P.O.	15 P.O.
Collier ou bijou sylvain	12 P.O.	25 P.O.
Perle du Lac des Ondines (rare)	100 P.O.	250 P.O.
Heaume de guerrier elfique	1300 P.O.	1500 P.O.
Bracelets de combat elfique	750 P.O.	1000 P.O.
Bottes elfiques de danseur de guerre	1200 P.O.	1500 P.O.
Flèche de qualité	1 P.O.	2 P.O.
Flèche d'elfe sylvain "L'agile" ou "La meurtrière"	6 P.O.	10 P.O.
Arc ouvragé des Lunelbar	450 P.O.	600 P.O.
Arc composite d'elfe sylvain	1600 P.O.	2000 P.O.
Arc long de luxe	230 P.O.	300 P.O.
Corde elfique en crin de poney (pour arc)	50 P.O.	80 P.O.
Planche de boulorne	25 P.O.	40 P.O.
Huile de boulorne (1 litre)	40 P.O.	70 P.O.
Sac à main d'elfe	150 P.O.	200 P.O.
Ingrédient : cheveu d'elfe (la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : feuille de boulorne (la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : jus de framboise de Schlipak (la dose)	2 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : écorce de boulorne (la dose)	4 P.O.	8 P.O.
Ingrédient : essence de boulorne (la dose)	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : sang d'elfette vierge (la dose)	30 P.O.	50 P.O.

Achats chez les elfes noirs	Prix sur place	Prix ailleurs
Flèche noire des drows	6 P.O.	8 P.O.
Arc long des drows	400 P.O.	500 P.O.
Dague ouragée des chasseurs drows	250 P.O.	350 P.O.
Set tunique/pantalon des ombres	8500 P.O.	10000 P.O.
Bouclier elfique de luxe des drows	1700 P.O.	2000 P.O.
Champignon de Zuruk (rare et succulent)	6 P.O.	18 P.O.
Étoffe d'Ombre de Zuruk (tissu, l'unité)	18 P.O.	35 P.O.
Cristaux de Malank (alchimie, la dose)	65 P.O.	100 P.O.
Jus de barnase (alchimie, la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Poudre rouge de Zuruk (alchimie, la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Liqueur des ombres (alchimie, la dose)	6 P.O.	10 P.O.
Gemme : Klokodium brut (prix par U.G.)	25 P.O.	35 P.O.
Gemme : Ambre brute (prix par U.G.)	15 P.O.	22 P.O.
Gemme : Rubis brut (prix par U.G.)	22 P.O.	30 P.O.
Gemme : Barbonate chatoyante brute (prix par U.G.)	50 P.O.	70 P.O.
Gemme : Émeraude brute (prix par U.G.)	18 P.O.	25 P.O.
Poison : Venin Tarentula (fiole 5 doses)	4 P.O.	8 P.O.
Poison : Jus de Purulosia (fiole 5 doses)	12 P.O.	20 P.O.
Poison : Poudre Fantasmatron (fiole 5 doses)	50 P.O.	70 P.O.
Poison : Scorpionio (fiole 5 doses)	50 P.O.	70 P.O.
Poison : Hémorrhobilis (fiole 5 doses)	85 P.O.	120 P.O.
Ingrédient : Aile de chauve-souris (la pièce)	1 P.O.	2 P.O.
Ingrédient : Champignon explosif (la pièce)	7 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : poudre de diamant (la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : spores de myconide (la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : poudre de malachite (la dose)	4 P.O.	8 P.O.
Ingrédient : griffe de trogylork (la pièce)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : poudre de graddik (la dose)	40 P.O.	50 P.O.
Ingrédient : griffe de dragon (la pièce)	70 P.O.	100 P.O.
Ingrédient : œuf de dragon des cavernes (la pièce)	70 P.O.	100 P.O.