

Château pourpre



Grande ville d'une population de 4 000 habitants

« Sur un promontoire rocheux pris dans une boucle de la rivière Pourpre s'élève un château fort, et à ses pied, une ville : Château pourpre. Des chariots allant et venant de la ville aux fermes de la vallée se pressent aux barbicanes. Sous leurs arches, les marchand convoient la nourriture vers les cités du sud et la capital du Nord ou rapatrient des biens manufacturés dans la vallée. Dans la triste lumière d'un jour de printemps nuageux, les foyers et les visages accueillants de la ville ont de quoi réchauffer le cœur, tout comme les chopes de bière épicée qui font la célébrité de la ville : La bière pourpre. »

Par Scipion

Château pourpre est aussi connue sous les sobriquets de :

_ Citée des brasseurs

_ Citée des quatre quartiers

Sommaire

La cité

Carte de la ville

Les Temples

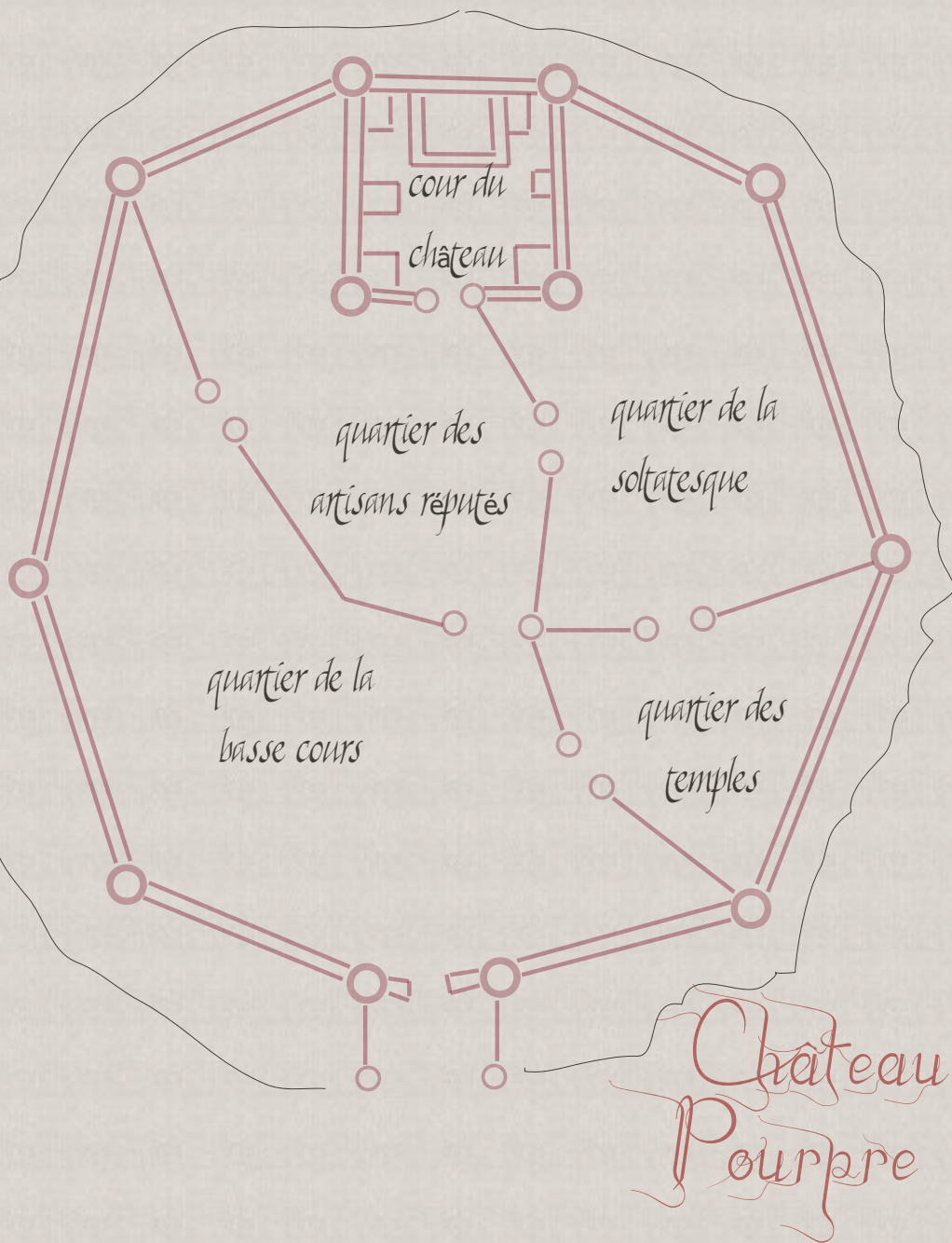
Les Commerces

Les Tavernes

Les PNJ



La cité



Château pourpre est le principal centre urbain que la plupart des habitants de la vallée n'ont jamais vu. Pour eux, la ville est aussi sophistiquée que fascinante. Ayant fondé sa richesse sur le commerce, elle est effectivement plus cosmopolite que les agglomérations rurales qui l'entourent.

Au cœur de la ville se tient le « castel-Pourpre », une ancienne forteresse construite par le baron pourpre mort depuis longtemps dans le but de protéger et de contrôler les taxes et le trafic des routes. Un village s'est installé au pied du château, et s'est agrandi au fil des années, au point de le submerger. Si le donjon n'était pas bâti sur un promontoire et visible de loin, les visiteurs pourraient ignorer jusqu'à son existence. Les bâtiments à deux ou trois étages se tassent sur le bord d'une falaise plongeant dans la rivière pourpre au Nord et Au Sud les rues sinueuses de la ville. Même des «Castelpourprés» de naissance doivent prendre le temps de réfléchir à leur chemin pour éviter de se perdre.

Dirigeants : Le Baron *Pourpre* détient le droit de taxation dans l'enceinte de la ville, en échange de quoi il se charge des services municipaux. Toutefois, l'autorité du baron n'est pas absolue.

Démographie :

- ∞ Humains 85 %,
- ∞ Nains 10 %,
- ∞ Autres races 5 %.

Production :

armes, armures,
vêtements de cuir,
coffres & bière pourpre.



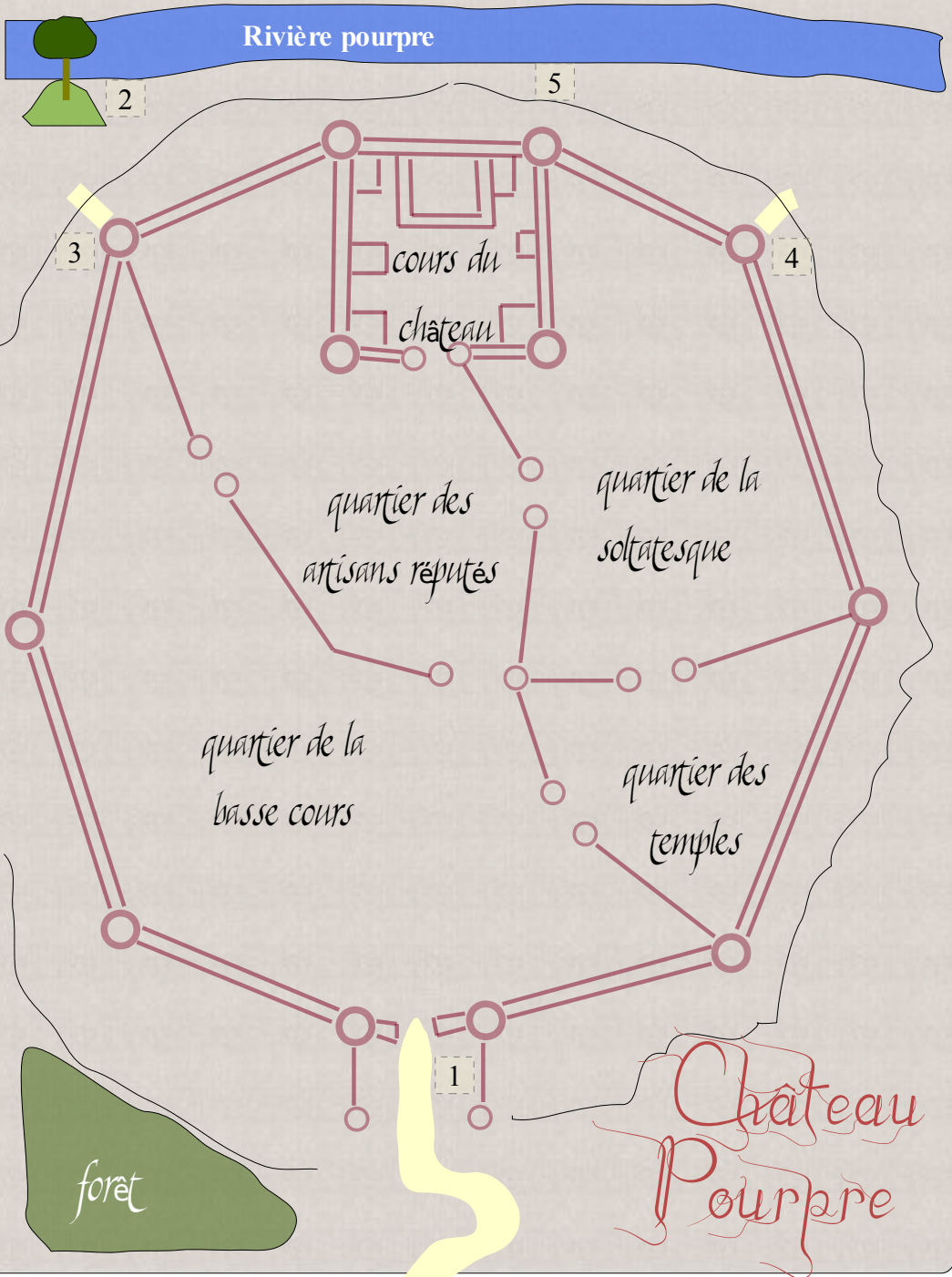
Blason de la Baronnie Pourpre

Extrait d'une lettre d'un soldat à sa mère :

Chère Maman, ici, à Châteaupourpre, j'ai retrouvé de nombreux autres soldats, qui, comme moi, on été affectés à la surveillance de la région, et notamment, les fameux Bois-Joyeux. Moi qui pensais que Châteaupourpre était une ville morne et ennuyeuse ! Je suis content de m'être trompé autant sur le fief du célèbre Yssel. J'ai découvert une ville dynamique où les habitants travaillent globalement dans la bonne humeur, même s'ils sont conscients qu'il travaillent principalement, pour nous, les soldats. Heureusement, la bière coulant à flot permet bien souvent de se réconcilier avec les voisins lorsque l'on s'est querellés ! (...)

Sommaire

Carte de la ville



Cours du château

Quartier des Artisans réputés

Dans ce quartier on trouve de remarquables boutiques.

Quartier des Temples

Il faut parfois trouver le temps de satisfaire à un besoin spirituel..

Quartier de la soltatesque

C'est ici que vivent les soldats.

Quartier de la Basse cours

Les petits bourgeois, la basse noblesse et les artisans sans talent peuplent cette partie de la ville. On y trouve aussi une communauté naine, normal car c'est ici que l'on trouve brasseries et auberges.

«Hic! Rien de mieux qu'une bonne bière pourpre !»

Lieux particuliers (hors localisation de PNJ)

1 - porte principale :

Une fois payé votre droits de port d'arme, laissez-vous charmés par les quartiers de Château Pourpre.

2 - une petite butte ombragée d'un chêne

3 - poterne Ouest

4 – poterne Est

Une **poterne** est une petite porte qui était intégrée aux murailles d'une fortification, de façon discrète et qui permettait aux habitants du château de sortir ou rentrer à l'insu de l'assiégeant.

5- entrée secrète du donjon

Sommaire

Boutiques

«Aax Flèches d'Eliphe» quartier des artisans

Eliphe fabrique des flèches splendides pour tous les usages.



Type	Prix en sabot	quantité	Type	Prix en sabot	Type	Prix en sabot	Type	Prix en sabot
Standard	2	20	De maitre	7	Une coche	50	Curatives	200
Tranchante	1	4	Sanglante	1	Deux coches	?	Distance	
Perforantes	1	4	Argent	1			Énergie	50
De bois	?	?	De guerre	1			Stockeuse	

« Boutique d'objets Magiques » quartier des artisans

Boutique de **CÔsme**, annexe de Mt Sorbier

On y trouve plumes, encres, composants et accessoires facilitant du lettré et du magiciens. Ses composants simulent des dons de méthamagie. **CÔsme** pour ses préparation est aussi herboriste, zoologiste et orfèvre.

«au Fil de l'épée» quartier de la basse cours

Joyeuse association de mercenaires qui travaillent efficacement et discrètement. La cotisation d'inscription n'est que de 200 sabots pour un groupe, puis 40pct des bénéfices sont reversées à l'association. La Garde du Nord a travaillé pour eux.



« Boutique d'armures en métal » quartier de la soldatesque

Boutique de **Xénon**

« Gageur d'armes magiques » quartier de la soldatesque

Le nain **Joël** sélectionne et certifie d'exceptionnelles armes magiques, pour connaisseurs. Actuellement Il propose un Kukri et une arbalète aléatoire.

Sommaire

Tavernes

«*La Harpe Enchantée*» quartier de la basse cours



auberge et magasin de musique

Cette taverne est le repaire de **Pietro** un barde amis de Scipion.

«*La Bonne Chère*» quartier de la basse cours

taverne naine

Cette taverne est fréquentée par les membre de la RÜLL



Sommaire

Temples

<i>Divinité</i>	<i>Temple</i>	<i>Prêtres</i>	<i>notes</i>
<u>ABBO</u> CN force physique, pierre et métaux		-	
<u>GORNAR</u> & <u>UNTOG</u> CN guerre et destruction	Dôme de l'affrontement	<u>Maitre de combat Margor</u> - Maitre Hache ??? ' (a ordonné à Brotor d'aller au Monas- tère) Garde hache Brotor Strakelnd (décédé)	
<u>URON</u> LB lumière, bonté, loyauté : créateur du monde	Chapelle d'Uron	<u>Flamboyant Philibert</u>	
<u>INIVA</u> NB guérison	Temple de la Paume	<u>Dame Viroine</u> <u>Sernin</u> (herboriste)	-prix guérison : 200sabots -Soignent les soldat à moindre coût
<u>LUMINA</u> CB Amour et volupté			Une journée de délice vaux bien une obole de 20 sabots.

Divinité **GORNAR (& UNTOG)**

- guerre et destruction
- CN
- surnom : le Ballafré
- Symbole : Deux hache entre-croisées

Prêtres

- [Maitre de combat Margor](#)
- *Maitre Hache ???* '(a ordonné à Brotor d'aller au Monastère)
- *Garde hache : Brotor Strakelnd (décédé)*

Les prêtres de Gornar forment aux dons suivant :

Don	PA	Prix	Don	PA	Prix
Charges			Puissance maitrisée		
Localiser les blessures			Viser estropier		
améliorer dégâts			Attaque puissante	12	
Douleur du critique	10		Enchainement	12	
critiques			Science critique	10	

Prix d'un don 20 à 30 fois le coup en PdA.

Dé de dégât de l'arme pour apprendre à la manier...



Retour aux temples
« ???? » Quartier des Temples

Divinite *ABBO*

- force physique, pierre et métaux
- CN
-

Prêtres

- ???

Retour aux temples
"Chapelle d'Uron" Cours du château

Divinité URON

- lumière, bonté, loyauté : créateur du monde
- LB
- surnom : "souffle divin"

Prêtres

- [Flamboyant Philibert](#) (Astrologue)

Retour aux temples
«**Temple de la Paume**» Quartier des Temples

Divinite *INIVA*

- guérison
- NB

Prêtres

- Dame Viroine
-
- [Sernin](#) : Herboriste

Les prêtres soignent les soldat à moindre coût

Listes des articles en vente:

onguent	1d8 vie restituées	50 sabots
potion		
soins		100 sabots
Soins des blessures graves		200 sabots

-

Retour aux temples
« ??? » Quartier des Temples

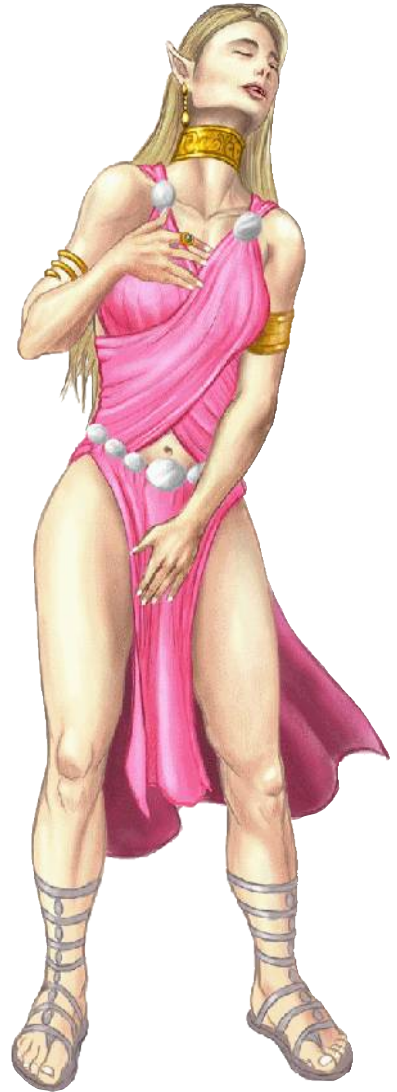
Divinité *LUMINA*

- Amour et volupté
- CB

Prêtres

- ???

-



Sommaire

Les PNJ

Cours du château

[Baron Pourpre Yssel](#) ; [Roddoban](#) ; [Flamboyant Philibert](#) ; [Mélil](#)

Quartier des Artisans réputés

[Mergir](#) ; [Umuk](#) ; [Dermir](#) ; [Aldis](#) ; [Irvin](#) ; [Eliphe](#) ; [Cosme](#)

Quartier des Temples

[Dame Viroine](#), [Maitre de combat Margor](#),

Quartier de la soltatesque

[Evelie Kalt](#) ; [Maître Gérard](#) ; [Flavin](#) ; [Gislain](#) ; [Xénon](#) ; [Joël](#)

Quartier de la Basse cours

[Pietro](#) ; [Joël](#) ; [Sernin](#)

Hommes du baron

Baron Pourpre Yssel :

- Baron
- 1000 hommes d'arme du royaumes
- 300 hommes d'arme du Barons
- 50 gardes d'élite du Baron
- ancien membre des Chasseurs Impitoyables



Roddoban :

- le chambellan
- aide de camp et chambrier du Baron Pourpre



Flamboyant Philibert :

- prêtre d'Uron,
- Chapelain personnel du Baron
- Astrologue

Mélil :

- Magicienne méthamage de l'assemblée d'Abélius.
- identifie 4 objets magiques et en garde un.



Evelie Kalt :

- Prévôt de la ville.
- Guerrière épée longue
- Donne des missions à ses agents

Gislain :

- Garde responsable défense intérieure
- Ami du Lieutenant Thérin



Flavin :

- Maître archer
- Il enseigne à la garde.



Maître Gérault :

- Fauconnier.

Familiers de Mergir

Mergir :

- Très riche drapier.
- Père de Dermir et Aldis
- Employeur de Umuk
- Héberge les Joueurs



Umuk :

- Rôdeur ½ orc
- homme de main occasionnel de Mergir.
- Ne refuse jamais une bonne bière.



Dermir :

- Jeune homme aventureux
- Fils aîné

Aldis :

- Jeune homme aventureux
- Fils cadet
- En froid avec Régals

Irvin :

- Jeune homme aventureux
- Ami de Dermir et Aldis
- Grièvement blessé depuis la sortie dans les bois.



Régals :

- Homme du peuple
- Travaille la terre.
- Ancien ami de Dermir, Aldis et Irvin
- Fier à bras poltron, couvert de honte durant l'engagement contre les orcs

Marchands

(retour vers Les Commerces)



Eliphe :

facteur d'arcs e de flèches
sa boutique :
« aux flèches d'Eliphe »

Cosme :

- *vendeur pour la magie*



Joël :

Gageur d'armes magines.
Nain décrépis

Xénon :

- *armurier*
- *armures métal*

« Mercenaires » :

- *employeurs « au fil de l'épée »*

ordres Religieux

(retour vers Les Temples)

GORNAR

Maitre de combat Margor :

- *Grand prêtre de Gornar*



Brotor Strakelnd (décédé):

- *Prêtre de Gornar*
- *garde hache → instructeur arme*
- *armure lourde à bande et épée longue*
- *détruite par insecte oxydeur.*

INIVA

Dame Viroine :

- *Grande prêtresse d'Iniva*
- *Elle prodigue ses soins au temple de la Paume*
- *Belle blonde avec un magnifique collier de diamants*

Sernin :

- *apothicaire*
- *Travaille pour le temple d'iniva*

Divers

Les roublards :

- *Keldin et Darik Tués par le groupe.*
- *Lidis leur pseudo sœur.*

Pietro :

- *barde amis de Scipion.*

