

Kleidaria

Kleidaria est l'un des territoires les plus septentrionaux du royaume d'Albérator.

L'ensemble de son territoire prend place dans les contreforts de la formidable chaîne montagneuse des Titans.



En rouge, l'emplacement de Kleidaria

Kleidaria est un territoire, qui, depuis la fin de la grande guerre contre les sombres seigneurs, a repris une importance stratégique.

Si depuis 200 ans et la disparition de la cité-Etat de Lindaros, Kleidaria était devenu un territoire enclavé, un cul de sac au niveau de l'économie de l'Albérator, elle a retrouvé une importance, grâce aux dizaine de milliers de migrants ayant quitté Albérator pour Ambria, suite à l'appel à colonisation de la reine Korinthia.

La *route étincelante* est l'une des rares routes d'accès pour Ambria. Des travaux de rénovation

entrepris il y a plus de 20 ans, à l'initiative de l'Eglise de Prios, ont permis de nouveau la circulation de chariots tout le long de sa traversée des Titans.

Au sud, l'Albérator, le royaume victorieux, qui aujourd'hui se meurt de la flétrissure qui corrompt la terre, l'eau, la vie, jusqu'à la mort elle-même !

Au nord, l'Ambria et la mystérieuse forêt de Davokar !

Rester ou partir ? C'est la question qui se trouve sur toutes les lèvres des habitants de Kleidaria. Au début de l'an 20 après le Triomphe, près de 90% de la population a déjà fait le choix de l'exil !

Démographie de Kleidaria

Année	Schédia	Vallée de l'Eirine	Val de Kleidor	Combe Verte	Vallon de la Gabardane	La Cluze	Kleidaria (total)
-20	2000	4000	1500	1300	700	90	9590
0	1300	2500	1000	900	450	60	6210
5	1100	1700	700	550	400	55	4505
10	600	750	250	20	350	40	2010
15	560	200	80	50	300	20	1210
20	380	100	10	10	150	5	655

Kleidaria est traversé par une unique route véritablement carrossable. Vers le sud-ouest, elle mène vers les terres d'Iérax. Vers le nord-ouest, elle mène, à travers l'ancienne province de Pérasma, puis à en traversant la Passe des Géants, vers les terres fertiles d'Ambria et sa capitale Yndaros, où la reine Korinthia a déménagé son palais en l'an 7.

Gorges de Katarrak

Les parois de la vallée de l'*Eirine* se font plus abrupte à l'ouest et se referme presque entièrement sur une étroite gorge, où l'*Eirine* passe par une spectaculaire chute d'eau de près de 100 mètres de haut.

Une route étroite mais carrossable longe les gorges sur la rive sud, en partie creusée dans la roche. Elle ne permet qu'en de rares endroits à deux chariots de se croiser. Elle mène vers le **Comté d'Iérax** et sa capitale, **Eina-sur-Eirine**.

Il faut compter une journée à pied pour traverser les Gorges. Plus si vous souhaitez visiter les ruines de l'ancienne Forteresse de Katarrak, située à mi-parcours, qui permet de couper totalement la route par une succession de herses.

Val de Kleidor

Cette vallée, la plus à l'ouest, est, selon la légende, le lieu, où habitait le géant Kleidor tué par Progo de Géfyrrar, l'ancêtre ayant fondé Kleidaria. Après la vallée de l'*Eirine*, c'est la seconde vallée la plus peuplée. On y trouve de nombreux hameaux parmi lesquels : **Brisevent**, **La Passe aux Ours**, **Valperdu** et les **Champs de Progo**.

Le Val de Kleidor, dont la rivière se nomme communément la *Klei*, se termine sur les pentes du plus haut sommet de Kleidaria, le Mont Kleidor.

Combe Verte

Combe verte est une vallée escarpée d'orientation nord-sud. On y trouve quelques hameaux, dont les principaux sont **Combeverte**, **La Serpentine** et **Boudeterre** le plus au nord. Egalement quelques fermes, bergerie et chalets forestiers isolés.

Vallon de Gabardane

Ce vallon, le plus à l'est et également orienté sud-nord puis sud-ouest – nord-est, est le moins peuplé et le plus sacré. En effet, la *Gabardane* prend sa source à la **Fontaine de Tihana**, réputée pour son eau qui soigne les maux, où selon la légende Tihana aurait vécu avec Progo. Le ruisseau de la *Gabardane* devient une belle rivière au flot rapide, lorsqu'elle se jette dans l'*Eirine*, au niveau du bourg de Schédia.

L'unique hameau est celui de **Noirpins**, situé à mi-chemin entre Schédia et la Fontaine de Tihana. Le hameau est constitué de deux uniques bâtiments en pin noir : un premier bâtiment central et rond, cerclé entièrement par un second bâtiment formant un anneau. La Grande Prêtresse Katara de Tihana réside dans le bâtiment central.

Des habitations isolés se répartissent dans le reste du vallon.

La Cluse

La Cluse est le nom de l'étroite vallée partant vers le sud. On y trouve de rares maisons de bergers. Un chemin pédestre et escarpé mène jusqu'au **Col des Dames**, (Les Dames en question, selon une légende, seraient des dryades ayant tentées de retenir Progo et de le faire prisonnier ; d'autres histoires parlent de voyageuses qui y auraient été tué, de femmes y ayant bâti une maison des plaisirs, de courtisanes échappées d'un harem qui y auraient trouvé refuge). Passé ce col, le chemin redescend sur les terres de la **baronnie de Bélona**, en direction de la ville principale de **Dysia**.

La Route étincelante

Depuis Schédia et la rive sud de l'*Eirine*, une route part vers l'est. Cette route aurait été bâti à l'époque de Progo, il y a plus de _ siècle, par un érudit nain originaire de la forteresse souterraine de **Küam Zamok**.

En l'an 3, sous la supervision du théurge Pisto de Géfyrrar et financé tout à la fois par la Reine, l'Eglise et la baronnie de Kleidaria, des travaux de rénovation sont entrepris sur toute la longueur de la route. Depuis, il est possible de faire emprunter la route à des convois de chariots.

La Colline des Héros

Cette colline est située dans la vallée de l'Eirine, entre Schédia et la Combe Verte. Il y a fort longtemps, un Mausolée a été construit à son sommet, où résident les dépouilles des anciens seigneurs Géfyrrar de Kleidaria.

Avec le temps, la colline à l'herbe verte et tendre est devenue un lieu bucolique de promenade et de déjeuner sur l'herbe.

Chaque automne, une procession menée conjointement par le Seigneur de Kleidaria et la Prêtresse de Tihana s'y rend et y rend hommage et célébration en l'honneur des Ancêtres.

Schédia, le village-Capitale

Bourg principal de la baronnie, Schédia est au carrefour des trois principales routes du pays : la route d'Iérax et le sentier de Bélona sur la rive sud, et la route étincelante sur la rive nord.

Schédia est un village fortifié entouré d'une palissade de bois de 3 mètres de haut, régulièrement entretenue. Il est dominé par le Dun des Géfyrrar. En arrivant des routes du sud, il faut emprunter un pont fortifié pour s'y rendre. Ce pont est le seul lieu permettant de traverser l'*Eirine* avec un chariot,

et hors période d'été et d'assèchement de la rivière, l'unique endroit pour traverser à cheval du milieu de l'automne à la fin du printemps suivant.

Auberge du Sanglier



Cette auberge a été construite en l'An 1 pour permettre une nuitée confortable aux colons. C'est l'unique auberge de Schédia, même si de nombreuses maisons et granges abandonnées ont été transformées en lieu d'hébergement par les derniers habitants.

Elle dispose de deux dortoirs de 20 lits et de cinq chambres de 4 lits. La grande salle du rez-de-chaussée permet d'asseoir jusqu'à 80 personnes. Cinq alcôves le long d'un mur abritent des tables et des banquettes des regards indiscrets.

Financé en partie par Varo de Géfyrrar, l'auberge appartient à l'un de ses anciens compagnons d'armes, né en l'An -28, **Pando Petits-Oignons**, qui a la particularité d'être revenu cul-de-jatte des champs de bataille. Néanmoins, un astucieux siège sur roues, actionnées deux par deux par des mouvements rotatifs de ses deux moignons, lui permet de se déplacer aisément dans toute l'auberge et de préparer les meilleurs ragoûts de la région, quand le gibier ne manque pas.

Il est marié à **Plimmyra de Géfyrrar** (*petite cousine de Varo*), qui le tanne pour qu'ils prennent la route de l'Ambria y refaire leur vie. Les mauvaises langues prétendent que leur enfant Kremmyd, 9 ans, ne ressemble pas vraiment au père. Que ce soit devant le père ou la mère, il y a des ragots qu'il ne vaut mieux pas rapporter.

Tarifification		
Dortoir, 1 lit	(la nuit)	2
ortegs		
Chambre, 4 lit	(la nuit)	4
schiling		
~		
(à l'année)		
Biere d'epines		2 Ortegs
Picroisie		3 Ortegs
Gnôle		3
Ortegs		
Vin Katel-Gefyrrar		3
Schilings		
~		
(selon arrivage)		
Biere*		2
Schilings		
Vin*		3 Schilings
~		
Plat du jour*		2 schilings
~		
Ragoust		5 Ortegs
Fromage		1 Schilings
Pain		2 Schilings
Viande		5 Schilings
* en nombre limite		

Campement des réfugiés

Ce campement s'est érigé sur le champs à l'est de Schédia, où a été bâti la Chapelle des Pèlerins du Soleil. C'est véritablement depuis l'an 10, qu'il existe un campement permanent à la population toujours renouvelée... ou presque. A différentes époques, il a servi de camp de base à d'astucieux voleurs, qui détraoussaient les riches réfugiés logeant à l'intérieur des palissades de Schédia. Le grand nombre de maisons vides leur permettant d'avoir accès à de nombreuses planques, pour eux-même et leurs butins. Malgré tout, les bandes ne restaient pas souvent et s'envolaient plus loin sur la route dès qu'une enquête du Chevalier du Guet était sur le point d'aboutir.

Au fur à mesure des années, de véritables petites cabanes faites de bric et de broc, de bois flotté, de planches trouées, de toiles, de patchworks de cuir cassant et de coton grossier, ont vu le jour et qui change d'aspect à chaque début de printemps.

Il est arrivé de nombreux hivers que des réfugiés se trouvent bloquer, soit à Schédia, soit à la Croisée de l'Exil et qui ont préféré faire demie-tour. Généralement, au plus rude de l'hiver, lorsque les températures ne dépassent pas -15°C la journée, les réfugiés sont mis à l'abri dans Schédia, répartis dans les différents bâtiments vides, au toit encore debout.

Chapelle des Pèlerins de Prios

Cette chapelle tout en bois érigée à la sortie de la ville au milieu d'un champ qui sert aujourd'hui de campement d'étape pour les réfugiés, lorsqu'ils sont trop nombreux ou trop pauvres pour se payer ne serait-ce qu'une nuit dans une grange. Construite par des pèlerins, elle est entretenue par une vieille bigote du village, **Kanata** (72 ans), qui n'est sourde que lorsque cela l'arrange.

Dispensaire de Géfyrrar

Le Dispensaire est un bâtiment construit sur la rive gauche de la Gabardane, de l'autre côté du petit pont. C'est un long bâtiment sur un étage, disposant d'une salle d'examen, d'un dortoir de dix lits, d'un laboratoire et d'une chambre, où loge le Médecin.

Mis en place et financé par Dyomar en l'an -5, ce dispensaire ne compte plus aujourd'hui que **Balsamon de Mitra**, dernier médecin de Schédia toujours en activité. Il est né en l'an -49 à Sériasa. Il connaît toutes les plantes de la région, les animaux venimeux (scorpions et serpents pour l'essentiel) et il est capable de fabriquer des poisons, des antidotes, des baumes et des onguents, même si ses mains tremblent de plus en plus. Il dispose d'au moins un apprenti (plus si des PJ possèdent le Talent Médecin), le novice **Aloif**, pour l'aider dans ses préparations.

Sur le principe du *donativo*, des soins sont prodigués aux habitants de Kleidaria, comme aux réfugiés.

Dun des Géfyrrar

La demeure seigneuriale ancestrale consistait à l'origine en une unique tour carrée, bâtie sur un piton rocheux dominant Schédia. Au fil des générations, la demeure fut agrandie. Un pont relie la tour au flanc de la montagne, sur lequel a été construite une longue maison de trois étages tout en longueur. La tour elle-même est passée de 3 à 5 étages. Des habitations troglodytes existeraient dans le piton et dans la montagne.

Petit-Pont

Le Petit-Pont enjambe la Gabardane à l'est de la ville. C'est un pont en bois d'une seule arche. Il est régulièrement entretenu, vu le nombre de chariots l'empruntant chaque jour depuis 20 ans.

Pont de Progo

Ce pont vieux de plusieurs siècles, dispose en son centre d'une tour commandant une herse située en

dessous d'elle. La tour ne sert plus de salle de garde et la Capitaine Spathia de Sklira y a fait aménager ses quartiers.



La taxe prélevée au péage du pont à chaque passant, depuis la réhabilitation de la route étincelante, permet au baron de Géfyrar de rembourser l'emprunt contracté auprès de l'Eglise de Prios. Elle permet également d'entretenir et de financer le dispensaire, de payer les soldes de la Garde et du Guet (chaque jour de baderne est rémunéré 1 Schiling).

**Acquittement du Peage
pour les non-residents
en Kleidaria**

	~	
Roue		1 Orteg
Jambe		1 Orteg
	~	
1 humain		2 Ortegs
1 char à bras		4
	Ortegs	
1 cavalier		6 Ortegs
1 chariot 1 cocher 1 animal		
	10 Ortegs	

Relais de l'Ordo Magica

En l'an 6, l'Ordo Magica accède à la demande de **Maître Tikio de Géfyrar**, en charge des derniers déménagement, d'ouvrir un relais à Schédia.

Le Maître était revenu en Kleidaria la dernière fois en l'an -23 pour enterrer son père. C'est la dernière fois qu'il a croisé ses frères Varo et Voreion.

Il a été un des derniers à évacuer les tours de l'Ordo Magica à Kandoria. Rattrapé par la nostalgie de Kleidaria, il a obtenu de gérer les derniers convois de déménagement depuis Schédia plutôt que depuis le nord des Titans.

Maître Tikio s'est installé dans l'ancienne maison d'Antholom, un des anciens maîtres-fromagers de Schédia, parti avec sa famille faire fortune à Yndaros. Il l'a choisit en fonction de son emplacement (sur la place à la sortie du Pont de Progo) et de la taille de sa cour, capable d'accueillir plusieurs chariots et disposant d'une écurie pouvant accueillir jusqu'à 3 équipages.

Le Relais ne sert pas uniquement d'halte de nuit pour les convois de l'Ordre. Quand cela arrive, Maître Tikio engage les services de villageois supplémentaires pour préparer les chambres, les repas et les chevaux.

Le Relais disposerait d'un Cercle de Magie, situé dans une pièce à l'étage.

Selon une vieille histoire de bergers de Combeverte, il y aurait eu à une époque un laboratoire de l'Ordo Magica enterré sous le plateau des Milbaies. Une explosion formidable aurait réduit au néant le laboratoire et l'ensemble de son personnel. Il n'en resterait pour unique trace un aven situé sur ce plateau. D'où son nom étrange d'Avenordo (qui viendrait en réalité, d'après l'historien Ryodoteï de Mitra, du patronyme Venordom, attribué à un berger de la région au 2e siècle avant le Triomphe, d'après un registre de conscription appartenant aux Archives militaires de la Garde de Kleidaria).

Temple du Soleil

Le Temple du Soleil n'est dédié à Prios, que depuis son avènement comme Dieu Unique et Ordonnateur des Lois d'Albérator en l'an 5 avant le Triomphe.

Dieu artisan de la libération de la Reine Korinthia, puis de la victoire contre les sombres seigneurs venus de Lyastra, il a supplanté tous les autres dieux du panthéon.

A Schédia, Pisto de Géfyar a obtenu que le Temple de Tihana, la divinité des eaux vénérée à Schédia depuis toujours, soit converti en Temple de Prios. Grandes furent les protestations de la Grande Prêtresse Katara, mais elle céda bien malgré elle, lorsque le frère Pisto menaça d'en référer directement à la Curie et de faire déclarer Tihana comme divinité hérétique.

Le Temple a été bâti sur un îlot artificiel situé à la confluence de la *Gabardane* et de l'*Eirine*. L'îlot est clos par une palissade haute de trois mètres et le seul accès se fait depuis Schédia, par l'intermédiaire d'un pont couvert et disposant de meurtrières.



Entièrement construit en bois de chêne, peint complètement en rouge. La peinture est une préparation réalisée par les alchimistes, à partir d'un précipité de pétales de *carlathe des prés*, d'une bouillie de *rosines du chou* (une limace hantise des maraîchers), de graisse de saumons, de craie du Val de Kleidor et d'une préparation enivrante mais nocive à base d'huiles végétales et d'essences de résines de pin sylvestre. Elle a la particularité de rendre le bois hydrofuge plusieurs années durant.

Mère Analitha est la nouvelle Théurge de Schédia, depuis l'an 11. Envoyé par l'Eglise de Prios, car elle souhaitait finir ses jours en Albérator, elle donne une messe par semaine, le jour du Soleil, seul jour chômé de la semaine, qui a lieu à l'heure du crépuscule.

Comme tous les théurges de Prios, son visage est dissimulé derrière un masque de cérémonie. En dehors de ces moments-là, elle porte un masque civil lors de ses déplacements. Il se murmure qu'elle aurait été grièvement blessé durant la grande guerre, tout comme la Reine Korinthia.

Mère Analitha n'habite pas le Temple, mais loge dans une maison de Schédia, qui tombe petit à petit en ruine, faute de travaux d'entretien. Cela semble convenir avec son vœux de pauvreté, qu'elle observe aussi assidûment que ses vœux de chasteté et d'obéissance à Prios. Très pieuse, elle pratique une retraite ascétique les trois jours suivant le jour du Soleil, au sein du Temple. Durant ce moment,

elle fait vœux temporaire de silence et de solitude. Elle consacre le reste de son temps à soulager l'âme des réfugiés, ainsi qu'à l'entretien du Temple.

Principales ressources économiques en Kleidaria

Kleidaria est avant tout un pays d'élevage. Des moutons pour leur laine, des chèvres et des brebis pour leur lait, avec lequel les fromagers ont fait la réputation de Kleidaria.

Mais également des *hermiones* et des *alogases*. Les premiers sont de robustes ânes au poil épais et à la crinière et la queue touffue et longue. Ils sont capables de porter le tiers de leur poids sur le dos, soit près de 60 kg. Les seconds sont une race de petits chevaux des montagnes. Leur hauteur au garrot est d'environ 1m50.

Les fromages :

- Le *schedia* est un fromage de chèvre réputé, fabriqué dans le bourg du même nom.
- Le *kleidorino* est un fromage de brebis, spécialité de Combeverte.

Les fromagers ont toujours été très fiers de leurs fromages, qui étaient servis à la cour des Rois d'Albérator. Le schédia aurait même été le préféré du Roi Ynédar, d'après le maître-fromager **Tyrio**, né en -28, et qui reste aujourd'hui le dernier fromager en activité à Schédia, qui a compté jusqu'à 20 fromageries (et plus d'une cinquantaine dans tout Kleidaria).

Une partie des prairies sont réservée chaque année à la culture d'avoine noire et d'épeautre. Des vergers et des potagers ont été aménagés en terrasses tout le long de la vallée de l'Eirine et dans le Vallon de Kleidor. Les nombreux fruits à coque sont une part importante de la nourriture quotidienne et entrent dans de nombreuses recettes.

La chasse est autorisée et encouragée, spécialement envers les loups et les sangliers, causes de nombreuses pertes de bétail et de champs ravagés au printemps.

Cultes & divinités en Kleidaria

Avant l'avènement de Prios comme dieu unique, plusieurs divinités étaient vénérées :

- **Tihana**, déesse de la fertilité, des soins, de la sagesse et de l'eau.
- **Gorgia**, figure de la déesse-Terre, déesse de l'agriculture et mère de Tihana.
- **Vivarna**, déesse chtonienne ressemblant à une vouivre, liée aux catastrophes naturelles.
- **Titan**, époux ou père de Tihana, selon les auteurs, divinité chtonienne et ouranienne tout à la fois, liée aux montagnes, aux éclairs et à la chasse.
- **Kleidor**, **Bélona**, **Iérax**, **Dax** et **Pérasma**, enfants de Titan, ils sont chacun la personnification d'un défaut : Orgueil, Envie, Colère, Avarice et Paresse.
- **Progo** n'est pas véritablement considéré comme une divinité, même au sein de la Maison Géfyrrar, mais c'est un Héros apprécié et fédérateur chez les Kleidoriens et dans d'autres terres de l'ancien archiduché de Titania.

Depuis l'année -5, sous l'influence du Thérurge de Prios **Pisto**, l'un des fils du baron Varo, le temple de Tihana est désormais consacré à Prios et la propriété de l'Eglise du Soleil.

Beaucoup d'anciens continuent malgré tout de vénérer Tihana. Des cérémonies sont encore organisées à Noirpins, sous l'égide de **Katara la Grande Prêtresse**, et très certainement, l'une des dernières prêtresses de Tihana dans tout Kleidaria.

Au cours des siècles, des rumeurs reviennent à chaque époque, faisant écho à l'existence d'un culte secret et initiatique dédié à **Vivarna**. Les intentions de ce culte, s'il existe véritablement, ne sont pas

claires. Le retour des rumeurs coïncident très souvent avec un mécontentement de la population vis à vis de la politique seigneuriale.

Il est possible que certaines personnes influentes, extérieures ou non à Kleidaria, essaient de politiser la lutte légendaire entre la vouivre Vivarna et le héros Progo Lance d'Airain. D'autres prétendent que Vivarna et Tihana ne sont que les deux facettes d'une même divinité de la Nature, et que si un culte initiatique existe, il n'est ouvert qu'aux femmes et dirigé par la grande prêtresse de Tihana.

La Garde de Kleidaria

La Garde de Kleidaria est le nom donné à l'ost des barons de Géfyrrar.

Au début de la grande guerre, Varo de Géfyrrar rassembla un ost de plus de 3000 soldats et presque autant de soutiers, composé de 250 cavaliers, 500 archers montés, 500 archers à pied, 1000 fantassins, 30 mages de combat, 10 Médecins et leurs 90 infirmiers, 10 machines de guerres et leurs 150 servants, 120 sapeurs et leurs officiers ingénieurs.

Aujourd'hui, la Garde n'est plus que l'ombre palissante de cette furieuse époque. La Garde n'est plus composé que d'une trentaine de soldats, commandés par 4 majors et leur capitaine.

Spathia de Sklira, vétérane née en l'an -37 à Eina, est l'actuelle capitaine de la Garde. Engagée volontaire à 18 ans, elle a rejoint l'ost de Varo de Géfyrrar et a fini la guerre sous le commandement de son fils Dyomar. Elle est officiellement générale de la Garde de Kleidaria, mais continue de se faire donner le titre de capitaine. La légende, entretenue par les majors, prétend qu'elle porte chance sur un champ de bataille et qu'elle fut très vite surnommée « *Fera* » (pour fer à cheval, objet portant chance chez les cavaliers) au sein de la troupe. Pour preuve, la seule fois, où Varo de Géfyrrar partit au combat sans elle, il est mort. Si on aborde la question, elle répondra que « *ce jour-là, le Roi Ynédar aussi est mort et que de l'arrière-garde qu'elle commandait ce jour-là, plus de la moitié y était restée. Alors, ne dites pas que je porte chance, je ne porte pas chance !* »

La Garde a pour mission, en temps de paix, de garder les frontières, d'assurer la sûreté des routes et du territoire, de venir en aide aux populations subissant des catastrophes, de prélever les différentes taxes auprès du peuple ou de ceux de traverse ; cette dernière est prélevé au niveau du pont fortifié de Progo.

La Garde n'ayant plus assez d'effectif, il a été établi une corvée, dite des badernes, obligeant tout habitant de Kleidaria, homme et femme, âgé de 14 à 44 ans et apte, à fournir 4 semaines par an au service de la Garde. Le nombre de semaines à fournir variant chaque année, selon les disponibilités

Les vétérans de la Garde ont également pour mission de former tous les enfants, dès 7 ans, à l'entraînement martial, au maniement de la lance et du bouclier.

Les quatre majors de la Garde sont :

- **Dikayos**
- **Enkrateïa**
- **Eximar de Géfyrrar**
- **Sokia**

La Garde dispose à Schédia d'un bâtiment de bonne taille, abritant les bureaux, les services d'intendance, l'économat, les archives militaires, la cantine et la salle commune, un dortoir, les chambres des vétérans, le mess des officiers, une grange, une armurerie, une écurie, une forge, et même un lavoir sur un bras aménagé de l'*Eirine*. Malgré le peu d'effectif au quotidien Beaucoup de ses pièces sont inoccupées.

Le Guet de Schédia

Le Guet a pour mission de veiller à la tranquillité du village. Il est dirigé par le Chevalier du Guet, un titre donné directement par le baron de Kleidaria.

Le Chevalier du Guet dispose de pouvoirs de police sur tout le territoire de Schédia et de la vallée de l'Eirine.

Ces pouvoirs incluent la sûreté des personnes et des biens, la santé publique des habitants (épidémies, pollution) et des animaux (épizooties, abattage), la cantonnerie (voirie), l'approvisionnement en denrées et en eau et sa distribution en temps de guerre ou lors de catastrophes naturelles, l'application de la législation sur les foires et marchés, les prix, les fraudes, et tout ce qui donne lieu à des règlements locaux et à des contraventions à ces règlements.

Ce rôle revient actuellement à **Roloï de Géfyrrar**, un des fils de Véreion de Géfyrrar, ayant prêté allégeance à Dyomar, au côté de qui il a combattu durant la guerre et pour récupérer la baronnie.

Roloï dispose de deux adjoints, ayant rang d'officier :

- l'Ecuyer **Rodolfoï de Géfyrrar**, son frère cadet,
- l'Ecuyer **Atanor de Sklira**, le fils, adopté, de la capitaine de la Garde.

Sous leurs ordres, ils disposent de civils effectuant leurs badernes et délégués au Guet par la Garde.

Comté de Gorgia

Ce Comté est situé au sud des Titans. Comme la baronnie de Kleidaria, elle est une des provinces du Duché de Nordia.

Sa Capitale se nomme **Sériasa**. Elle est bordé par le fleuve *Gorgone*, dont l'*Eirine* est un affluent.

Le Comté forme une vaste plaine fertile dédiée à l'agriculture et à l'élevage équin et bovin. Depuis Kleidaria, il est possible de s'y rendre via les villes de Dysia ou Eina. Malgré tout, à toutes les époques, rares sont les Kleidariens à s'être rendu jusqu'à Sériasa avant le début de la grande guerre.

Le comté a été gouverné par le comte **Bovo de Mérako** jusqu'à sa mort en l'an 3. Par la suite, ce comté s'est rapidement dépeuplé, sa population rejoignant les cohortes pour l'Ambria.

Son territoire serait aujourd'hui stérile et parcouru par des bandes de malfrats et des hordes de morts-vivant.