

## La Baronnie de Mélif

Elle se trouve au sud de la Janrénie, dans les monts Drakoniens au Nord Ouest du domaine de Beaucieux. Le sanctuaire d'Elnae est à mi-chemin entre Beaucieux et Mélif

### Géographie :

Mélif est caractérisée par un sol très montagneux avec des vallées encaissées et des pics élevés. Les cours d'eau sont ici des torrents, et les villages sont construits au bord de lacs de montagnes. Le relief entraîne des journées très courtes, phénomène aggravé par des brumes fréquentes en automne et au printemps.

La ville principale, Mogrebrise, est une bourgade construite sur les rives d'une rivière impétueuse, le Viflot. La forteresse de Mélif la surplombe. La seule grande route du pays par du bourg pour se rendre vers la capitale régionale Mortencre.

Le climat est assez froid, en particulier avec un hiver très rigoureux. Il n'est pas rare de voir la neige pendant tout l'hiver. L'été est assez chaud dans les vallées encaissées, mais la température diminue rapidement en haut des cols.

### Economie :

Mélif exporte du bois et des métaux pour la plus grande part en échange de produits manufacturés et de nourriture. Son agriculture est essentiellement vivrière et ne suffit pas à pourvoir aux besoins de la population. L'élevage se compose essentiellement de chèvres et de moutons.

### En chiffre :

<b>Corps : 5/0</b> Armée : 6 Défense : 7 Habitants : 6 Organisation : 5	<b>Esprit : 4/0</b> Finance : 4 Renseignement : 5	<b>Ame : 6/3</b> Capacité magique : 7 Relations diplomatiques : 6
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

### Traduction :

**Corps 5/0** signifie que le plus petit des attributs de corps est 5 et que son corps noir est de 0 (sédition, révolte, etc...)

**Esprit noir** : problème de trahison, d'espionnage, de succession (oui, là, c'est réglé pour l'instant)

**Ame noire** : menaces "magiques" qui pèsent sur le domaine (démons, créatures du masque). Dans ce cas cela représente l'importance des forces drakoniennes dans la région. Si l'âme noire dépasse l'âme claire, alors le domaine passe aux mains de l'ennemi

**Armée** : la forteresse et les fortins environnant disposent d'environ un millier de soldats et de chevaliers bien entraînés. Tharon livrait une guerre sans merci aux drakoniens, son armée est bien entraînée. Le gros de l'armée est toujours en guerre actuellement avec les drakoniens, elle résistait à l'envahisseur, ayant fuit Mélif.

**Défense** : la forteresse est quasi-imprenable par des moyens classiques, un réseau de fortins se trouve aux points clefs de la baronnie. Seules des régions plus grandes peuvent se permettre d'avoir une défense plus importante.

**Habitants** : environ 6000 habitants au total, 3000 pour Mogrebrise (sans compter les soldats). Environ 7000 avant le passage de Selent.... La population a tendance à fuir ce lieu maudit !!!! Il va falloir faire quelque chose !

**Organisation** : Un représentant du seigneur par village qui fait office de police, juge,... En général un nobliot, souvent un vieux chevalier. Fidèle aux Mélifs, vous considèrent avec un a priori positif au vu des vos dernières interventions. Mais il va falloir faire vos preuves.

**Finance** : Le domaine joint difficilement les deux bouts. Tharon dans sa lutte contre le Masque avait tendance à négliger le bien être économique de la baronnie. Qu'allez-vous faire pour remédier à cela ?

**Renseignement** : Un début de réseau. Encore une fois, Tharon en avait besoin pour devancer les menaces du Masque, mais ce réseau est loin d'être fiable. Je suis sûr de connaître un volontaire qui va vouloir s'en occuper !!!

**Capacité Magique** : Une école de magie, celle de Carloline qui a déménagé. Vu le nombre d'inspirés qui va se retrouver ici, ce chiffre risque d'augmenter...

*Relations diplomatiques* : en paix avec ses voisins, mais pas de représentations permanentes (ambassades,...).  
Des rapports particulièrement bons avec le domaine voisin de Beaucieux.

Pour comparer, Beaucieux actuellement :

<b>Corps : 6/1</b> Armée : 6 Défense : 7 Habitants : 7 Organisation : 6	<b>Esprit : 5/0</b> Finance : 5 Renseignement : 5	<b>Ame : 5/1</b> Capacité magique : 5 Relations diplomatiques : 5
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

Pour gérer un domaine, 3 compétences indispensables : Stratégie, Intendance, Diplomatie