

CTHULHU MYTHOS

LE MYTHE DE CTHULHU PAR SANDY PETERSEN

# LA GAZETTE DE FARZEEN



**EDGE**  
STUDIO

Aide de jeu pour la campagne  
*L'Île aux goules*





# LA GAZETTE DE FARZEEN

## UNE ÎLE DE FEU ET DE LUMIÈRE

La lointaine île de Farzeen émerge d'une mer agitée, à des milliers de kilomètres du port hospitalier le plus proche. Luxuriante, verdoyante et grouillante de vie, une jungle dense entoure le gigantesque volcan Kaza, visible de presque n'importe où sur l'île. Le Kaza se dresse près du rivage sud de Farzeen, mais les fondements de la montagne s'étalent sur toute l'île, créant le réseau de crêtes et de vallées qui caractérise sa géographie accidentée.

Le Kaza n'a pas connu d'éruption majeure depuis plus de 500 ans, mais le volcan est toujours actif et la plupart du temps, des panaches de vapeur sulfureuse s'échappent de sa caldera. Des vibrations en provenance des profondeurs déclenchent des éruptions de cendres tous les vingt ou trente ans, qui rendent la terre de l'île fertile et rappellent à ses habitants la puissance de la montagne. Cette activité volcanique a créé un vaste réseau de tunnels dans le sous-sol de Farzeen. Autrefois, les autochtones utilisaient ces souterrains pour voyager à travers l'île, mais cette pratique a décliné avec l'arrivée des goules, ces dernières années. Des siècles de tremblements de terre ont fait s'effondrer beaucoup de ces tunnels, mais des rumeurs continuent à affirmer qu'il est possible de parcourir l'île d'un bout à l'autre en restant sous terre.

Les jungles de Farzeen sont colorées et vivantes, mais le danger guette les aventuriers mal préparés. Un sanglier géant qui pourrait nourrir tout un village peut tout aussi bien tuer un voyageur qui pénètre par accident sur son territoire, mais la forêt abrite des créatures bien plus dangereuses : de grands félins, des crocodiles de mer, des serpents constricteurs et d'autres périlleux prédateurs coexistent avec les oiseaux multicolores, les grenouilles bruyantes, les insectes voraces et toutes les variétés d'êtres vivants qu'un explorateur peut s'attendre à trouver dans une forêt tropicale. Les animaux les plus étranges de Farzeen sont peut-être ses puissants grands singes, d'imposantes créatures hirsutes qui parcourent en groupe les crêtes boisées de l'île. Même s'ils ne sont pas agressifs en temps normal, certains insulaires ont affirmé avoir été attaqués par des grands singes enragés porteurs d'étranges mutations.

Le littoral accidenté de Farzeen est partagé entre les hautes falaises de pierre et de vastes plages de sable. Les bras enveloppants du Kaza enserrent de nombreuses criques et anses naturelles. La plus impressionnante, située sur la côte sud, a donné naissance au grand port qui abrite la seule ville majeure de l'île, appelée Farzeen elle aussi. La plupart des résidents de l'île vivent dans cette « capitale ». Des récifs épars de roche volcanique et de corail chatoyant contribuent à protéger l'île par la mer, mais rendent le cabotage périlleux par mauvais temps. Même si les premiers colons sont arrivés sur l'île par bateau il y a bien longtemps, les habitants de Farzeen ne sont plus des marins accomplis depuis longtemps ; ils préfèrent accueillir des vaisseaux étrangers pour commercer plutôt que de s'aventurer eux-mêmes sur le continent. Même les pêcheurs ont tendance à ne pas trop s'éloigner de la côte. Certains mettent sans hésiter cette prudence sur le compte des dangereux récifs, mais d'autres murmurent que d'étranges et hideuses créatures émergent de l'eau par les nuits sans lune

et que des menaces bien plus grandes encore rôdent dans les profondeurs de l'océan au-delà des récifs.

Farzeen ne comporte pratiquement pas de minéraux précieux. Tout son or, son argent et son fer viennent du commerce avec le monde extérieur. La marchandise la plus exportée par Farzeen est le bois, en particulier les bois durs exotiques tels que l'arbre M'bya, dont les fibres sont sensibles à la magie et qui ne pousse que sur cette île. Farzeen exporte également du verre volcanique, du corail, de petites sculptures en os de baleine et des épices. L'une des cultures commerciales locales est le kava, un arbre dont les racines sont utilisées pour brasser un alcool fermenté qui porte le même nom.

La population humanoïde de Farzeen est inhabituellement clairsemée, même pour une île mesurant seulement entre 750 et 900 km<sup>2</sup>. 80 % de la population vit ramassée dans la cité de Farzeen et les fermes à proximité. De petits villages de pêcheurs, des hameaux de fermiers et des camps de bûcherons sont éparpillés sur le reste de l'île, tous subordonnés à la ville de Farzeen. Ils sont reliés à la cité par des chemins de terre et des sentiers sinueux dans la jungle, sur lesquels patrouille la garde, la toa. Dans les profondeurs de la jungle, de mystérieuses ruines de pierre laissent supposer qu'autrefois, l'île abritait beaucoup plus d'habitants, peut-être même des civilisations entières, aujourd'hui disparues de la surface de Farzeen à cause de la fureur du Kaza.

## FARZEEN, FANAL DES MERS

Nichée entre le grand port et la pente sud de l'imposant Kaza se trouve la cité de Farzeen, la ville principale de l'île. Petite en comparaison des grandes cités commerciales du monde, Farzeen, seule ville portuaire à plus d'un millier de kilomètres à la ronde, représente une escale importante pour les négociants maritimes sur la route de leurs lointaines destinations. Elle est connue sous le nom de « fanal des mers », une expression assez littérale à cause du monument le plus célèbre de la ville : une statue brillante suffisamment grande pour être vue bien au-delà du port. C'est la statue de la déesse de la Lumière, la divinité protectrice de Farzeen. Ni la distance, ni le brouillard ne peuvent obscurcir son éclat, ce qui fait de la sculpture un repère géographique important, même pour les marins au large.

La cité de Farzeen est bâtie sur un petit plateau rocheux qui descend en pente jusqu'à la côte. Les visiteurs qui s'approchent par la terre voient d'abord ses murs, construits en pierre volcanique rouge et hauts de 9 mètres. Après avoir passé l'imposante porte principale, ils doivent gravir des falaises tout aussi élevées. Une piste court le long du périmètre de la ville, dans un ravin artificiel créé entre les falaises et le mur. Les falaises comportent trois trouées, là où les rues principales descendent pour rejoindre la piste circulaire. En remontant l'une de ces rues, les visiteurs découvrent une cité composée de hauts bâtiments de bois aux toits de chaume. Certains des édifices les plus vieux ou les plus importants sont au moins partiellement construits en pierre, notamment la prison, qui sert aussi de quartier général à la garde de Farzeen.



## LA DÉESSE DE LA LUMIÈRE

Une déesse de la chaleur, de la lumière et de la protection ; préfère les alignements bons.

**Arme favorite.** Gourdin.

**Symbole.** Une femme entourée d'un halo brillant.

**Temple.** Des autels privés dans les maisons de ses adorateurs, la statue brillante d'une femme humanoïde sur un haut pilier au centre de la ville de Farzeen.

**Adorateurs.** Les insulaires de Farzeen et les marins. Les insulaires de Farzeen vénèrent la déesse de la Lumière comme protectrice et bienfaitrice. Elle leur fait don de sa lumière dans les ténèbres, de sa chaleur dans le froid et de sa protection contre les monstres de la mer. Elle est servie par un ordre de prêtres et uniformément révérée par les habitants de l'île. Les prêtres de son ordre la placent au-dessus de tous les autres dieux, mais la déesse elle-même n'est pas jalouse si ses fidèles vénèrent également d'autres divinités. La statue brillant tel un flambeau au cœur de Farzeen garantit que tous ceux qui y entrent, parcourent ses rues ou en sortent n'oublie jamais qu'ils sont sous sa protection.

Le culte de la déesse de la Lumière est simple et nécessite seulement un autel privé avec de l'encens et des offrandes à intervalles réguliers. Beaucoup de maisons à Farzeen comportent une petite fenêtre ou un portail donnant directement sur la brillante statue pour que sa lumière illumine constamment l'autel du foyer. Sa popularité est en partie due à la simplicité de son culte et de sa tolérance envers la vénération d'autres dieux qu'elle. Mais le facteur le plus important suscitant son adoration est de loin la prospérité de Farzeen. Ses fidèles se sentent protégés contre toutes sortes de calamités, et les terres fertiles de l'île assurent leur subsistance. L'île est le joyau des mers, largement plus florissante que tous les autres territoires dans une situation comparable. La déesse donne tant, et elle demande si peu.

**Note au MJ :** les prêtres de la Lumière les plus expérimentés connaissent la véritable origine de leur religion : la déesse de la Lumière est en fait l'incarnation élémentaire du volcan Kaza. Dans le lointain passé de Farzeen, afin de répandre le culte de leur divinité, les prêtres de Kaza ont fait comme toutes les religions : ils ont adapté leurs croyances et leurs pratiques afin d'attirer de nouveaux fidèles. Ils ont créé la légende d'une protectrice et lui ont donné un nom, en conservant l'importance de la lumière, de la chaleur et de la protection, mais en abandonnant toute association à ses véritables manifestations terrestres, en particulier le Kaza. Dans leur sagesse, ils ont conçu un être qui transcende à la fois l'île et le volcan qui l'a engendrée.

Les rues de Farzeen sont inhabituellement propres ; aucun tas d'ordure ne jonche les ruelles et aucun déchet ne s'accumule dans un égout à ciel ouvert. Là où la plupart des cités portuaires très animées sentent la pourriture et les eaux usées, Farzeen n'est imprégné que par un doux parfum de brise marine. Les étrangers sont souvent surpris par cette propreté, mais pour les résidents, c'est pourtant la norme. Le plateau sur lequel la ville est bâtie est criblé de

vieux tunnels volcaniques. Certains jouent le rôle de système d'égouts naturel en s'évacuant dans les profondeurs du port, tandis que d'autres servent de poubelles pour les déchets. Ces catacombes naturelles sont le secret de la propreté de Farzeen, mais les simples ordures sont loin d'être le seul secret dissimulé dans ces galeries humides.

Deux avenues principales traversent la cité : la Grand-rue va d'est en ouest, la rue de la Montagne, du nord au sud. Elles se croisent sur la place centrale où se dresse la statue de la déesse de la Lumière, qui fait près de 30 m de hauteur. La partie sud de la cité abrite les quais, des entrepôts et la place du marché, ainsi que ce qui fait office de quartier pauvre à Farzeen et plusieurs commerces destinés en priorité aux marins. La majeure partie de la population vit au nord de la Grand-rue. Les bâtiments administratifs de la cité, notamment la maison du magistrat et la prison, ainsi que beaucoup des artisans et des boutiques de Farzeen, se trouvent également au nord.

## POPULATION DE FARZEEN

En parcourant les rues de Farzeen, les visiteurs constatent que la plupart des habitants sont des humains descendant des marins ayant initialement colonisé l'île, reconnaissables à leur peau mate ou brune brûlée par le soleil, leur cheveux noirs et leurs yeux bruns. Mais une cité portuaire est rarement homogène et Farzeen ne fait pas exception à cette règle. Les rues, les quais, les auberges et les bars à kava abritent des humains de toutes origines, ainsi que d'autres espèces. On peut tout aussi bien croiser des elfes, des demi-orques, des nains et même parfois des hommes de Leng à Farzeen. Les habitants ont une attitude naturellement neutre envers tout le monde, sauf peut-être envers les goules.

Les gens de Farzeen ont tendance à être ouverts et amicaux, toujours prêts à donner un coup de main à un étranger ou à écouter une histoire. Mais sous cet abord jovial, la crainte n'est jamais loin. Il ne s'agit pas seulement de l'anxiété constante due au fait de vivre sous un volcan fumant : certains habitants se moquent ouvertement de cette menace et d'autres affirment que la déesse de la Lumière ou Ghat, le dieu des montagnes, les protège – et ils semblent presque y croire. Mais la conversation ne s'attarde jamais sur le cimetière en bordure de la ville. Quand quelqu'un meurt, on ne parle plus jamais de lui. Et quand un mendiant est aperçu dans les rues avec les vêtements dans lesquels a récemment été enterré un être cher, tout le monde semble s'entendre pour ne pas le mentionner. Ceux qui vivent dans l'ombre d'un volcan ont une conscience aiguë de leur propre mortalité, mais les gens de Farzeen ne craignent pas la mort. Ils craignent ce qui vient après.

## HISTOIRE DE FARZEEN

◇ **Préhistoire.** Une faille planaire se forme dans le socle océanique et un puissant être de magma élémentaire en sort. Au fil de sa longue existence, la créature évolue et crée une montagne autour d'elle, comme une balane crée sa propre coquille. Les siècles deviennent des millénaires, et l'être de magma en perpétuelle agitation entre en éruption, crache de la roche neuve et des cendres, faisant de la



montagne une île. Lorsque les éruptions se calment et que la terre se solidifie, la vie se répand alors sur l'île.

- ◇ **De 2 000 à 1 500 ans dans le passé.** Des marins humains débarquent sur l'île lointaine et fondent des villages. Perturbés par des événements étranges dans la jungle, ils apprennent vite que les zoogs des Contrées du Rêve et les mystérieux tcho-tcho se sont déjà installés dans les terres sauvages de l'intérieur. Ils apprennent aussi à craindre l'entité qui vit dans la montagne. Ils lui donnent le nom de Kaza, la déifient, la vénèrent et lui offrent des sacrifices pour apaiser son tempérament irascible. Les tribus humaines se querellent souvent et sont constamment en concurrence. Elles construisent de grands monuments de pierre sur toute l'île.
- ◇ **De 1 500 à 1 000 ans.** Des agents tcho-tcho s'infiltrent au sein des tribus les plus puissantes et la lutte pour le contrôle de l'île commence. En quelques décennies, presque la moitié de l'île passe sous la domination des tcho-tcho. Les tribus restantes s'unissent sous la bannière de la tribu de la ville de Farzeen et repoussent les tcho-tcho à l'intérieur de l'île. La cité assied sa domination car les autres tribus ont besoin de la protection de sa toa.
- ◇ **De 1 000 à 500 ans.** Ghatanothoa s'évade de sa prison montagneuse sur le continent englouti de Mu et entame sa torpeur sous le volcan. Dès son arrivée, Ghatanothoa soumet Kaza, le dieu de magma, et le volcan s'apaise. À Farzeen, le culte de Kaza devient le culte de la déesse de la Lumière, une mortelle devenue déesse qui aurait apaisé le volcan par son éclat. Sa statue est érigée au centre de la ville de Farzeen. Rapidement, les suivants de Ghatanothoa établissent leur culte pour rivaliser avec la divinité diminuée de l'île. Ils amènent avec eux des goules affamées qui jouent le rôle de gros bras. Les locaux ont le choix entre se convertir ou finir dévorés. Les adorateurs de la Lumière construisent les murs de la cité, mais les goules l'envahissent en passant par les tunnels volcaniques souterrains. Les derniers membres de la famille royale de l'île tombent au combat, dévorés par la matriarche des goules. Tandis que la grande bataille de Farzeen fait rage, le Kaza entre une dernière fois en éruption, faisant s'effondrer beaucoup des tunnels des goules et semant le chaos dans les rangs des forces de Ghatanothoa. Les plans du culte sont contrecarrés, mais les goules restent trop nombreuses pour être éradiquées.
- ◇ **De 500 à 100 ans.** Alors que la famille royale a été exterminée, les familles puissantes de Farzeen élisent un magistrat comme nouveau dirigeant. Le premier magistrat passe avec le clan goule Yogash un accord qui lui cède une parcelle en bordure de la ville et lui accorde le contrôle des tunnels volcaniques, et stipule que les citoyens de Farzeen doivent enterrer leurs morts sur le terrain des goules. En échange, les goules ne doivent jamais ni sortir en surface ni poser leurs griffes sur les citoyens vivants de Farzeen. Cet accord instaure la paix sur le territoire. Les habitants de la surface apprennent à ignorer les horreurs malséantes qui se déroulent sous leurs pieds. Pendant ce temps, les goules se multiplient et se répandent dans le réseau de galeries de l'île, se repaissant des zoogs et des tcho-tcho jusqu'à ce que ces deux groupes ne soient plus qu'une légende à Farzeen.

## LE CULTE DE GHATANTHOO

Le culte de Ghatanothoa est une petite cabale d'êtres puissants qui, dans l'ombre, manipulent les événements afin d'ouvrir la voie à l'éveil de Ghatanothoa. Ils ont créé de toutes pièces le culte de Ghat pour servir de façade, et considèrent les prêtres de Ghat comme un vivier bien pratique où recruter ceux qui sont sensibles à leur cause, utiliser ceux qui sont assez bêtes comme boucs émissaires ou sacrifier ceux qui sont dangereux, selon les cas. Le culte de Ghatanothoa a pour serviteurs des prêtres de Ghat convertis, des profonds, des goules, des ghasts et d'autres bêtes encore. En se servant de son influence à Farzeen, le culte a secrètement amené un nombre considérable de goules sur l'île pour qu'elles lui servent de gros bras lors de la guerre à venir.

Le culte cherche à plier le monde à la volonté de Ghatanothoa, causant ainsi la destruction et la mort à une échelle inimaginable. Il a promis aux goules un approvisionnement en nourriture quasi-infini car lorsque Ghatanothoa s'éveillera, l'immense majorité de la population sera momifiée. Les profonds espèrent que ramener l'un des enfants de Cthulhu hâtera l'arrivée de leur redoutable seigneur. Une chose est sûre : l'arrivée de Ghatanothoa déclenchera la fin du monde.

Au début de *L'île aux goules*, le conseil dirigeant le culte est composé du magistrat de Farzeen, Alwigi, de la barbare goule Xandru, de la sage goule Zyd et de Lunzjata, publiquement connue comme la grande prêtresse de Ghat. Les membres du conseil sont peu nombreux pour éviter d'être découverts, mais via les goules et les prêtres de Ghat, sans parler de la puissance personnelle de chaque membre, ils peuvent exercer une influence significative sur les événements à Farzeen. Tout est presque en place pour que leur plan puisse passer à l'étape de l'éveil. Les jours de Farzeen sont comptés, et si les défenseurs de l'île tombent, le reste du monde suivra rapidement.

- ◇ **De 100 à 50 ans.** Un nouveau culte naît à Farzeen, mené par les prêtres de Ghat, qui prétend remonter à l'époque où la grande montagne était vénérée comme un dieu. En réalité, c'est le culte de Ghatanothoa qui revient à la vie, dont seul le cercle restreint des dirigeants et quelques acolytes triés sur le volet connaissent la vérité. Le culte dominant de la déesse de la Lumière tolère la nouvelle religion, qui acquiert un nombre modéré de fidèles. Plusieurs autels mineurs de Ghat sont construits autour de Farzeen.
- ◇ **De 50 ans à hier.** Le culte de Ghat se sert de son influence pour aider à faire parvenir clandestinement davantage de goules sur l'île. Les adorateurs de Ghatanothoa entrent en contact avec les profonds de la cité engloutie d'Ha-Agguan. Pour nourrir la population de goules en pleine expansion, ils s'attaquent à de petits villages périphériques en utilisant les attaques de profonds comme couverture. Le culte met en branle son plan visant à éveiller Ghatanothoa.
- ◇ **Aujourd'hui.** Les PJ font naufrage sur le rivage de Farzeen.
- ◇ **Demain.** Le monde prend fin.

## RUMEURS

1d20	Rumor
1	« Le vieux Kristofru de l'Albatros a toute une bibliothèque de magicien cachée au dernier étage de son auberge ! » (En partie vrai.)
2	« J'ai vu le magistrat Alwigi déposer des offrandes à l'autel de Ghat sur le flanc de la montagne. » (Vrai.)
3	« Le vieux gardien du phare va boire un verre au Bol de Kava tous les matins sans faute. » (Vrai.)
4	« Dans les profondeurs de la jungle, il y a d'anciennes ruines en pierre qui ont été construites par une race de géants éteinte ! » (En partie vrai : les ruines ont été construites par des humains.)
5	« Hala, le type qui tient le Marteau rieur, est un ancien voleur qui est devenu ami avec les gardes ! » (Vrai.)
6	« Si cette ville est si propre, c'est parce que les tunnels en dessous sont remplis de vases qui remontent à la surface la nuit pour manger les saletés et les ordures. » (Faux.)
7	« Il existe deux grandes factions religieuses : ceux qui vénèrent la déesse de la Lumière et les prêtres de Ghat. La plupart des gens adorent la déesse de la Lumière, parce que le monument nous rappelle chaque jour sa protection. » (Vrai.)
8	« La forgeronne, Beatrici, est en fait une naine qui a été chassée de son clan parce qu'elle était trop grande ! » (Faux.)
9	« Les tunnels sous la ville peuvent vous emmener n'importe où tant que vous ne vous perdez pas. » (En partie vrai : beaucoup de tunnels se sont effondrés et ne sont plus accessibles.)
10	« Si Farzeen est si propre, c'est grâce aux tunnels volcaniques. Ils y en a partout. Les gens les utilisent pour tout, que ce soit comme garde-manger ou comme latrines. Pas les deux en même temps, hein ! » (Vrai.)
11	« J'ai entendu dire qu'un malheureux marin ivre s'était tué en s'ouvrant le crâne le mois dernier. Son équipage voulait l'emmener et donner son corps à la mer, mais les gardes ont dit qu'il devait aller au cimetière, et personne n'a revu son corps depuis. Les autres marins étaient furieux ! Mais personne ne veut en parler. » (Vrai.)
12	« Ghat et la déesse de la Lumière ? C'est la même chose. Deux manières différentes de voir le même être divin. » (Faux.)
13	« Personne ne veut en parler, mais ce vieux cimetière est bien trop petit pour cette ville. J'ai entendu dire que seuls les riches sont enterrés là-bas, et que les pauvres sont entassés dans les tunnels volcaniques. » (En partie vrai, les goules s'emparent vite de tous les corps mis en terre au cimetière et ne laissent que les crânes.)
14	« Les parents effraient encore leurs enfants en leur racontant que les zoogs vont venir les chercher pendant la nuit, ou posent des pièges dans la forêt. Mais aucun zoog n'a été vu sur l'île depuis des siècles, si tant est qu'il y en ait eu au départ. » (Vrai.)
15	« Les pêcheurs disent qu'ils ont vu d'horribles hommes-poissons ramper sur les récifs. » (Vrai.)
16	« Pompea, la grande prêtresse de la Lumière, et Lunzjata, la grande prêtresse de Ghat, sont en fait deux sœurs. Elles ne se ressemblent pas du tout, effectivement, mais j'ai entendu dire que c'était vrai ! » (Faux.)
17	« On dit que si la statue de la déesse de la Lumière se renverse et se brise un jour, toute l'île coulera sous les vagues. » (En partie vrai : si cette statue se renversait, cela serait sans doute à cause d'un tremblement de terre ou d'une éruption qui risquerait effectivement de détruire l'île.)
18	« Si vous voulez un bol d'excellent kava et un repas encore meilleur, allez à l'Escale. Guza et Kekkin sont un vrai trésor local. » (Vrai.)
19	« Parfois, des bateaux arrivent et déchargent leur cargaison en plein milieu de la nuit. Mais personne ne sait ce qu'ils peuvent bien faire passer en contrebande ! » (Vrai.)
20	« Zakkarija, le type louche du Bol de Kava, est en fait un démon déguisé ! » (Faux.)



# VILLE DE FARZEEN



- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| 1) Statue de la déesse de la Lumière       | 11) Magasin général de Farzeen |
| 2) Prison                                  | 12) Place du marché            |
| 3) Le Bol de Kava                          | 13) Manoir du magistrat        |
| 4) L'Escale                                | 14) Maison du capitaine Lothar |
| 5) Le Marteau rieur                        | 15) Maison de Momao            |
| 6) L'Albatros                              | 16) Maison des Scerri          |
| 7) Chantier naval d'Obed                   | 17) Cimetière                  |
| 8) Armurerie de Beatrici                   | 18) Porte principale           |
| 9) Tannerie de Fuengalo                    | 19) Autels de Ghat             |
| 10) Boutique de prêteur sur gages de Peren | 20) Cultures                   |
|  | 21) Phare                      |
|  | 22) Scierie                    |



## LIEUX

### LA STATUE DE LA DÉESSE DE LA LUMIÈRE

Le monument le plus notable de Farzeen est la statue de la déesse de la Lumière. Cette sculpture de 30 mètres en pierre blanche et lisse représente une femme à la beauté éthérée vêtue d'une robe longue, les mains tendues. La statue elle-même brille d'une lumière blanche réconfortante qui ne diminue pas avec la distance ou le brouillard éventuel, ce qui en fait un repère géographique important pour les voyageurs dans la jungle et pour les navires en mer. Des offrandes, des cierges allumés et de l'encens sont posés au pied de la statue placée au centre de la ville. La plupart des habitants de Farzeen passent devant chaque jour.

En vérité, la taille de la statue dépend de la puissance de la déesse et de la foi que les gens ont en elle. Si l'une ou l'autre s'affaiblit, la statue peu rapetisser jusqu'à ne faire environ que 1,80 m de hauteur. Lorsqu'elle est exposée à un effet modifiant la taille (par exemple le sort *agrandir/rétrécir*), sa taille de base peut être considérée comme étant soit 1,80 m, soit 30 m.

### LE CIMETIÈRE

Le cimetière de Farzeen, étrangement petit pour une cité aussi grande et aussi ancienne, occupe une parcelle de terre isolée, sous les falaises, mais à l'intérieur des murs de la cité. Une haute grille de poteaux pointus en fer forgé entoure des douzaines d'ossuaires en pierre, chacun de la taille d'une petite hutte. Chaque lourde porte scellée porte un nom de famille, sous lequel sont notés des dizaines, parfois des centaines, de prénoms. Les autres concessions sont marquées chacune d'une simple pierre tombale, souvent usée par des siècles d'érosion et ne portant qu'un seul nom de famille. Aucune tombe n'est ornée de fleurs ou d'offrandes, et rien n'indique que les proches des défunts visitent le cimetière. Les insulaires semblent perturbés par l'idée de passer du temps à cet endroit.

Ce que personne en ville ne dira, c'est que le cimetière abrite les goules du clan Yogash, qui vivent dans les tunnels sous la cité et dévorent les morts.

**Développement.** Aucun signe de tombes récemment creusées ou de terre fraîchement retournée. Un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 6 révèle que certains des ossuaires ne pourraient pas abriter un nombre de corps équivalent au nombre de noms gravés à l'extérieur. Un PJ peut ouvrir n'importe quel ossuaire en réussissant un test de Force DD 17. À l'intérieur, les murs sont tapissés de centaines d'alcôves ne contenant que des crânes, dont certains doivent être vieux de plusieurs siècles. Quiconque examine les crânes et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 16 comprend en voyant les marques d'outils (ou de griffes) que la chair a été arrachée des os avant qu'ils soient enterrés ici.

### LE BOL DE KAVA

Ce bar de bord de mer houleux est un simple bâtiment en bois sans étage, au toit de chaume, dont l'entrée est dépourvue de porte. La majeure partie de la structure est allouée à une grande salle commune avec un long comptoir et un âtre pour faire la cuisine. Des tables et des chaises dépareillées mais solides sont éparpillées dans la pièce. Le Bol de Kava est extrêmement fréquenté (surtout par des marins) à toute heure du jour et jusqu'à tard dans la nuit.

Une porte dans le coin au fond de la salle commune mène à trois petites chambres, à l'arrière du bâtiment, qui sont louées à des pensionnaires. Elles sont sales, peu confortables et manifestement conçues dans un autre but. Chaque pièce comporte deux paillasses infestées de poux, un seul coffre et un chandelier en cuivre vissé au mur (sans chandelles). Ni la porte ni le coffre ne comportent de verrou. Sur les six lits répartis dans trois pièces, 1d3 lits ont 1 chance sur 2 d'être déjà loués chaque nuit.

Le propriétaire du Bol de Kava se nomme Zakkarija. Il affiche un sourire amical bien qu'un peu trop large. Ses cornes et ses jambes de bouc indiquent clairement qu'il n'est pas humain, chose qu'il ne cache pas mais qu'il n'évoque pas de lui-même.

### PRIX

- ♦ **Chambre pour la nuit** : 8 pc par personne
- ♦ **Kava (bol)** : 2 pc
- ♦ **Kava (4 litres)** : 1 pa
- ♦ **Bière (chope)** : 4 pc
- ♦ **Bière (4 litres)** : 2 pa
- ♦ **Ragoût** : 3 pc
- ♦ **Pièce de viande** : 3 pa

### L'ESCALE

Cette auberge d'apparence accueillante est un bâtiment en bois doté d'un étage au toit de chaume. La porte d'entrée ouverte invite la brise marine et les clients potentiels dans une grande salle commune équipée d'un bon nombre de tables et de chaises confortables et d'un grand âtre. Des odeurs de bonne cuisine s'échappent par une double porte battante menant à la cuisine. Un escalier grimpe vers l'étage, où l'Escale propose des chambres.

Un couloir parcourant tout l'étage relie trois pièces : deux d'entre elles comportent une fenêtre, un lit et un petit coffre chacune, tandis que la troisième, bien plus grande, offre plusieurs fenêtres, quatre lits et quatre coffres. Les portes et les coffres peuvent tous être verrouillés (DD 15 pour les crocheter). Les draps sont frais et propres.

L'Escale est gérée par deux femmes, Guza et Kekkin, qui gardent l'endroit propre et ne tolèrent pas les bagarres, l'ivresse ou tout autre comportement inconvenant. Leur cuisine est réputée dans toute la cité et tout le monde sait que l'Escale sert un excellent kava. L'établissement a tendance à attirer les marchands et les capitaines de bateau plutôt que les marins tapageurs.

### PRIX

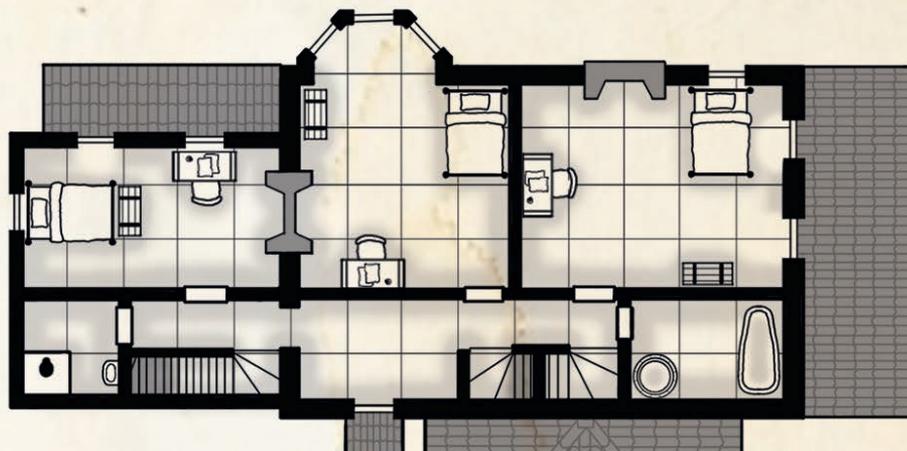
- ♦ **Petite chambre pour la nuit** : 6 pa, ou 10 pa pour un couple dans la même chambre
- ♦ **Lit dans la grande chambre pour la nuit** : 4 pa par personne, ou 15 pa pour la chambre entière.
- ♦ **Kava (bol)** : 6 pc
- ♦ **Vin raffiné (bouteille)** : 10 po
- ♦ **Repas** : 5 pa
- ♦ **Banquet** : 5 po par personne (doit être commandé 24 heures à l'avance)

# L'Albatros

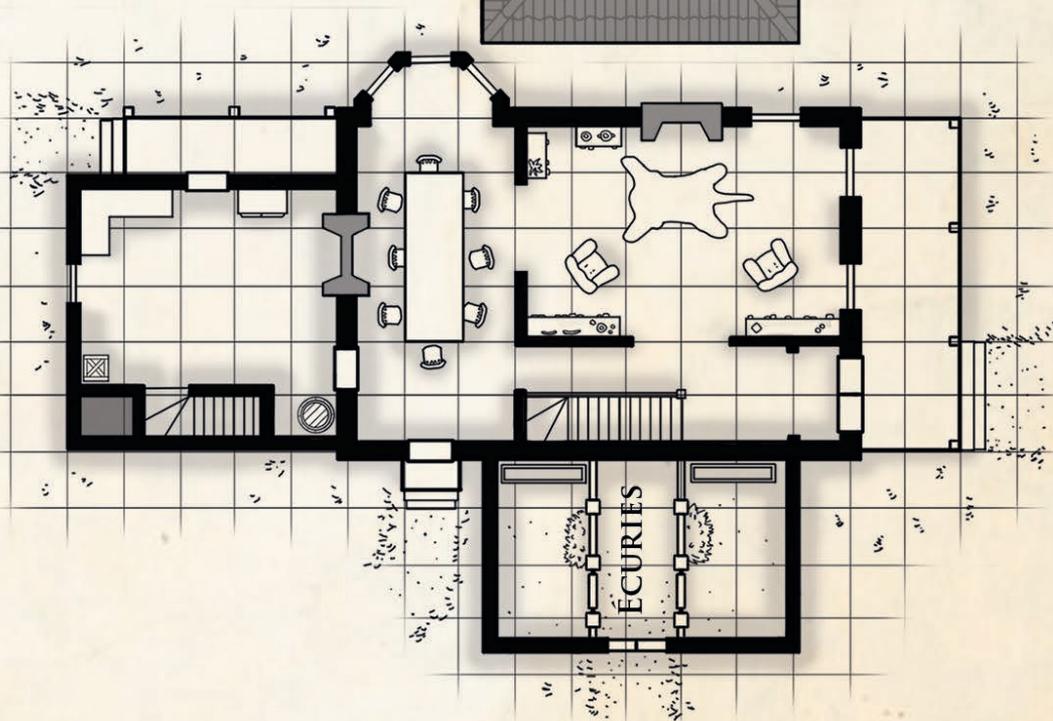
2<sup>E</sup> ÉTAGE



1<sup>ER</sup> ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE





## L'ALBATROS

Cette pension bâtie sur deux étages semble avoir été transplantée ici depuis une autre ville. Sa façade en bois est blanchie, des volets à lattes protègent toutes les fenêtres et le toit est en tuiles au lieu du traditionnel chaume. Plusieurs chaises sont disposées sous le porche qui donne sur la Grand-rue. Attenant au côté du bâtiment se trouve une écurie, la seule structure de ce type à Farzeen.

Cette pension est gérée par le vieux Kristofru Theuma et son petit-fils, Marju. Ceux qui veulent séjourner à l'Albatros doivent accepter de suivre les règles de M. Theuma, sous peine d'être expulsés sans remboursement (par la garde si nécessaire).

### RÈGLEMENT DE L'ALBATROS

- ◇ Pas de bagarres.
- ◇ Pas de clients ivres.
- ◇ Enlevez vos chaussures à l'entrée.

La porte de devant s'ouvre sur un couloir menant à quatre pièces : un salon, une salle à manger, une cuisine et des toilettes. Le salon comporte un âtre, des fauteuils en cuir rembourrés, un tapis en peau de bête de la jungle, des étagères sur lesquelles reposent livres et de bibelots donnant une atmosphère confortable et vivante à la pièce. La salle à manger est principalement occupée par une grande table faite d'un bois dur de la jungle. Un escalier mène aux chambres, au premier étage. La résidence du deuxième étage, où vivent les Theuma, est interdite aux clients.

Chaque chambre est de taille moyenne, comprenant un seul lit, une fenêtre, un coffre où stocker ses affaires, un bureau et une seule chaise. La pièce peut être verrouillée (DD 10 pour crocheter), mais pas les coffres. Les lits et les draps sont propres et frais.

### PRIX

- ◇ **Pension** : 1 po par nuit avec les repas. La durée du séjour est convenue et payée d'avance.

## LE MARTEAU RIEUR

Cette taverne composée d'une seule pièce sans fenêtres est un bâtiment trapu en bois. L'intérieur faiblement éclairé est équipé d'un comptoir grossier et cabossé qui court devant le mur du fond. Plusieurs tables entourées de chaises simples occupent le reste de l'espace. Des gardes ayant fini leur service viennent ici à toute heure du jour et de la nuit pour festoyer ou se plaindre des misères du métier.

Le propriétaire se nomme Hala Grenj, un homme bourru mais gentil portant un cache-œil. Autrefois, il était notoirement connu pour être un voleur, mais il a passé tellement de temps en prison qu'il a fini par devenir ami avec les autorités, par s'amender et par ouvrir le Marteau rieur spécialement pour servir les membres de la garde après leur service.

### PRIX

- ◇ **Kava (bol)** : 4 pc
- ◇ **Kava (4 litres)** : 2 pa

## LE CHANTIER NAVAL D'OBED

Ce petit bâtiment sur un étage près des quais était autrefois peint en blanc, mais l'air marin en a quasiment rongé la peinture. Une enseigne au-dessus de la porte représente un marteau, une cheville de bois et un rouleau de corde avec, en dessous, les mots « Chantier naval d'Obed ». À l'intérieur, cordes et flotteurs en verre sont suspendus aux poutres, harpons et filets ornent les murs. Obed est un vieil homme à la peau brûlée par le soleil, aux cheveux et à la barbe blanchis par le sel et aux bras musculeux couturés de cicatrices. Les clients peuvent généralement le trouver derrière son comptoir couvert de plans de modèles de navire et de divers outils de charpentier. Il vit dans une modeste chambre au-dessus de la boutique.

## L'ARMURERIE DE BEATRICI

La majeure partie du bâtiment est occupée par un atelier à ciel ouvert dans lequel se trouve un fourneau ardent et divers marteaux, enclumes, pinces et autres outils de forgeron. Des faux, des machettes, des haches et même des armes simples sont accrochées sur des râteliers à l'arrière de la pièce. Sur le côté se trouvent deux portes, l'une menant à un débarras et l'autre au logement de Beatrici.

Beatrici est une petite femme bronzée aux cheveux noirs coupés court et au sourire en coin. Elle passe la plupart de son temps à forger des outils pour Farzeen et les fermes avoisinantes, mais elle fabrique aussi les armes et les armures de la garde de la ville. Si quelqu'un lui demande comment elle est devenue forgeronne ou comment elle a atterri à Farzeen, elle se contente de rire et de murmurer quelque chose à propos d'un ex-mari nain.

**Biens et services.** Beatrici peut vendre ou réparer presque n'importe quel outil, arme ou armure en métal au prix standard si le MJ le juge approprié.



## LA TANNERIE DE FUENGALO

Située en bordure de la falaise, la tannerie de Fuengalo est une petite boutique de plain-pied construite en bois avec un logement annexe. À l'arrière, la cour est encombrée de cuves de produits chimiques à l'odeur nauséabonde et de râteliers où sèchent cuirs et fourrures. Une haie de lavande odorante entoure toute la propriété et atténue un peu les odeurs déplaisantes inhérentes à la tannerie. Plusieurs grilles recouvrent des trous dans le sol dans lesquels le plus gros des déchets peut être jeté.

À l'intérieur de la boutique, les clients sont accueillis par Fuengalo, un gnome facilement distrait dont l'accent à couper au couteau ne permet pas de déterminer la provenance. Des sacs en cuir, des ceintures, des tabliers et d'autres marchandises courantes sont exposés sur le mur du fond, ainsi que quelques armures de cuir et des capes en très belle fourrure.

**Biens et services.** Fuengalo peut vendre ou réparer n'importe quel objet, vêtement ou armure composé majoritairement de cuir ou de fourrure pour un prix honnête (si le MJ le juge approprié). Ses capes en fourrure, fabriquées pour l'essentiel avec la peau des fauves de la jungle, coûtent 15 po pièce. Il est également prêt à payer un prix honnête pour une peau de bête intacte ou des fourrures en bon état.

### ACHAT DE PEAUX OU DE FOURRURE

- ◊ **D'une bête de taille TP :** 1 pa
- ◊ **D'une bête de taille P :** 1 po
- ◊ **D'une bête de taille M :** 2 po
- ◊ **D'une bête de taille G :** 4 po
- ◊ **D'une bête de taille TG :** 16 po

## LA BOUTIQUE DE PRÊTEUR SUR GAGES DE

### PEREN

Juste en bordure de la place du marché, ce petit bâtiment en bois à un étage est en bon état, mais a tout de même un air lugubre. Les clients qui entrent se retrouvent immédiatement devant un haut comptoir qui s'étend sur toute la pièce, empêchant le public d'accéder à la majeure partie de la boutique. Un assortiment aléatoire d'objets est exposé derrière le comptoir. Les objets peuvent aller des instruments de musique aux bijoux en passant les tableaux et incluent même parfois quelques armes. Le propriétaire, Peren, est un elfe sylvestre grand et mince d'abord amical, mais doté d'un très fort esprit pratique. Il a entendu toutes les excuses larmoyantes possibles et imaginables et ne fera jamais de compromis sur le prix affiché.

**Biens et services.** Peren peut vendre aux PJ presque n'importe quel objet ordinaire valant 5 po ou plus (si le MJ le juge approprié). Il est également prêt à acheter n'importe quel objet valant au moins 5 po pour la moitié de son prix standard. Une fois mis en gage, un objet est gardé dans l'arrière-boutique pendant un certain temps (généralement entre cinq jours et un mois) avant d'être exposé pour la vente. Celui qui détient le ticket de gage peut racheter l'objet pour son prix standard à n'importe quel moment mais une fois que l'objet est exposé, n'importe qui peut l'acheter pour son prix standard.

## OBJETS SPÉCIAUX

Lancez deux fois les dés sur la table ci-dessous pour déterminer quels objets spéciaux ou inhabituels sont disponibles dans la boutique aujourd'hui.

1d12	Objet dans la boutique de prêteur sur gages
1	Le titre de propriété d'une cabane dans le quartier pauvre — 200 po
2	Une <i>potion de soins</i> — 50 po
3	Un torque en or rose représentant un serpent qui se mord la queue — 175 po
4	Une fiole de venin métamorphique boutefeufu (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 120) — 250 po
5	Un collier en argent incrusté de rubis — 750 po
6	Un <i>sac sans fond</i> — 5 000 po
7	Une hachette en adamantium — 505 po
8	Une canne en ébène avec un pommeau en argent en forme de tête de serpent — 550 po
9	Un <i>parchemin magique</i> sur lequel est inscrit un sort de 1 <sup>er</sup> niveau au hasard — 150 po
10	Un carquois de 12 <i>flèches +1</i> — 600 po
11	Un anneau en argent dans lequel est enchâssée une perle noire — 150 po
12	Un <i>anneau de nage</i> à 6 000 po

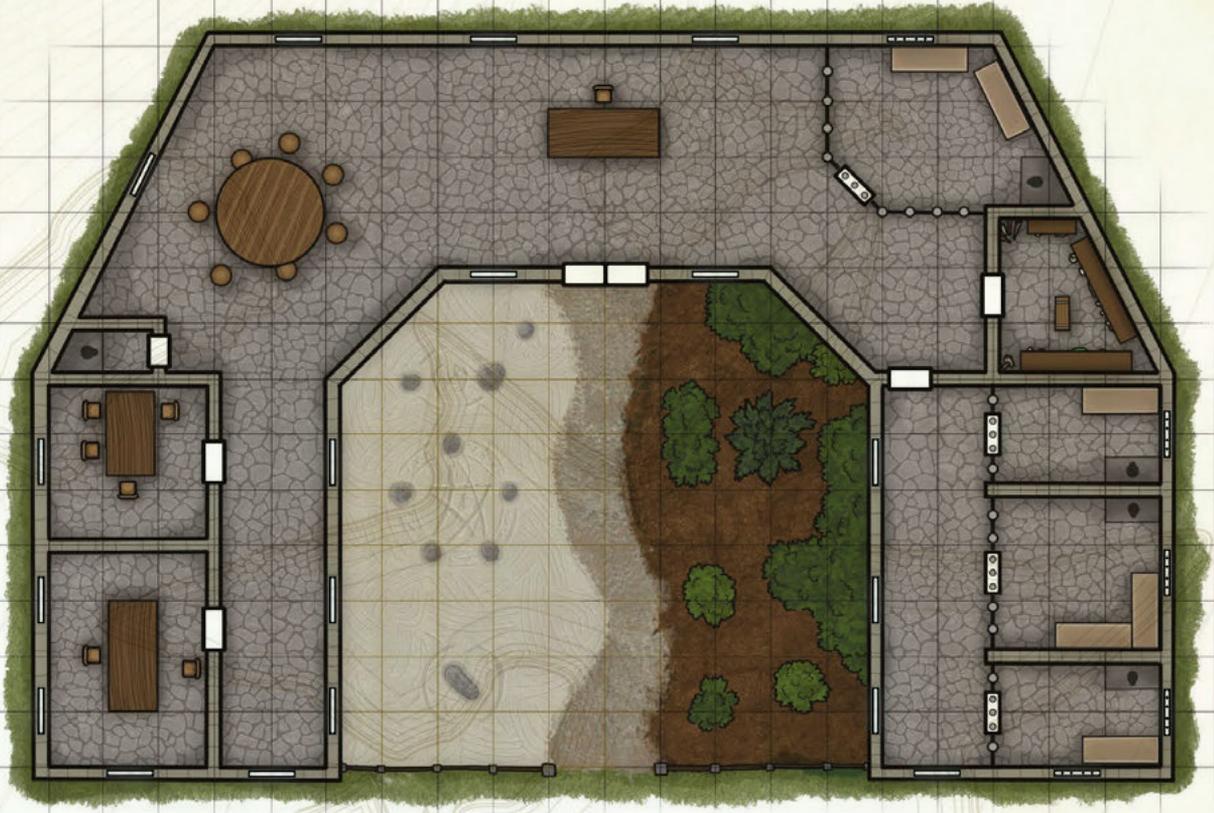
## LE MAGASIN GÉNÉRAL DE FARZEEN

Cette boutique très fréquentée se trouve dans la Grand-rue, près de la place centrale. Comme beaucoup de magasins à Farzeen, c'est un bâtiment en bois à un étage au toit de chaume avec la boutique au rez-de-chaussée et un logement au premier étage. La vendeuse est une femme bavarde et courtoise nommée Alza Tanewi, dont la famille tient le magasin général depuis des siècles. Elle garde un sac de pralines derrière le comptoir, qu'elle distribue aux enfants qui viennent dans la boutique et qu'elle grignote lorsque le magasin est vide.

**Biens et services.** Le magasin général vend pratiquement n'importe quel outil, objet d'équipement pour aventurier ou autre objet ordinaire au prix standard (si le MJ le juge approprié). Alza vend aussi des filets, des arcs, des arbalètes, des frondes et des munitions, mais aucun autre type d'armes et aucune armure.

## LA PLACE DU MARCHÉ

Cette grande place à ciel ouvert près des quais au sud de la ville est remplie d'étals et de charrettes où des commerçants vendent poisson frais, épices, noix, encens, perles de verre, fleurs fraîchement coupées, babioles venant de l'étranger et autres marchandises diverses et variées. Dans une ville aussi propre et ordonnée que Farzeen, le marché bondé est la seule touche de chaos. Un grand nombre de citoyens de la cité prennent d'assaut le marché pour acheter de la nourriture fraîche et des objets de luxe, des marins tapageurs déchargent les marchandises en surplus sur lesquelles ils espèrent faire un bénéfice, des apprentis artisans testent leurs compétences et se vantent de leurs réussites, et les négociants de l'île se battent pour attirer les capitaines marchands désireux de remplir leurs navires.



1 case = 3 m

**Biens et services.** Si les PJ veulent acheter ou vendre quelque chose qui ne se trouve dans aucun des autres magasins de la ville, ils pourraient trouver ce qu'ils cherchent au marché (si le MJ le juge approprié).

### LA PRISON

La prison est le quartier général de la garde, l'un des bâtiments les plus importants de Farzeen et l'une des seules constructions en pierre. Le bâtiment est en forme de fer à cheval, avec une cour centrale par laquelle les visiteurs doivent passer pour entrer.

Les nombreuses fenêtres sont toutes pourvues de barreaux. La prison semble être facile à défendre pour résister à un assaut.

Un chemin légèrement incurvé traverse la cour, menant à l'entrée principale. Sur le côté gauche, un bac de sable immaculé a été ratissé pour tracer des formes tourbillonnantes compliquées autour de pierres savamment disposées. Sur le côté droit de la cour se trouve un jardin plus traditionnel avec une pelouse bien entretenue, des fleurs tropicales aux couleurs vives et divers arbres fournissant une ombre agréable.

Au-delà des lourdes doubles portes, les visiteurs entrent dans un hall comportant un bureau occupé par un garde à toute heure du jour et de la nuit. Après le hall, dans les deux grandes ailes du bâtiment, se trouvent les cellules de détention, les salles de réunion, les placards à fournitures, les bureaux et les autres espaces nécessaires au fonctionnement efficace de la garde.

### LES AUTELS DE GHAT

Farzeen et ses environs abritent plusieurs autels mineurs de Ghat, le dieu du volcan. L'autel principal se trouve sur les pentes mêmes du Kaza : un chemin de montagne sinueux part de la ville et serpente jusqu'à ce simple refuge carré en pierre volcanique rouge et noire couvert d'un toit de chaume. À l'intérieur de cet autel se trouve une réplique parfaite du volcan sculptée dans de la wiklamite, comportant une version minuscule de l'autel sur ses pentes. Deux prêtres sont presque toujours de service à l'autel de la montagne.

Les autres autels en ville sont moins grandioses et moins bien entretenus. Ils sont généralement composés d'un simple piédestal de roche volcanique sur lequel est posé un brasero en pierre et portent une gravure représentant la montagne. L'autel le plus important en ville est situé sur la place centrale, non loin du pilier de la déesse de la Lumière. Les prêtres de Ghat en robe brune viennent parfois entretenir le feu ou faire des offrandes aux divers autels de la ville.

### LE KAZA

Le puissant volcan Kaza s'élève au-dessus de la cité de Farzeen, écrasant tout le paysage de son incroyable masse. La jungle luxuriante qui recouvre le bas de ses flancs cède vite la place à des éboulis volcaniques et à des formations rocheuses accidentées. De vagues sentiers sinueux (appelés des ghats) serpentent partout sur la montagne. Les adorateurs de Ghat parcourent ces chemins en méditant pour se rapprocher de leur dieu.



Le Kaza n'a pas connu d'éruption majeure depuis des siècles, mais des panaches de fumée s'élèvent régulièrement de sa grande caldera, rappelant à toute l'île que le volcan peut apporter à la fois la vie et la mort à tous ceux qui vivent dans son ombre. Le sommet de la montagne culmine à 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer, et ses crêtes s'étendent sur toute l'île, formant un motif d'étoile de mer.

### LE PHARE

Sur un minuscule rocher à environ un kilomètre des quais du port de Farzeen se trouve un phare isolé. La tour, taillée dans une pierre de couleur claire dont le gardien du phare entretient méticuleusement le blanchissage, fait 18 mètres de haut. Un court ponton s'étend vers la ville depuis le rocher. Une petite barque y est amarrée la plupart du temps. Juste après le ponton se trouve le tout petit vestibule où vit le gardien du phare : une fine volute de fumée s'élève de sa cheminée à toute heure du jour et de la nuit. Le rocher désolé est juste assez grand pour le phare et ne contient rien d'autre, il est donc fort justement nommé « le roc du phare ».

Un phare peut sembler inutile à une ville célèbre pour sa grande statue brillante, mais cet édifice remplit en fait un objectif très important. En plus de prévenir les bateaux de la présence du roc du phare de nuit, la lanterne de la tour fournit aussi un deuxième point de lumière que les navires au large peuvent utiliser pour trianguler leur position avec la statue de la déesse de la Lumière. Par ailleurs, comme l'aura de la déesse de la Lumière n'est affaiblie ni par la distance ni par le brouillard, le fanal du phare permet aux timoniers de jauger de la distance et du brouillard avec davantage de précision.

Le gardien du phare, Gedgi Wiluana, est un vieil homme ridé et encroûté de sel, peu loquace, voire pas du tout. Chaque nuit, il s'occupe du feu et des lentilles amplificatrices en verre au sommet du phare. Chaque matin, il revient en ville à l'aide de sa barque, passe environ une heure au Bol de Kava puis repart sur l'île avec des provisions et du bois de chauffe.

### LE MANOIR DU MAGISTRAT

Le manoir du magistrat est un magnifique bâtiment de pierre et de bois à un étage situé en face de la prison, de l'autre côté de la Grand-rue. C'est là que vit le magistrat Alwigi, qui gouverne la cité et l'île de Farzeen. Les poutres de la maison, d'un bois dur et sombre, sont gravées de motifs complexes typiques de l'art local. Ses nombreuses fenêtres sont pourvues de volets rouges qui peuvent être ouverts ou fermés depuis l'intérieur. Dans la petite cour devant le bâtiment, une ancienne gravure sur pierre représente un chef entouré de buissons en fleurs de toutes les couleurs. Le manoir est constamment gardé par plusieurs toas, qui peuvent rapidement et facilement appeler des renforts à la prison située juste en face.

Le poste de magistrat a été créé voilà cinq siècles, après le décès des derniers membres de la famille royale lors de la guerre contre les goules. Les grandes familles de Farzeen ont élu l'un des leurs pour tenir le rôle de dirigeant à la suite de cette grande lutte. Le magistrat est nommé à vie. En principe, ses descendants n'héritent pas de sa charge, même si en pratique, le nouveau magistrat est souvent l'un des enfants de l'ancien. Alwigi est connu pour être un magistrat compétent et juste, mais distant.

### LE CULTE DE GHAT

Un dieu de la terre, de la protection et de la destruction ; préfère les alignements neutres.

**Arme favorite.** Épée courte.

**Symbole.** Le volcan Kaza.

**Temple.** Des autels de pierre un peu partout en ville, un autel principal sur les pentes du Kaza.

**Adorateurs.** Les insulaires de Farzeen.

Le culte de Ghat est une nouvelle religion qui n'a émergé qu'au cours du siècle dernier. Il vénère le volcan lui-même. Il tire son nom du mot local désignant les sentiers qui parcourent les pentes du Kaza, le long desquels les fidèles errent tout en contemplant la divine merveille du volcan. Ghat est un dieu de protection et de destruction, un dieu capricieux qui doit être vénéré et amadoué par des offrandes, pour le bien de l'île. Même si le culte de la déesse de la Lumière est plus répandu à Farzeen et implanté depuis plus longtemps, certains des adorateurs de Ghat croient que cette déesse n'est qu'une représentation erronée de la véritable nature de Ghat.

En plus de parcourir les pentes de la montagne, les fidèles de Ghat brûlent des offrandes devant les autels publics ou dans leurs maisons. Ces offrandes n'incluent généralement pas d'êtres intelligents (mais voir l'encadré **Le culte de Ghatanotoha**, page 4). Les prêtres de Ghat portent des robes brunes ornées des symboles de la montagne. Ils désirent ardemment répandre leur foi et croient fermement que vénérer Ghat assure la sécurité et la prospérité de Farzeen.

**Note au MJ :** seul le conseil dirigeant le culte de Ghat et quelques rares élus connaissent la vérité à son sujet. Ghat est en fait Ghatanotoha et le culte de Ghatanotoha veut déclencher le retour de ce terrible Grand Ancien.

### LA SCIERIE

Juste devant les murs de Farzeen, en bordure de la jungle, se trouve la scierie : un ensemble de structures en bois et d'entrepôts. Au centre, un moulin à vent capte la brise marine qui remonte les pentes du Kaza. Le moulin fait tourner une série de scies qui débitent le bois séché en billes pour la construction ou l'exportation. Les bois durs précieux de la jungle, comme le teck et le M'bya, sont aussi stockés et séchés dans des entrepôts verrouillés appartenant à plusieurs négociants en gros avant d'être traités pour l'exportation. Beaucoup d'habitants de Farzeen travaillent à la scierie, qui est une source constante d'emplois et de richesse.

### LA CAMPAGNE

Toute la péninsule au sud-est de la cité constitue le grenier à blé de l'île. La zone est parsemée de sites de stockage, de fermes et d'enclos à bétail. Des champs de riz, de haricots et de taro se mêlent aux plantations de noix de coco, de bananes, de kava et d'épices. Des ruisseaux descendant les pentes du Kaza apportent leur eau dans des fossés d'irrigation quand les chutes de pluie sur l'île ne suffisent pas à arroser les cultures. Le sol volcanique est riche et fertile, et grâce au climat tropical, les champs produisent des récoltes tout au long de l'année.

Phare de  
Farzeen



