



## Le Port d'Ibben

Les hommes du Port d'Ibben sont extrêmement chevelus.  
Des bateaux en provenance de Port d'Ibben commercent avec les Iles de Fer.  
Les habitants de Port d'Ibben adorent les haches et les manient avec talent.  
Le Port d'Ibben est connu également et plus simplement sous le nom d'Ib.  
Les habitants d'Ib portent de grands boucliers ornés de poils.

## Qarth

Les Qarthiens sont tous grands et pâles.  
Qarth se trouve à l'extrême est du monde connu.  
Les gardes de Qarth chevauchent des chameaux.  
Un marchand Qarthien affiche sa richesse en ornant et perçant son nez de bijoux.  
Les guerriers de Qarth portent des armures d'écaillés ou de cuivre, ornées de longues plumes de soie.  
Un garde d'honneur de Qarth aura une selle incrustée de gemmes et son chameau sera vêtu de tissus précieux.  
Les habitants de Qarth clament que leur cité est la plus puissante et la plus belle qui fut et qui sera jamais, puisque la ville est la porte qui permet de passer du nord ou sud et le pont qui procure une traversée sûre de l'est jusqu'à l'ouest.  
Qarth est dite être plus ancienne que la mémoire de l'homme.  
Saathos le Sage s'est arraché les yeux après avoir quitté Qarth, parce qu'il savait que tout ce qu'il verrait après serait horrible, en comparaison.  
Trois séries de fortifications entourent Qarth. La première est constituée de grès rouge et haute de trente pieds, décorée de représentations animales.  
Le mur suivant est haut de quarante pieds et fait de granit gris, sculpté de maintes scènes de guerre. La troisième fortification a cinquante pieds de haut et est composée de marbres sombres, presque noirs. Sur ce dernier mur sont représentées des scènes sexuelles dépeintes avec force détails.  
Les bâtiments de Qarth sont fantastiques, peints de rose, de mauve et d'ambre.  
De superbes et complexes fontaines viennent orner les parcs. Certaines représentent de superbes griffons, manticores et dragons.  
Les Qarthiennes ont des balons délicats, semblant trop frêles pour porter quelqu'un.  
Les femmes de Qarth portent des tissus précieux mais laissent leur poitrine généralement dénudée, tandis que les hommes préfèrent porter des tuniques de soie.  
Les Dothraki appellent les Qarthiens les Hommes de Lait en raison de leur pâleur.  
Les descendants des anciens rois et reines de Qarth dirigent la cité depuis la Galerie des Mille Trônes.  
Les Hommes de Compassion sont une ancienne et sacrée guilde d'assassins, nommés ainsi en raison de leur habitude de souffler "Je suis tellement désolé..." à leur victime avant de les exécuter.  
Les aires les plus pauvres de Qarth sont constituées de maisons de briques rouges sans aucune fenêtre donnant sur les rues.  
Qarth est un des plus grands, sinon le plus immense des ports du monde connu.

## Coutumes

Lors d'événements importants, des gongs et d'immenses cors enroulés autour de leur porteur sont sonnés depuis les fortifications.  
On envoie de petits enfants accueillir les personnalités. Les gamins courent devant ces dignes visiteurs en parsemant le chemin de pétales de fleurs.

Les habitants de Qarth pleurent souvent et facilement, considérant que cela est la marque d'une personne civilisée.

Quand un homme et une femme se marient, ils gardent tous deux leurs propriétés personnelles d'avant leur union.

Les Qarthiens ont une coutume maritale qui veut que le jour des noces, la femme demande un gage d'amour à son mari et que le mari fasse de même. Les demandes (souvent matérielles) ne peuvent être refusées.

## Politique

Un riche marchand de Qarth se donne lui-même le titre de "Membre des Treize".

Les Treize sont incommensurablement plus riche que ce que l'esprit humain peut imaginer.

Il y a trois factions marchandes à Qarth : les Anciennes Guildes des Epiciers, la Confrérie Tourmaline et les Treize. Toutes trois se disputent entre elles le monopole.

Les Treize contrôlent environ 1.000 navires, les Anciennes Guildes des Epiciers en possèdent entre 1.200 et 1.300 et la Confrérie Tourmaline n'en a que 800 à son actif.

## Sorciers

Les Sorciers de Qarth ont la peau blanche et les lèvres bleues.

Les Sorciers ont voyagé jusque dans les Sept Couronnes, il y a longtemps.

Les sorciers croient que baigner un homme dans le sang d'un auroch le rendra plus brave.

La Maison des Immortels est connue pour être sage et aimer la vérité, mais certains Qarthiens l'appellent le Palace de la Poussière.

Les Sorciers s'habillent de longues robes ornées de perles.

Il existe un dicton à Qarth : "Une maison d'un Sorcier est construite sur les os et le mensonge".

Les hommes parlent bas quand ils discutent des Sorciers de Qarth et ces derniers sont respectés dans tout l'Est.

Certains affirment que les Sorciers étaient bien plus puissants de par le passé et qu'il ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Les Sorciers ne sont vus que rarement à Qarth, mais sont réellement redoutés.

On dit que des lèvres bleues ne sortent que des mensonges.

On dit que beaucoup de personnes entrent dans le Palace de la Poussière, mais que peu en ressortent.

Pour avoir une audience dans la Maison des Immortels, il faut entrer seul ou rester sur le pas de la porte.

Il existe des descriptions d'événements surnaturels à Qarth, dont certains sont sûrement liés aux Sorciers.

## Les Cités de Vieux Ghis

Yunkai, Astapor et Meereen sont trois grandes cités situées sur la Baie des Esclavagistes.

Les Cités de Vieux Ghis descendent de l'ancien Empire de Ghis, détruit il y a 5.000 ans par la jeune monarchie de Valyria.

Les Dieux de Ghis furent détruits avec leur peuple. La langue des Ghiscaris a été depuis longtemps oubliée et ses habitants ont adopté le langage valyrien de leurs conquérants.

Les esclavagistes d'Astapor se nomment eux-mêmes les "Bons Maîtres".

Les esclavagistes de la Baie des Esclavagistes huilent leurs barbes et leurs cheveux.

Le chien et le cheval sont très appréciés dans les Cités de Vieux Ghis, alors que le boeuf est vu comme une nourriture de sauvages.

Les Ghiscaris utilisent leur propre écriture, composée essentiellement de glyphes.

On dit que Vieux Ghis dirigeait son empire alors que Valyria était encore une contrée sauvage.

Astapor, Yunkai et Meereen sont rivales, mais de loin pas ennemies.

Les cités des esclavagistes sont un peu au sud de la Mer Dothrak.

## Astapor

Le climat dans la Baie des Esclavagistes est caniculaire, même en automne.

Astapor possède ses puits de combats, où sont présentés toutes sortes de divertissements.

On y fait combattre des jeunes femmes désarmées contre des taureaux, on enduit des enfants de miel ou d'autres nourritures et on les jette en face d'un ours, tout en pariant sur l'enfant qui sera dévoré le premier.

Les femmes d'Astapor voilent leurs visages pour se protéger du soleil.

Les rues sont largement désertées pendant l'après-midi, où la chaleur est insoutenable.

Il y aurait plus d'une centaine de marchands d'esclaves à Astapor, dont les plus grands seraient ceux vendant des eunuques.

## Yunkai

On crée souvent des eunuques à Yunkai en retirant les testicules de jeunes garçons. Ceci le laisse stérile, bien que certains d'entre eux parviennent à avoir des érections.

On peut acheter des esclaves combattants pour moins cher qu'une épée dans les marchés de Yunkai.

La cité est plus connue pour former des esclaves de plaisir que des combattants.

Les esclavagistes de Yunkai se nomment eux-mêmes les "Maîtres Sages".

De loin, il semble à l'oeil non aguerris que Yunkai n'est construite que dans de la brique jaune.

Les habitants de Yunkai sont passés maîtres dans le maniement de la fronde.

br>

## Meereen

Les jeunes garçons et filles débordant de santé et d'énergie en-dessous de dix ans sont très appréciés dans les bordels.

Meereen est aussi grande qu'Astapor et Yunkai réunis. Les briques de la cité sont faites de maintes couleurs et les murs sont plus hauts et en meilleur état que ceux de Yunkai.

Un héros de Meereen porte une armure d'écailles de cuivre et de jais. Il monte un étalon blanc donc la barde à bandes est assortie à la cape de soie qu'il porte.

Les guerriers de Meereen se battent à l'aide de lances longues de quatorze pieds.

Les esclavagistes de Meereen se nomment eux-mêmes les "Grands Maîtres".

Les armures ne sont pas portées dans les combats de puits, les spectateurs venant pour voir du sang.

Il existe dans les bas-fonds de la Cité des rats immenses et d'effroyables lézards mangeurs d'hommes aux écailles pâles.

br>

## Légendes et Croyances

Meereen possède de multiples temples, incluant le Temple des Grâces, au magnifique dôme d'or.

## Unités de mesure

Les poids sont calculés en livres.

Les distances sont mesurées en milles et en lieues. Il faut trois milles pour faire une lieue.

## La Magie

La Magie s'est éteinte avec la Chute de Valyria. Mais certains pensent qu'elle serait encore présente dans les terres au-delà de la Mer de Jade et à l'extrême-nord de Westeros.

On dit en effet que des sorciers et des mages pratiquent encore les Arts dans la cité d'Asshai.

Certains d'entre eux auraient déclaré toujours connaître les anciens sorts qui servaient à la forge des épées valyriennes.

Les lieurs d'ombres, les mages de sang et les chanteurs de sorts possèderaient un pouvoir effrayant.

Les Dosh Khaleen (les veuves des Khals) parlent de prophéties où la fumée s'élève d'herbes sèches en feu. Elles sont également réputées pour leurs enchantements censés accélérer la guérison des guerriers.

Les chanteurs de sorts possèdent des voix stridentes et ululent lorsqu'ils incantent.

Des magiciens (probablement des charlatans) vendent des élixirs de charme sur les marchés des Cités Libres.

La langue dothrak possède un mot, *Maegi*, qui désigne ceux que les Dothraks pensent liés avec des démons et qui pratiquent les plus noires des sorcelleries. Ils croient également que les Maegi viennent visiter les hommes dans les ténèbres de la nuit leur volent leur force et leur vie.

Les mages de sang des Terres d'Ombres au-delà d'Asshai possèderaient un sombre mais puissant pouvoir qui permettrait de ressusciter une personne. D'aucuns prétendent que la mort est plus saine que d'utiliser un tel procédé.

Dans la magie de sang, il faut payer la vie par la mort.

Le sorts de résurrection des mages de sang laisse son bénéficiaire 'vidé' de son esprit et de son âme. Il ne reconnaîtra plus ses proches et ne pourra plus se débrouiller seul.

Le sang n'est pas un élément suffisant pour que la Magie de sang fonctionne.

Les sorts doivent également être connus.

Des cas de sorcières ont été rapportés. Insensibles au poison, certaines d'entre elles déclarèrent que le feu protecteur de R'hllor les avait protégé.

Un homme des Cités Libres a fait en sorte qu'un chien tue son maître, bien que ce dernier avait élevé l'animal depuis sa naissance. Une forme de Magie a pu être utilisée ici.

L'améthyste enchantée est supposée protéger les gens du poison.

On croit qu'un cadavre séché, recouvert de feuilles argentées, possède un grand pouvoir ; surtout si le décédé était un grand sorcier.

Les magefeu sont capables de créer des échelles entièrement composées de feu et descendant des airs.

Le magefeu escalade alors cet objet, dont la hauteur peut atteindre 40 pieds, chaque barreau disparaissant tour à tour après son passage. Lorsque le magefeu atteint le dernier échelon, l'échelle et le mage disparaissent en un éclair blanc.

Les lieurs d'ombre semblent être capables de projeter leur silhouette afin de converser avec d'autres personnes à des milles de leur position.

Un homme ressuscité par R'hllor doit, s'il veut continuer à vivre, se couper et faire couler son sang sur son arme. En général, le sang prend soudainement feu au contact de l'arme.

On pense que le sang de Roi procure un certain pouvoir et qu'un sacrifice à base de ce sang peut faire des miracles.

Les sorcières rouges peuvent lire dans l'avenir.

Les visions des sorciers et des prêtres rouges ne sauraient mentir, mais peuvent être victimes de mauvaises interprétations.

Les septons et les septas ne possèdent en général pas de pouvoirs cléricaux. Seuls quelques élus, possédant une Foi indestructible, sont capables de canaliser les effluves magiques de leur Dieu et de faire ainsi rejaillir le Bien sur leur entourage.

## La Magie dans Westeros

Daeron Targaryen, le fils du Prince Maekar, faisait des rêves qui se réalisaient.

Un corbeau à trois yeux semble être une représentation d'une personne douée pour la Magie. Le troisième oeil est une métaphore de la capacité à utiliser la Magie. Quand cet oeil est 'ouvert', la personne voit des choses qu'il ne verrait nullement en temps normal : si la personne avec qui il parle est bonne ou mauvaise, les racines d'un vieil arbre et la souche qu'il deviendra un jour ou des visions de la Mer d'Eté et du Grand Nord. Le troisième oeil peut être fermé, mais s'ouvre parfois pendant les rêves. Accalmie et le Mur semblent avoir été la cible de puissants sortilèges procurant à ces édifices une résistance hors du commun.

Il existerait des sorcières des bois parmi les tribus de sauvages d'au-delà du Mur. Leurs enfants possèderaient des dons permettant la prévision météorologique.

Le Roi Cornu a dit un jour que la Magie ressemble à une épée sans poignée : Il n'existe aucun moyen sûr de la manipuler.

These texts are copyrighted by Linda Antonnsson and Elio M. Garcia  
on [Westeros.org](http://Westeros.org)