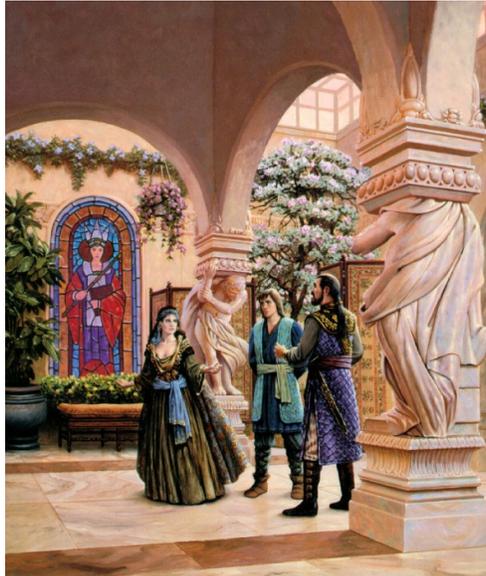


WATERFALL CITY

(“La cité des cascades”)



Une cité-état indépendante dans le monde de



Par **Mathieu Hatt**

E-mail : mathhatt@yahoo.fr

Site web : http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

<i>I. Politique</i>	4
1. La Source	4
2. Le Barrage	4
3. Les Cent Vingt Cascades	5
4. La noblesse	5
<i>II. Société</i>	6
1. Justice	6
2. La citoyenneté	6
3. Les droits des femmes	7
4. Religion	8
5. Rites funéraires	8
<i>III. Démographie et structure de la ville</i>	8
1. Composition de la population	9
2. Les bâtiments d'importance	10
3. Organisation des étages	12
<i>IV. La région</i>	15
1. Situation régionale	15
2. Situation locale	16
3. Défense de la ville	16
<i>V. Histoire de la cité</i>	20
1. Projet	20
2. Construction et débuts	20
3. Rivalités avec Sel-Kai et période instable	21
4. Histoire récente	21
<i>VI. Les forces armées de la cité</i>	22
1. Description générale	22
2. Commandant en chef	22
3. Composition de l'armée	23
4. Quelques archétypes	25
<i>VII. La ville en détails</i>	27
1. La tour de Kerimnar	27
2. L'auberge du centaure chevaleresque	33
3. La maison des dames ("Kiria Kœnia")	40
4. La prostitution à WaterFall City	49

5. Artefacts majeurs et symboles	52
6. Le refuge de la source (Réservé au MJ)	56
<i>VIII. Scénario prenant place dans la ville.....</i>	64
<i>IX. Les nouveaux dirigeants de la cité, après le scénario</i>	64
1. La source	64
2. Le Barrage.....	66
<i>X. Autres personnalités de la cité.....</i>	71
1. Le capitaine Bruma	71
<i>XI. Lexique</i>	74

I. Politique

La cité fonctionne sous un régime situé entre monarchie absolutiste et démocratie représentative. Au sommet, le seigneur, dont le titre honorifique et traditionnel est *La Source*, revient à l'héritier de la lignée de *Kiradon*, fondateur de la ville. Autour de lui, un conseil très fermé de quatre membres, choisis pour leur fidélité, leur pouvoir et leur sagesse par le seigneur et les anciens conseillers. Ce Haut Conseil, dont le nom traditionnel est *Le Barrage*, prend toutes les décisions importantes, vote les lois et le budget, décide des orientations sociales, religieuses, et économiques de la cité. Il agit en connaissance de cause des remarques, conseils et réclamations du Conseil de la Cité, aussi appelé *Les Cent Vingt Cascades*.

1. La Source

Il est le maître de la cité. Désigné par héritage, son sang est de lignée Laan pure. La lignée seigneuriale attache beaucoup d'importance à son arbre généalogique, et ce dernier est exposé sous forme de gravure, à la bibliothèque de la ville, et peut être consulté par tous. Le maître artisan du palais la met à jour à chaque nouveau seigneur. Le seigneur a le dernier mot sur toute question en relation avec la défense de la ville, l'évolution sociale, la religion, la justice et les problèmes marchands et économiques (presque tout donc). Mais en réalité c'est un peu plus complexe car il ne peut aller que difficilement à l'encontre des membres du *Barrage* et des *Cent Vingt Cascades* sans risquer de perdre une partie de sa légitimité.

Le symbole principal du pouvoir politique de la Source est le Bâton de la Source, un artefact puissant dont l'existence remonte presque à la création de la cité, et est passé de génération en génération, à chaque passation de pouvoir. Cet objet magique aide le seigneur à faire preuve de discernement, de justice et de clairvoyance dans les affaires politiques, diplomatiques, religieuses et sociales. Une description détaillée est fournie en section VII D.

Le seigneur actuel est *Lord Keremion*, fils de *Lord Emyath*, héritiers directs de *Lord Kiradon*, le fondateur de la cité (en 3403 T.E.). C'est un Laan d'environ 95 ans, il est marié avec une Laan, *Lady Cynthiel*, âgée de 70 ans. Ils ont un fils d'environ 40 ans, *Prince Erionar*. Ils ont eu un autre fils qui aurait maintenant 50 ans mais qui est mort-né¹. Ils ont également une fille, la Princesse *Mirian*, âgée de 25 ans. La famille seigneuriale est désignée par le terme *Les Ruisseaux*.

2. Le Barrage²

Le Haut Conseil est composé du seigneur, dont la voix compte triple, et de quatre *Hauts Conseillers* disposant chacun d'une voix :

- Le ***Haut Conseiller aux affaires militaires et judiciaires***, responsable de la sécurité, de la défense et de l'ordre public, ainsi que de la justice. Il s'agit de *Lord Roderick*, un Laan d'environ 85 ans, chef de la garde, héros de la cité décoré du titre de *Défenseur du Barrage* (la plus haute distinction accordée).
- Le ***Haut Conseiller aux affaires religieuses et sociales***. Il peut intervenir également sur les affaires de justice et d'ordre public. Actuellement il s'agit du prêtre supérieur de l'église unifiée d'Orhan³, un Laan vénérable de 140 ans: *Archeprélate Ceremar*.
- Le ***Haut Conseiller aux affaires commerciales et économiques***. Actuellement, un Laan de 80 ans, *Lord Merkhantar*, riche héritier d'une des familles nobles qui furent à l'origine de la fondation de la cité, la *Maison Arkirion*
- Le ***Haut Conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques***. Un Laan/Iylar de 310 ans, *l'Archimage Doreth Elthion*. Il s'agit du fils du fondateur (un Elfe de Namar-Tol) de la modeste école de magie de la cité, fondée en T.E. 5500.

¹ Plus de détails dans le scénario « un trône dans la balance », voir section VIII

² La composition du barrage actuel est différente, suite au scénario (section VIII). Le nouveau Barrage est décrit en section IX

³ Voir le supplément *Powers of Light and Darkness*.

Le *Barrage* se réunit une fois par semaine (le jour du soleil) pour délibérer des affaires courantes. Chaque *Haut Conseiller*, ainsi que le seigneur, possède le pouvoir d'ordonner une réunion extraordinaire du Haut Conseil à chaque fois qu'il l'estime nécessaire.

Les décisions sont votées à la majorité, mais le seigneur a des pouvoirs assez importants d'ingérence. En théorie, en effet, il dispose de 3 voix à lui tout seul, contre 4 pour l'ensemble des *Hauts Conseillers*, ce qui normalement l'empêche de prendre une décision si l'ensemble du Haut Conseil est contre lui. Toutefois cette configuration est très rare. Il dispose également d'un droit de veto pour s'opposer à l'ensemble du Haut Conseil dans des conditions explicites : « *guerre, menace directe sur la famille seigneuriale ou le barrage de la cité, trahison prouvée d'un des membres du Haut Conseil* ». S'il veut conserver sa légitimité, il a intérêt à ne pas abuser de ce droit de veto, dont les conditions d'utilisation sont désignées très précisément. Jusqu'à présent, en 27 siècles de règne, presque aucun seigneur n'a eu besoin de faire appel à ce droit.

Chaque *Haut Conseiller* dispose de deux assistants qu'il désigne lui-même (généralement parmi la noblesse, et toujours des citoyens) et qui l'aident dans sa tâche : en particulier, ils font circuler les informations entre les membres représentatifs du Conseil de la Cité et les *Haut Conseillers*.

3. Les Cent Vingt Cascades

Le Conseil de la cité est composé de 120 hommes (et quelques rares femmes, toujours des veuves ou des orphelines non mariées), bénéficiant de la citoyenneté, âgés d'au minimum 70 ans, et élus par les différents quartiers de la ville et les villages et bourgs alentours. Il y en a environ 80 pour la ville (de 2 à 5 par quartier suivant leur taille et leur importance), et 40 pour les villages (1 à 3 par village ou bourg suivant leur importance), et ils sont chargés de faire le lien entre le peuple et les hauts conseillers, les informant des problèmes et des désirs éventuels de la population. Ils sont réélus tous les 10 ans par la population des quartiers et des villages au suffrage universel. Malgré les efforts des autorités, ce système d'élection est encore très imparfait, notamment au niveau des contrôles des registres, des nombres de voix et donc de la fraude. A noter que seuls les citoyens peuvent voter. Un conseiller ne peut renouveler son mandat plus de 2 fois de suite au conseil. Ils n'ont en général qu'un pouvoir consultatif mais ils ont une certaine influence sur les *Haut Conseillers*, ainsi que sur les magistrats. De plus, une loi instaurée par un seigneur de la ville en 5630 T.E. donne le pouvoir exceptionnel au conseil de la cité de s'opposer à une décision du seigneur et de son Haut Conseil si la décision est prise par plus de la moitié du conseil de la cité. Ceci n'est pourtant encore jamais arrivé depuis la mise en application de cette loi.

4. La noblesse

La noblesse de la ville a essentiellement comme origine généalogique les grandes familles de Sel-Kai qui ont participé à la naissance de *Waterfall city*. Depuis 27 siècles, toutefois, cette identité s'est effacée, et les maisons nobles et essentiellement commerciales de *Waterfall city* n'ont plus réellement d'existence à Sel-Kai et forment des familles commerciales riches et influentes indépendantes de celles de Sel-Kai. On recense trois grandes familles à *Waterfall city*. La Maison Arkirion, la Maison Seramyr, et la Maison Delmia. Au cours des premiers siècles de leurs développement respectifs, elles étaient essentiellement en collaboration étroite pour monter un nouveau marché et faire face au monopole des maisons restées fidèles à Sel-Kai, ou de leurs partenaire proches ou même membres de la famille ayant refusés de se lancer dans l'aventure. Mais depuis quelques siècles, la position de *Waterfall city* est devenue indiscutable dans les relations marchandes entre Emer et Jaiman en particulier, mais également avec le reste du continent Emer. Du coup, les trois maisons ont retrouvé leur totale indépendance et une concurrence féroce s'est installée entre les trois. La maison Arkirion est de loin la plus prolifique, la plus puissante et la plus influente. Elle compte de très nombreux membres dans la noblesse. Elle possède le quasi monopole sur les marchandises de luxe (produits manufacturés, bijoux, armes, vêtements, objets enchantés, métaux précieux, épices, ...). Les deux autres maisons se partagent les produits bruts de moindres valeurs, les productions agricoles de la région, etc. L'influence de la maison Arkirion sur l'ensemble de la noblesse, et sur le pouvoir en particulier est très

importante, grâce à son poids économique énorme, une bonne moitié de la population travaillant directement ou non pour elle.

II. Société

1. Justice

Les lois sont assez souples dans l'ensemble (par rapport à la moyenne). Les citoyens (habitants permanents, soldats, ou membres extérieurs pour services rendus) bénéficient de nombreuses libertés individuelles plutôt exceptionnelles pour le continent Emer. La justice est rendue de façon réfléchie, mais la peine de mort existe bel et bien. Toutefois, seuls les crimes les plus graves sont punis de mort. La criminalité de la cité est d'ailleurs assez faible, bien que dernièrement, la surpopulation de l'îlot commence à poser de nombreux problèmes d'hygiène et de criminalité. La justice est rendue dans les salles du hall de justice. Les magistrats, nommés par le Haut Conseil, ne sont pas très nombreux, et font office de juge et de procureurs de la ville en même temps, il n'y a pas de jury (des fois, des membres du Conseil de la Cité viennent témoigner en faveur ou à la charge de l'accusé), et la justice est parfois quelque peu expéditive. En général, les accusés se défendent eux-mêmes, sauf s'ils ont suffisamment d'argent pour se payer les services de lettrés qui ont formé une guilde d'avocats (créée en 4200 T.E. environ). Depuis une vingtaine d'année, le seigneur et le Haut Conseil ont décidé d'allouer une partie du budget de la cité au financement d'une organisation de lettrés dont la mission serait de défendre les accusés qui n'ont pas les moyens de se payer les services de la guilde privée. Ces derniers sont encore peu nombreux et plutôt débordés, seul un accusé sur cinq bénéficie de ce service. Cette justice à plusieurs vitesses est une des principales causes d'inquiétude de la population qui demande régulièrement des efforts de la part des autorités dans ce domaine.

Les lois montrent aussi les priorités de la ville : celles qui protègent les marchands et qui régissent l'activité économique de la ville sont nombreuses, étudiées et révisées régulièrement. Il est ainsi interdit et sévèrement puni de pratiquer quelque activité commerciale, artisanale ou artistique non déclarée dans la cité. Par contre, dans le cadre familial, religieux ou social, de nombreux progrès sont encore à faire.

La garde relève de l'autorité du *Haut Conseiller aux affaires militaires*. Il est interdit de porter une arme plus longue qu'un poignard en ville, à moins de bénéficier d'une autorisation écrite, à jour (elle doit être renouvelée au moins tous les mois), et signée d'un responsable de la garde. En général un titre de noblesse donne droit automatiquement à cette autorisation. Cette règle est surtout de mise et respectée dans les quartiers corrects de la ville. Dans l'îlot, par contre, les contrôles sont presque inexistantes, et il faudrait être très courageux ou inconscient pour s'y déplacer sans arme pour se protéger. Les contrôles à l'entrée de la ville sont assez stricts, et ceux qui ne réussissent pas à obtenir une autorisation doivent laisser leurs armes aux postes de garde. La garde dispose aussi de mages dans ses rangs, ainsi que d'artefacts magiques permettant de détecter les utilisateurs de magie. Ces derniers sont plus particulièrement surveillés.

Toute personne pénétrant dans la cité est informée des principales lois et règlements en vigueur (interdiction de porter une arme, couvre feu la nuit, etc.) et les peines encourues. Les peines sont particulièrement sévères (de l'exclusion des territoires à l'exécution pure et simple) pour le vol, le meurtre, le viol, l'espionnage ou encore l'usage intempestif et dangereux de la magie. A noter que les peines sont généralement aggravées pour les citoyens, qui risquent en prime de perdre leur citoyenneté s'ils sont reconnus coupables.

2. La citoyenneté

La citoyenneté est accordée à toute personne vivant ou travaillant dans la cité depuis plus de dix ans. En général, le chef de famille est le seul citoyen, les enfants y accédant à leur majorité (20 ans), les femmes seulement pour la durée de leur célibat (toutefois, dans 90% des cas, les jeunes filles sont mariées avant leur majorité), ou après être devenue veuve ou orpheline (elles héritent alors de la citoyenneté de leur mari ou père). Cette citoyenneté est donc héréditaire, mais un fils de citoyen la perd s'il quitte la ville sans y suivre une activité quelconque pendant une durée supérieure à cinq ans. Il doit alors la regagner en retravaillant dix

ans dans la cité. Bien sûr, des marchands qui seraient amenés à faire de très longs voyages sont exemptés, mais il est tout de même rare qu'un citoyen soit amené à quitter la ville si longtemps sans y revenir. Ainsi, les citoyens qui partent à l'aventure pendant de longues années ont tout intérêt à justifier leur absence et à montrer en quoi leurs pérégrinations ont été utiles à la cité s'ils ne veulent pas perdre leur citoyenneté. Mais il n'est pas rare que certains aventuriers soient reconnus comme tels par les autorités, que leur renommée servent le rayonnement de la cité à l'étranger, et qu'ils conservent leur citoyenneté bien qu'étant absents la plupart du temps de la ville. La citoyenneté apporte son lot de droits : en effet, seuls les citoyens peuvent servir dans la garde et l'armée, être anoblis ou accéder à des postes importants, être élus comme membres du Conseil de la Cité, voter, faire construire une maison, se marier dans la cité, travailler comme architecte, ou exercer d'autres métiers « sensibles » comme forgeron, fabricant d'armes, mage, seigneur, prêtre, etc. Les citoyens ont également certains devoirs comme celui de suivre un service militaire régulier, d'être prêt à mobiliser à tout moment pour la défense de la ville, de respecter scrupuleusement les lois en vigueur (les peines de justice sont alourdies pour les citoyens, surtout en ce qui concerne l'espionnage par exemple), et bien sûr, de jurer fidélité à la lignée seigneuriale et à la cité. La citoyenneté peut également être accordée à titre exceptionnel à des étrangers pour services rendus à la cité. La citoyenneté accordée leur donne le droit de venir s'installer, vivre et travailler au sein de la cité comme n'importe quel autre citoyen. Ceci est toutefois assez rare, et nécessite des exploits reconnus et importants pour être mérité. Tout membre de la noblesse est citoyen à vie, ainsi que toute sa descendance (légitime) et ne peut la perdre, même lors d'absences prolongées, à moins de crime extrêmement grave (trahison, espionnage, viol, ...). Un noble venant de l'extérieur et possédant un titre de noblesse est considéré comme un noble à part entière, mais ne peut prétendre aux droits de la citoyenneté que s'il déclare vouloir s'installer dans la cité pour une durée supérieure à cinq années. La noblesse de la ville conserve des registres très à jour de ses membres et des citoyens de la cité. Toute personne étrangère est également recensée, la durée de son séjour enregistrée, ainsi que son éventuel emploi au sein de la cité. Les visiteurs sont sommés de se présenter régulièrement au cours de leur séjour pour tenir la garde informée de leur situation et de leurs intentions dans un avenir proche. Un recensement général de la population et des citoyens (les citoyens confirmés tout comme ceux en devenir) est effectué tous les dix ans, avant chaque élection du Conseil de la Cité. Le recensement en ce qui concerne les bourgs et villages alentours sont toutefois moins bien tenus et ne sont pas toujours à jour. A noter que les citoyens habitants dans ces bourgs et villages votent également pour un représentant qui siège au Conseil de la Cité. Le terme citoyen est une marque de mérite et de prestige. Les personnes désirant devenir citoyens sont appelées *aspirant* ou *aspirant citoyen*, ou par la désignation péjorative (voir insultante) d'*assoiffé*. Un citoyen ayant perdu sa citoyenneté est désigné par le terme *asséché* (terme officiel, poli) ou *desséché* (terme péjoratif, voir insultant).

3. Les droits des femmes

Les droits des femmes sont assez limités, et l'influence patriarcale reste très forte. En particulier, les femmes n'ont pas le droit de siéger au conseil ou de faire partie de la garde de la ville. Toutefois, un détail intéressant est qu'aucun texte de loi n'interdit à une descendante de la lignée seigneuriale de monter sur le trône. Cela n'est en fait jamais arrivé car tous les seigneurs depuis 27 siècles ont toujours eu un garçon comme aîné. Les femmes ont besoin de l'autorisation de leur mari (ou de leur tuteur légal si elles sont mineures ou pas encore mariées (généralement le père)) pour quitter la cité, pour s'installer comme commerçante, artiste ou artisanes etc. Seule exception à tout ceci, les femmes orphelines ou veuves. Ces dernières bénéficient de très grandes libertés et de facilités, et même d'aides financières de la part des autorités. En fait elles acquièrent tous les droits de leur défunt mari ou de leur père décédé, ce qui explique la présence de quelques femmes parmi les soldats, les officiers ou même le Conseil de la Cité. Il s'agit d'un texte de loi qui fut établi il y a plusieurs siècles, à une époque à laquelle la femme du seigneur en place avait une influence énorme sur la cour, le Haut Conseil et son mari. Le statut de veuve ou d'orpheline est donc paradoxalement un statut très envié, ce qui pose souvent des problèmes (de nombreuses femmes ou filles assassinent leur mari ou leur père dans ce but). Toutefois, la loi prévoit que s'il est prouvé qu'il y a eu

meurtre, la femme ou la fille est dépossédée de ses biens et de sa citoyenneté, et expulsée à vie des territoires de la cité. Ces femmes sont désignées par les habitants par le terme *libérée* ou plus péjoratif, *abandonnée*.

4. Religion

La seule religion officielle de *Waterfall city* est celle de l'église unifiée d'Orhan et c'est la seule pour laquelle il y a un temple officiel. Toutefois, la lignée seigneuriale n'est pas connue pour son zèle en la matière, et la population n'est pas des plus ferventes. Les citoyens et habitants attachent plus d'importance à leurs affaires, à l'économie et à leur confort qu'à la vénération des divinités. Toutefois, tous les cultes connus (ou presque) ont des représentants en ville, et des adeptes plus ou moins nombreux, même les moins recommandables (Inis par exemple), mais les fidèles et les pratiquants sont relativement peu nombreux. En majorité, les unions entre un homme et une femme sont célébrées par des représentants officiels de la cité, mais il arrive qu'un prêtre d'une religion au choix des époux s'en charge. Les unions entre différentes races sont tolérées, mais les unions homosexuelles sont interdites (au prétexte que cela ne peut engendrer de descendance).

5. Rites funéraires

Le manque de place dans la ville, et la difficulté d'installer des cimetières à l'extérieur de la ville au début de son existence (pillages et attaques régulières de la part des créatures de la région environnante) ont conduit la noblesse de la cité à mettre en place des traditions funéraires propres à la cité. Le rite le plus honorifique est uniquement réservé à la noblesse. Une fois décédé, le ou la noble (pas de distinction de sexe) et d'abord drainé de tous ses fluides vitaux, et son corps desséché est embaumé et cerclé de bois. Ensuite, on procède à l'*évaporation*. Les fluides corporels récupérés au préalable sont portés à ébullition dans une vasque située au centre du barrage de la cité, représentant l'ascension de l'âme vers Orhan. Un noble décédé est alors désigné par le terme *évanoué*. Il est extrêmement insultant et puni par de lourdes peines de prison de parler d'un noble décédé en utilisant le terme *desséché* ou *asséché* (terme faisant référence à un citoyen ayant perdu ce droit, or les nobles l'ont à vie et on ne peut le leur retirer, à moins de faute très grave). Certains étrangers l'ont appris à leur dépend, en parlant du cadavre physique du noble (les peines sont en général très allégées lorsque l'accusé arrive à prouver qu'il ne connaissait pas cet aspect culturel de la cité). Le cadavre momifié est ensuite amené au même endroit que ceux des citoyens (qui, eux, ne passent pas par l'étape d'évaporation). A partir de là, citoyens et nobles partagent la même destinée funéraires, bien que l'interprétation soit différente : dans le cas des nobles, il s'agit seulement de se débarrasser du corps du défunt, l'âme ayant déjà accédé à Orhan par l'étape d'évaporation. Dans le cas des citoyens, on considère l'âme toujours emprisonnée dans le corps. Les corps cerclés de bois sont emportés par bateaux journaliers le long du fleuve (cette phase s'appelle *la descente*), et jusqu'à la mer, où ils sont immergés. Seuls les citoyens honorables et méritants verront alors leur âme récupérée par Shaal, le dieu de la mer, pour être emportée sur Orhan.

Note pour le MJ : En réalité, seule Eissa reste juge en la matière, indépendamment des croyances des habitants de la cité.

En ce qui concerne les corps des étrangers, généralement désignés par ce terme, ou plus péjorativement par « hors-eau », ils sont brûlés un peu en dehors de la ville, à moins qu'ils soient reconnus importants (diplomates, personnes connues, nobles etc.) et dans ce cas les corps sont conservés et renvoyés dans leur nation pour y suivre leurs rites funéraires propres.

III. Démographie et structure de la ville

WaterFall City est une grande cité qui compte environ 35 000 âmes dont environ la moitié de citoyens. Presque 20000 vivent dans l'îlot et 10000 au rez-de-chaussée au pied du 1^{er} étage. C'est une ancienne cité, vieille de presque 27 siècles, fondée en 3403 T.E.. Toutefois, à titre de comparaison, rappelons que Sel-Kai a été fondée en 1650 T.E. (il y a donc 44 siècles) et compte plus de 150 000 habitants, en comptant Eidolon.

Aux 35 000 habitants de WaterFall city, on peut ajouter les 40 000 de la petite vingtaine de villages et bourgs alentour, qui ont pour une bonne moitié la citoyenneté et peuvent venir se réfugier dans la cité en cas de menace.

1. Composition de la population

a) La noblesse

La population noble est composée à 99% de Laan. Quelques rares exceptions avec des Shay, mais c'est tout, il n'y a aucune autre race représentée dans la noblesse de la cité. Les diverses familles nobles et marchandes de la ville mettent en règle générale un point d'honneur à respecter les traditions consistant à assurer une descendance de sang pur Laan. Les unions avec d'autres races sont extrêmement mal vues par la société de Waterfall City, même les citoyens et la populace considèrent ceci comme un outrage aux créateurs originaux de la cité. De nombreuses unions ont lieu entre les familles riches et nobles de WaterFall City et de Sel-Kai & Eidolon. Les autorités encouragent cette pratique car cela renforce les liens de solidarité entre les deux cités, facilitant également les relations commerciales, et l'économie toute entière de la région. Le secret de polichinelle, c'est que les nobles (hommes comme femmes) ont le plus souvent des maîtresses et des amants pour combler le manque affectif résultant de la plupart des unions arrangées. Le plus souvent, ces amoureux illégaux (l'adultère est censé être réprimé par les lois de la ville) sont des citoyens (ou des femmes de citoyens). Dans le cas des femmes, la tolérance est de mise et elles sont rarement inquiétées, si ce n'est peut être par les femmes nobles « légitimes » qui tenteraient quelque chose par jalousie, mais les cas sont rares. Elles bénéficient même d'un statut un peu à part, étant inondées de cadeaux et d'argent par leur amant, elles ont un pouvoir que peu de femmes dans la ville peuvent espérer. Leur identité est souvent connue de tous, et elles sont le plus souvent tolérées, voir respectées car après tout, elles rendent heureux un noble de la ville. En ce qui concerne les hommes, par contre, ils ont tout intérêt à garder leur liaison secrète car les maris trompés peuvent se révéler assez expéditifs. Un citoyen qui a une relation secrète avec une noble mariée et qui est découvert va aux devant de nombreux problèmes, et il peut même perdre sa citoyenneté pour trahison (les cas sont rares, mais il y en a eu et ils sont suffisamment renommés pour effrayer). La noble en question ne risque pas vraiment d'être accusée d'adultère mais elle risque la honte publique au pire, et des relations difficiles avec leur époux au mieux. Pour une fois, la vie est parfois plus facile pour les femmes citoyennes que pour les nobles.

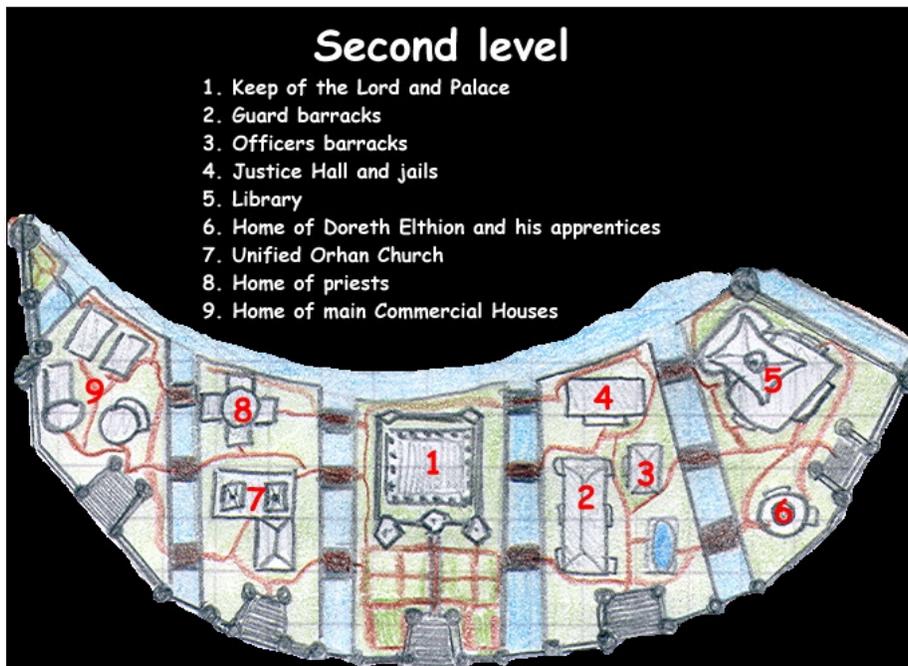


Une mercenaire Hiraz et son compagnon Laan en visite à WaterFall City - L. Royo

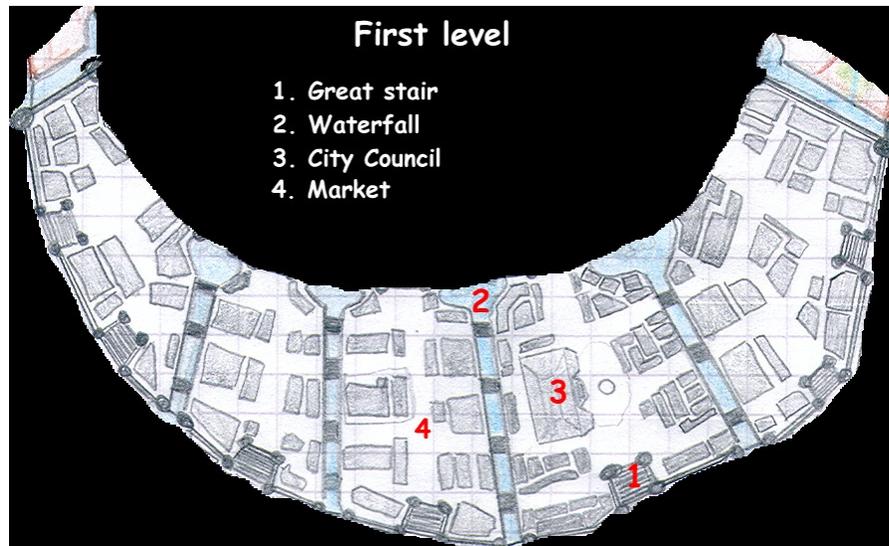
b) La population citoyenne et non citoyenne

Les citoyens sont en majorité des Shay (50%) et des Laan (40%). D'autres races diverses sont représentées. Il s'agit essentiellement d'Y'nari (3%), de Talaths (2%), de Jaaderi (2%) et d'elfes (1%), dont une écrasante majorité d'Erlini (98%). La répartition de la population des aspirants citoyens est à peu près la même que celle des citoyens. La population temporaire (visiteurs, marchands, mercenaires, etc.) est à majorité Shay et Laan avec quelques exceptions, et ils viennent pour la plupart de Sel-Kai et sa région. Les Iylari ne sont pas nombreux du tout (essentiellement des diplomates et marchands de Namar-Tol, et une petite minorité de citoyens) mais ils ne sont pas rares et ça ne surprend personne dans les rues. Les races telles que les centaures ou les Hirazi (ou les hommes tigres) sont exceptionnelles par nature et ne vivent pas dans la région. Elles sont donc le plus souvent traitées avec suspicion, y compris les gardes qui prendront des précautions avec de tels individus. Malgré tout, la population comme les autorités sont plutôt tolérantes avec les étrangers, quelle que soit leur race (à condition qu'il ne s'agisse pas de Troll ou d'autres races souterraines d'ordinaire hostiles).

2. Les bâtiments d'importance



- **Le palais (1):** lieu de résidence du seigneur, de sa famille et de sa cour. Egalement le siège du **Barrage**.
- **Les baraquements de la garde (2).**
- **Les logements des officiers (3)** (ainsi que de Roderick).
- **Le palais de justice et la prison (4).**
- **La bibliothèque (5)** et la **résidence (6)** de Doreth Eltion et de ses mages apprentis.
- **Le temple de l'église unifiée d'Orhan (7).**
- **Les logements des prêtres (8)** et de Ceremar.
- **La Maison de Lord Merkhantar (9).** Le bâtiment le plus à droite.
- **Les Maisons marchandes (9)** de Seramyr, Delmia, et Arkirion (le bâtiment le plus grand).



- **Le Conseil de la ville (3)** : au 1^{er} étage, la partie située sous celle du palais de justice et des baraquements.
- **Le marché (4)** : au 1^{er} étage, la partie située sous celle du palais.



- **La forteresse (1)** : munie de deux énormes tours de pierre, et d'une forte garnison, elle garde l'entrée principale de la cité et l'accès des bateaux.
- **Le zoo (4)** : Avec un petit lac alimenté en sous sol par les cascades. Il contient une collection exceptionnelle de créatures et d'animaux de tout le continent et même d'au-delà.
- **La tour du « vieux mystique » (5)**

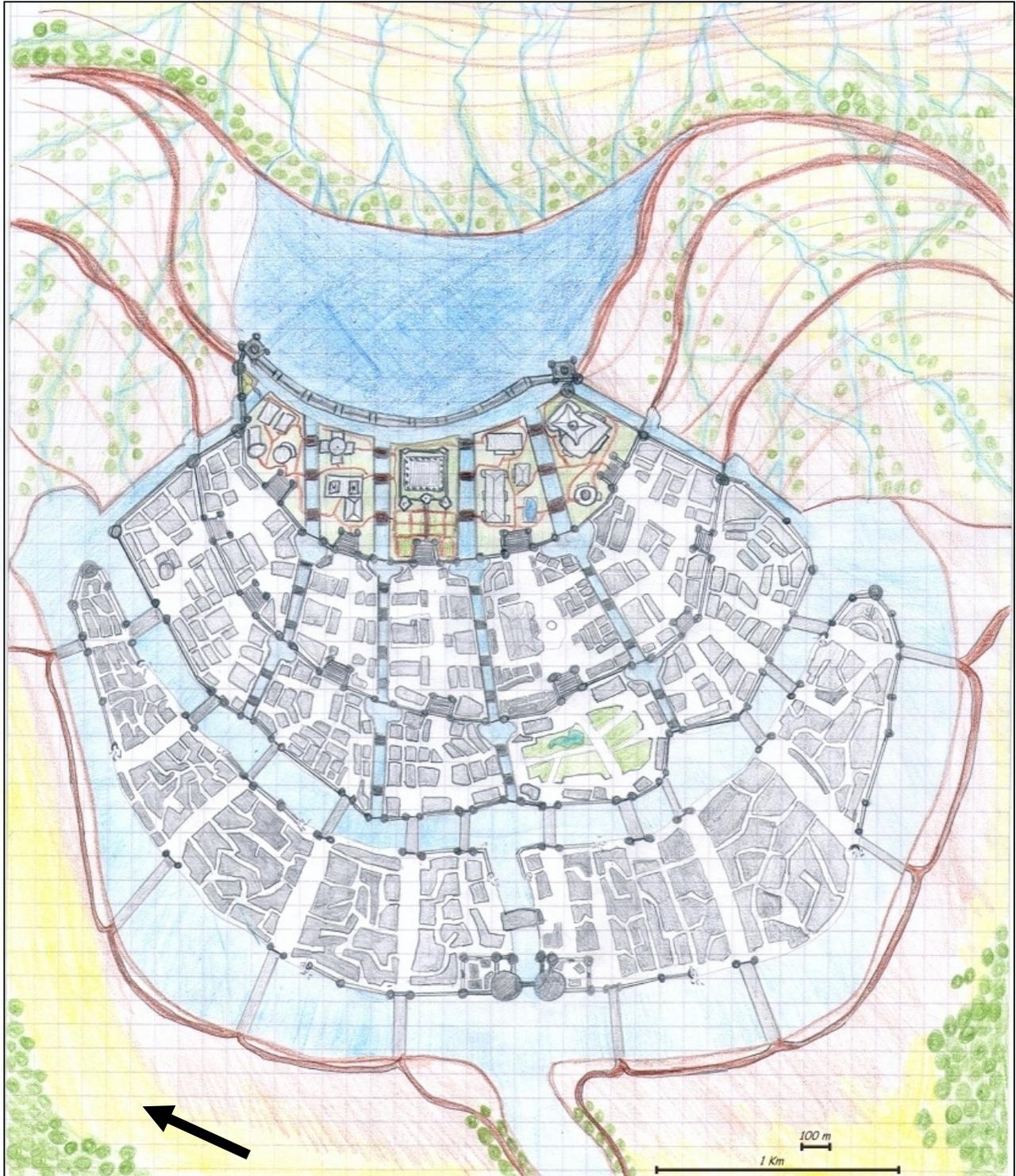
3. Organisation des étages

- Le premier étage est essentiellement habité par les plus riches marchands, les nobles...
- Le rez-de-chaussée au pied du 1^{er} étage est habité par les familles aisées, les commerçants... c'est également là qu'on trouve les auberges de la ville.
- Les « bas quartiers » sont situés sur l'îlot tout en bas. Peu d'auberges et de commerces dans ce quartier, seuls les parties centrales sont assez bien loties. Le reste est assez dangereux (en restant relativement calme, par rapport aux quartiers chauds de Sel-Kai par exemple).

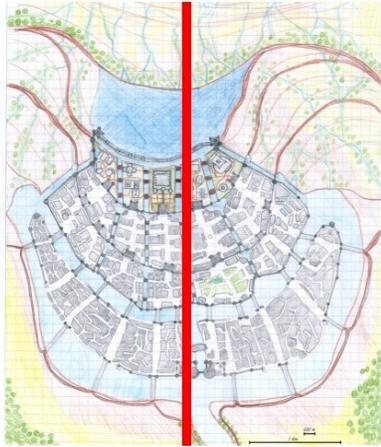
La densité des habitations va décroissante au fur et à mesure que l'on monte dans la cité :

- L'îlot est composé de hauts bâtiments très serrés à plusieurs étages, avec de nombreuses ruelles. L'architecture initiale s'est fondue dans une masse de bâtiments qui se superposent. Il y a également tout un réseau souterrain de galeries et de tunnels dont aucune carte n'a encore été dressée. La densité de population y est extrême. Plus de 20 000 personnes vivent dans cette partie de la ville, dans des conditions d'hygiène parfois désastreuses. Il n'y a presque aucun commerce ou auberge dans cette partie de la ville, uniquement des habitations plus ou moins salubres. C'est dans cette partie de la ville que la proportion de citoyens est la plus faible (environ 20 à 30 %), et chaque habitant de cet îlot a un objectif : devenir citoyen et tenter de s'installer dans les quartiers plus agréables de la ville. On y trouve également de nombreux criminels qui espèrent pouvoir réintégrer un jour la vie de la cité. Il s'agit clairement de la face « sombre » de la cité, mais les efforts des seigneurs successifs n'ont rien pu y changer. La situation aurait même tendance à se dégrader. Seules les grandes avenues qui mènent au rez-de-chaussée sont plutôt bien décorées, joutées de bâtiments bien entretenus. La majorité des citoyens vivant dans l'îlot occupent ces maisons.
- Le rez-de-chaussée est moins dense mais il y a tout de même environ 10000 personnes qui y habitent. Souvent des artisans ou des citoyens un peu plus aisés que ceux habitant dans l'îlot. On peut y trouver quelques commerces modestes et auberges aux tarifs très honnêtes mais dont l'accueil est parfois décevant. Mais la grande majorité des bâtiments sont des habitations de petite dimension, dans lesquelles des familles souvent nombreuses s'entassent. Le taux de citoyens y atteint 80%.
- Le 1^{er} étage est composé de vastes avenues et de grands ensembles de maisons cossues regroupées, séparés par des espaces assez vides, de nombreuses places avec des fontaines, des statues... Il reste clairement beaucoup d'espace pour construire de nouvelles habitations, et cela fait partie du plan d'urbanisme du seigneur actuel que de lancer une grande vague de construction d'habitations au 1^{er} étage pour y accueillir une partie de la population citoyenne du rez-de-chaussée. On y trouve également le conseil de la ville, les allées du grand marché, de nombreux commerces et artisans, des auberges⁴, et des maisons de familles nobles. On y compte quelques 4500 âmes seulement, tous citoyens (à 99%).
- Le 2^{ème} étage est réservé à la noblesse (il faut en tout cas une autorisation de la garde pour y circuler), au palais du seigneur et aux différentes institutions. On n'y trouve presque aucune habitation à part les appartements des membres de la cour, du haut conseil ou encore des officiers. Il y a de nombreux jardins, fontaines... pour une population d'à peine 1000 personnes, presque que des nobles ou des notables (sans compter les soldats).

⁴ Pour un exemple d'auberge, voir en partie VIII. La ville en détails - l'auberge du centaure chevaleresque.

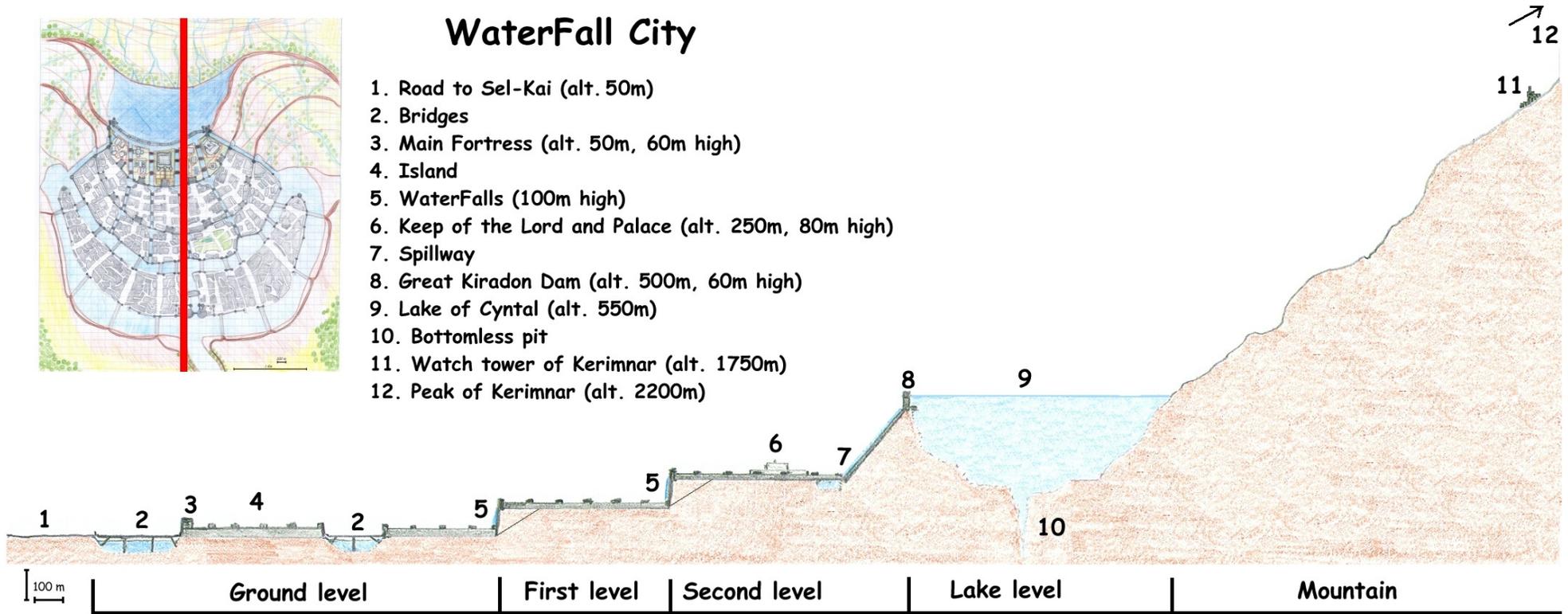


Vue d'ensemble de la cité (la flèche indique le nord)



WaterFall City

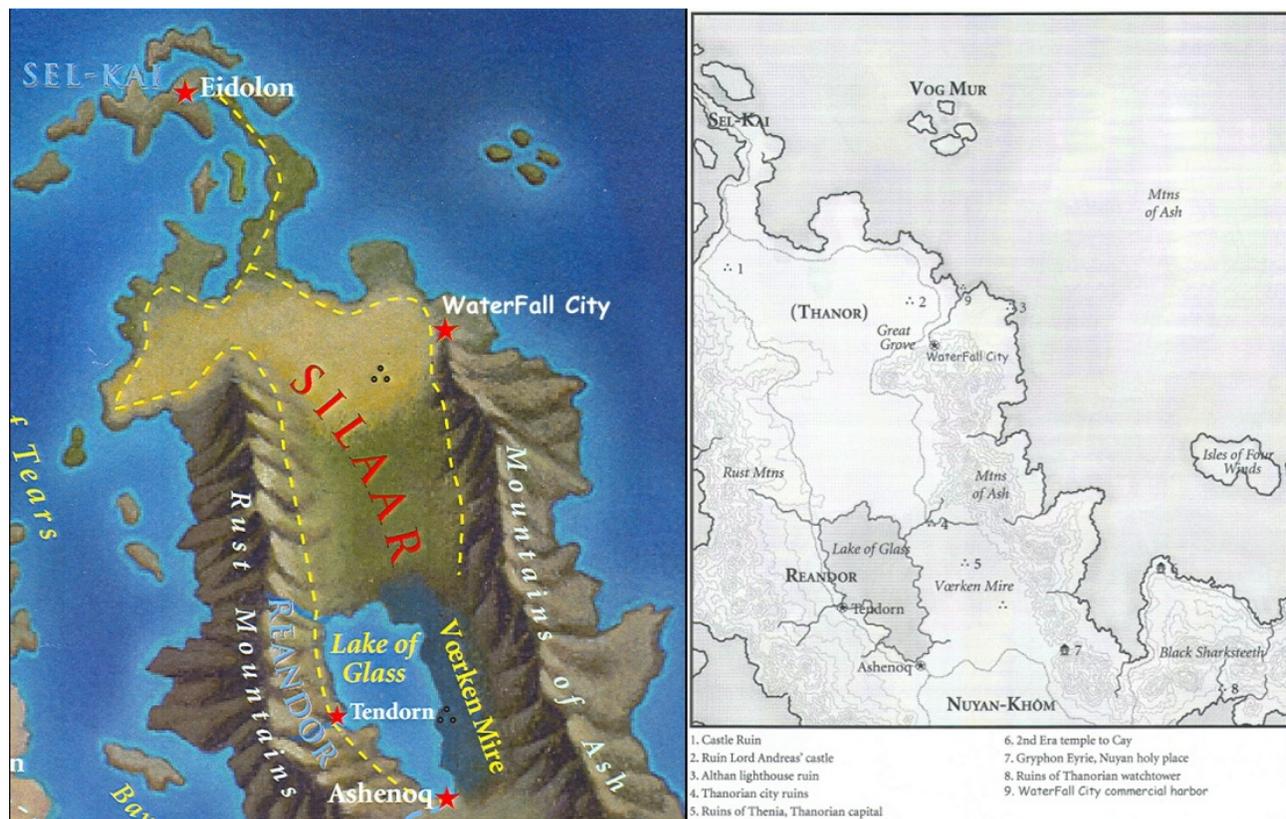
1. Road to Sel-Kai (alt. 50m)
2. Bridges
3. Main Fortress (alt. 50m, 60m high)
4. Island
5. WaterFalls (100m high)
6. Keep of the Lord and Palace (alt. 250m, 80m high)
7. Spillway
8. Great Kiradon Dam (alt. 500m, 60m high)
9. Lake of Cyntal (alt. 550m)
10. Bottomless pit
11. Watch tower of Kerimnar (alt. 1750m)
12. Peak of Kerimnar (alt. 2200m)



E-mail : mathhatt@yahoo.fr

Site web : http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

IV. La région



1. Situation régionale

La ville est située dans une région plutôt difficile. La population est constamment sous la menace d'une attaque ou d'une invasion. Mais la cité a survécu à des siècles de difficiles combats pour arriver à ce qu'elle est actuellement, et les citoyens sont tous très motivés pour défendre et entretenir ce que leurs ancêtres leur ont légué. WaterFall City a participé à une sorte d'assainissement de la région, avec l'aide de la cité de Sel-Kai. En effet, les plaines de Silaar sont réputées pour leur hostilité : hordes barbares, ruines hantées, plaines désolées et arides, montagnes sinistres et peuplées de lugroki, trogli et autres créatures encore moins recommandables. Au cours des derniers siècles, l'armée de WaterFall City a procédé à un nettoyage en règle de la région. Cela a demandé du temps, de la sueur, beaucoup de sang et de larmes, mais les résultats sont là. La région n'est pas pacifiée, mais elle est relativement sûre, dans un rayon assez large autour de la ville. Une bande de terre de plusieurs dizaines de kilomètres le long de la côte et jusqu'au mur de Sel-Kai⁵ est constamment surveillée par des patrouilles de la cité (sur terre et dans les airs⁶). Une grosse partie de l'armée de la ville est mobilisée en permanence pour cette surveillance. Les raids sont fréquents car la construction d'un mur aurait demandé trop de soldats pour le surveiller efficacement. La solution des petites patrouilles et des éclaireurs a été donc choisie pour signaler toute intrusion malfaisante sur le territoire de la cité. Ces raids sont donc généralement assez vite repérés et repoussés, et ces dernières années, les créatures, manquant de commandement centralisés et mal organisées ont préféré se replier plus loin à l'intérieur des terres devant

⁵ Voir le supplément Eidolon, City in the sky

⁶ Voir les forces armées de la cité (partie VII)

E-mail : mathhatt@yahoo.fr

Site web : http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

l'opiniâtreté de ces pionniers. Toutefois, il est fortement déconseillé à quiconque, même sous bonne escorte, de s'éloigner de la zone de sécurité. Au-delà des patrouilles, la zone reste particulièrement dangereuse. Sur l'illustration suivante, la zone de sécurité est grossièrement indiquée en vert.



La zone de sécurité, assurée au sud par WaterFall City et au nord par la garnison du mur de Sel-Kai

2. Situation locale

La ville est située au fond d'une vallée encaissée, orientée au sud-ouest. Les journées commencent toujours dans la pénombre, avec le soleil masqué par le pic de Kerimnar, au nord-est et les montagnes environnantes. Vers le milieu de la journée, le soleil commence à baigner la vallée et la cité de ses rayons qui font scintiller les cascades et les ruisseaux du flanc de la montagne. Jusque tard dans l'après-midi, le soleil couchant illumine la vallée et la ville, jusqu'à disparaître derrière le massif situé au sud-ouest. Entre le rez-de-chaussée et le sommet du barrage, il y a environ 500m de dénivelés (voir la coupe en section III-C). Lorsque l'on arrive au pied des murailles, la vue est écrasante et saisissante (rappelez-vous Minas Tirith dans le seigneur des anneaux).

3. Défense de la ville

La première ligne de défense se situe au niveau de la vallée en coude qui mène à la cité. Une armée s'engouffrant dans la vallée pour venir assiéger la ville doit passer entre les collines et les premiers contreforts de la vallée, à la merci d'archers et de machines de guerre qui y sont installés en cas d'alerte. Suivant la composition des troupes attaquantes, la chevalerie de la noblesse peut également mener une charge dans la vallée le long du canal, pour tenter d'écraser l'armée adverse avant qu'elle n'atteigne la ville elle-même. Les murailles de la ville elles-mêmes sont aussi équipées de machines de guerre telles que des balistes ou des trébuchets, qui permettent d'empêcher qu'une armée s'installe durablement dans la petite plaine aux

pieds des murailles. Le point faible de la ville est qu'une armée désirant isoler la cité d'un ravitaillement peut le faire relativement facilement en s'installant à la sortie de la vallée, bloquant tout trafic entrant ou sortant. Heureusement les réserves de la cité lui permettent de soutenir un tel siège pendant plusieurs saisons.



Carte des alentours de WaterFall City (légende page suivante)

Légende de la carte des alentours de la ville (page précédente)

- 1 : Route de Sel-Kai.
- 2 : *Route du port* (de WaterFall City).
- 3 : *Pont de Keram* (en bois) et croisement vers l'ouest en direction des villages. Enjambe l'*Anumer*
- 4 : Lac de crystal.
- 5 : Le Petit Lac.
- 6 : *Pont de la cité* (en pierre). Enjambe l'*Emak*.
- 7 : Canal de la cité et forteresse.
- 8 : L'îlot.
- 9 : Le Rez-de-Chaussée.
- 10 : Le 1^{er} étage.
- 11 : Le 2^e étage.
- 12 : Le Barrage de Kiradon.
- 13 : Lac de Cyntal.
- 14 : Tour de garde de Kerimnar.
- 15 : Pic de Kerimnar.
- 16 : Pic du Sud (aussi appelé Pic de cendres).

Codes de couleurs :



Plaines (0 -100 m).



Contreforts de la montagne (100 - 750 m). Végétation fournie.



Pentes relativement fortes (750 - 1750 m). Végétation rare. Neige permanente en *Winter & Fall*.



Pentes escarpées, sommets (1750 - 2000 m). Presque pas de végétation. Neige presque toute l'année.



Pics enneigés (2000 - 2200 m). Aucune végétation. Neige éternelles.



Eau peu profonde (<20m).



Eau profonde (>20m).



Petites collines.



Forêts.

V. Histoire de la cité

1. Projet

La ville fut fondée par Lord Kiradon en 3403 T.E.. Le fondateur de la cité est né en 3358 T.E. à Sel-Kai, issu d'une famille noble extrêmement riche. A 30 ans, Kiradon hérite de la fortune de sa famille, et fait preuve d'une ambition sans limite. Il a sans cesse des projets que la plupart des gens qui l'entourent qualifient de prétentieux, fous, ou irréalisables. Après plusieurs tentatives infructueuses de modifier la structure de la ville de Sel-Kai, rencontrant l'opposition de nombreuses familles et autorités, il décida de quitter Sel-Kai, et de fonder sa propre cité-état indépendante.

Etant l'unique héritier de l'énorme fortune de sa famille, il arrive à persuader de nombreux investisseurs, marchands et nobles de le rejoindre dans son projet démentiel, et y injecte tous ses moyens. Son projet est de construire une cité sur plusieurs étages, avec de très nombreuses cascades qui reflèteraient la lumière du soleil une grande partie de la journée. Il ne veut pas devenir un concurrent de la grande cité marchande, mais plutôt un collaborateur qui entretiendrait des liens privilégiés avec elle, tout en redirigeant une partie du trafic maritime et commercial vers elle. Il doit donc trouver un site bénéficiant de la présence d'une rivière débouchant assez rapidement sur la côte, ni trop loin ni trop près de Sel-Kai City. A première vue, cela semble difficile.

Pourtant, après quelques mois de recherches intensives, il trouve le site parfait pour son projet, au fond d'une vallée légèrement encaissée dans les premiers contreforts de la chaîne de montagnes « Mounts of Ash », à quelques centaines de Km au sud de Sel-Kai. Le site bénéficie d'un lac naturel à une altitude d'environ 500m, alimenté par de très nombreux ruisseaux. Mais la zone au pied des montagnes est complètement marécageuse et il n'y a pas de réel fleuve se jetant dans la mer. Le fleuve prend sa source plus loin au nord est. Un autre problème est que les restes du royaume hanté de Thanor se trouvent assez près à l'ouest et au sud.

2. Construction et débuts

Qu'importe, Kiradon décide de tenter le tout pour le tout. En dix ans, il parvient à réunir suffisamment d'argent (par des moyens pas toujours très honnêtes), soit une somme colossale, pour lancer son projet, en réunissant une équipe de plusieurs centaines d'investisseurs, d'architectes, des milliers d'artisans et d'ouvriers, et surtout des dizaines de mages, avides de richesses et motivés pour participer à un projet qui leur permet de gonfler leur ego. Ces derniers servent d'artificiers⁷ pour modeler la montagne, éliminer la zone marécageuse et déblayer le terrain pour construire le canal qui rejoindra le fleuve situé plus au nord-est.

La construction commence en 3398. Le barrage (nommé d'après le nom de Kiradon) prend presque deux années, et les différents canaux et cascades prennent à eux seuls quatre ans pour être terminés. En 3401, les premières habitations ainsi que le palais sont construits, en parallèle avec le port à l'embouchure du canal artificiel qui n'est pas encore totalement terminé. La cité WaterFall City est proclamée « ouverte » en 3403, bien qu'il n'y ait encore presque aucune fortifications ou réels habitants. Ces derniers ne tarderont toutefois pas à affluer en masse, avec l'ouverture du port et du commerce. Le système politique instauré par un Kiradon juste et bon, est apprécié et attire de nombreux habitants et commerçants désirant faire fortune ou tout simplement vivre dans une cité indépendante où les lois leurs sont favorables. Il y a également beaucoup de gens venant de tout Emer, qui y viennent pour échapper à leurs régimes respectifs (intellectuels, artistes, réfugiés politiques, criminels, aventuriers...). En 3500 T.E. la population de la cité atteint déjà plus de 8000 habitants. Bien sûr, Kiradon et ses associés sont loin d'avoir rentabilisé leur énorme investissement, et seuls leurs lointains descendants pourront réellement profiter des richesses de la ville.

⁷ Dans Shadow World, la poudre et les explosifs n'existent pas

3. Rivalités avec Sel-Kai et période instable

Les autorités de Sel-Kai, d'abord sceptiques quand à la possibilité qu'un tel projet se concrétise, n'opposent pas réellement de résistance à Kiradon. Mais rapidement, ils réalisent que WaterFall City devient une réalité, et non plus un projet fou dans la tête d'un noble dément. Ils se mettent alors à considérer WaterFall City comme une menace, et non comme un futur partenaire, au grand dam de Kiradon, qui multiplie les tentatives diplomatiques pour apaiser son puissant voisin. Par chance, le conflit d'intérêt ne débouche sur aucun conflit armé, mais WaterFall City passe tout de même régulièrement très près de l'annihilation lors d'attaques organisées par des hordes de Lugrôki ou de pirates auxquelles Sel-Kai ne daigne pas réagir en envoyant de l'aide. Mais la population et les autorités de WaterFall City sont motivées, et parviennent chaque fois à repousser les assauts, et réparer les dégâts. De plus, les architectes et les responsables de la défense de la cité profitent rapidement de la géographie du lieu pour en faire une cité difficile d'accès et un vrai casse tête pour les tacticiens qui décideraient de l'assiéger. Avec ses falaises abruptes surplombées de murailles solides, les deux étages sont particulièrement à l'abri d'un assaut classique par la terre. Le barrage, point vulnérable et très sensible, est un des premiers à être renforcé et très solidement fortifié pour éviter une catastrophe à la cité située juste en dessous. Au cours des siècles, de nombreuses tentatives pour le saboter échouent. L'accès lui-même au barrage est rendu particulièrement délicat par le relief environnant. Enfin, pour arriver jusqu'au murs d'enceinte de la cité elle-même, il faut passer par la vallée encaissée qui y mène, et dans laquelle une armée peut difficilement évoluer sans être pris en embuscade par les défenseurs situés sur les hauteurs.

Seul les deux quartiers de la ville situés au niveau du sol sont plus exposés à une attaque conventionnelle, mais les immenses ponts de pierre mènent à de solides portes entourées de tours puissantes. Toutefois, par manque de moyen, l'intégralité des murailles censées entourer l'îlot ne seront achevées que très tard, en 6060 T.E., soit plus de 2600 ans après la fondation de la cité. Actuellement (6054), des travaux sont encore en cours pour achever et renforcer certaines des fortifications.

En 4500 T.E., le fondateur de la cité et la plupart des concepteurs et constructeurs de la grande cité sont morts depuis longtemps, mais la ville est florissante, et atteint les 20 000 habitants. Les dirigeants se succèdent les uns après les autres, perpétuant l'héritage. La lignée de Kiradon semble bénie par les dieux, car il y a toujours un fils aîné pour monter sur le trône. La loi de la cité n'interdit pas une fille de seigneur de prendre le pouvoir, mais il y a toujours un fils pour le faire, et la tradition ne change pas au cours des 27 siècles d'existence de la ville. Le système de Conseil de la Cité, et de Haut Conseil pour aider le seigneur à diriger la ville fait ses preuves et ne subit que de subtiles modifications au cours des siècles.

Entre 4500 T.E. et 5200 T.E., une dizaine de villages s'établissent dans la région (le long du canal artificiel, dans les collines alentours, et le long de la côte jusqu'au mur de Sel-Kai) pour un total d'environ 5000 habitants, qui reçoivent tous la citoyenneté (du moins les chefs de famille). Ce mouvement continue pendant les siècles qui suivent, pour se stabiliser vers 6200 T.E. avec une quinzaine de villages et cinq bourgs totalisant 40 000 habitants.

4. Histoire récente

En 6000 T.E., la population de la ville se situe presque à son niveau actuel, soit près de 35 000 âmes, plus ceux de la région. La population du port se résume à quelques centaines de personnes, qui habitent en fait pour la plupart à WaterFall City ou dans les villages proches, car l'embouchure du fleuve artificiel n'est qu'un lieu de transit de marchandises et non un village à proprement parler.

L'été 6031, l'épidémie de *Bahaar* qui touche Sel-Kai (15 000 morts) n'épargne pas la cité, qui déplore la mort de plusieurs milliers d'habitants, la majorité dans l'îlot où la contagion se répand très rapidement.

En 6053, la ville passe sans le savoir très près de la destruction. Un « *Herald of Night* » au service du Jerak Arenreth, dont les membres sont furieux de n'avoir encore pu infiltrer le Haut Conseil pour pourrir la

cité de l'intérieur, est chargé de détruire la cité. Pour cela, un objet puissant lui est confié : « *the Horn of Siege* »⁸, que des aventuriers ont rapporté d'*Aranmor*⁸ et que « la main » du Jerak Arenreth est parvenue à leur subtiliser. Heureusement, ces mêmes aventuriers parviennent à intercepter et défaire l'envoyé du Jerak Arenreth avant que ce dernier ne puisse utiliser la corne sur le barrage de Kiradon.

Ce qui était il y a des milliers d'années le pari fou d'un noble immensément riche est aujourd'hui devenue une véritable cité-état, indépendante, riche partenaire commerciale des grandes villes comme Sel-Kai, Arдания, Haalkitaine ou Kaitaine, qui possède un fort contrôle de sa région environnante, une force militaire et une influence politique qui forcent le respect. Une vraie réussite.

La population dans son ensemble forme une nation fière, ambitieuse, économiquement dynamique et productive, volontariste et fidèle à la lignée seigneuriale en place depuis des siècles. C'est également un lieu de progrès technique, culturel, magique et social.

VI. Les forces armées de la cité

Note : Cette description utilise des points de règles décrits dans l'aide de jeu suivante :

<http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/aides/batailles.htm>

1. Description générale

L'armée de WaterFall City est une armée professionnelle, bien équipée et entraînée, bien payée et dont les membres disposent d'un statut appréciable, la population les considérant avec respect (du moins en ce qui concerne les honnêtes gens). Officiellement, il n'est pas nécessaire d'être de lignée noble pour devenir officier, mais cela simplifie grandement les choses. Toutefois les responsables veillent à ce que les postes clés soient occupés par des hommes dignes de confiance et compétents, les autres considérations d'ordre sociales venant en second (ce qui est assez rare pour être remarqué). C'est sans doute une des raisons pour lesquelles la ville n'a pas succombé aux multiples assauts qu'elle a subis au cours des siècles. La défense de la ville repose sur une armée peu nombreuse, mais de qualité. En cas d'extrême urgence, et sur la décision du Haut Conseil, une mobilisation parmi les citoyens de la ville est possible, chaque citoyen de sexe masculin et en âge de combattre recevant une formation basique de soldat durant deux mois, à sa majorité (environ 20 ans). La plupart du temps, le rôle de l'armée se borne à celui de police au sein de la cité, d'escorte des navires faisant l'aller retour entre le port et la ville, l'escorte des collecteurs de taxes ou de personnalités, la protection des villages alentours et bien sûr les patrouilles dans la zone de sécurité.

La discipline des soldats est élevée (entre +5 et +8) et chaque soldat est bien rémunéré, possède la citoyenneté et est motivé (moral entre +8 (galvanisé) dans le cas de la défense de la cité, et +2 (conscientieux) dans les autres tâches). L'effectif total de l'armée tourne autour de 1200 hommes, auxquels peuvent se rajouter plusieurs milliers de citoyens mobilisés en cas d'urgence.

2. Commandant en chef

Il répond aux ordres du seigneur de la ville, mais il assume et prend les décisions importantes en cours de bataille. Le poste de commandant de l'armée est occupé par le *Haut Conseiller aux affaires militaires*.

Roderick, le Haut conseiller aux affaires militaires.

Niveau : 18

Bonus tactics : 110

Bonus leadership : 125

⁸ Voir le module *Demons of the Burning Night*

Bonus situationnal awareness – combat : 145

3. Composition de l'armée

a) Chevalerie (noblesse)

Rôle : lors d'une bataille à l'extérieur de la ville, constitue une troupe de choc exceptionnellement efficace contre l'infanterie. Presque inutile dans le cadre de la défense de la cité (sauf en cas de sortie contre les assiégeants, en général lorsque les troupes ennemies s'engouffrent dans la vallée). Il s'agit de la noblesse de la ville possédant suffisamment d'argent pour entretenir chevaux et équipement nécessaire, écuyers etc. Possède une relative indépendance vis à vis du haut conseiller aux affaires militaires et la chaîne de commandement classique et peut décider de participer ou non à un conflit, à moins que le seigneur de la cité ne leur en donne l'ordre directement (et encore, cela dépend de l'influence et de l'autorité que possède ce dernier sur les nobles de la ville).

Effectifs et hiérarchie : une centaine. 1 régiment sans officier, sauf si le seigneur ou le haut conseiller aux affaires militaire est accepté en tant que « leader ». Aucune décomposition en compagnies.

Quartiers : 2^e étage essentiellement

Mobilisation : Normal / rapide.

Type : Cavalerie lourde. Compte des paladins (Iorak, Cay) et autres semi utilisateurs éventuels dans ses rangs.

Discipline : +2.

Moral : +6.

Équipement : supérieur (destriers de guerre, armures lourdes, boucliers, lances, épées, le tout de grande qualité, avec des bonus de +10 à +20)

Niveau moyen : 10 (entre 8 et 15)

Bonus tactics officiers : (voir B. commandant en chef)

Bonus leadership officiers / sous-officiers : (voir B. commandant en chef)

Bonus situationnal awareness – combat : entre 70 et 115

b) La garde seigneuriale

Rôle : se limite à l'escorte et la protection du seigneur, de sa famille et des membres du Haut Conseil. Ne participe en général pas à une bataille ou à la défense de la ville, sauf en cas d'extrême nécessité (ou si le seigneur est menacé bien sûr). Ils sont également chargés de la protection et de la surveillance du Palais.

Effectifs et hiérarchie : une cinquantaine. 1 régiment décomposé en 2 compagnies de 25 hommes sous la direction d'un sous-officier. Officiellement le Haut Conseiller aux affaires militaire est l'officier responsable du régiment, mais dans la pratique c'est un de ses deux assistants qui assure le poste.

Quartiers : Le palais

Mobilisation : effective (pas de mobilisation nécessaire).

Type : infanterie lourde d'élite. 10% d'archers. Compte des armsmaster et warrior-mages dans ses rangs (ou autres professions semi utilisatrices orientées combat).

Discipline : +8.

Moral : entre +8 et +5.

Équipement : supérieur. Cottes de maille et boucliers, hallebardes et épées, le tout de grande qualité (+15).

Niveau moyen : 10 (entre 9 et 11)

Bonus tactics officiers : 80 (assistant) ou 110 (Haut conseiller)

Bonus leadership officiers / sous-officiers : 95 (assistant) ou 125 (Haut conseiller) / 105

Bonus situationnal awareness – combat : 100

c) Les éclaireurs d'élite

Rôle : la surveillance de la région. Il s'agit d'une minorité de soldats très bien formés, dont la particularité est qu'ils montent à deux (un homme qui s'occupe de diriger la monture, et l'autre qui scrute et est armé d'un arc) sur des griffons apprivoisés. Ces bêtes sont depuis de nombreux siècles la fierté de la lignée seigneuriale. C'est un seigneur sur le trône en 5000 T.E. qui a réussi à capturer plusieurs de ces créatures, et s'est découvert une passion pour ses animaux extraordinaires. Il a voué sa vie à leur dressage et leur élevage. La cité possède une trentaine de ces griffons apprivoisés, qui sont traités avec un respect et une attention toute particulière. Ils sont tous installés dans la tour de garde de Kerimnar (voir la coupe de la ville) située à plusieurs centaines de mètres au dessus de la cité, sur le flanc de la montagne.

Effectifs et hiérarchie : environ 40. Une compagnie sous les ordres d'un sous-officier. Il y a en permanence 15 équipages en mission (30 hommes et 15 griffons), le reste est de garde / repos à la tour.

Quartiers : La tour de Kerimnar⁹.

Mobilisation : effective.

Type : Eclaireurs légers et archers d'élite. Compte des rangers (Iloura) dans ses rangs.

Discipline : +6.

Moral : entre +7 et +6.

Équipement : supérieur (tenues de cuir rigide, arcs composite, épées, le tout de grande qualité (+15)).

Niveau moyen : 8 (entre 7 et 9)

Bonus tactics officiers : -

Bonus leadership officiers / sous-officiers : - / 90

Bonus situationnal awareness – combat : entre 75 et 85

d) Troupes d'élite

Rôle : divers (voir description générale) excepté la police au sein de la ville.

Effectifs et hiérarchie : environ 200. 2 régiments composés chacun de 2 compagnies de 50 hommes.

Mobilisation : effective à rapide (1 régiment en service et 1 régiment en repos mobilisable rapidement).

Type : infanterie lourde. 25% d'archers. Compte des armsmasters et des warrior-mages dans ses rangs.

Discipline : +7.

Moral : entre +6 et +4.

Équipement : Très bon (+10, officiers +15).

Niveau moyen : 8

Bonus tactics officiers : 80

Bonus leadership officiers / sous-officiers : 85 / 80

Bonus situationnal awareness – combat : 80

e) Troupes classiques

Rôle : divers (voir description générale) y compris la police au sein de la ville.

Effectifs et hiérarchie : environ 800. 8 régiments composés chacun de 2 compagnies de 50 hommes.

Mobilisation : effective à rapide (4 régiments en service et 4 régiments en repos mobilisables rapidement).

⁹ Voir VII-A

Type : troupes légères. 40% d'archers. 10% de cavalerie légère. Compte des armsmasters dans les rangs des officiers et sous-officiers.

Discipline : +5.

Moral : +6 et +4.

Equipement : bon (+5, officiers +10).

Niveau moyen : 5 (entre 3 et 7)

Bonus tactics officiers : 80

Bonus leadership officiers / sous-officiers : 95 / 90

Bonus situationnal awareness – combat : entre 60 et 80

f) Citoyens mobilisés

Rôle : lors d'une situation de crise, le conseil, sous l'autorité du seigneur et du haut conseil, peut décider de la mobilisation générale au sein de la cité. Environ 5000 hommes peuvent alors être rassemblés et équipés en un ou deux jours. Dans le cas d'une situation très urgente, environ 1000 hommes peuvent être prêts en quelques heures.

Effectifs et hiérarchie : entre 1000 et 5000 hommes organisés en bataillons de 500 hommes, par 10 compagnies de 50 hommes. Uniquement des layman (80%) ou des fighters (20%). Les officiers et sous officiers proviennent par contre des troupes officielles.

Mobilisation : relativement lente.

Type : infanterie légère. 20% d'archers.

Discipline : +1.

Moral : généralement entre +8 et +6.

Equipement : moyen (0 / +5).

Niveau moyen : 5 (entre 3 et 7)

Bonus tactics officiers : 80

Bonus leadership officiers / sous-officiers : 95 / 90

Bonus situationnal awareness – combat : entre 30 et 65

4. Quelques archétypes

a) Un chevalier de la noblesse typique

Age : 80 (Appears 40) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m92. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : fidèle mais indiscipliné. **Home** : Maison noble.

Stats

Hits : 115. **Melee** : 125/100 (Lance / longsword) **Missile** : -

AT(DB) : 19/20(35/25) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

Lvl : 12. Profession : Fighter (Knight). **Skills** : doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : -.

Equipment/Weapons : Une armure lourde portant éventuellement le symbole de la cité (une chute d'eau claire) et sûrement les armoiries de sa maison, sous une large cape d'une couleur dépendant de sa maison, une épée longue (OB +15) de très bonne facture. Il a également un bouclier, une lance et chevauche un destrier de guerre. Voir les règles de combat à cheval ici : <http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/aides/combatmont%E9.htm>

b) Un officier typique

Age : 65 (Appears 35) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Attentif et zélé. **Home** : Appartements des officiers.

Stats

Hits : 105. **Melee** : 110 (Longsword) **Missile** : 85 (Short bow)

AT(DB) : 14(55) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

Lvl : 10. Profession : Armsmaster. **Skills** : doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

Equipment/Weapons : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une large cape rouge décorée d'or et un uniforme bleu, une épée longue (OB +10) de bonne facture. Il a également un bouclier.

c) Un sous-officier typique

Age : 45 (Appears 30) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Professionnel. **Home** : Appartements des officiers.

Stats

Hits : 90. **Melee** : 85 (Longsword) **Missile** : 75 (Short bow)

AT(DB) : 13(55) **Sh** : (Y). **Gr** : N

Lvl : 7. Profession : Armsmaster. **Skills** : bon en combat, moyen en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : Les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

Equipment/Weapons : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), sous une cape rouge et un uniforme bleu, une épée longue en acier (OB +5). Il a également un bouclier.

d) Un soldat typique (troupes classiques)

Age : 35 (Appears 25) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Professionnel. **True Attitude** : Idem. **Home** : Baraquement des soldats.

Stats

Hits : 90. **Melee** : 90/75 (Spears/shortsword) **Missile** : 65 (Short bow)

AT(DB) : 13(60) **Sh** : (Y). **Gr** : N

Lvl : 5. Profession : fighter. **Skills** : doué en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : - .

Equipment/Weapons : Une chemise de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une simple cape rouge et un uniforme bleu, une épée courte en acier (OB +5) et une lance de bonne facture (OB+10). Il a également un bouclier et un casque.

e) Un archer / éclaireur d'élite

Age : 45 (Appears 30) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Musclé. **Height** : 1m85. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Professionnel. **True Attitude** : Idem. **Home** : La tour de Kelimnar.

Stats

Hits : 100. **Melee** : 70 (shortsword) **Missile** : 115 (Short bow ou long bow)

AT(DB) : 10(70) **Sh** : (N). **Gr** : Y

Lvl : 10. Profession : fighter. **Skills** : doué en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Bon en animales (riding – griffons : 100). Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : - .

Equipment/Weapons : Une armure de cuir rigide portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), une épée courte en acier (OB +5) et une arc de bonne facture (OB+10). Griffon apprivoisé comme monture.

f) Un citoyen mobilisé typique

Age : 30 (Appears 22) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Moyen. **Height** : 1m80. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Motivé. **True Attitude** : Idem. **Home** : Cité.

Stats

Hits : 65. **Melee** : 55/60 (Spears/shortsword) **Missile** : rien ou 45 (Short bow)

AT(DB) : 1/6(30) **Sh** : (Y). **Gr** : N

Lvl : 5. Profession : layman. **Skills** : moyen en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : - .

Equipment/Weapons : Une armure de cuir souple portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), une épée courte en acier et une lance simple. Il a également un bouclier et un casque.

VII. La ville en détails

Cette section contient différents articles présentant des lieux ou des aspects de la cité avec plus de détails, avec parfois des éléments réservés au MJ pouvant donner des idées de scénarios.

1. La tour de Kerimnar

a) Historique

La « tour de Kerimnar » s'est d'abord appelée « tour de Kermian », du nom du fils de Kiradon (le fondateur de la ville) qui la fit construire vers 3580 T.E. A l'origine, il s'agissait simplement d'une tour d'observation légèrement fortifiée et située à flanc de montagne, à une altitude de presque 1750 m.

A un endroit battu par les vents venus de l'océan à l'est, très escarpé, extrêmement difficile d'accès, entouré de ruisseaux et couvert de neige pendant une bonne partie de l'année, la construction relevait du défi architectural. Aidé par des mages, les ouvriers et les architectes chargés par Kermian de construire la tour mirent deux années entières à la terminer, et on regretta la mort d'une dizaine de travailleurs.

A plus d'un Km au-dessus du lac, la vue est particulièrement saisissante, et les soldats chargés de surveiller les alentours disposent d'un point d'observation unique. Vers 3600 T.E., Kermian réussit à s'attirer les faveurs des elfes de Namar-Tol, qui acceptèrent d'y construire, moyennant finances, un observatoire complet au sommet de la tour. Muni de longues-vues puissantes, les hommes en poste dans la tour peuvent distinguer des détails précis à des dizaines de kilomètres de distance. Ce matériel d'une qualité formidable a été bien entretenu et est toujours en état de marche actuellement, plus de 24 siècles plus tard.

Bien plus tard, vers 5000 T.E., le jeune Kerimnar monta sur le trône à la mort prématurée de son père. Agé d'à peine 30 ans, il était encore jeune, fougueux et la tête remplie de rêves et d'aventures. Encore mal préparé à l'exercice du pouvoir, il s'intéressait bien plus aux jolies femmes, aux expéditions et surtout à la chasse. Il s'agissait de son sport favori auquel il s'adonnait le plus clair de son temps. Lorsqu'il eu 40 ans, il

apprit l'existence de Griffons dans les hauteurs dominant la cité. Le pic qui porte encore aujourd'hui son nom se situe à plus de 2200 m. d'altitude, et est couvert de neige pendant la quasi-totalité de l'année. Là, dans des grottes naturelles creusées par les multiples ruisseaux, vivaient quelques griffons, maîtres des sommets enneigés. Ayant chassé à peu près tous les animaux possibles de la région, Kerimnar se mit en tête de rapporter une tête de griffon à rajouter à son tableau de chasse. Mais un griffon n'est pas un simple animal, et Kerimnar s'en rendit vite compte. Sa tentative tourna au désastre, mais l'animal l'épargna. Kerimnar, face à la créature, pensa découvrir dans son regard la présence d'émotions et de sentiments. De retour à la cité, blessé mais avec sa vie, Kerimnar songea longtemps au regard de cet animal étrange qui aurait pu le tuer mais ne l'avait pas fait. A la connaissance de tous, il était le seul homme à avoir gravit le pic enneigé jusqu'à son sommet, et constatant qu'il n'était pas nommé, lui donna le sien, nom qui est resté jusqu'à aujourd'hui.

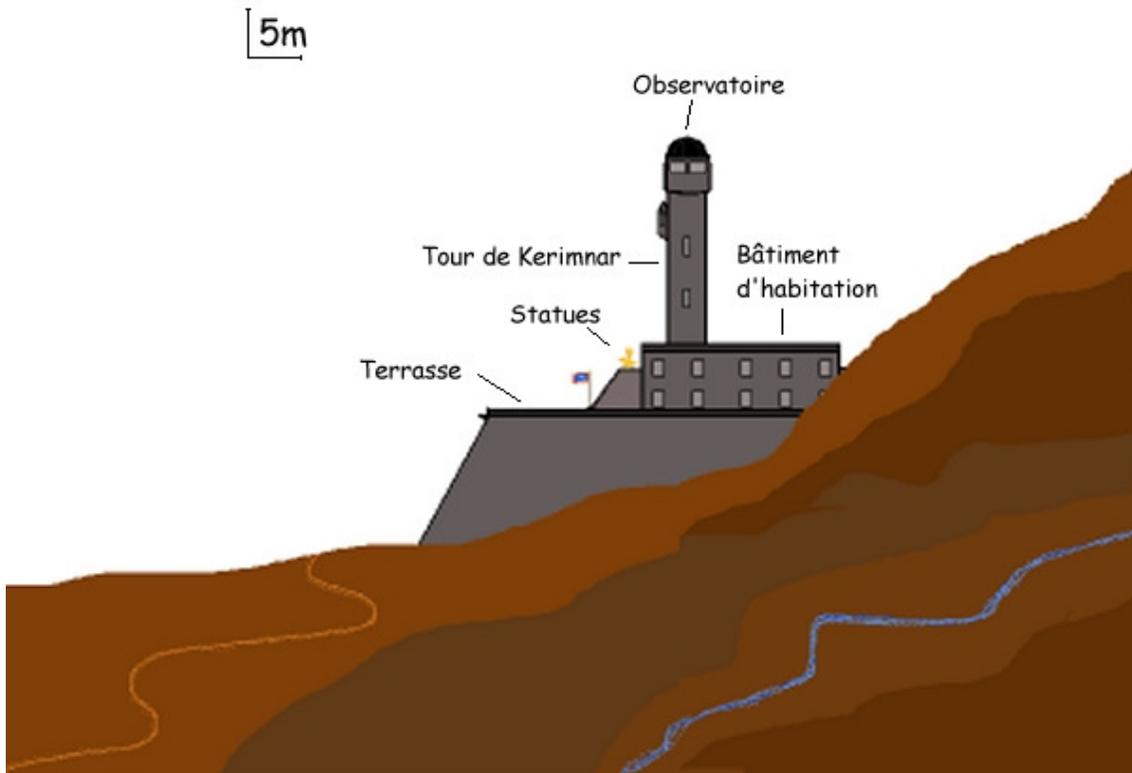
Quelques années plus tard, il prit la décision de tenter d'appriivoiser un de ses superbes animaux, voir d'en capturer plusieurs et d'en faire un élevage. Son entreprise fut une succession d'énormes échecs et de petites victoires, mais plus d'une décennie après, il avait réalisé son rêve, et les premiers éclaireurs d'élite commencèrent leur entraînement à dos de griffons. La tour devint alors le QG du régiment d'éclaireurs, et des grottes furent aménagées dans la montagne pour loger les animaux.

Kerimnar développa une relation presque symbiotique avec ces animaux qu'il jugeait sacrés et bénis des dieux, en particulier avec sa monture personnelle, qui lui sauva la vie à plusieurs reprises au cours de son existence. Lorsque vers la fin de sa vie, une maladie étrange ravagea son écurie et tua la plupart des magnifiques montures, y comprit son griffon personnel, il ne résista pas à la tristesse et se jeta du haut de la tour, qui fut alors rebaptisée à son nom par son fils.

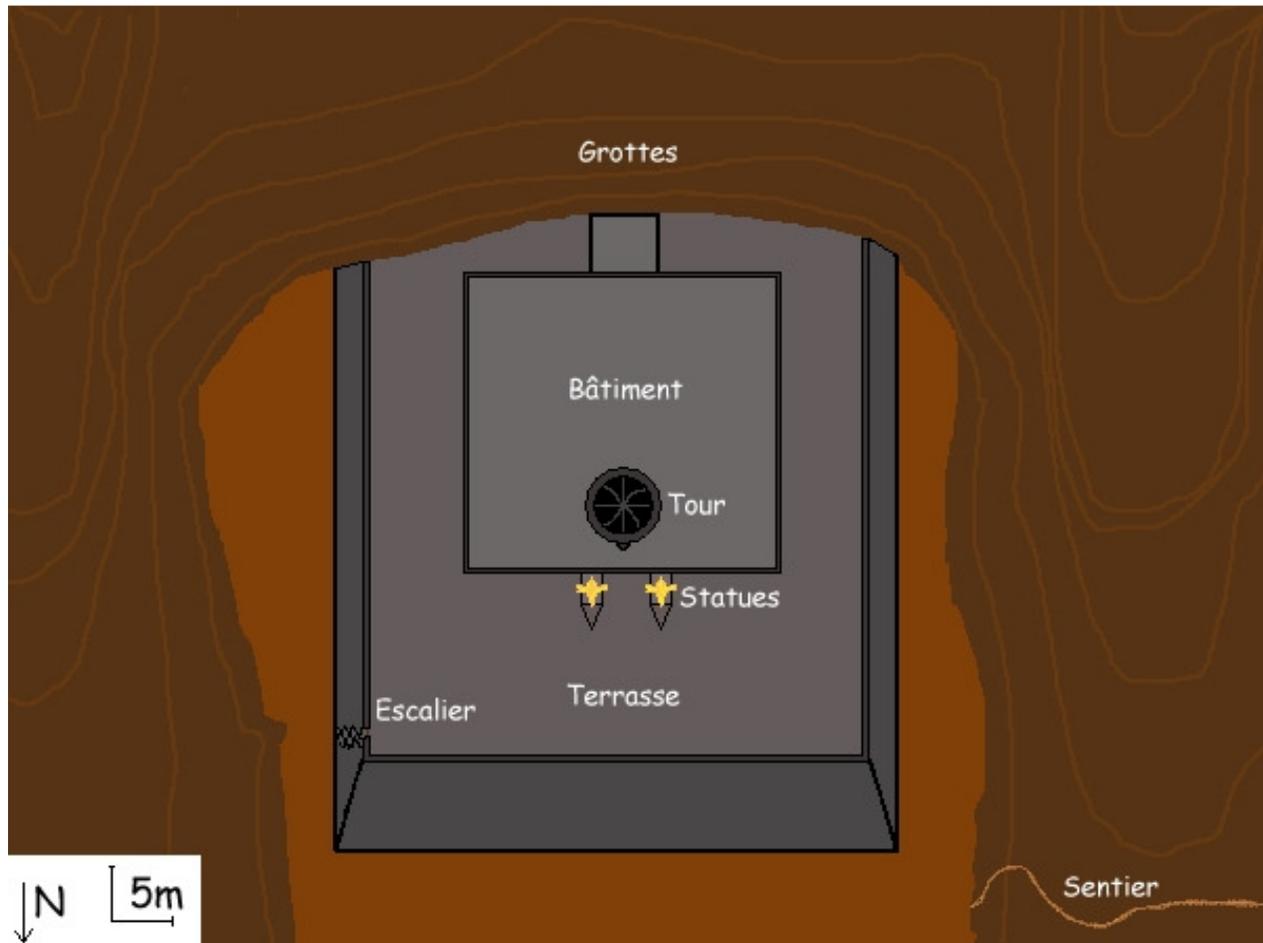
b) Description générale du bâtiment

La tour de Kerimnar repose à flanc de montagne, entre plusieurs ruisseaux. Située à plus de 1700m d'altitude, elle est battue par les vents en permanence. Ces vents peuvent atteindre 100 km/h à certaines époques de l'année, et les hommes en poste ont appris à se méfier des bourrasques. Tout l'hiver et une bonne partie du printemps, la neige est présente avec parfois plusieurs mètres d'épaisseur et des températures très basses, surtout en prenant en compte le vent. La tour en elle-même mesure environ vingt-cinq mètres de hauteur et repose sur un bâtiment de deux étages, qui communique avec l'intérieur de la montagne dans laquelle sont creusées plusieurs grottes. Le bâtiment est entourée par une terrasse surélevée de plus de vingt mètres à laquelle il est possible d'accéder par un tout petit escalier particulièrement abrupte dissimulé sur le côté. Mais ce bâtiment n'est en fait accessible que par les airs. Le sentier qui mène à la tour de Kerimnar est pratiquement impraticable par beau temps, même pour un homme à pied, et ne l'est donc pas du tout une bonne partie de l'année. L'entrée du bâtiment est entourée par deux statues de griffons en or massif (rajoutées à l'époque de Kerimnar). Le drapeau de WaterFall City flotte au pied des statues, juste devant l'entrée. Le tout n'est pas très fortifié et seuls une dizaine de soldats sont présents en permanence, mais la difficulté d'accès du lieu suffit à protéger efficacement l'endroit.

La tour de garde de Kerimnar (alt. 1750m)



c) Description détaillée du bâtiment



La terrasse

Surélevée de plus de vingt mètres par rapport au sol, elle supporte le bâtiment d'habitation et la tour, dont les fondations s'enfoncent profondément pour résister aux bourrasques de vent terribles qui soufflent à cet endroit. Entourée par un parapet d'environ 1m50 de hauteur, elle sert de « piste d'envol » pour les éclaireurs et leurs montures ou de zone de déchargement de matériel ou de marchandises. Le sol est fait de larges dalles taillées.

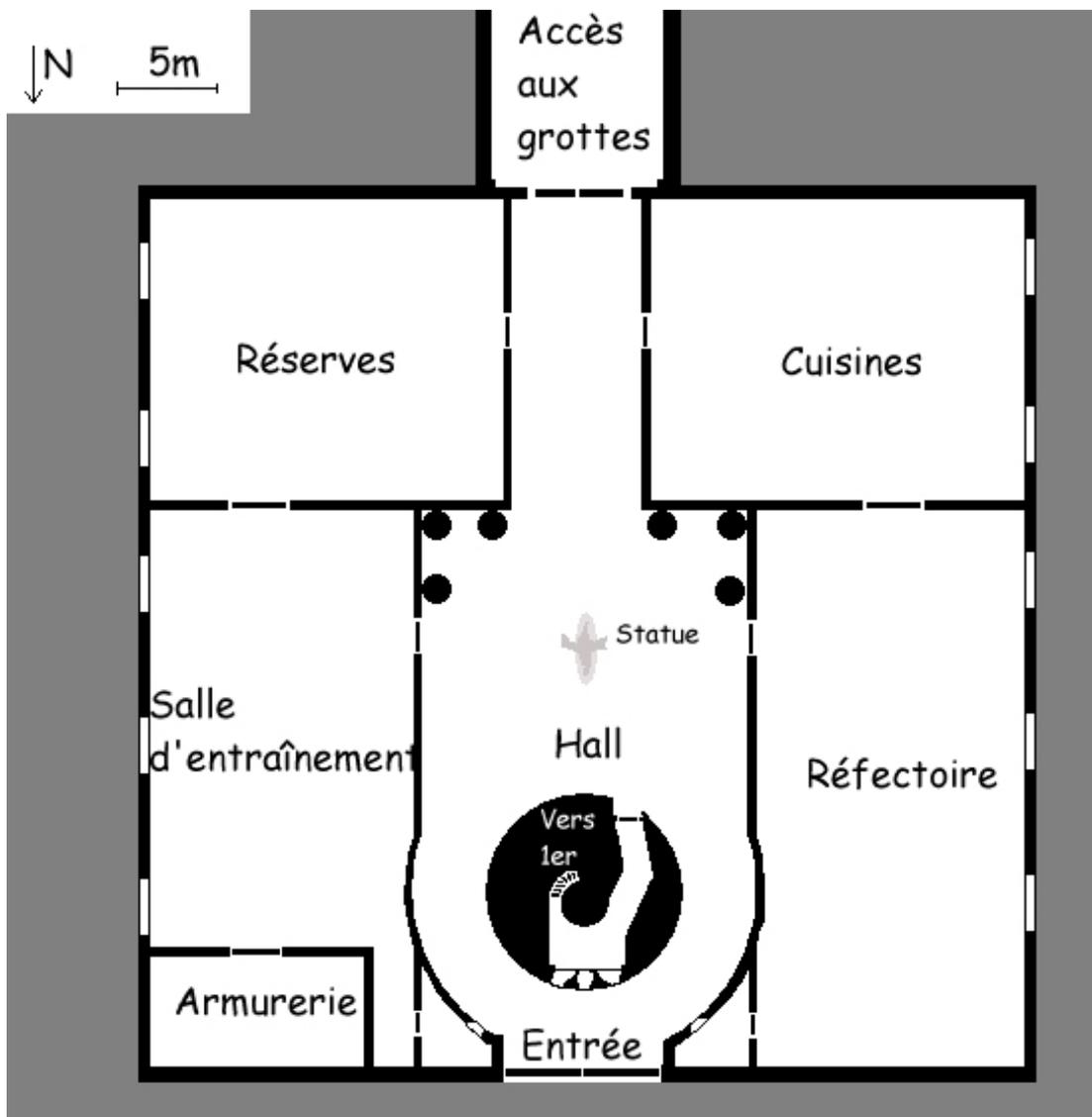
Le bâtiment principal

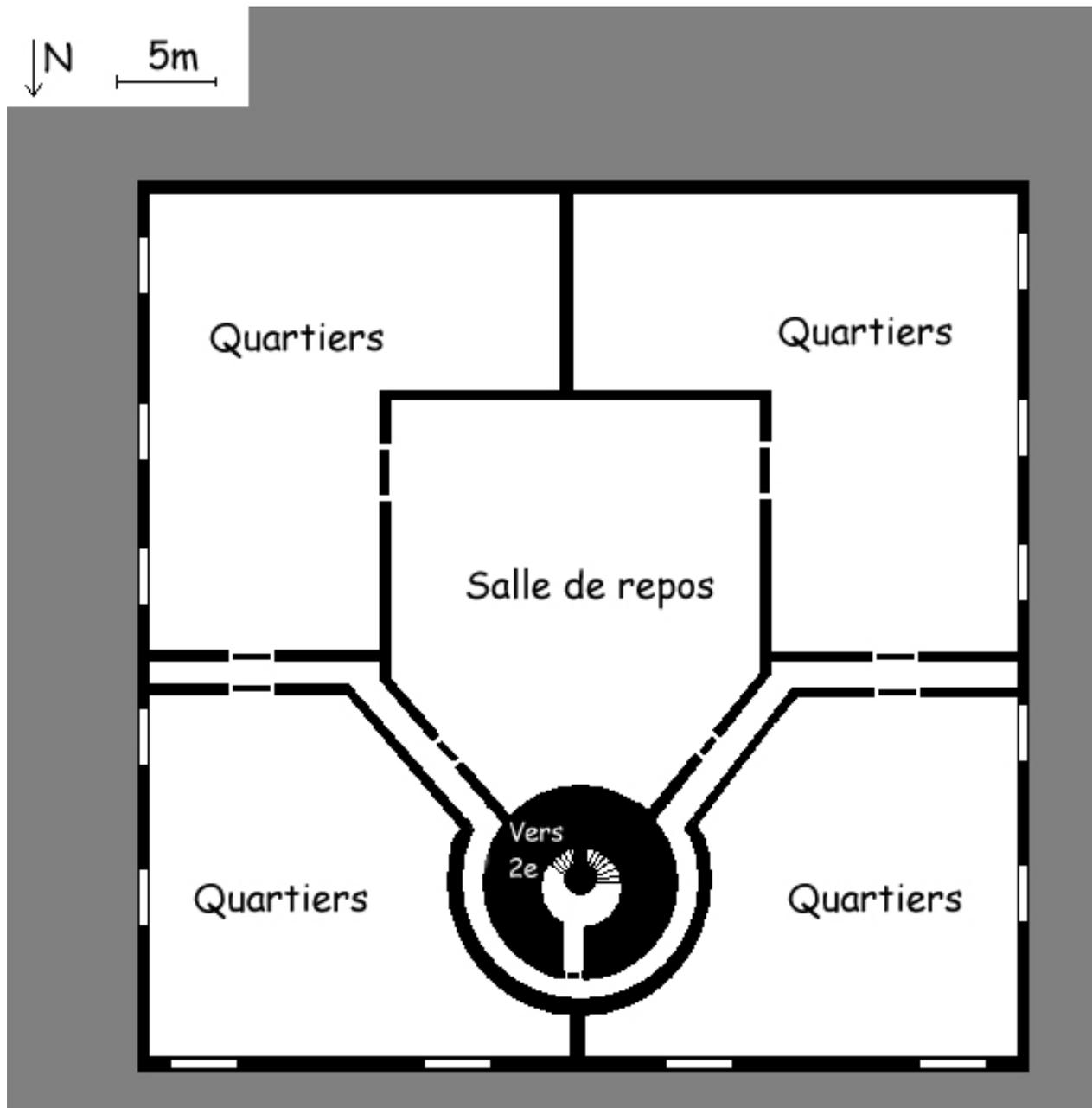
L'entrée du bâtiment est entourée de deux colonnes de pierre supportant des statues en or massif représentant deux griffons, un male à droite et une femelle à gauche. Au centre, à quelques mètres de la porte, est planté un drapeau aux couleurs de la cité (régulièrement arraché par le vent lorsqu'il n'est pas enlevé à temps !). La porte en elle-même est en bois, constituée de deux lourds battants de 2 mètres de large et de 3m50 de hauteur chacun. Elle est ornée d'une gravure de griffon. Elle nécessite les efforts combinés de plusieurs hommes pour l'ouvrir (vers l'extérieur), et peut être condamnée de l'intérieur à l'aide d'une grande barre de bois qui nécessite également au minimum deux hommes pour la soulever. L'entrée donne sur un

couloir en demi cercle (autour de la base de la tour) qui donne sur le hall du rez-de-chaussée, où les montures sont équipées ou libérées de leur harnachement. Au centre du hall se dresse fièrement une statue de griffon, en marbre cette fois. Un long couloir mène aux grottes, lieu de vie des griffons. Des ouvertures sur les côtés mènent à différentes pièces : réfectoire, cuisines et réserves d'un côté, salle d'arme et d'entraînement de l'autre. La nourriture est préparée par les hommes eux mêmes (il n'y a pas de personnel non militaire), et bien qu'ils disposent de réserves, ils mangent souvent ce qu'ils ont chassé pendant leurs missions d'exploration et de surveillance.

L'escalier menant à l'étage puis à la tour elle même se trouve dans les fondations de la tour.

Au premier étage, on trouve une salle de détente avec une cheminée, et les quartiers des 40 hommes qui vivent là toute l'année. La salle de repos est au centre, avec les quartiers d'habitation tout autour. La lumière dans la salle de repos est fournie par des ouvertures au plafond que l'on peut ouvrir ou fermer de l'intérieur par un système de poulies. Par mauvais temps, on illumine la pièce à l'aide de lampes à huile. Si on continue à monter l'escalier, on arrive dans la tour, puis à l'observatoire.





La tour de Kerimnar

Simple tour circulaire et étroite (quelques mètres de diamètre), elle ne contient qu'un escalier en colimaçon menant à l'observatoire situé au sommet. Il y a également une petite tour accolée qui permet de surveiller les alentours immédiats de la tour (ceux dans l'observatoire n'ayant pas le bon angle de vue pour surveiller les quelques centaines de mètres carrés entourant le bâtiment).

L'observatoire consiste en une salle circulaire dont le toit est en forme de voûte, et possédant de larges ouvertures sur tout le pourtour de la tour (sauf du côté de la montagne, au sud). Ces ouvertures permettent de regarder dans toutes les directions, grâce aux grandes longues vues installées sur des supports vissés au sol, et

elle sont munies de grandes baies vitrées et parfaitement transparentes (magnifiques ouvrages réalisés également par les elfes de Namar-Tol). Ces dernières ont résisté aux intempéries depuis des siècles sans faiblir. On y trouve également un puissant système lumineux (un artefact magique ressemblant à une lumière de phare, et créé par le haut conseiller aux affaires magiques de l'époque) et une cloche qui permettent de prévenir immédiatement la cité en cas d'alerte. Il y a en permanence au moins un homme de garde à cet endroit, même la nuit.

d) Les grottes

Creusées dans la montagne et accessibles depuis le bâtiment, ces grottes en partie naturelles ont été agrandies et aménagées pour reconstituer un milieu de vie pour les griffons. En particulier pour leur reproduction. Une trentaine de griffons adultes (males et femelles) y vivent avec leur progéniture, qui est dressée dès le plus jeune âge pour être habituée à la présence et à la coopération avec les humains. Depuis de nombreuses générations, l'instinct agressif envers les hommes a été gommé par le dressage et l'élevage commencé des siècles plus tôt.

e) Les effectifs

Une quarantaine d'hommes sous la direction d'un officier vivent en permanence dans la tour. En réalité les effectifs sont légèrement supérieurs, mais une partie est en permission en ville pendant que le reste est en poste. La vie de ces soldats d'élite et de leurs montures est exténuante : ils sont pratiquement en permanence en mission (en vol donc) pour patrouiller dans la région. Tout est fait pour assurer leur confort sur place lors de leurs rares moments de repos. En particulier pour lutter contre le froid. Ils vivent relativement isolés, mais il est facile de se rendre en ville avec leur monture lorsque cela est nécessaire. Ce sont des soldats d'élite, pour la plupart des « cavaliers » confirmés, qui ont tous une relation privilégiée avec leur monture. Ils sont aussi d'excellents archers et passent beaucoup de temps à s'entraîner. Certains sont rangers et vénèrent Iloura, d'autres sont simplement éclaireurs (rogue).

2. L'auberge du centaure chevaleresque

a) Historique

L'histoire de cette auberge commence vraiment il y a quelques dizaines d'années, mais le bâtiment en lui-même est vieux de presque 500 ans et n'a subi que peu de modifications depuis sa construction. Il a bien sûr été réparé et entretenu depuis, mais le caveau en particulier est particulièrement ancien bien que bien entretenu. Dans les mémoires de tous, il y a toujours eu une auberge à cet endroit, et cette adresse est associée à bien des histoires dans la mémoire collective de la cité. L'auberge du centaure chevaleresque est bien connue de la population, et n'importe qui pourra vous indiquer comment vous y rendre : c'est simple, il suffit de monter au premier étage de la cité, et de vous rendre au bâtiment du conseil de la cité, dont la hauteur dépasse largement celle des autres habitations de l'étage. En face de l'imposant escalier de ce dernier, se trouve un pâté de maisons en forme de L, et l'entrée de l'auberge est située au coin. Une imposante statue taille réelle d'un centaure en armure est d'ailleurs incrustée dans une niche du mur, et elle est difficile à rater.

A la fin du siècle dernier, deux aventuriers amis depuis de longues années découvraient la cité de WaterFall City. Il s'agissait de Cermir, un centaure et de Jeyna, une Laan de lignée modeste. Cermir était une créature imposante, très musclée et possédant un sens de l'honneur aiguisé. Fervent adorateur de Cay, il ne manquait pas une occasion de prouver sa valeur. Jeyna, elle, était une barde connaissant toutes les rumeurs du monde, passionnée d'histoire et de légendes. Ensemble, ils parcouraient les routes d'Emer à la recherche

d'aventures. Ils étaient jeunes, enthousiastes et fougueux. Bien que certaines mauvaises langues prétendent que la relation qui les liaient allait plus loin que la simple amitié avec de sordides allusions, Jeyna coupe l'herbe sous le pied de ces racontars qu'au-delà de l'amitié, ils étaient arrivés à se considérer comme frère et sœur, et non comme amants. Ils firent de la cité leur lieu de retrouvailles, de villégiature et de repos.

Malheureusement pour Jeyna, Cermir mourut, la laissant seule, il y a déjà presque trente ans. Personne n'a jamais réussi à savoir comment c'est arrivé, et gare à celui qui oserait le demander à Jeyna... Toujours est-il qu'elle renonça à partir de cette date à toute aventure, et décida de s'installer définitivement dans la cité qu'ils chérissaient tous deux pour y finir sa vie. Elle devint artisan, et travailla un temps comme cuisinière. Après quelques années, et grâce à l'argent accumulé pendant ses aventures, elle parvint à racheter l'auberge au propriétaire qui souhaitait se retirer, et la rebaptisa en l'honneur de son compagnon disparu. Elle engagea à grands frais un sculpteur pour façonner la magnifique statue qui orne dorénavant l'entrée de son établissement. Et depuis maintenant quinze ans, l'auberge du centaure chevaleresque s'est imposée comme un des établissements les plus réputés de la ville. La guilde des artisans de la cité l'a récompensée du titre de « Maître aubergiste », une grande reconnaissance de ses pairs.

b) Description et plans

Jeyna s'occupe encore personnellement de ses clients, mais elle a également plusieurs employés (*un cuisinier, quatre serveuses et femmes de chambres, et un garde*), qui l'aident à tenir son établissement. Elle adore discuter avec les clients, et a de très nombreuses histoires, légendes et anecdotes à raconter, en particulier de ses aventures avec Cermir. Mais si la conversation dérive sur la mort de ce dernier, elle se renferme et refuse d'en parler. Il s'agit d'une femme Laan âgée d'environ 90 ans (elle en paraît donc environ 45-50), qui semble marquée par les années d'aventures. Elle affiche toujours un large sourire aux dents impeccablement blanches, mais son regard bleu est empreint d'une étrange tristesse en permanence. Ses longs cheveux noirs de jais coulent sur ses épaules ; elle est toujours extrêmement bien vêtue, généralement avec de longues robes luxueuses et des bijoux de qualité et de bon goût.

La nourriture est tout simplement excellente, et l'établissement propose des mets et des boissons très variés, empruntant des recettes à de nombreuses cultures. Les prix s'en ressentent et sont largement supérieurs à la moyenne de la cité (*environ +50%*), mais un repas à l'auberge du centaure chevaleresque ne s'oublie pas de sitôt. La clientèle est généralement d'une certaine classe sociale, et il n'y a jamais eu de bagarre d'ivrognes chez Jeyna. Elle paye d'ailleurs les services d'un homme armé qui veille en permanence à l'entrée à ce que les clients soient présentables, et déposent leurs armes dans le coffre de l'auberge. Tout le monde est accepté dans l'auberge, tant qu'il peut payer et se conduit bien.

Les chambres sont également d'un standing nettement supérieur à la plupart des auberges de la ville. Elles ne sont pas très nombreuses (l'auberge ne possède qu'une douzaine de chambre et une petite suite), mais sont spacieuses, ont toutes plusieurs grandes fenêtres (qui peuvent être verrouillées de l'intérieur), du mobilier de qualité, un lit confortable et des draps propres, ainsi que tout le nécessaire pour procéder à une toilette agréable, avec de l'eau chaude.

L'auberge est composée de deux étages en plus du rez-de-chaussée et d'un grand caveau au sous-sol. Juste après l'entrée (une porte massive en bois, décorée par une tête de cheval gravée) à côté de la statue de Cermir, se trouve une vaste entrée éclairée par la lumière du jour (une grande fenêtre au-dessus de la porte) et des lampes à huile accrochées au mur. Le couloir en pierres taillées, d'environ quatre mètres de large donne sur une cour avec un jardin. Le jardin est également accessible par une grande grille dans le mur d'enceinte

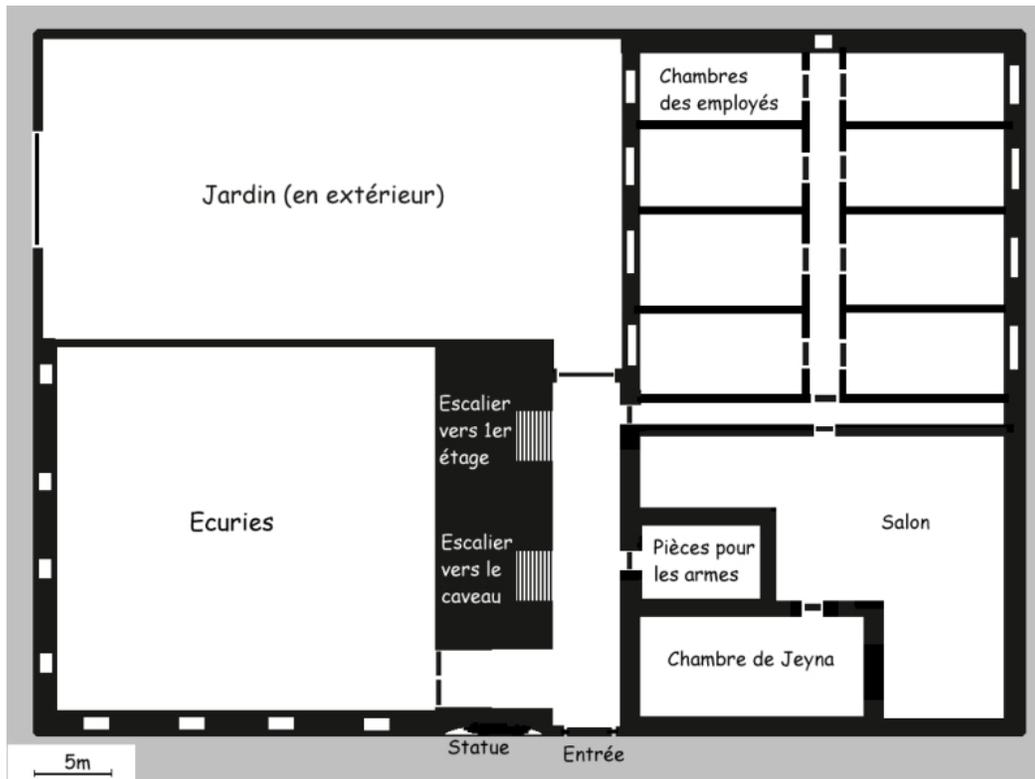
qui le ceinture. Au bout opposé du jardin se trouve un accès vers les réserves pour y déposer des marchandises apportées par des chariots.

Au milieu du couloir sur la droite, une porte en métal dont seuls le garde de l'entrée et Jeyna possèdent la clé, donne sur une pièce dans laquelle sont entreposées les armes des clients. Cette pièce est protégée magiquement (*une alarme magique*), ce qui est suffisamment dissuasif pour la plupart des voleurs, bien que la protection ne soit pas très puissante : toute personne n'entrant pas par la porte avec la clé adéquate (*enchantée également*) déclenche l'alarme qui prévient les porteurs de la clé et lance sur l'intrus un sort de sommeil (*Essence, Spirit Mastery*).

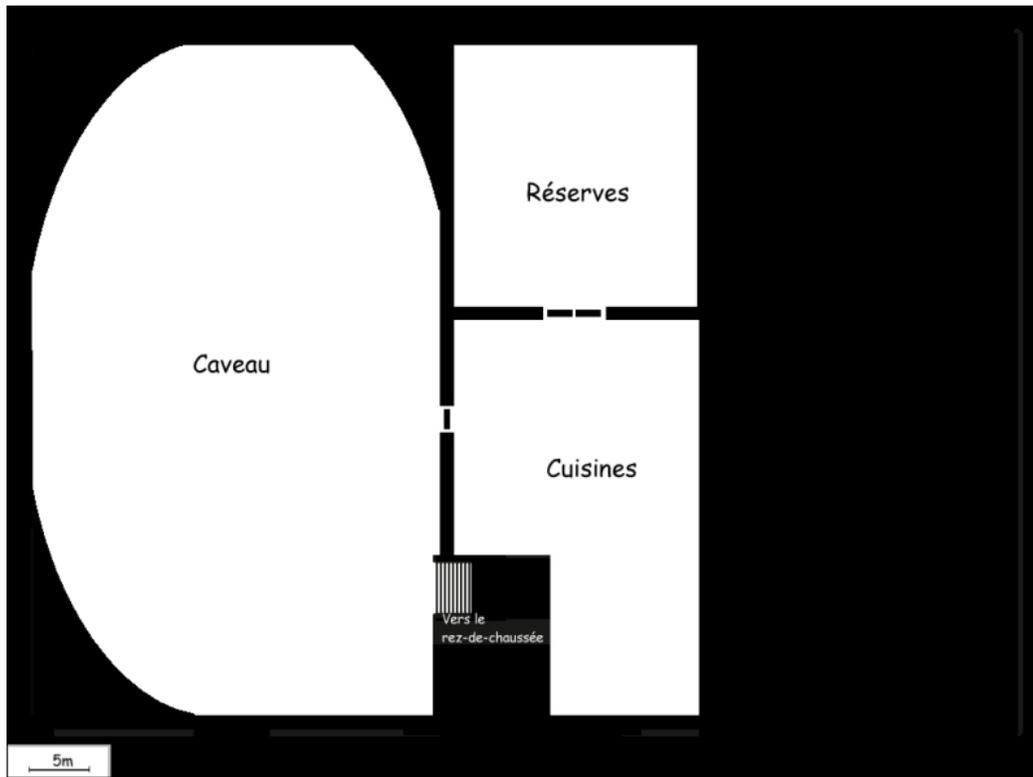
La première ouverture à gauche dans le couloir donne accès aux écuries. Ces écuries sont relativement spacieuses et les chevaux y sont bien traités et nourris, moyennant une petite addition à la facture (*raisonnable et dans la moyenne des prix pratiqués*). La seconde ouverture donne sur un grand escalier de pierre qui descend au caveau. La troisième est l'escalier (en bois) qui mène lui aux étages supérieurs. Enfin, une porte en bois, la deuxième à droite dans le couloir, mène aux appartements privés de Jeyna (un petit salon, et une chambre à coucher), ainsi qu'aux chambres des employé(e)s.

Le sous-sol est divisé en deux parties inégales. La première, la plus grande, est occupée par le grand caveau, manifestement âgé de plusieurs siècles, et se trouve à plusieurs mètres sous le niveau de la rue. Il s'agit d'une grande salle d'environ dix mètres de large et de presque trente de long, dont le plafond est situé à pratiquement cinq mètres de hauteur, en une voûte splendide et décorée de multiples sculptures et bas reliefs évoquant l'histoire de la cité et les épreuves surmontées par ses habitants. La salle est illuminée par de nombreuses lampes à huile accrochées au mur, entre de grands miroirs. De nombreuses tables en bois et des fauteuils de grande qualité sont installés dans la pièce, et un grand bar occupe une partie du mur droit de la pièce. La deuxième partie consiste en la cave à vin et les réserves de nourriture d'une part, et les cuisines d'autre part, qui sont accessibles par une petite porte en bois à côté du bar, et qui possèdent également un accès vers les appartement privés au moyen d'un petit escalier en pierre et en colimaçon, réservé aux employés. Le premier étage abrite 8 chambres (*pièces pratiquement identiques*). Le deuxième étage abrite 4 chambres et la suite (petit appartement). Evidemment cette suite est nettement plus chère (environ quatre fois le prix d'une chambre), mais ça ne l'empêche pas d'être assez souvent occupée par des notables ou des personnalités diverses.

PLANS



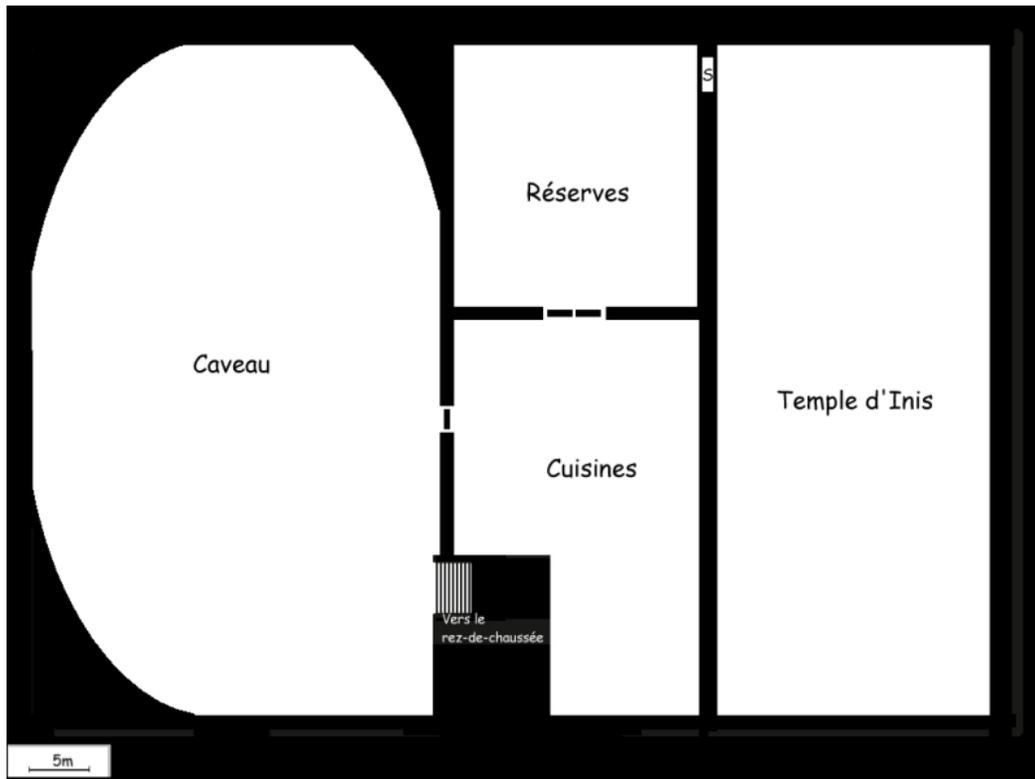




Réservé au MJ

Jeyna possède une face plus sombre, et seule une élite bien informée et très riche est au courant. C'est au sous-sol de son établissement que les adorateurs d'Inis s'adonnent à des orgies sexuelles dans lesquelles de nombreux notables et nobles viennent s'encanailier (tous n'ont pas forcément la foi envers la divinité des plaisirs charnels pour autant). Au cours de ces soirées, de nombreux complots se mettent en place. Jeyna officie en tant qu'assistante au prêtre (qui fait le trajet régulièrement depuis Sel-Kai), et les cultes ont lieu une fois par semaine, sauf cas exceptionnels (si le prêtre de Sel-Kai n'est pas disponible, ou au contraire s'il y a des jours exceptionnels à fêter (conjonction des lunes etc.)), et invariablement au milieu de la nuit. Le passage secret qui mène à la salle des plaisirs est dissimulé derrière les tonneaux de vin de la réserve dans un coin de la pièce.

Malgré la présence d'un véritable prêtre d'Inis pour diriger les soirées, le culte d'Inis pratiqué chez Jeyna reste relativement « soft » et pour l'instant on ne compte aucune victime parmi les participants. Du reste, Jeyna n'est pas quelqu'un de maléfique, et son seul réel défaut est d'être totalement dépendante à une drogue que lui fournit régulièrement le prêtre d'Inis, et d'être sous son emprise en tant qu'esclave sexuelle personnelle. Si ce sortilège venait à être brisé, et qu'elle était libérée de cette dépendance, Jeyna serait sans doute beaucoup moins encline à continuer cette activité parallèle.



3. La maison des dames ("Kiria Kœnia")

C'est bien connu, la prostitution est « le plus vieux métier du monde ». Il aurait donc été surprenant que le phénomène ne se retrouve pas dans la cité de *WaterFall City*, et c'est ce que cette section se propose de décrire. La plus grosse partie de ce supplément est dédiée à la description de *la Maison des Dames*, le plus grand, le plus connu et le plus luxueux des bordels de la cité. En deuxième lieu, une description rapide du reste de cette activité économique dans la ville, l'attitude des cultes et des autorités envers les prostituées, ou encore les cartels et les gangs impliqués. **Avertissement** : cette section contient des images et du texte à caractère sexuel.

a) Description générale

La Maison des Dames est le bordel le plus luxueux et le plus connu de *WaterFall City*. Sa réputation a depuis longtemps dépassé les frontières de la région, et les clients viennent parfois de très loin pour y assouvir leurs fantasmes et profiter des plus belles femmes du continent. La clientèle y est sélectionnée, d'une part par les tarifs exorbitants qui y sont pratiquées, d'autre part par la propriétaire elle-même et son service d'ordre très efficace. Situé au 1^{er} étage de la cité, la maison des dames est un des plus gros bâtiments du quartier.

b) La propriétaire

L'établissement a été fondé par sa propriétaire actuelle, inchangée depuis plus de 400 ans. L'elfe *Lady Vaniir*, originaire de *Namar-Tol*, est en effet venue s'installer à *WaterFall City* vers T.E. 5650, et a rapidement établi son commerce grâce à sa fortune personnelle. Etouffée par les mœurs et les lois de sa nation natale, *Lady Vaniir* comme elle se fait abusivement appeler (elle n'a aucun titre du point de vue de la noblesse de la cité), a décidé de venir s'installer dans un lieu où la concurrence se limitait à l'époque à des prostituées « par nécessité » et souvent réduites en esclavage par de peu scrupuleux maquereaux. Son offre a vite séduit la noblesse et les plus riches citoyens de la ville, et le succès de *la Maison des Dames* ne s'est depuis jamais démenti.

Lady Vaniir est assez présente dans la haute société de *WaterFall City*, et peut être rencontrée à l'occasion de nombreuses fêtes, réceptions et autres dîners organisés par des marchands, des nobles ou des notables. Sa fortune est très importante et elle n'hésite pas à l'étaler à ces occasions (cadeaux somptueux aux hôtes, tenues vestimentaires extraordinaires...). Personne ne connaît son prénom et elle ne l'a jamais révélé.

Chose surprenante, *Lady Vaniir* propose également ses services. Il est en effet possible de passer une nuit avec elle, pour la somme particulièrement élevée de 200 pièces d'or. Ceux capables de payer une telle somme sont peu nombreux, mais avoir les moyens ne suffit pas. *Lady Vaniir* est en effet particulièrement exigeante et choisit ses clients de façon très stricte. Sa réputation concernant ses talents dans le domaine de l'amour va de l'extraordinaire au fantastique en passant par l'inimaginable. Nombreux sont ceux qui se vantent d'avoir passé une nuit avec la dame aux cheveux d'or, mais rares sont ceux qui sont capables de décrire avec précision leur expérience, car ceux qui ont eu la chance de bénéficier de ses talents sont en réalité très peu nombreux.

Voir la section **réservée au MJ** pour plus de détails sur *Lady Vaniir*.



Lady Vaniir - L. Elmore

c) Le bâtiment

Situé à l'extrême ouest du 1^{er} étage de la cité, au pied de la tour du coin de la muraille, le bâtiment est particulièrement imposant. Il s'agissait à l'origine de la demeure d'une famille noble de *WaterFall City*, dont la mort accidentelle des seuls héritiers sonna la fin de la présence dans la cité. Le bâtiment fut laissé à l'abandon, et c'est *Lady Vaniir*, qui grâce à sa grande fortune, racheta le bâtiment, et fit exécuter de longs travaux pour le retaper.

Le bâtiment est rectangulaire, haut de trois étages. Au dernier étage se trouve une cour intérieure dans laquelle est installé un jardin d'une splendeur rare. Dans le périmètre de cette cour, se trouvent les suites et les plus grandes et luxueuses chambres des lieux, munies de balcons et de grandes fenêtres à la vue imprenable. Les deux étages situés en dessous sont constitués de chambres de taille imposante, sans être luxueuses. On y trouve également des thermes, une grande salle de bal, une salle de réception et une grande taverne.

Le rez-de-chaussée est quant à lui essentiellement occupé par les locaux privés ou administratifs de l'établissement: cuisines, réserves, les nombreuses chambres des hôtes des lieux, les appartements privés de *Lady Vaniir*, les écuries, quelques bureaux, une bibliothèque. Il y a également un sous-sol avec quelques pièces réservées aux clients qui aiment avoir mal.

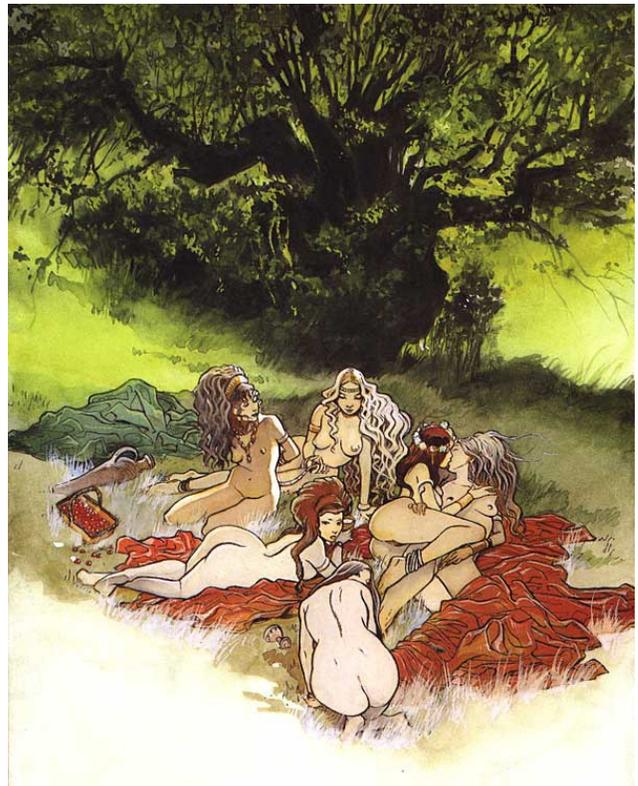
d) La clientèle

La Maison des Dames est un lieu très 'sélect'. La plupart des clients y sont réguliers, connus de la maison, et les nouveaux clients sont essentiellement des relations des clients réguliers. En général, il faut d'abord rencontrer la propriétaire des lieux à l'extérieur et se faire connaître, étaler sa richesse et faire preuve de son statut avant de pouvoir espérer pénétrer dans les lieux. On n'entre pas dans *la Maison des Dames* comme dans un moulin. Le bâtiment n'a qu'une seule entrée, gardée par deux gardes massifs. *Lady Vaniir* en emploie cinq au total, tous d'anciens mercenaires ou soldats expérimentés, qui sont parfaitement capables de jeter dehors un client qui ne respecterait pas les règles de l'établissement. *Lady Vaniir* a également fait poser des enchantements de protection pour prévenir des intrusions.

La clientèle de l'établissement est presque exclusivement masculine, et *Lady Vaniir* s'est toujours refusée à proposer des employés masculins. Toutefois, la plupart des filles qui travaillent pour



La seule Hiraz - L. Elmore



Le jardin de la Maison des Dames - auteur inconnu

Lady Vaniir acceptent également de travailler avec les femmes. Ces dernières (du moins celles qui aiment les femmes) se rendent parfois en secret à la *Maison des Dames*. Leur secret est bien gardé par *Lady Vaniir*. En effet, si pour les hommes, fréquenter l'établissement est tout à fait toléré (réussir à posséder *Lady Vaniir* est même considéré comme un exploit digne de respect), qu'une femme s'y rende est considéré comme un vrai scandale, et celles qui désirent bénéficier des services de l'établissement ont intérêt à le faire en toute discrétion.

e) Les services - nourriture

La Maison des Dames possède une taverne dans laquelle il est possible de manger (un peu) et boire (beaucoup). Les mets et les boissons sont de qualité correcte, mais diversifiés, voir exotiques. Les prix sont bien sûr élevés : il faut compter une bonne dizaine de pièces d'argent par personne pour un léger repas modérément arrosé. En contrepartie, les clients peuvent admirer les danseuses pendant leur repas, sans supplément. Les filles qui dansent dans la taverne sont également des prostituées et les clients peuvent faire leur choix à ce moment. Les clients ont également la possibilité d'y jouer à plusieurs jeux de hasard et d'argent.

f) Les services - relaxation

Les thermes constituent un endroit agréable pour se détendre et se relaxer. Le lieu offre plusieurs bains de températures différentes, plusieurs banquettes prévues pour les massages ou simplement une sieste. La présence féminine est évidemment assurée, là encore par des prostituées. Les clients peuvent aussi choisir une fille ici. Passer un *quintar*¹⁰ (5 heures) dans les thermes coûte une pièce d'or.

g) Les services – les prostituées

Lady Vaniir emploie une trentaine de jeunes femmes dans son établissement. La plupart sont des Laan ou des Shay, qui correspondent aux critères de beauté des cultures de la région. Toutefois, *Lady Vaniir* s'est aussi assuré la possibilité d'offrir à ses clients des professionnelles plus exotiques: d'autres races sont donc représentées : elfes, Talath, et même une Hiraz ou encore une Kuluku. *Lady Vaniir* insiste sur le caractère volontaire de ses employées. Elle affirme qu'elle ne force personne, et qu'elle rémunère grassement les filles qui travaillent dans son établissement. L'hygiène des filles est impeccable, et celle des clients est également exigée. Aucun client ne peut passer le temps pour lequel il a payé avec une prostituée de *la Maison des Dames* sans avoir pris un bain (qu'il prend le plus souvent avec la fille qu'il a choisi). Le tarif pour un *quintar* passé avec une prostituée de l'établissement est de 5 à 7 pièces d'or, ce qui est élevé par rapport à d'autres établissements (voir partie **II-A**). La majorité des filles acceptent la plupart des pratiques sexuelles, même si la violence abusive, ou certaines pratiques jugées dégradantes sont proscrites. Le client a intérêt à respecter ces conditions s'il ne veut pas être mis à la porte sans ménagement et définitivement exclu de l'établissement. Il n'est pas accepté de payer pour moins longtemps qu'un *quintar* (mais dans le cas où un client est satisfait, il peut toujours partir plus tôt, simplement il payera la même chose). Bien que l'établissement soit ouvert en permanence, la majorité des clients viennent y passer leur *quintar* en soirée. Toutefois, aucun client n'est



Une danseuse - L. Elmore

¹⁰ Voir le Master Atlas (pp. 11)

autorisé à dormir sur place. Certaines filles, plus réputées que les autres font la réelle attraction des lieux. Ces dernières, très demandées, ont chacune un tarif particulier, et des pratiques qu'elles acceptent ou non.

h) Les prostituées les plus demandées de la Maison des Dames

Y'alin

La plus jeune des filles de *la Maison des Dames*, *Y'alin* est là pour réaliser le fantasme de tout homme âgé qui désire se remémorer sa jeunesse en batifolant avec une (très) jeune fille. *Y'alin* semble en effet très jeune, à la limite de l'adolescence. C'est une Shay très mignonne, aux cheveux châtons, longs et ondulés et aux yeux noisette pétillants. Sa jeunesse ne l'empêche pas d'être expérimentée dans le domaine des caresses, et les clients qui sont passés entre ses mains louent sa douceur, son agilité, sa gentillesse et surtout... sa docilité, même si *Y'alin* est assez spécifique quand aux pratiques qu'elle accepte. Elle refuse tout ce qui est trop violent ou dégradant, la sodomie, et elle ne travaille pas avec les femmes. Passer un *quintar* avec *Y'alin* coûte 10 pièces d'or.



Y'alin - L. Elmore

Stats

Age: inconnu (Semble ~17) **Eyes:** Noisette. **Hair:** Châtons clair. **Build:** Mince. **Height:** 1m57. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Soumise, douce. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 35. **Melee:** 36 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(18) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 2. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St24; Qu92; Em75; In68; Pr98; Ag100; Co35; Me50; Re52; SD80. **AP:** 97. **PP:** -.

Skills: acting 64, dancing 80, singing 71, contortions 60, duping 84, séduction 89, méditation 40, sleep trance 52, disguise 80, tactical games 40.

Synn & Tyril

Ces deux jeunes sœurs jumelles sont une des attractions majeures de l'établissement de *Lady Vaniir*, très fière de posséder la seule maison close de *WaterFall City* à offrir un tel « service ». Avec ces deux filles, le client ne sait plus où donner de la tête (pour rester poli).

Ces *Y'nari* aux cheveux sombres et aux yeux ambrés opèrent dans un style radicalement différent de *Y'alin*, et toujours ensemble. Il n'est pas possible de les avoir séparément, et cela en coûte 20 pièces d'or pour un *quintar*. Les deux jumelles sont assez facilement différenciables et certains clients ont déjà prétendu qu'il s'agissait simplement de sœurs très semblables, et non de vraies jumelles. Elles acceptent à peu près toutes les pratiques à part la sodomie. Le principal jeu des deux sœurs est de jouer au « bon flic, mauvais flic ».

Stats (Synn)

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Ambre. **Hair:** Bleu-noir profond. **Build:** Elancée. **Height:** 1m67. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Teint asiatique. **Demeanor:** Farouche, inaccessible. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 45. **Melee:** 60 (Sweeps 1) **Missile:-**
AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 7. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St44; Qu90; Em84; In75; Pr95; Ag92; Co50; Me50; Re48; SD94. **AP:** 92. **PP:** -.

Skills: acting 74, dancing 85, singing 60, contortions 70, duping 94, seduction 98, meditation 30, sleep trance 62, disguise 85, tactical games 70.

Stats (Tyril)

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Ambre. **Hair:** Bleu-noir profond. **Build:** Elancée. **Height:** 1m65. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Teint asiatique. **Demeanor:** Joueuse, obéissante. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 42. **Melee:** 65 (Sweeps 1) **Missile:-**
AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 7. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St42; Qu90; Em85; In70; Pr99; Ag96; Co50; Me55; Re59; SD90. **AP:** 96. **PP:** -.

Skills: acting 75, dancing 90, singing 65, contortions 60, duping 90, seduction 100, meditation 45, sleep trance 60, disguise 90, tactical games 78.



Synn (à gauche) et Tyril (à droite) - L. Elmore

Meyl'Tyl

Cette Dyar est particulièrement demandée, car elle est aussi voyante, et les clients la demandent autant pour son corps et sa grande souplesse que pour connaître leur avenir. Toutefois, il faut mériter sa prophétie, car *Meyl'Tyl* ne fait de divination qu'en état second, pendant un orgasme¹¹. Le client doit donc, s'il veut avoir ce pour quoi il a payé, s'occuper d'abord du plaisir de la voyante avant de penser au sien. Un *quintar* avec la voyante coûte 15 pièces d'or (qu'on obtienne une prophétie ou non!). *Meyl'Tyl* refuse la sodomie, la fellation, ou de travailler avec les femmes.

Stats

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Gris. **Hair:** Noir corbeau.
Build: Elancée. **Height:** 1m87. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Pâle.
Demeanor: tentatrice, calme **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 62. **Melee:** 25 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(36) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 11. **Profession:** Seer. **Stats:** St52; Qu92; Em94; In88; Pr101; Ag99; Co45; Me78; Re91; SD85. **AP:** 99. **PP:** 98.

Skills: acting 85, dancing 80, singing 75, contortions 98, duping 100, seduction 105, meditation 95, sleep trance 80, disguise 80, tactical games 104, divination 120.

Spells: les listes de Seer¹² au niveau 10.



Meyl'Tyl - L. Elmore

¹¹ Voir *Le Grand Pouvoir du Chninkel*, de Van Hamme et Rosinski, aux éditions Casterman

¹² Voir le *Mentalism Companion*

Ahnanka

Cette Kinsa est surnommée 'la tigresse' par la plupart des clients. Avec ses ongles taillés en pointe et son style plutôt débridé, il est difficile pour le client de ressortir intact. Originnaire de la forêt tropicale de Ahnasan¹³ (S-E Emer), cette jeune femme ne parle que sa langue natale. Elle a quelques notions de Shay, mais elle ne le montre pas aux clients, pour accentuer son côté exotique. De plus, les clients peuvent se permettre de dire ce qu'ils veulent, pensant qu'ils sont incompris...

Son corps magnifique et sa peau brune (plutôt inhabituelle dans la région) ainsi que son ouverture à presque toutes les pratiques sexuelles en font une curiosité très demandée de l'établissement. Un *quintar* avec la tigresse coûte 15 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~30) **Eyes:** Vert sombre. **Hair:** Noirs. **Build:** Sulpturale. **Height:** 1m80. **Race/Sex:** Kinsa/F. **Skin:** Brun clair. **Demeanor:** fouguese, sauvage. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames. **Hits:** 66. **Melee:** 65 (Sweeps 1) **Missile:-** **AT(DB):** 1(24) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 6. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St62; Qu92; Em89; In85; Pr96; Ag97; Co52; Me50; Re58; SD94. **AP:** 106. **PP:** -.

Skills: acting 70, dancing 81, singing 60, contortions 70, duping 60, seduction 97, meditation 45, sleep trance 50, disguise 90, tactical games 70.



Ahnanka - auteur inconnu

¹³ Voir le Master Atlas (4th edition, pp. 97)

Tara

Cette Laan est chargée du caveau dans lequel sont accueillis les clients qui désirent être dominés, voir légèrement maltraités (les violences y restent très modérées, et les traitements ne risquent pas de faire de la concurrence à ceux pratiqués lors des orgies des cultes d'Inis¹⁴ et Moralis⁵).

Tara est une grande et imposante femme d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds et aux yeux gris et elle s'occupe (avec plusieurs autres prostituées) d'humilier, de rabaisser ou simplement de dominer les clients lors de divers jeux sexuels et suivant leurs désirs. Les outils à la disposition des jeunes femmes vont du fouet aux lanières en passant par les chaînes. Un *quintar* passé au caveau coûte au client 12 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~35) **Eyes:** Gris. **Hair:** Blonds. **Build:** Imposante. **Height:** 1m85. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Dominatrice, sévère. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 70. **Melee:** 85 (Fouet) **Missile:** -

AT(DB): 1(12) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 8. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St80; Qu92; Em77; In80; Pr94; Ag80; Co72; Me60; Re59; SD97. **AP:** 88. **PP:** -.

Skills: acting 95, dancing 50, singing 50, contortions 80, duping 95, seduction 80, interrogation 115, meditation 55, sleep trance 50, disguise 95, tactical games 80.



Tara - L. Elmore

¹⁴ Voir le Master Atlas et Powers of Light & Darkness

Flamme

Surnommée 'flamme' (son vrai nom est inconnu), cette beauté métissée (Laan / Shay) est peut être la prostituée la plus désirée et la plus réputée de *la Maison des Dames* (exceptée *Lady Vaniir* elle-même). Experte dans les voies du plaisir, elle n'a jamais déçu un seul client. Et elle n'a jamais rien refusé à un client. Passer un *quintar* avec cette jeune femme dépourvue d'inhibitions n'est pas à la portée du premier venu, il faut en effet déboursier 20 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Vert émeraude. **Hair:** Auburn. **Build:** Plantureuse. **Height:** 1m77. **Race/Sex:** Laan-Shay/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Aguicheuse, sensuelle. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 70. **Melee:** 80 (Sweeps 1) **Missile:** -

AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 10. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St70; Qu94; Em86; In84; Pr101; Ag96; Co52; Me60; Re64; SD100. **AP:** 117. **PP:** -.

Skills: acting 95, dancing 100, singing 45, contortions 85, duping 92, seduction 118, meditation 65, sleep trance 57, disguise 90, tactical games 71.



Flamme - L. Royo

4. La prostitution à WaterFall City

a) Les autres maisons closes

Il existe trois autres bordels à *WaterFall City*. Tous situés au rez-de-chaussée de la cité, ils proposent des services similaires à ceux de *la Maison des Dames*, mais à un degré de luxe bien moins élevé. Les tarifs sont également beaucoup plus bas. Il faut compter environ 1 à 2 pièces d'argent pour une heure passée avec une prostituée. L'hygiène y est beaucoup plus aléatoire, les locaux et les autres services proposés (nourriture, boissons) nettement moins exceptionnels. Ces bordels font également office d'auberge et il est possible de passer la nuit dans une chambre pour quelques pièces supplémentaires. Aucun n'est contrôlé par la pègre locale, et les propriétaires se battent pour que cela reste ainsi.

b) La prostitution

Les prostituées indépendantes (elles sont rares, environ 10% seulement) se trouvent majoritairement dans les ruelles du rez-de-chaussée. Il leur est impossible d'exercer au 1^{er} étage, la garde ayant pour instructions de les en empêcher. Au rez-de-chaussée, elles sont priées de ne pas se faire trop visibles, et les patrouilles prennent garde à les rediriger vers les petites rues perpendiculaires aux artères principales. Elles évitent soigneusement de travailler dans l'îlot, pour des raisons de sécurité. Mais elles défendent également leur territoire: les prostituées qui voudraient sortir de l'îlot pour venir exercer dans les rues du rez-de-chaussée se retrouvent la plupart du temps menacées par celles qui occupent déjà le terrain. La majorité des prostituées 'indépendantes' sont armées et sont capables de se défendre ; d'autres embauchent même des gardes du corps. Certaines d'entre elles gagnent plutôt bien leur vie, peuvent se permettre de choisir leurs clients et n'ont de comptes à rendre à personne. En général, il s'agit de femmes ne disposant pas de la citoyenneté (si c'était le cas elles pourraient établir un commerce ou une activité légale), au caractère bien trempée, qui ont choisi ce métier pour gagner rapidement de l'argent, faute d'autre compétence à faire valoir, et souvent pour éviter de se retrouver enfermée dans un mariage.

Malheureusement pour elles, la prostitution n'est pas reconnue par les autorités comme une activité légale et est seulement tolérée. Elles ne peuvent donc pas acquérir la citoyenneté de cette façon. En général, elles se prostituent pendant quelques temps pour économiser de l'argent, avant de se lancer dans un commerce ou une activité quelconque qui leur permettra à terme d'acquérir la citoyenneté. Toutefois il arrive que des prostituées en fasse leur métier pendant beaucoup plus longtemps, mais cela est rare, la moyenne d'âge étant proche de 25 ans. Les tarifs pratiqués par ces prostituées sont de l'ordre d'une pièce d'argent pour une heure. Elles disposent souvent d'une petite chambre pour y accueillir leurs clients, mais certaines travaillent dans la rue.



Une prostituée indépendante - L. Elmore

Dans l'îlot, on trouve des prostituées partout et l'absence de présence régulière de la garde leur permet de travailler partout où elles veulent. Malheureusement, cela entraîne également que ces prostituées sont régulièrement la cible d'abus, de maltraitances, voir de violence gratuite. Il arrive souvent qu'on retrouve le corps de prostituées dans les canaux ou les grilles d'évacuation. Quand elles ne sont pas violées puis jetées à l'eau, elles sont de toute façon en grande majorité sous la coupe de la pègre locale, exploitées à quelques

pièces de cuivre la passe dont elles sont obligées de reverser la quasi-totalité à leur maquereau si elles tiennent à leur intégrité physique. Elles vivent dans la misère et la détresse psychologique la plus totale ; pour la plupart malades et affaiblies, souvent dépendantes à des drogues fournies par les gangs, sans domicile ni famille, leur espérance de vie (si on peut appeler cela une vie) est particulièrement courte.

c) L'attitude des autorités, la loi

Officiellement, travailler en tant que prostituée n'est pas reconnu comme une profession légale. Et une femme ne disposant pas de la citoyenneté ne peut être aspirante en étant prostituée. De même, une citoyenne qui se déclarerait prostituée perdrait son statut si elle n'effectuait pas une autre activité professionnelle durant la période de dix ans. Par contre les propriétaires et les employées des maisons closes disposent d'un statut à part et leur activité est reconnue (et du coup, taxée).

Cette hypocrisie, ainsi que les conditions de vie effroyables des prostituées de l'îlot ont perduré depuis des siècles de présence exclusivement masculine à la tête des institutions de la cité. Avec l'avènement de *Lady Mirian* au pouvoir, et sa volonté d'améliorer le statut des femmes dans la cité, tout ceci pourrait bien changer radicalement (et ça ne devrait pas faire plaisir à tout le monde). En particulier, *Lady Mirian* devra prendre garde à l'importance énorme que *la Maison des Dames* prend dans la vie de la haute société et la noblesse de la cité. Supprimer l'établissement ne pourra pas se faire sans une vive réaction d'une bonne partie des puissants de la ville, qui sont tous des clients plus ou moins réguliers de l'établissement. Mais *Lady Mirian* trouve plus urgent de combattre les gangs qui sévissent dans l'îlot, et exploitent la plupart des prostituées qui y « travaillent ».

d) Les gangs

La plupart des groupes criminels qui sévissent à *WaterFall City* trouvent leur racine dans ceux déjà existants à *Sel-Kai*. On trouve en particulier, le cartel des *Blue Gulls*¹⁵, qui importe dans la cité une partie du trafic de drogues déjà existant à *Sel-Kai*. Et la prostitution constitue bien sûr une source de revenus non négligeable pour ce groupe. On estime qu'ils contrôlent environ la moitié des prostituées de l'îlot. Quelques gangs de *Sel-Kai* ont également fait des émules à *WaterFall City*, qui se partagent le contrôle du reste des prostituées. On retrouve un groupe de jeunes qui ont décidé d'imiter les *Nightwings*⁶, ainsi qu'une « succursale » des *Silver Wolves*⁶. Ces dernières sont particulièrement brutales avec les prostituées, encore plus que leurs équivalents masculins, un comble.

¹⁵ Voir *Eidolon and Sel-Kai City* (pp. 51-52)

e) RESERVE AU MJ - Apparence et séduction

J'utilise la caractéristique Appearance (AP) de la façon suivante. Elle est calculée par 1D100 plus trois fois le bonus de Presence (Pr), modifié par les modificateurs de race. Le chiffre peut dépasser 100. Ce chiffre représente la probabilité que la personne plaise à quelqu'un. Suivant l'éloignement racial ou sexuel des protagonistes, un modificateur à l'AP est appliqué (voir le tableau ci-dessous).

La question de l'orientation sexuelle est logique. Un homme aura beaucoup moins de chance de plaire à une homosexuelle qu'à une hétérosexuelle ou une bisexuelle. La question des races est plus complexe à gérer. Il y a d'abord les différences objectives entre les races. Un Shay devrait logiquement être plus attiré par une Shay que par une femme d'une autre race. Mais il est aussi dit que suivant des critères « humains », ou « mortels », les elfes sont d'une grande beauté. Un(e) humain(e) pourrait donc être attiré par un elfe avec plus de force que par un(e) autre humain(e). Les bonus/malus à l'AP des races compenseront donc en partie les modificateurs que je propose ci-dessous (les elfes ont des +20 / +30 à l'AP par ex.). Il faut aussi prendre en compte *l'a priori* psychologique de certaines races envers d'autres.

J'ai également proposé une aide de jeu sur les races, la fertilité et les probabilités que les unions soient fertiles ou non. Elle est disponible à cette adresse :

<http://www.sden.org/Description-des-races-et-fertilite.html>

Orientations sexuelles « incompatibles » (hétéro vs. homo par ex.) :	-80
Races différentes mais proches (Shay et Laan, ou Linaer et Loar par ex.)	-10
Races différentes mais similaires (Humain et Elfe par ex.)	-20
Races très différentes (Humain et Centaur, ou Elfe et Mermaid par ex.)	-80

Les jets de séduction seront influencés par cette AP modifiée. Si D100 (sans limite !) fait en dessous de l'AP modifiée, alors la cible est *a priori* attirée par le charme, le physique et la prestance du séducteur. Le jet de séduction se fait donc à +20. Par contre, si le D100 (sans limite) fait plus que l'AP modifiée, alors la cible n'est pas attirée par le séducteur, et le jet se fait à -20. Bien sûr d'autres modificateurs peuvent entrer en jeu, comme l'environnement ou les relations passées des protagonistes (si le séducteur vient de sauver la vie de la jolie princesse, ça augmente ses chances de succès, s'il vient d'égorger sa mère sous ses yeux ça sera plus délicat). Si les personnages se connaissent depuis longtemps et ont des avis bien tranchés sur l'autre, ça peut influencer grandement (bien plus que l'AP) le résultat. En gros, plus les personnages se connaissent, et se fréquentent depuis longtemps, moins l'AP devrait normalement prendre d'importance dans une relation de séduction (les protagonistes ont d'autres éléments que le charme et le physique de l'autre pour décider si il leur plaît ou non).

f) RESERVE AU MJ - Lady Vaniir

Syl'ya Vaniir est une Hourie¹⁶ expérimentée. Née d'un père Loar et d'une mère Linaer, elle a les cheveux de sa mère, et la fortune de son père. Elle est une adepte du culte de *Moralis*, la divinité de *Charon* de l'amour tordu et cruel. Elle travaille également pour le *Jerak Arenreth*¹⁷ depuis cinq ans. Contacté par un membre du *Cercle* à cette époque, sa mission consiste essentiellement à obtenir des informations sur l'oreiller, ce que ses compétences sexuelles et magiques lui permettent facilement. En échange, elle reçoit de fortes sommes d'argent, ainsi qu'une promesse de pouvoir participer aux prochaines grandes manœuvres du

¹⁶ Voir le Mentalism Companion

¹⁷ Voir Powers of Light and Darkness, et la plupart des Master Atlas ou suppléments sur Emer pour plus d'informations

Cercle si son travail est satisfaisant. Elle a également été utilisée par le *Jerak Arenreth* à plusieurs occasions pour éliminer des notables, des nobles ou des marchands. Les meurtres ont été habilement dissimulés, car en général les clients ne crient pas sur tous les toits qu'ils se rendent à *la Maison des Dames*. Et lorsque leur corps est retrouvé dans les canaux de la cité (ou pas retrouvé du tout), il est difficile d'incriminer *Lady Vaniir*, sans compter les nombreux appuis et soutiens qu'elle possède parmi les membres les plus puissants des institutions de la ville. Depuis l'arrivée au pouvoir de *Mirian*, *Lady Vaniir* n'a assassiné personne. Elle sait que *Lady Mirian* ne la porte pas particulièrement en son cœur, et qu'elle mine ses relations au sein de la noblesse. Elle est moins bien protégée que d'habitude, et pour l'instant elle fait profil bas.

Lady Vaniir a également un autre secret à protéger. Quelques unes des filles travaillent pour elle volontairement. Mais en réalité la majorité d'entre elles est sous son contrôle grâce à un rituel magique qu'elle a mis au point pour s'assurer leur coopération. Elle doit maintenir le lien régulièrement (tous les cycles lunaires) pour éviter que les filles ne reprennent leur volonté et tentent de s'échapper (ce qui signifierait la ruine de son commerce, et la fin de sa collecte de renseignements pour le Cercle). Le rituel implique une longue cérémonie qui prend toute la nuit, et qu'elle effectue dans ses appartements privés. Elle a également besoin d'un peu de sang de chacune des filles qu'elle veut garder sous son contrôle, qu'elle récupère à la lingerie de l'établissement. L'employée qui s'occupe du linge (ce n'est pas une prostituée) est au courant que *Lady Vaniir* vient régulièrement fouiller dans le linge de ses employées, mais elle ne sait ni ce qu'elle y cherche, ni pourquoi, et elle ne cherche pas à en savoir plus.

Il est difficile de se rendre compte que les filles sont sous l'emprise d'un sortilège. Il faut commencer par s'étonner que tant de jeunes femmes soient volontaires, et en fouillant un peu, il est possible de se rendre compte qu'elles ne sont en réalité pas vraiment rémunérées à hauteur des tarifs pratiqués (contrairement à ce que prétend *Lady Vaniir*). En effet, cette dernière leur offre le gît et le couvert, mais ne leur reverse qu'une somme minuscule par rapport à ce que paye effectivement le client.

Stats

Age: 580 (Semble ~25) **Eyes:** Bleu. **Hair:** Blond dorés. **Build:** Elancée. **Height:** 1m86. **Race/Sex:** Linaer-Loar/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** charmante, séductrice. **True Attitude:** manipulatrice, comploteuse. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 74. **Melee:** 50 (Saren) **Missile:-**

AT(DB): 1(36) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 28. **Profession:** Enchanter (Houri). **Stats:** St70; Qu92; Em97; In99; Pr102; Ag101; Co75; Me86; Re91; SD96. **AP:** 125. **PP:** 210 (=105x2). **Divine Status:** 7 (faithful, 110 points).

Skills: acting 114, dancing 117, singing 55, contortions 50, duping 125, seduction 148, meditation 128, sleep trance 100, disguise 95, tactical games 108.

Spells: les listes de Hour¹⁸ au niveau 25. Listes de Enchanter au niveau 20 ou 25.

Equipment: Bague DB+30, PPx2 pour les Hour¹⁸ (attunement mentalisme, difficile).

5. Artefacts majeurs et symboles

a) Le bâton de la source

Le bâton de la source constitue le symbole principal du pouvoir politique de la Source dans la cité des cascades. Son origine remonte aux premiers âges de la cité, peu après sa création par Lord Kiradon. En 3900 TE, quelques siècles après la création de la cité, l'arrière petit fils de Lord Kiradon, Lord Kerdoram contribua à éviter un conflit armé entre Sel-Kai et les Loari de Namar-Tol qu'un désaccord commercial risquait de provoquer, grâce à ses talents diplomatiques et son art du compromis et de la discussion. Pour le remercier, le seigneur de Namar-Tol commanda alors à un des alchimistes les plus renommés de l'île un artefact à la mesure de Lord Kerdoram. Ce dernier mis presque 25 ans à achever son œuvre, qui fut offert à Lord

¹⁸ Voir le Mentalism Companion

Kerdoram lors d'une grande cérémonie accompagnée de fêtes, à la cité des cascades. Initialement dénommé "Bâton de Kerdoram", il fut plus tard appelé "Bâton de la Source" lorsqu'il fut légué en héritage à son fils, et plus tard, de génération en génération, à chaque Source suivante. Il devient rapidement le symbole par excellence du pouvoir politique, mais aussi de la sagesse, de la clairvoyance, du sens de la justice et de la volonté sans faille du dirigeant de la cité. Le bâton est un constitué d'un manche en bois de *Dir* d'environ 30 cm de long et tenant facilement en main, finement orné de décorations rappelant des ruisseaux et des cascades qui coulent le long du manche. Il est serti de quelques saphirs, parmi les plus finement ouvragées de Namar-Tol et surmonté d'un diamant bleuté d'une taille rare. Tant qu'il est tenu en main ou porté sur soi, le bâton de la source procure les avantages suivants (enchantement du royaume Arcane mais utilisable par un utilisateur de n'importe quel royaume): +6 en Présence ; +70 *diplomacy, leadership, public speaking* ; +30 *lie perception, mnemonics* ; +20 *military organization, siege engineering, appraisal, cartography, tactical games* ; +15 RR vs. tous les sorts d'influence qui viseraient à influencer sur les décisions du porteur ; +30% de chance de déterminer la réponse correcte dans les situations de hasard (par ex. 80% de chance de déterminer correctement le résultat d'un choix entre deux réponses au hasard 50/50) ; permet au porteur de lancer n'importe quel sort des listes suivantes jusqu'au niveau 20, sans avoir à dépenser de PP (dans une certaine limite, le bâton dispose de 120 PP utilisables par jour), ni à faire de test (pas de maladresse possible). Les temps d'incantation minimums sans pénalité doivent toutefois être respectés, et si les PP du bâton sont épuisés, le porteur peut continuer à lancer les sorts aux mêmes conditions en dépensant ses propres PP: *Mind mastery (closed mentalism), mind merge (mental base), lores (bard base), arcane visions (closed arcane), aura lore (closed arcane)*.

L'enchantement lui fourni en outre une résistance importante qui le rend presque impossible à briser ou altérer physiquement sans effets magiques puissants.

Réservé au MJ:

Les enchantements ne fonctionnent qu'avec le dirigeant légitime de la cité et nécessitent une cérémonie particulière d'*attunement* réalisée lors de la passation de pouvoir, au cas où la précédente Source est toujours vivante et cède volontairement le pouvoir à son successeur, ou de désignation officielle du nouveau seigneur en cas de décès du précédent. Cette cérémonie magique complexe est détaillée dans un manuscrit initialement rédigé par l'alchimiste elfe de concert avec le Haut Conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques de l'époque. Ce manuscrit est lui aussi légué au nouveau Haut Conseiller afin qu'il soit à même de réaliser si besoin la cérémonie afin que le bâton s'aligne avec le nouveau dirigeant. Il est précieusement conservé dans un coffre scellé et dissimulé dans les appartements du Haut Conseiller. Bien qu'il soit de notoriété publique que le bâton procure de puissants pouvoirs magiques à la Source pour l'aider à diriger la cité, cette cérémonie et le manuscrit la décrivant sont tenus secrets par le Barrage.

b) L'épée, l'armure et le casque de Kiradon

Contrairement au bâton de la Source, ces objets n'ont pas la force symbolique du bâton de la source, mais ont une très grande valeur, et sont conservés précieusement au château depuis la création de la cité. La Source ne les porte ou ne les utilise qu'en cas de guerre ou lors de cérémonies, réceptions ou événements particuliers. Lorsque la construction de la cité fut presque achevée et que les premiers immigrants commencèrent à remplir la cité, les grands marchands, seigneurs et mages qui avaient le plus contribué à la cité offrirent ces objets à Kiradon, pour le remercier de les avoir choisis et associés au projet, et pour le féliciter du succès de leur entreprise commune. La conception de l'épée et de l'armure recoupe plusieurs cultures et traditions représentatives des personnalités qui les offrirent à Kiradon. Il en résulte des objets à l'allure étrange et difficile à caractériser. Les trois objets sont enchantés dans le royaume de l'Arcane.

Forgée en *Tayn* (acier en enchanté de grande qualité, +15 OB), l'épée ressemble à un croisement entre une épée longue et un saren elfique, et nécessite un peu d'expérience pour la manipuler pour ceux qui savent déjà manier l'épée longue ou le saren respectivement (-20 pendant les premières tentatives d'utilisation). Elle utilise la table d'attaque de l'épée longue à +5. Elle est également agrémentée de nombreuses décorations argentées et de pierres précieuses, des aquamarines de tons bleus légèrement différents, qui illustrent des cascades le long de la garde. Parmi ces pierres les trois plus grandes, à chaque extrémités et au centre de la garde, sont enchantées. La première procure au porteur la possibilité de lancer automatiquement n'importe quel sort de la liste *Water law (Magician base list)* jusqu'au niveau 15 une fois par round. La seconde confère à l'épée le statut d'arme magique, et pour chaque critique délivré par l'arme, un critique d'eau supplémentaire d'une gravité moindre de un degré est délivré avec +20 au résultat du D100. Enfin, la troisième pierre centrale ajoute 20 à l'OB du porteur pour toutes ses attaques (y compris les attaques éventuelles supplémentaires, les attaques de sorts dirigés, etc.) tant qu'il tient l'épée en main. Noter que seules les pierres sont enchantées, si jamais elles venaient à être délogées de leurs emplacements, l'épée perdrait les pouvoirs attachés, mais un personnage tenant les pierres dans ses mains pourrait toujours en bénéficier (pour les critiques supplémentaires, ils seraient rajoutés aux critiques de combat à mains nues uniquement, dont les attaques deviendraient "magiques").

L'armure est un plastron (AT 17 de très bonne facture, réduit de 5 les pénalités max et min d'encombrement) décoré du symbole de la cité, et lui aussi serti de plusieurs aquamarines dont deux sont enchantées. La première, la plus grosse pierre sertie au centre du plastron, déclenche automatiquement les sorts *mass aim untrue*, *mass bladeturn* et *greater spell deflect* de la liste *Arcane shield* contre toute attaque, quelle que soit sa direction, et y compris si le porteur n'en a pas conscience. La deuxième, située sur le haut de la poitrine du côté gauche, ajoute 15 au DB, et donne la faculté au porteur de respirer et se mouvoir sous l'eau sans pénalité. De plus, bien que le plastron soit une AT 17 seulement, en ce qui concerne la description des critiques infligés, considérer que le porteur a des protections de bras et de jambes.

Le casque est léger, peu encombrant et très ouvert, donnant plutôt l'impression d'une simple couronne décorative, mais, là aussi, deux gemmes serties sur les deux côtés du casque procurent des pouvoirs particuliers. La première offre +20 aux RRs vs. les sorts du mentalisme dont le porteur est la cible (y compris contre ceux dont il voudrait bénéficier, dans ce cas il devrait retirer son casque) et procure un bonus de +100 en *sense ambush*. La deuxième procure au casque la même protection qu'un casque complet, et immunise le porteur contre les coups assommants ou les étourdissements (y compris ceux résultant de coups critiques).

Les pierres enchantées du casque et de l'armure leur procurent le statut d'objet magique, mais de façon similaire à l'épée, si elles sont retirées des objets, ces derniers perdent leurs capacités.

c) L'orbe des flux (**Réservé au MJ**)

L'orbe des flux est un très ancien artefact, sans doute de facture Jinteni dont la création remonte sans doute à la fin du second âge. Il procure à son utilisateur un contrôle partiel mais très puissant et utile sur les flux d'*Essence* dans un large rayon, au niveau d'une petite région. L'objet fut découvert dans les terres mortes de Zor sur Jaiman par un archéologue Loar. Ramené sur Namar-Tol, l'objet y fut étudié, maîtrisé puis utilisé par un noble Loar pour le compte des dirigeants de l'île, avec notamment pour but de protéger l'île des tempêtes d'*Essence*. Toutefois, lors d'un conflit politique majeur vers 1400 TE, le noble qui avait la charge de l'orbe l'utilisa à des fins de vengeance politique qui entraîna une tempête dévastatrice sur la capitale Loar dont les conséquences furent heureusement atténuées par la mise hors d'état de nuire rapide du noble. Dès lors, il fut décidé de ne plus utiliser l'orbe. Après plusieurs vaines tentatives de la détruire, elle fut enterrée dans les montagnes de cendres (N-E Emer), alors inhabitées. Une grande salle souterraine sphérique fut creusée en secret dans la roche pour y abriter l'orbe, protégée des tremblements de terre et des glissements de terrain par un enchantement. Sur les parois internes de la salle, des inscriptions furent écrites mettant en garde contre les

effets potentiellement destructeurs de l'orbe pour décourager son utilisation. Pendant plus de 2000 ans, la crypte resta inviolée, jusqu'à ce que les travaux de consolidation du barrage de la cité des cascades en révèlent l'existence en 6010 TE. Le Haut Conseiller aux affaires magiques de l'époque explore la salle, comprend l'importance de l'artefact caché ici grâce aux inscriptions sur les murs, et décide d'étudier l'orbe après avoir fait subir un sort d'oubli aux ouvriers et artisans ayant découvert la salle par hasard. Il commence à l'étudier, et convaincu par son potentiel très utile, convainc la Source et le reste des Haut Conseiller de la conserver et l'utiliser, notamment pour protéger la ville et sa région des tempêtes d'*Essænce*, comme les Loari avant eux. La salle secrète est toujours accessible par un passage secret au sous-sol de la tour Nord du Barrage, mais l'orbe est conservée dans une alcôve secrète et dissimulée magiquement dans les appartements du Haut Conseiller aux affaires magiques.

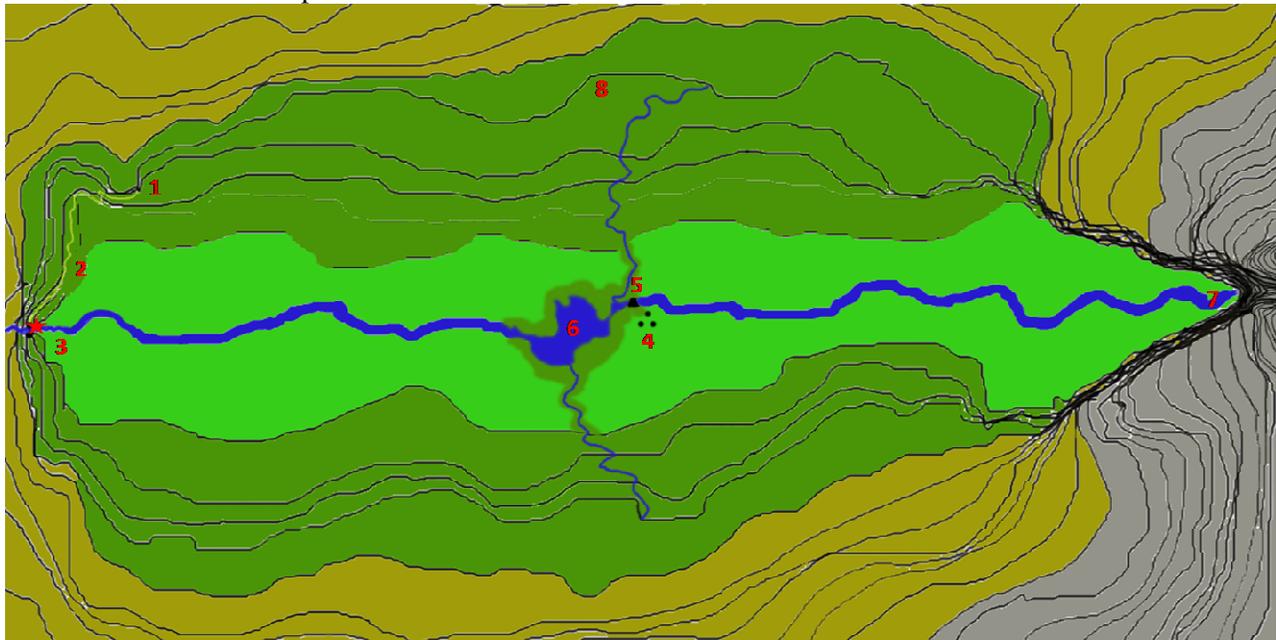
L'orbe est une sphère parfaite de verre parfaitement translucide et sans aucun défaut visible, d'environ 30 cm de diamètre, pesant 20 kg. Son utilisation est complexe et dangereuse car l'objet aspire une énergie magique phénoménale à son utilisateur. En posant les mains sur la sphère, il faut réussir un test d'*attunement* (Arcane) très difficile (-20). En cas d'échec, il ne se passe rien. En cas de succès, les mains de l'utilisateur se retrouvent instantanément comme fusionnées avec le verre de l'orbe. A partir de là, la seule solution pour couper le contact avec la l'orbe serait de couper les bras au niveau des poignets, ou peut être de lancer un sort d'intangibilité... L'orbe commence alors à aspirer l'énergie magique nécessaire à son fonctionnement. A raison de 25 PP par round, l'orbe aspire 150 PP à son utilisateur, si ce dernier est du royaume de l'Arcane. S'il est utilisateur d'un des trois autres royaumes, l'orbe aspire 200 PP, au même rythme (25/rd). Si l'utilisateur ne possède pas assez de PP, l'orbe commence à aspirer l'énergie vitale de l'utilisateur, à raison de 2 HP pour chaque PP manquant, donc 50 HP par round, se qui s'accompagne d'une très vive douleur. Ainsi, un personnage du royaume de l'Arcane possédant 112 PP et 89 HP verrait ses 112 PP aspirés, puis 76 HP [(150-112)×2] aspirés pour compléter, se retrouvant avec 13 HP seulement à la fin. Une fois ce processus terminé, si l'utilisateur est encore conscient (voir encore vivant!), il doit effectuer un nouveau test d'*attunement* très difficile (-20), sans oublier les malus éventuels dus aux PP et HP. En cas d'échec, l'orbe restitue instantanément 90% des HP et PP qu'elle a absorbé et libère l'utilisateur. L'orbe ne pourra plus être réactivée ainsi avant au moins 1 heure. En cas de succès, l'utilisateur a accès à une vision relativement précise et un contrôle partiel des flux d'*Essænce* dans une rayon de 100 km + niveau de l'utilisateur × 2 km (max 200km). L'utilisateur peut déplacer des flux, influencer leur cours, leur intensité ou leur taille, créer des "anticyclones" ou des "dépressions" d'*Essænce*, permettant ainsi de créer des barrières protégeant des zones de tempêtes d'*Essænce* ou des zones avec une concentration d'énergie magique disponible moindre, ou au contraire des concentrations pouvant déclencher des tempêtes localisées, ou des zones de concentration d'énergie magique plus élevée. L'orbe est relativement facile d'utilisation, un test réussi d'*Essænce flows lore* permet d'obtenir les résultats voulus, qui peuvent prendre plusieurs minutes ou heures à être effectifs en fonction de l'importance de la modification désirée. Une fois un peu d'expérience de manipulation acquise, aucun test n'est nécessaire. Seuls les flux majeurs les plus puissants (à l'échelle du continent) et ceux à des échelles trop petites (par exemple à l'échelle d'une maison ou d'un bosquet d'arbres) ne peuvent être manipulés ou influencés. L'utilisateur ne peut pas non plus "détruire" ou "créer" d'*Essænce*, il ne peut que modifier la répartition existante. L'orbe est utilisée régulièrement, essentiellement pour protéger la cité et ses environs des tempêtes d'*Essænce* ou pour déplacer/supprimer des barrières qui entraveraient les déplacements à proximité. Les navigateurs suspectent quelqu'un chose d'anormal dans la région de la cité, mais n'ont pas encore pu obtenir de preuves. Les *Loarmasters*, eux, sont dorénavant au courant par l'intermédiaire du nouveau Haut Conseiller aux affaires magiques qui est un des leurs, mais préfèrent garder l'information pour eux et laisser les navigateurs à leurs doutes.

6. Le refuge de la source (**Réservé au MJ**)

Cette section est consacrée au lieu secret où la Source de la cité des cascades se rend pour s'éloigner de la cité, réfléchir à des questions importantes en toute tranquillité, ou encore se réfugier en cas de danger. Sa situation géographique et son historique sont abordés, ainsi qu'une description détaillée des lieux et du personnel qui y vit toute l'année dans le plus grand secret.

a) Géographie

Une carte de la vallée est présentée ci-dessous.



1 km

- | | |
|---------------------|------------------------------------|
| 1. Sortie du tunnel | 5. Temple d'Illoura (ruines) |
| 2. Sentier | 6. Marécages |
| 3. Refuge | 7. Siphon vers rivière souterraine |
| 4. Village (ruines) | 8. Caverne du monstre |

- | | |
|---|----------------------------|
|  | Forêt, clairières éparsees |
|  | Pentes boisées |
|  | Pentes rocailleuses |
|  | Falaises rocheuses |

Le lieu est situé dans les montagnes de cendres, à l'est de la cité des cascades, relativement proche de l'océan. Il s'agit d'une vallée encaissée et difficile d'accès, quasiment inconnue de tous, d'environ sept kilomètres de long (est-ouest) pour quatre de large (nord-sud). Le résultat d'un séisme ayant provoqué, à l'aube de la troisième ère, un affaissement de terrain gigantesque, la vallée est presque invisible depuis les environs, à moins d'être situé par grand beau temps sur un des pics des montagnes de cendres, situés au sud-ouest. La vallée est à quelques dizaines de kilomètres de l'océan, et à environ 50 kilomètres de la cité des cascades.

A l'est, d'immenses falaises se dressent à presque un kilomètre de hauteur au maximum, avec en leur centre une gigantesque faille (illustration 1). C'est à cet endroit que l'affaissement de terrain a lieu lors du séisme. Le côté ouest de la vallée est moins escarpé, et surtout nettement plus boisé.

Un cours d'eau sillonne le fond de la vallée jusqu'à ces falaises, où un siphon le fait passer de l'autre côté, pour finalement rejoindre l'océan. Techniquement il s'agit donc d'un fleuve, mais sa taille est modeste, et dans la vallée il dépasse rarement le statut de petite rivière qu'il est possible de traverser à gué à de multiples endroits. Une fois sorti de la vallée, il poursuit un chemin tortueux dans la montagne, caché dans la forêt, et fini en cascades dans les falaises qui donne sur l'océan, à l'est. Théoriquement, il est donc possible de retrouver la vallée en remontant le fleuve depuis l'océan (ou depuis n'importe quel endroit dans les montagnes boisées), mais une fois arrivé en vue des falaises qui ferment l'accès est de la vallée, il est presque impossible de le remonter dans sa partie



1. Une vue de la vallée, regardant vers l'est à l'aube.
Dessin de M. Whelan.

souterraine, à moins de bénéficier de moyens magiques, permettant par exemple de respirer sous l'eau, de nager contre un fort courant, et de vision dans le noir complet.

De l'autre côté (à l'ouest), la rivière, dont la source se situe plus au sud, se déverse dans la vallée sous forme de cascades, sur une face boisée. C'est là qu'a été construit le refuge, décomposé en deux parties, de chaque côté de la cascade, avec un pont enjambant cette dernière pour relier les deux bâtiments (voir partie III).

b) Historique

La découverte de Erkadion



2. Sir Erkadion affronte le monstre de la vallée.
Dessin de F. Frazzetta.

C'est en 4890 T.E. que la Source de l'époque, le seigneur Erkadion, lors d'une expédition de chasse dans les montagnes de cendres, tombe sur cette vallée un peu par hasard. C'est alors la fin de l'automne, et le groupe tombe dans une tempête de neige terrible, annonciatrice d'un hiver précoce cette année là. Dans une région sans végétation, par un froid terrible et sans grande visibilité, le groupe se lance à la recherche d'un refuge. Alors qu'ils sont sur le point de s'effondrer, désespérés et transis par le froid, ils arrivent sur un cours d'eau gelée qui les mène rapidement à la vallée, où ils se réfugient à l'abri du vent et de la neige, dans la végétation abondante qui en borde les limites. Plusieurs jours après, le ciel se



3. Sir Erkadion découvre les ruines du temple.

Dessin d'auteur inconnu.

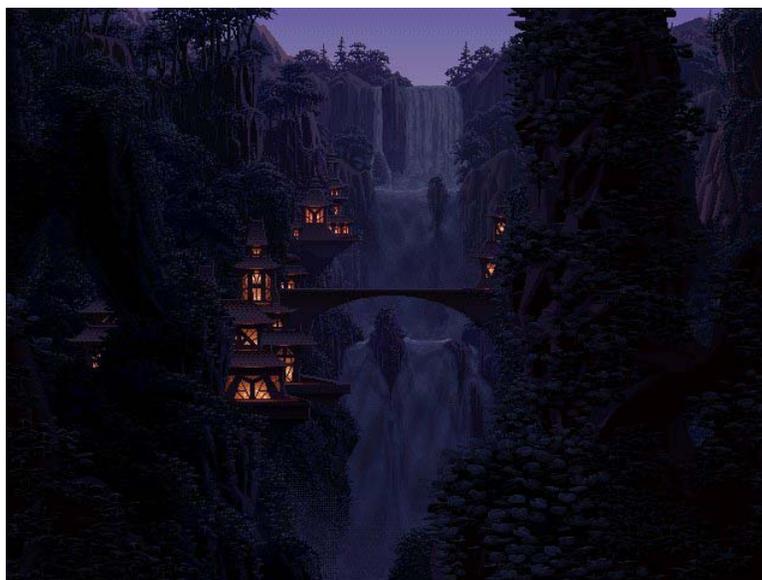
dégage, et ils sortent de leur abri de fortune, pour découvrir une vue splendide sur la vallée recouverte d'un épais manteau blanc. C'est alors qu'une créature sombre et terrifiante, ne ressemblant à rien de connu (peut être un Troll ayant bizarrement évolué), attaque le groupe. Affamés, affaiblis, ils sont rapidement terrassés et les trois compagnons de Erkadion sont tués. Lui-même est blessé mais parvient à échapper à la créature en se jetant dans le cours d'eau en partie gelé. Lorsqu'il reprend connaissance sur le bord d'un petit cours d'eau, dans la forêt, la chaleur du soleil lui caresse le visage et il réalise qu'il est sorti de la vallée, emporté par la rivière. Miraculeusement encore vivant, il souffre pourtant de multiples fractures et blessures assez graves, et ce n'est que grâce à sa constitution extraordinaire qu'il parvient à se traîner jusqu'à un village de chasseurs, où il reçoit des soins. Sire Erkadion est en effet un grand guerrier dont les faits d'armes sont encore chantés aujourd'hui. D'une taille et d'une constitution hors-normes, même pour un Laan, il est particulièrement doué dans les arts de la guerre et du maniement des armes. C'est également un chasseur accompli, qui possède une collection impressionnante de trophées, et l'envie d'y ajouter le monstre qui a tué ses compagnons germe rapidement dans son esprit.

Il peut rejoindre la cité un peu plus tard, une fois suffisamment remis de ses blessures pour voyager. Il devient alors obsédé par cette vallée étonnante, et par l'idée de venger ses compagnons tués par cette créature. Déjà conscient du potentiel de cet endroit caché, il ne parle à personne spécifiquement de la vallée, bien qu'il raconte en détail ses mésaventures et l'attaque du monstre, dont les bardes font rapidement des chansons devenues populaires depuis. Dès la fin de l'hiver, et contre l'avis de ses conseillers et de ses proches, il s'équipe et part seul dans les montagnes. Son objectif est d'abord de retrouver la vallée, puis de pister et tuer la créature, et enfin, d'explorer les lieux. Après quelques jours, il parvient à retrouver le cours d'eau, et le suit jusqu'à la vallée. Une fois sur place, il piste la créature et découvre son antre, dans une partie rocailleuse du flanc nord. Il parvient à terrasser le monstre lors d'un affrontement épique (illustration 2). Puis, il explore la vallée et découvre alors un lieu paradisiaque, protégé, dont la flore et la faune sont très diversifiés. Il tombe également sur quelques ruines au centre de la vallée. Bâties à l'aide de pierres assez massives (sans doute issues des falaises de l'ouest), il semble s'agir d'un ancien temple, dont il reste quelques murs et statues (illustration 3). Aux alentours, il trouve également quelques traces d'anciennes habitations, mais dont il ne reste presque plus rien. Il s'agissait d'un temple dédié à une représentation locale d'Iloura et d'un petit village

construits par des réfugiés installés là de 2200 T.E. à 2450 T.E., mais finalement chassés par la présence du monstre et l'isolement trop important de la vallée. En quelques siècles, la nature a repris ses droits sur ces constructions fragiles, mais le sous-sol du temps recèle encore quelques trésors pour ceux assez braves pour en tenter l'exploration (il est sous l'eau). De plus, l'influence d'Illoura est encore présente au centre du temple et aux alentours immédiats, procurant une certaine protection aux personnes d'alignement adéquat (voir partie V).

La vallée devient un havre secret

Séduit par les lieux, il décide d'y faire construire un refuge secret, réservé à la famille seigneuriale, où il pourrait se retirer pour de courtes périodes de détente, ou en cas de danger si par exemple la cité tombait aux mains d'ennemis. L'architecte qui le conçoit et les artisans qui le construisent sont par la suite soumis à un sort d'oubli pour préserver le secret. Rapidement, les règles sont établies pour définir qui est habilité à



4. Vue du refuge (en regardant vers l'ouest).

connaître l'emplacement du refuge. Les règles sont devenues tradition, et tout comme il y a des siècles, en plus de la famille seigneuriale restreinte (la Source, sa femme, et les enfants lorsque leurs parents pensent qu'ils sont suffisamment matures), seuls les membres du Haut-Conseil, de par leur statut officiel, sont mis au courant de l'existence et de l'emplacement de ce refuge. Mais peu nombreux sont ceux à y avoir effectivement séjourné. Les soldats d'élite les plus expérimentés (tous des officiers de confiance) de la garde seigneuriale connaissent la route permettant de rejoindre la vallée, mais ne sont pas autorisés à y pénétrer et ne connaissent pas l'accès exact. De plus, à chaque génération, la source sélectionne les serviteurs et protecteurs de confiance qui habitent toute l'année au refuge, et préparent les lieux pour les séjours de leur maître (voir partie IV). Ces derniers ne peuvent pas quitter la vallée, à moins de subir un sort d'oubli, qui a le fâcheux inconvénient de ne pas effacer les souvenirs de façon très spécifique. Ceux qui s'engagent sont donc en général conscients du sacrifice.



b) Bâtiments

Le refuge est installé au sommet du flanc ouest de la vallée, de part et d'autre des cascades formées par la rivière qui se jette dans la vallée (illustration 4). On y accède par un sentier qui longe le flanc ouest à partir de la sortie du tunnel qui débouche à l'ouest du flanc nord.

Le refuge est constitué de deux ensembles de bâtiments bâtis de part et

d'autre de la cascade, et reliés par un pont qui l'enjambe (voir plan ci-dessous). La partie nord, plus petite, contient les habitations des personnels habitant la vallée (une petite bâtisse pour chaque), une réserve, et un observatoire de la vallée. L'ensemble sud, bien plus grand, est constitué de 3 ensembles différents. Le plus proche du pont contient une étable, une réserve et un grand vestibule. Les suivants, reliés par un petit escalier remontant vers le haut le long de la cascade, contiennent plusieurs bâtisses constituant les chambres à coucher de la Source et de sa famille proche, ainsi qu'un séjour et une terrasse donnant sur la cascade. Enfin, deux autres bâtiments, plus bas et reliés par un escalier, contiennent une grande salle à manger et une cuisine, un très grand séjour et une salle de cartes et de réunion. La plupart des bâtiments ont de très grandes fenêtres, balcons et terrasses donnant sur la cascade.

c) Alentours

Le pied des cascades, plus de 150 mètres plus bas, est un endroit particulièrement beau. Un chemin sinueux mais praticable à pied comme à cheval le relie au refuge pour permettre de s'y promener (illustration 5). Un tout petit sentier permet également de rejoindre le sommet des chutes d'eau et de sortir de la vallée par l'ouest, mais il est particulièrement escarpé et très peu utilisé. Il est également camouflé à plusieurs endroits à l'aide d'illusions magiques, et donc difficile à trouver, en particulier pour quelqu'un venant de l'extérieur. Seule la ranger de la vallée au service de la Source connaît ce sentier par cœur (voir partie IV).

d) Les serviteurs

Ces derniers sont au nombre de cinq et habitent sur place toute l'année. Ils sont sélectionnés pour leur fidélité et leur compétence. Lorsqu'ils quittent leur fonction, ils subissent (le plus souvent) un sort d'oubli qui n'efface pas toute leur vie mais les empêche de se souvenir de l'emplacement de la vallée. Toutefois ils en savent suffisamment pour la retrouver s'ils le souhaitent en la recherchant activement, c'est pourquoi le choix de ces personnes est souvent très important pour tout seigneur de la cité désirant utiliser le refuge régulièrement. Lorsqu'une nouvelle *Source* prend le pouvoir à la cité, une de ses premières décisions consiste précisément à sélectionner de nouveaux serviteurs qui s'installeront au refuge, à moins bien sûr que ceux sélectionnés par la *Source* précédente soient à son goût et suffisamment jeunes pour continuer à les servir pendant leur règne. En effet, une *Source* préfère garder si possible les mêmes personnes tout au long de son règne, et n'aime pas en général changer les effectifs du refuge.

Lorsque Mirian monte sur le trône après la tentative de coup d'état, elle ne connaît pas l'existence du refuge (elle est encore trop jeune pour que son père lui en ait parlé). Dans l'atmosphère tendue de paranoïa, les seules personnes au courant lui en parlent peu après, mais lui conseillent de changer les serviteurs de feu Sire Keremion. Ces derniers sont de toute façon relativement âgés et ne pourraient en effet pas servir Mirian jusqu'à la fin de sa vie et de son règne. Mirian réfléchit longuement et décide de demander à plusieurs de ses amies et connaissances d'enfance d'assurer les postes les plus importants, malgré leur manque d'expérience (elles sont pour la plupart du même âge que Mirian ou à peine plus âgées) et contre l'avis de ses conseillers. Elle engage les autres sur les recommandations de ses conseillers. Elle impose toutefois que toutes soient des femmes.

Traditionnellement, il y a cinq postes à pourvoir. Les plus importants sont ceux de *ranger* de la vallée, garde du refuge, soigneur. Il y a également deux servantes qui s'occupent des tâches ménagères du refuge.

Garde du refuge

Ce poste est capital car il s'agit du garde du corps de la Source pendant son séjour sur place. Il est responsable de la sécurité de la Source à l'intérieur du refuge et lors de ses déplacements dans la vallée. Mirian a nommé une amie d'enfance à ce poste. Une jeune guerrière douée, élève du capitaine Bruma¹⁹, elle a accepté de tout quitter pour s'installer dans la vallée. Elle s'appelle Illanis.

En l'absence de la Source, son rôle en temps normal est de surveiller l'entrée du tunnel secret et d'empêcher tout intrus de découvrir son emplacement. Lorsque la Source se rend au refuge, elle prend le relais de la garde seigneuriale (qui assure l'escorte de la *Source* de la cité jusqu'aux environs de la vallée). Elle accompagne ensuite la *Source* jusqu'au tunnel d'accès secret, qui débouche sur le flanc nord-ouest de la vallée. Une fois la *Source* à l'intérieur, elle condamne l'accès au tunnel grâce au mécanisme dédié et l'escorte jusqu'au refuge. Elle y reste en tant que garde pendant le séjour de la *Source*, puis la raccompagne dans le sens inverse lorsque cette dernière repart.



Illanis, garde du refuge.

Dessin de L. Elmore.

Stats

Age: 28 (Semble ~25) **Eyes:** Bleus. **Hair:** Noirs. **Build:** Athlétique.

Height: 1m78. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Enthousiaste, enjouée. **True Attitude:** Dévouée, fort sens du devoir. **Home:** Refuge. **Rank:** Elève d'escrime de Bruma et garde du refuge.

Hits: 94. **Melee:** 136 (Long sword) **Missile:** 78 (Long bow)

AT(DB): 18 (60) **Sh:** non **Gr:** oui

Lvl: 14. **Profession:** Fighter (royaume mentalisme). **Stats:** St99; Qu100; Em69; In86; Pr91; Ag96; Co94; Me68; Re75; SD98. **AP:** 94. **PP:** 16.

Skills: Bonne en combat, douée en influence et en relations sociales. Moyenne en perceptions, bonne en compétences physiques diverses. Quelques connaissances magiques, bonne dans le reste.

Spells: la liste *Anticipations (Mentalism Open)* au niveau 9.

Talents: *Directed weapons master, good battlefield awareness, stat bonus (major)*.

Flaws: Sense of duty (major).

Ranger de la vallée

Le ranger de la vallée a pour mission de s'occuper de la surveillance de la vallée dans son ensemble, de veiller au bien être de la flore et de la faune, et de s'occuper des montures qui se trouvent au refuge. Il doit passer le plus clair de son temps à sillonner la vallée, et en connaît les moindres recoins. Choisie par Sire Roderick et Merek Daomir (Haut-conseillers), elle est un peu plus âgée que les autres, et plus expérimentée. C'est également, en quelque sorte, la « première ligne de défense » du refuge. Elle connaît tous les chemins et tous les passages menant à la vallée, y compris les plus difficilement praticables. Elle sait reconnaître les

¹⁹ Voir la description de cette personnalité dans le document sur la cité des cascades.

signes trahissant un intrus, en particulier grâce aux liens qu'elle a formé avec la faune de la vallée dont certains membres (oiseaux, etc.) lui obéissent au doigt et à l'œil et lui signalent tout évènement anormal. Elle se nomme Yriana.

Stats

Age: 55 (Semble ~37) **Eyes:** Verts. **Hair:** Noirs. **Build:** Svelte. **Height:** 1m71. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Bronzée. **Demeanor:** Renfermée, sérieuse. **True Attitude:** Passionnée, concentrée.

Home: refuge. **Rank:** Ranger du refuge.

Hits: 85. **Melee:** 95 (Long sword) **Missile:** 136 (Long bow)

AT(DB): 5 (40) **Sh:** non **Gr:** non

Lvl: 18. **Profession:** Ranger (statut divin 8). **Stats:** St84; Qu98; Em78; In101; Pr71; Ag98; Co90; Me71; Re70; SD92.

AP: 92. **PP:** 114.

Skills: Bonne en combat, moyenne en influence et en relations sociales. Excellente en perceptions, très bonne en compétences physiques diverses et excellente en discrétion. Bonnes connaissances magiques, moyenne dans le reste.

Spells: Les listes de ranger au niveau (15-18), plusieurs listes *open* et *closed channeling* au niveau 6-10.

Talents: *Outdoorsman*, *animal empathy* (oiseaux), *stat bonus (major)*.

Flaws: Sense of duty (major).



Yriana, ranger du refuge.

Dessin de L. Elmore.

Soigneur

Le soigneur de la vallée a pour mission de garantir la bonne santé de la Source et de sa famille lors de leur séjour au refuge. Choisie par Mirian parmi ses connaissances, elle a été formée par le temple d'Eissa créé par les héros de la cité Yeora Melinea et Aethyar Daelir (personnages de ma campagne). Elle connaît bien les plantes et ses usages, et est une soigneuse accomplie. Elle peut également servir de sage femme au besoin. Elle se nomme Doriann.

Stats

Age: 35 (Semble ~24) **Eyes:** Bleu-verts. **Hair:** Noirs. **Build:** Voluptueuse. **Height:** 1m69. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Fière, arrogante. **True Attitude:** Loyale, fervante. **Home:** refuge. **Rank:** Soigneuse du refuge.

Hits: 45. **Melee:** 42 (Staff) **Missile:** -

AT(DB): 1 (20) **Sh:** non **Gr:** non

Lvl: 12. **Profession:** Healer (statut divin 8). **Stats:** St54; Qu64; Em91; In102; Pr84; Ag92; Co86; Me71; Re92; SD88. **AP:** 90. **PP:** 134.

Skills: Mauvaise en combat, très bonne en influence et en relations sociales. Bonne en perceptions, mauvaise en compétences physiques diverses et excellente en connaissances et en magie, moyenne dans le reste.

Spells: Les listes de Healer au niveau 15, plusieurs listes *open* et *closed channeling* au niveau 8-12.



Doriann, soigneuse du refuge.

Dessin de L. Elmore.

Talents: *Power, Herbalist, Dedicated follower.*

Flaws: Sense of duty (major), pacifist (minor).

Servantes

Les deux servantes ont la charge des tâches ménagères au refuge. Nourriture, ménage, rangement, etc. Elles s'occupent également des jardins et de l'herboristerie (sous la supervision du soigneur). Elles sont généralement choisies parmi les meilleures servantes veuves/orphelines (et donc citoyennes) de la famille de la Source.

Les deux servantes actuelles sont Syman et Myril, âgées respectivement de 41 et 37 ans, Shay toutes les deux et veuves. Leurs maris étaient gardes de la cité et ont péri lors du coup d'état de Kardek (voir le scénario un trône dans la balance).



Syman et Myril, servantes du refuge.

Dessin de L. Elmore.

VIII. Scénario prenant place dans la ville

Voir le scénario « Un trône dans la balance », disponible ici

http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/scenario/scenario.htm

http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=3011

IX. Les nouveaux dirigeants de la cité, après le scénario

Cette section est destinée à décrire la situation politique après le scénario « un trône dans la balance », dans le cas où les joueurs et la princesse Mirian ont décidé d'accepter l'aide de l'*Alliance*²⁰ en échange de l'entrée de la cité dans le conglomérat commercial et économique de l'*Alliance*.

Une partie (la dernière page) est **réservée** au MJ.

1. La source²¹

Depuis le coup d'état de *Kardek*, la Princesse *Mirian*, dorénavant dotée du titre de Lady *Mirian* et âgée de 25 ans seulement²², est la seule descendante encore en vie de la lignée de *Kiradon*²³. Elle a pu reprendre le trône de *WaterFall City* grâce à l'équipe de héros (interprétés par les joueurs de ma campagne) qui ont su nouer les alliances nécessaires (avec *Roderick* et son groupe d'insurgés d'une part, avec l'*Alliance* d'autre part). La famille seigneuriale n'existe pas encore, dans la mesure où *Mirian* n'a pas encore réfléchi à un éventuel époux et encore moins à une descendance. La question finira bien par se poser, mais il y a tant à faire dans les mois qui suivent son accession au pouvoir que la question n'est pas d'actualité. *Mirian* est jeune, mal préparée à ce rôle qu'elle a du accepter sans avoir vraiment pu y réfléchir, et bien qu'elle ait la volonté de bien faire, elle est une proie facile pour ceux qui tentent de la manipuler. Heureusement, certains des *Hauts Conseillers* sont de son côté. De plus, *Kardek* ayant été au pouvoir quelques semaines seulement, il n'a pas eu le temps de changer le fonctionnement ou de dissoudre le conseil de la cité. Ce dernier est tout acquis à la cause de *Mirian*. Elle a de plus le soutien d'une grande partie de la noblesse, des citoyens et de la population en général. Malgré tout, les doutes sur sa capacité à régner sont présents, et sont même exprimés en public. La population est bien consciente que depuis des siècles, jamais une femme n'a été sur le trône. Ce n'était pas dans la tradition de la lignée seigneuriale de former les filles des *Ruisseaux*²⁴ à cette tâche, et *Mirian* découvre donc sa charge avec angoisse et nervosité. Malgré tout, cette jeune femme est pleine de bonne volonté, d'énergie et de courage. Elle est également consciente des sacrifices consentis à l'*Alliance* et des leviers de pouvoirs inhabituels que la nouvelle *Haute Conseillère* aux affaires commerciales et économiques peut manœuvrer sans contraintes, et elle doit composer avec cela.



Lady Mirian

²⁰ Voir le supplément *Powers of Light and Darkness*

²¹ Ce terme désigne le seigneur de la ville.

²² L'espérance de vie moyenne des Laan est d'environ 200 ans.

²³ Le fondateur de la cité.

²⁴ Ce terme désigne la famille seigneuriale.

Ambitions et priorités

- Changer le statut des femmes dans la cité. Elle a l'intention d'en faire les égales des hommes sur de nombreux points, tant au niveau de la citoyenneté, que de l'accès à certaines professions et statuts. Elle ne sait pas encore trop comment procéder, mais faire en sorte que le Haut Conseil soit composé en partie de femmes (une première dans l'histoire de la ville) est une première étape. La prochaine sera de donner plus de sièges aux femmes parmi les *120 cascades*²⁵, et ce dès les prochaines élections, ce qui nécessitera de faire en sorte que les femmes puissent bénéficier de la citoyenneté au même titre que les hommes²⁶, sans contraintes, ce qui ne sera pas chose facile à mettre en place dans les temps.
- Limiter autant que possible l'influence de l'Alliance sur les domaines qui ne sont pas strictement d'ordre économique. Cela ne sera pas chose facile, le statut de Haute Conseillère de *Selaris* lui permettant de donner son point de vue et d'influencer nombre de décisions sur tous les sujets, y compris ceux n'ayant pas trait directement à l'activité économique de la cité.

Stats

Age: 25 (Semble ~18) **Eyes:** Bleus. **Hair:** Blonds vénitien. **Build:** Mince. **Height:** 1m71. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Craintive, timide. **True Attitude:** Déterminée mais naïve. **Home:** Le palais. **Rank:** Source de *WaterFall City*.

Hits: 60. **Melee:** 40 (Shorts word) **Missile:** 65 (Long Bow)

AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 6. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St54; Qu98; Em80; In98; Pr100; Ag101; Co45; Me70; Re90; SD80. **AP:** 98. **PP:** 15.

Skills: Faible en combat, plutôt douée en influence et en relations sociales. Bonne en perceptions, moyenne voir faible en compétences physiques diverses. Quelques connaissances magiques, moyenne dans le reste. Bonne en artistiques.

Spells: la liste *Concussion's Ways (Channeling Open)* au niveau 6.

Talents: *Ear for music, Golden throat, Person placement, Noble, Lifetime goal* (parvenir à faire de la cité une ville libérée du joug de l'Alliance, assurer de meilleures conditions sociales aux femmes).

Flaws: *Fragile wrists, short of breath (major), Queasy.*

Mirian dispose d'une [fiche complète](#) au format Excel.

²⁵ Ce terme désigne la Conseil de la Cité. Voir la description de *WaterFall City*.

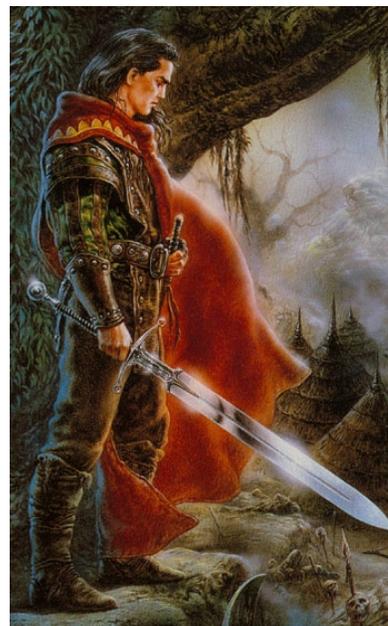
²⁶ Voir section 2-B et 2-C de la description de *WaterFall City*.

2. Le Barrage²⁷

Le *Haut Conseil* est composé du seigneur, dont la voix compte triple, et de quatre *Hauts Conseillers* disposant chacun d'une voix²⁸. Dans les jours qui suivirent la chute de *Kardek*, ces postes ont été temporairement attribués à certains héros du jour, décorés du titre de *Défenseurs du Barrage* (la plus haute distinction accordée) pour prendre des décisions rapides et faire face à l'attaque de l'armée des montagnes du sud, fanatisée par *Kardek*. Quelques semaines plus tard, les postes furent attribuées aux personnes suivantes :

Le poste du *Haut Conseiller aux affaires militaires et judiciaires* a été rendu à *Lord Roderick*, chef de la garde, héros de la cité décoré du titre de *Défenseur du Barrage* et leader de l'insurrection contre *Kardek*. Ce choix pour un deuxième mandat a été très facile, sa renommée et loyauté envers la cité n'étant plus à prouver, tout comme ses compétences martiales et de leader militaire. Rappelons qu'il est le seul des *Hauts Conseillers* à n'avoir pas été tué lors du coup d'état de *Kardek*.

Fils unique d'une noble famille de la cité, *Roderick* a commencé en tant que sous-officier dans la garde seigneuriale. Il a vite fait ses preuves, a gagné la confiance du seigneur *Keremion* et a rapidement gravi tous les échelons jusqu'au plus haut poste, qu'il a obtenu à l'âge de 70 ans. C'est un homme parfois hautain, mais un vrai chevalier, entièrement dévoué à son seigneur et à la cité. Il n'a pas de famille, et consacre tout son temps à son travail. Il peut parfois être brutal ou méprisant, mais c'est un homme d'honneur qui n'a qu'une parole, et une vision bien précise de ce que doit être la vie, et de ce que doit être « sa » cité ; il est particulièrement apprécié et respecté par ses concitoyens.



Lord Roderick

Ambitions et priorités

- Assurer la protection de *Lady Mirian*. En effet, elle est la dernière descendante directe de *Kiradon* encore en vie et si cette dernière venait à disparaître, la lignée seigneuriale serait brisée. C'est effectivement celle là qui est importante, le titre passant de père en fils (ou en fille) au fil des générations. On risquerait d'assister à une guerre de succession entre les parents « éloignés » (cousins, oncles, etc.), sans compter que l'autorité du *Haut Conseil* et son contrôle de la population ne serait plus assuré. La ville serait en grand danger d'instabilité. *Lord Roderick* aurait voulu s'en charger lui-même, mais il a bien trop à faire. Il a lui-même sélectionné le garde du corps de *Mirian*, qui ne la quitte jamais d'une semelle. Il s'agit de la seule femme de la garde seigneuriale. Hautement qualifiée et expérimentée, cette femme soldat nommée *Dya'el* a l'avantage de n'avoir aucune famille (elle est veuve citoyenne) et aucune autre obligation. Elle est entière dévouée à *Mirian*, et loge avec elle dans ses appartements, ne quittant jamais *Mirian* des yeux. *Roderick* insiste également pour que tous ses déplacements au sein ou en dehors de la ville se fassent avec une importante escorte armée.
- Convaincre *Mirian* de prendre rapidement un époux (de préférence issu d'une famille de haut rang de *Sel-Kai*) et de s'assurer une descendance et donc un(e) héritier(e). *Mirian* est assez réticente et n'aime pas aborder le sujet, mais *Roderick* se fait plus insistant chaque jour.

²⁷ Ce terme désigne le seigneur de la Haut Conseil.

²⁸ Plus de détails dans la partie I-B de la description de *WaterFall City*.

- Reconstruire l'armée et la garde de la cité, fortement mise à mal par les événements récents. D'abord l'exécution de nombreux officiers et soldats lors du coup d'état de *Kardek*, ensuite les pertes non négligeables lors de la bataille contre l'armée qui a assiégé la cité.

Stats

Age: 85 (Semble ~40) **Eyes:** Bleu. **Hair:** Noirs de jais. **Build:** Imposant. **Height:** 2m05. **Race/Sex:** Laan/M. **Skin:** Bronzée. **Demeanor:** Sûr de lui, autoritaire. **True Attitude:** Prudent, fidèle. **Home:** Appartements des officiers. **Rank:** Haut conseiller à la défense et aux affaires de justice.

Hits: 180. **Melee:** 148 (bastard sword) **Missile:** -

AT(DB): 18(55) **Sh:** (Y). **Gr:** Y

Lvl: 19. **Profession:** Fighter (Knight). **Stats :** St102; Qu101; Em60; In92; Pr85; Ag98; Co96; Me70; Re82; SD98. **AP :** 92. **PP :** -.

Skills: Très doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Doué en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissance à part certains sujets précis dans lesquels il excelle, moyen à bon dans le reste. Pas de capacités magiques particulières.

Spells: - .

Equipment/Weapons: Une cuirasse métallique sur une cotte de maille, et une grande épée bâtarde (OB +10) de bonne facture, finement ouvragée. Il possède également un bouclier.

Le poste de *Haut Conseiller aux affaires religieuses et sociales* a été attribué à une prêtresse du culte Unifié d'Orhan²⁹, la religion officielle de la ville. Pour remplacer l'archeprelate *Ceremar*, tué dans le coup d'état, *Mirian* s'est tournée vers *Sel-Kai* et les différentes églises de la région, et plusieurs prêtres et prêtresses se sont présentés pour répondre à la demande. C'est une Laan âgée de 120 ans, nommée *Kyr'il of Tyra*, grande prêtresse de l'ordre et qui exerçait jusqu'à présent à *Sel-Kai*, qui a été choisie par le conseil de la ville et *Mirian*. Sa réputation de fidélité envers l'église ne peut être remise en cause. Sa loyauté envers les intérêts de *WaterFall City* est un autre problème. La ville n'a en effet jamais été réellement fervente et tournée vers les dieux, et la décision fut difficile. Sœur *Tyra* ne cache en effet pas son ambition de faire de *WaterFall City* un avant poste du prosélytisme d'Orhan, et de changer les pratiques molles de la population en pesant de tout son poids au *Haut Conseil*. Si *Mirian* l'a choisie, c'est pour plusieurs raisons: tout d'abord, elle a acquis la conviction (à tort ou à raison ?), après son entretien avec elle, que la prêtresse avait à cœur de servir les intérêts de la cité et n'était pas une extrémiste. Autre point positif pour sa candidature, elle est une femme, et *Mirian* tient à avoir autant (si ce n'est plus) de femmes que d'hommes au sein du *Haut Conseil* (jusqu'à présent, jamais aucune femme n'y avait jamais siégé). Elle offrait en prime un lien diplomatique non négligeable avec *Sel-Kai*, Sœur *Tyra* ayant eu beaucoup d'influence et d'importance pendant la période de plusieurs décennies de sa présence dans la ville de *Sel-kai*.



Kyr'il of Tyra

Kyr'il of Tyra est une femme de noble naissance qui a renié ses origines et a recommencé tout en bas de l'échelle sociale, commençant par travailler pour l'église dans les petits villages de province de *Sel-Kai*. C'est une femme âgée, expérimentée, au visage dur et marqué par les épreuves de la vie. Elle a un caractère particulièrement bien trempé et ne s'en laisse pas conter. Elle peut paraître parfois un peu enflammée dans ses

²⁹ Voir le supplément Powers of Light and Darkness

déclarations, mais elle reste fondamentalement modérée dans ses convictions profondes, et tout a fait honnête. Elle est réellement motivée à faire le maximum pour améliorer les conditions de vie de habitants de *WaterFall City*. Le seul ennui est qu'elle est également convaincue que pour ce faire, il est obligatoire de passer par une pratique plus constante et fervente de la religion au sein de la cité, ce qui n'est pas sans contrarier de nombreux nobles et citoyens. Elle a une grande expérience du mal et de la *Unlife*, et elle est sans conteste une des plus expérimentées des membres du *Barrage*.

Ambitions et priorités

- Relancer la pratique religieuse de la cité. Organiser des cérémonies, multiplier les cultes et donner aux citoyens l'envie de vénérer les seigneurs d'*Orhan*. Elle compte en particulier augmenter de façon considérable les échanges religieux entre *Sel-Kai* et *WaterFall City*, et faire en sorte que les cultes présents en masse à *Sel-Kai* puissent venir s'installer dans la cité, et avoir plus d'influence. Jusqu'à présent, seule l'église unifiée d'*Orhan* avait une présence (limitée) dans la ville. La plupart des autres cultes d'ayant pas de lieu de culte officiel ni de membres permanents présents au sein de la cité.
- Aider *Mirian* à améliorer les conditions de vie de la population, et les droits de chacun, en particulier les femmes, dans le respect et les limites des lois édictées par les divinités.

Stats

Age: 120 (Semble ~55) **Eyes:** Bleu. **Hair:** Blancs bouclés. **Build:** Maigre. **Height:** 1m72. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Passionnée, virulente. **True Attitude:** Modérée, généreuse. **Home:** Temple. **Rank:** Haute conseillère aux affaires religieuses et sociales.

Hits: 62. **Melee:** - **Missile:** -

AT(DB): 2(15) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl : 27. **Profession:** Priest (Orhan). **Stats :** St52; Qu85; Em95; In102; Pr101; Ag78; Co61; Me94; Re96; SD95. **AP:** 67. **PP:** 220 (=110x2).

Skills : Très douée en magie divine, excellente en influence et en relations sociales. Moyenne en perceptions et en compétences physiques diverses. Beaucoup de connaissances dans de nombreux domaines, moyen à bon dans le reste.

Spells : Toutes les listes de prêtre au niveau 25, plus une sélection de listes ouvertes et fermées aux niveaux 10-20.

Equipment/Weapons : Une toge de l'église Unifiée d'*Orhan*. Divers objets magiques divins (essentiellement de protection (DB + 30, AT 4), et un multiplicateur de PPs x2).

Le poste de *Haut Conseiller aux affaires commerciales et économiques* a été donné à *Selaris*, la *Jenaar* de l'*Alliance*, suivant les termes du contrat signé par *Mirian*³⁰. Il s'agit d'une *Dyar* (cela a d'ailleurs provoqué pas mal d'émoi parmi les nobles et la population, dans la mesure où non seulement c'est une femme, mais en plus ce n'est pas une *Laan*). C'est une mentaliste et diplomate expérimentée qui use de tout le pouvoir qu'elle a pour orienter la politique de la cité pour qu'elle se fonde dans le moule voulu par ses maîtres : toute au service de la montée en puissance de l'empire commercial de l'*Alliance*. Son influence ne se fait pour l'instant pas vraiment sentir. Le commerce fonctionne toujours de la même manière, les bateaux vont et viennent pour les mêmes destinations. Aux yeux des commerçants, des maîtres des grandes Maisons commerciales,



Jenaar Selaris

³⁰ Voir le scénario « Un trône dans la balance »

des navigateurs ou des marins, rien n'a changé. Mais cela pourrait ne pas durer...

Elle s'est installée avec sa suite (plusieurs serviteurs, des scribes, et ses gardes du corps massifs, les Kal'chah³¹) en ville et passe ses jours et ses nuits à travailler. Les rapports indiquent qu'elle a déjà pris contact avec la plupart des notables, marchands, artisans et autres acteurs économiques de la cité, et dernièrement, elle a été vue dans plusieurs villages et bourgs alentours.

Stats

Age: inconnu (Semble ~30) **Eyes:** Bleus. **Hair:** Noirs. **Build:** Elancée. **Height:** 1m92. **Race/Sex:** Iylar Dyar/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Courtoise et révérencieuse. **True Attitude:** inconnue. **Home:** Une grande maison au 1^{er} étage. **Rank:** Haute Conseillère aux affaires commerciales et économiques.

Ambitions et priorités

Voir la partie **réservée** au MJ

Le reste des caractéristiques de *Selaris* sont données dans le supplément *Powers of Light and Darkness* (pp. 62).

Le poste de *Haut Conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques* a été très vite attribué à un des collègues du défunt Haut Conseiller précédent, *Doreth Elthion*. Ce mage était en voyage sur *Jaiman* quand le coup d'état de *Kardek* a éclaté, et il est revenu dès que la nouvelle lui a parvenu. Mais il ne fut au courant qu'après la bataille qui mit fin aux plans machiavéliques de *Kardek*. *Merek Daomir* est un Laan âgé seulement de 80 ans mais qui semble plus vieux. Formé à l'école de magie de la bibliothèque de *Nomikos*, il est un utilisateur doué et expérimenté dans de nombreux domaines de l'Essaence. C'est un personnage mystérieux qui s'exprime peu, mais quand il parle, c'est pour dire des choses sensées, réfléchies et sages. Son accession à ce poste s'est fait par défaut, car il était le seul candidat suffisamment compétent pour pouvoir y prétendre. Le manque crucial de mages compétents dans la cité est un problème sérieux et représente la priorité de *Merek*. A la demande de *Mirian* et du conseil, il a repris en main l'école de magie de *WaterFall City*, et passe une grande partie de son temps à recruter et installer les nouvelles promotions.



Merek Daomir

Bien que ses compétences ne soient pas mises en doute, et que son charisme et sa sagesse sont indéniables, c'est un personnage qui a été peu présent dans la cité ces dernières années et il connaît assez mal la ville. La population ne le connaît pas du tout (et à vrai dire, personne ne le connaissait vraiment, à part le défunt *Doreth Elthion*), et sa capacité à comprendre la population et à agir dans son meilleur intérêt est mise en doute par une partie non négligeable de la noblesse et du conseil de la cité. Il paraît assez fermé, dur et peu enclin à s'intéresser « aux affaires du peuple ». Il devra faire preuve d'attention, de bienveillance (ce dont il est sans doute capable), et se montrer plus proche des citoyens s'il veut gagner leur confiance.

Ambitions et priorités

³¹ Voir le supplément *Powers of Light and Darkness*

- Une des principales faiblesses de la cité est le manque évident d'utilisateurs de magie compétents en son sein. La petite école de magie est jeune, très peu connue et compte un nombre réduit de membres, surtout depuis le coup d'état de *Kardek*, à l'occasion duquel la plupart des étudiants ont préféré s'exiler à *Sel-Kai* ou ailleurs. *Merek* a bien l'intention de changer cela. Il veut augmenter la renommée de l'école de magie, et tente d'y faire venir non seulement de nombreux étudiants motivés, mais aussi d'engager des enseignants capables et puissants.
- La bibliothèque de la cité nécessite également beaucoup d'attention, et il cherche un responsable érudit pour la reprendre en main.

Stats

Age: 80 (Semble ~55) **Eyes:** Gris. **Hair:** Blancs. **Build:** Musclé. **Height:** 1m98. **Race/Sex:** Laan/M. **Skin:** Burinée. **Demeanor:** Réservé, calme. **Home:** Ecole de magie. **Rank:** Haut conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques.

Pour les caractéristiques complètes, voir la section suivante, **réservée au MJ**.

RESERVE AU MJ

Merek Daomir

Merek Daomir est en réalité au service des *Loremasters*. Son voyage sur *Jaiman* en était la raison : il vient d'acquérir le titre de *Loremaster* (il n'était jusqu'à présent que *Journeyman*³²) et sa place au sein du *Haut Conseil* de *WaterFall City* est sa première mission en solo. Il est chargé de surveiller la façon dont *Selaris* usera de son influence, et de recueillir toutes les informations possibles sur l'*Alliance*.

Stats

Age: 80 (Semble ~55) **Eyes:** Gris. **Hair:** Blancs. **Build:** Musclé. **Height:** 1m98. **Race/Sex:** Laan/M. **Skin:** Burinée. **Demeanor:** Réservé, calme. **True Attitude:** Sage, réfléchi. **Home:** Ecole de magie. **Rank:** Haut conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques.

Hits: 70. **Melee:** 75 (Staff) **Missile:** -
AT(DB): 17(25) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl : 31. **Profession:** Arcane Elementalist. **Stats :** St72; Qu65; Em101; In102; Pr100; Ag60; Co81; Me88; Re99; SD94. **AP:** 70. **PP:** 240 (=80x3).

Skills : Extrêmement compétent en magie (arcane), bon en influence et en relations sociales. Moyen en perceptions et en compétences physiques diverses. Enormément de connaissances dans de nombreux domaines, surtout magiques, moyen à bon dans le reste.

Spells : Toutes les listes de base au niveau 25, plus une sélection de listes ouvertes et fermées aux niveaux 15-20.

Equipment/Weapons : Une cuirasse (AT 17) encombrant comme AT 1 et DB +25, et ne gênant pas le lancement de sorts. Agit également comme un multiplicateur de PPs (arcane) x 3. Livre de sorts enchanté par *Valris*, la marque de son école (*Nomikos*, voir l'aide de jeu sur les écoles de magie).

Talents: *Instinctive defence*, *Exceptional magical ability*.

Flaws: *Duty (Greater)* (envers les *Loremasters*), *Pacifist (minor)*.

Merek Daomir dispose d'une [fiche complète](#) au format Excel.

Selaris, la Jenaar de l'Alliance

³² Voir le supplément Powers of Light and Darkness, pp. 72

Ambitions et priorités

- Grâce aux ressources financières surprenantes de l'*Alliance*, s'assurer l'amitié de la plupart des marchands et acteurs économiques de la ville. En secret, elle leur offre de fortes sommes d'argent pour consolider leur commerce, pour plus tard s'assurer d'un moyen de pression lui permettant de choisir quand, comment, vers où ou depuis où, ils importeront ou exporteront telle ou telle denrée.
- A plus long terme, sa mission consiste à petit à petit faire passer des textes de lois favorables à une implantation durable de l'*Alliance* sur le continent Emer en favorisant constamment les liens marchands de *WaterFall City* avec les villes déjà sous la coupe du conglomérat commercial. L'objectif à très long terme de l'*Alliance* étant de forcer les grandes cités d'Emer et de Jaiman à accepter d'être régulées et contrôlées par l'*Alliance*, sous peine de se voir privées de partenaires commerciaux.

X. Autres personnalités de la cité

1. Le capitaine Bruma

Dalian Bruma, plus connu sous l'appellation Capitaine Bruma, est une véritable légende vivante de la cité. Sa réputation est immense, et dépasse largement les murs de la ville et même les frontières de la région. Le plus grand guerrier de WaterFall city est un héros, admiré et respecté par ses concitoyens. Ses états de service parlent pour lui : une longue période dans l'armée jusqu'au grade de capitaine, une participation émérite à trois grandes batailles qu'a du livrer la cité, avec plusieurs décorations à la clé, dont la plus prestigieuse (défenseur du barrage) ; plusieurs années de service en tant qu'assistant du Haut-Conseiller aux affaires militaires (le poste de Haut conseiller lui fut proposé plus tard, mais il refusa, préférant siéger au Conseil de la Cité pendant deux mandats consécutifs) ; enfin, maître d'arme et professeur reconnu de l'école de la noblesse Laan, qui lui envoie ses meilleurs éléments de toute la région (y compris de Sel-Kai City). Il a servi dans l'armée pendant la fin du règne de Lord Emyath alors qu'il n'était qu'un tout jeune homme. Sa carrière militaire a pris fin pendant le début du règne de Lord Keremion. Il était malheureusement en voyage sur l'île Loar de Namar-Tol, lorsque le coup d'état a eu lieu, et il n'est revenu qu'une saison après les événements du scénario « un trône dans la balance ». Bien évidemment, il a prêté serment à la princesse Mirian.

Le capitaine Bruma possède plusieurs titres. Il a été anobli et fait Chevalier du Barrage après une bataille où il sauva le seigneur Keremion d'une mort certaine, recevant deux flèches en pleine poitrine à la place de son seigneur. Il fut sauvé de justesse par les soigneurs personnels de Keremion. Il reçut plus tard la décoration prestigieuse de défenseur du barrage après son action d'éclat lors de la bataille des félons³³ : Dalian



Dalian Bruma

³³ Une grande bataille qui opposa la noblesse loyale à Keremion et l'armée de WaterFall City à une alliance de riches nobles de la région et de Sel-Kai City, avec une armée de mercenaires très supérieure en nombre, dont l'objectif était de s'emparer de la cité et de ses richesses, pour l'annexer au royaume de Sel-Kai. Ce dernier a toujours nié une quelconque participation au projet, et renia les nobles en question (qui furent exécutés). Sel-Kai avait envoyé des troupes en renfort pour aider Keremion, mais après que la bataille soit terminée. Celle-ci dura deux jours et fit des milliers de morts. (3000 du côté des troupes de WaterFall City, presque le double pour l'armée des félons).

Bruma commandait une petite compagnie et avait réussi l'exploit héroïque de s'emparer de l'étendard adverse lors du 2^e jour de la bataille, tuant au passage un des officiers en charge de l'armée adverse et une bonne vingtaine d'ennemis à lui tout seul. Seul survivant de sa compagnie, il fut sauvé de justesse par les chevaliers de Keremion, galvanisés par son exploit. Cet épisode fut reconnu comme un tournant décisif de l'affrontement.

Après cet exploit, il fut choisi par le Haut Conseiller aux affaires militaires comme assistant. Plus tard, il siégea pendant deux mandats consécutifs de 10 ans au Conseil de la Cité, sa sagesse et les pertinences de ses interventions étant bien souvent louées par la population. Depuis une vingtaine d'années il est également reconnu comme la plus fine lame de WaterFall City (si ce n'est de la région) et de nombreux nobles viennent apprendre ou perfectionner leur maîtrise de l'épée chez le capitaine Bruma. Pouvoir bénéficier de son enseignement est considéré comme un grand honneur. Bruma pourrait utiliser son titre de noble ou de chevalier, mais il préfère être nommé Capitaine.

Le Capitaine Bruma est capable d'enseigner toutes sortes de techniques à ses élèves. En premier bien sûr, le style de combat favori de la noblesse Laan de la région, qui comprend l'utilisation des lames à une ou deux mains et du bouclier, ainsi que des techniques de base de combat à mains nues. Il est également capable d'enseigner le style de combat à deux Kynacs³⁴ (et le lancer de Kynac) du peuple Duranaki, qu'il a eu l'occasion d'apprendre lors de ses voyages. Il s'est également rendu plusieurs fois sur Namar-Tol, où les grands maîtres d'arme elfiques lui ont appris les bases du maniement du Saren³⁵. Il peut enseigner les bases du maniement du Saren et le combat à deux Sarens (mais pas le style de combat complet). Enfin, il peut également enseigner les bases du combat à deux armes (épée longue + dague ou épée courte).

Après des décennies de combats et de tueries, Dalian Bruma est devenu un pacifiste modéré. Convaincu que la violence résout rarement les problèmes des hommes, il enseigne l'art de l'épée et du combat avant tout avec des notions de respect, de chevalerie et de retenue. Il tente de convaincre ses étudiants de ne jamais tirer l'épée autrement que pour se défendre ou défendre ceux qui ne peuvent le faire, et de ne jamais être l'initiateur d'un combat. Si combat il doit y avoir, il met toujours l'accent sur les techniques permettant de désarmer et neutraliser sans tuer. Il n'est pas rare qu'il renvoie de jeunes nobles violents et assoiffés de sang chez eux, refusant de leur enseigner quoi que ce soit. Il y a toutefois des cas où il est nécessaire de tuer, et Dalian le reconnaît volontiers. Il est le premier à enseigner à ses élèves que contre la Unlife, il ne peut être question de compromis, pas plus que lorsque des valeurs fondamentales de la cité et de la civilisation Laan sont menacées.

Malgré son âge avancé (presque 210 ans³⁶), Dalian s'est toujours maintenu en grande forme physique. Il a gardé peu de séquelles de ses graves blessures de guerre, grâce à la qualité des soins magiques qui lui ont été fournis. Son apparence évoquant celle d'un homme plutôt âgé pourrait conduire ses éventuels adversaires à le sous-estimer. Pourtant, bien qu'il ne soit plus aussi fort, agile et rapide qu'il ne l'était un siècle auparavant, son expérience compense largement et il se révèle être un combattant extrêmement efficace et versatile, comme les caractéristiques situées dans la section réservée au MJ le prouvent.

Stats

Age: 207 (Semble ~75) **Eyes:** Gris pâle. **Hair:** Blancs. **Build:** Sportif mais âgé. **Height:** 1m88. **Race/Sex:** Laan/M. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Autoritaire, fière, dur et sérieux. **True Attitude:** Loyal, courageux, chevaleresque. **Home:** 1^{er} étage. **Rank:** Capitaine retraité de l'armée. Défenseur du Barrage. Chevalier et noble de la cité.

³⁴ Longue épée très fine au maniement particulier, fabriquée et inventée par les Duranaki.

³⁵ Long sabre Loar, ressemble au Katana terrien mais peut se manier plus facilement à une main.

³⁶ Rappel : l'espérance de vie moyenne des Laan est de 200 ans.

Hits: 187. **Melee:** voir section MJ **Missile:** 68 (Long Bow)

AT(DB): Sh: Gr: voir section MJ

Lvl: 28. **Profession:** Fighter (royaume mentalisme). **Stats:** St100; Qu98; Em75; In84; Pr92; Ag101; Co98; Me75; Re92; SD102. **AP:** 71. **PP:** 20.

Skills: Exceptionnel en combat, plutôt doué en influence et en relations sociales. Bon en perceptions, moyen en compétences physiques diverses. Quelques connaissances magiques, bon dans le reste.

Spells: la liste Mentalism Open Anticipations au niveau 10.

Talents: *Directed weapons master, precision, assassin training, judge of weaponry, lightning strike, good battlefield awareness, stat bonus (major) Qu, natural gift.*

Flaws: *Age, sense of duty (major), chivalrous, pacifist (major).*

RESERVE AU MJ

Dalian dispose d'une [fiche complète](#) au format Excel.

Dalian Bruma a rejoint le Conclave de Simara³⁷ peu après avoir été fait chevalier. Il a monté quelque peu les échelons et possède maintenant un grade important dans l'organisation (deuxième cercle). Il est expert dans le maniement du Simara, l'épée symbolique du Conclave. Dalian Bruma, de part sa position de maître d'armes, est un élément essentiel du recrutement et de la propagation des idées du conclave. Lorsqu'un étudiant lui paraît intéressant, il lui fait l'offre de rejoindre le conclave, après avoir soumis le candidat à quelques épreuves de sélection et après avoir eu l'autorisation des responsables du premier cercle.

Voici les capacités combattantes de Dalian Bruma suivant les différentes techniques et styles :

Technique	OB1 +	OB2 ++	AT ^	Shield ^^	DB (vs melee / vs missile)	Init** 2D10+	Modif. Critique***
Simara (style simara)	150	-	1	N	101 / 61 *	41	28 + 3 = 31
1H edged + shield (style Laan)	140	120	14	Y	76 (91)	38	28
2H edged (style Laan)	140	120	14	N	33	35	28
Dual Kynacs (style Duranaki)	114	94	1	N	101 / 61 *	37	28 + 2 = 30
Long sword + short sword	125	105	14	N	33	36 / 37	28
Dual Sarens	110	90	14	N	33	36 / 37	28

+ il s'agit de l'OB pur. Le simara est un long scimitar³⁸ +5. De plus il est fait en tethium (+15), et de très grande qualité (+10) pour un bonus total de +30 (l'OB total est donc de **180**).

++ prend déjà en compte le malus de -20 pour la main non directrice. Pour les deux style Laan il s'agit de Striking degree 1.

^ son armure est une cotte de maille +15.

^^ le bouclier est un bouclier complet +5. Deux bonus : le premier pour opposer le bouclier contre 2 adv., le 2° contre un seul adversaire (voir l'option shield training du M.A. companion).

* avec adrenal defense.

** L'initiative est calculée avec Qu+In+SD et non Qu comme dans les règles de base. Comprend tous les modificateurs (arme, style...).

³⁷ Organisation secrète de la noblesse de la région de Sel-Kai et de WaterFall City, elle compte quelques centaines de membres en tout. Elle promeut la paix et la défense des valeurs de la noblesse de la région, et œuvre en secret pour le bien de la population. Ce sont en quelque sorte des justiciers de l'ombre. Voir l'aide de jeu sur les écoles et styles de combat de Shadow World pour plus de détails (« Simara School »)

³⁸ Voir le supplément The Armory, c'est une arme à deux mains, un grand cimeterre.

*** Cette modification indique les rangs d'*ambush* qu'il peut utiliser à chaque attaque (talent *precision*) et ceux du style. Les bonus nécessaires pour bénéficier des bonus sont les bonus d'*ambush* (124) et *adrenal concentration* (134).

Concernant le désarmement³⁹, voici les différents bonus suivant la situation :

Simara (style Simara) : 182 ; 1H-edged (style Laan) : 162 ; Kynac (style Duranaki) : 156 ; Saren : 162.

XI. Lexique

Source	= Le seigneur de la ville
Les ruisseaux	= La famille du seigneur de la ville (au sens restreint : femme et enfants)
Barrage / le Haut Conseil	= Le conseil de 4 membres entourant le seigneur
Les 120 cascades / le conseil de la cité	= Le conseil de la cité, composé de 120 membres
Lord / Lady	= Titres honorifiques accordé à tout membre de la noblesse
Haut Conseiller	= Membre du Haut Conseil / Barrage
Conseiller / Cascade	= Membre du Conseil de la cité / Les 120 cascades
Maison / Home	= Société commerciale de tradition familiale noble, puissante et influente
Citoyen	= Désigne un habitant de la cité bénéficiant de certains droits et devoirs
Aspirant, aspirant citoyen, assoiffé	= Désigne un habitant ne bénéficiant pas de la citoyenneté mais y postulant. Le terme assoiffé est péjoratif.
Libérée, abandonnée	= Désigne une femme veuve ou orpheline (libérée poli, abandonnée péjoratif)
« Hors-eau » (outsider -> out-water)	= Etranger ou personne ne bénéficiant pas de la citoyenneté, terme péjoratif.
Asséché, desséché.	= Citoyen ayant perdu sa citoyenneté. Le terme desséché est péjoratif.
L'évaporation	= Terme utilisé pour désigner les funérailles traditionnelles de la noblesse
Evaporé	= Terme utilisé pour désigner un noble décédé
La descente	= Terme utilisé pour désigner la phase de descente du fleuve, pour les rites funéraires des citoyens.
En mer	= Terme utilisé pour désigner un citoyen décédé

³⁹ Voir l'aide de jeu sur le désarmement (disarm test = disarm bonus + attack bonus / 4 – opponent OB + d100)