

L'Arche du Lion



Ce décor s'appuie très largement sur celui du jeu vidéo Guild Wars 2 et sert de cadre à un scénario, à paraître très prochainement, Qui-Brille dans la Brume. On peut facilement le replacer dans de nombreux univers d'Héroïc Fantasy.

La cité libre de l'Arche du lion est une ville corsaire dont les bâtiments sont constitués de navires retournés et de divers matériaux provenant d'épaves. Autrefois capitale politique, économique et culturelle du royaume de Kryte, l'Arche fut détruite lors du raz de marée qui suivit la ré-émergence d'Orr, et a depuis été reconstruite par des mercenaires et pirates de tous horizons. La ville est désormais non seulement un lieu où résident côte à côte des citoyens issus de toutes les races, mais également une importante plateforme d'échange, qu'il s'agisse de biens, de services ou d'informations. Riche du commerce maritime, l'Arche l'est encore plus du commerce qui transite par les Portails de Téléportations mis au point par les Asuras. Il y en a onze dans la cité, dont cinq ouvrant dans chacune des grandes provinces voisines. On en ferait encore construire une poignée **Place Corriolis**, en partenariat avec Rata Sum.

Le Forum des Commerçants est centré sur la **forge mystique**, un puit arcanique rempli d'un feu étrange, qui transmute les choses comme les gens qui tomberaient dedans. Une communauté d'initiés essaieraient d'en tirer profit, connaissant quelques formules et diverses offrandes qu'il faudrait plonger dans l'athanor, afin d'obtenir un effet qui ne soit pas totalement aléatoire... Autour de cette place **la banque** et le **comptoir du Lion Noir** règnent en maître sur le commerce. Plus bas et longeant le Quartier du Canal, de nombreux **ateliers d'artisans** alimentent eux aussi l'économie, tandis que dans l'ombre des falaises de granit, tournent les roues des minoteries et des fabriques, au gré des courants. Le **Quartier du Canal** est pauvre mais magique. Certes son bois est gris de fatigue, mais les fenêtres recouvertes de peau huilée font ressembler les masures à des lampions illuminés. Si l'Arche est cosmopolite, le Canal l'est encore plus. Exilés Charrs, anciens pirates amputés, Asura allergiques à la technologie, silencieux Sylvaris, on trouve même des Centaures philosophes, persuadés que la guerre que leur peuple mène

contre les humains ne peut finir que par l'extinction de leur race... Tout ce petit monde cohabite bon an, mal an, accroché aux falaises, au fil d'escaliers interminables et vétustes, écrasés parfois par les silhouettes des grues des docks ou par les panses gargantuesques des galions luxueux dont les douze ponts de bois exotique abritent les plus riches filous du Forum...

Au dessus de tout cela, écartelée au sommet d'une de l'arche la plus haute de la cité, s'ouvre la terrasse de l'**Écumeur des Nuages**. Cette taverne, dominant la cité et nichée dans la carcasse éventrée d'une frégate kyrtienne, jouit de la plus belle vue dont on puisse rêver. On pourrait y toucher des nuages, ou les imaginer se dissoudre lentement dans sa chope de cidre. Ici même les oiseaux marins vous regardent d'un autre air, étonnés de vous rencontrer aussi haut. Tout cela serait parfait si le tavernier nommé Weber n'était pas un sale type, égoïste et intéressé, avec une haine inexplicable pour diverses personnes, dont ses propres clients ou encore Melydiod, le patron du bar à nectar. Quand il est un peu saoul ou trop amer, Weber n'hésite pas à dire qu'il est là parce que c'est le seul endroit où on veuille encore de lui, lui qui est recherché par tous les séraphins du Promontoire...



Les faubourgs du **quartiers Ouest** peuvent au prime abord sembler moins champêtres, une grande partie est occupée par les **ruines colossales du premier Fort de l'Arche du Lion**. Étudiant minutieusement ces vestiges, les magistrats du Prieuré de Durmand ont érigé quelques camps de toile au beau milieu des décombres et des lambeaux de murailles... Le reste du Quartier s'articule en divers hameaux, parfois accrochés aux falaises, et semi troglodytes, tout en figures de proue et dunettes surgissant de la roche, parfois en petits villages coquets, tout en bois d'épaves verni, autour des points d'eau ou des bassins cristallins du grand canal...

Véritable institution, **Le Marché Souterrain** se tient dans une grande caverne éclairée à la torche. Les étals et les vendeurs à la sauvette profitent des multitudes de plateformes naturelles qu'offrent des stalagmites tronqués par l'érosion et le va et vient des passants. Pirates et contrebandiers, voleurs en tout genre ont leurs entrées ici, au cœur de ce temple spéléologique du marché noir, envahi de petits crabes troglodytes, ce dédale de tunnels et de concrétions où tout peut s'acheter et tout vendre. Car c'est connu, à l'Arche, le marché noir est aussi important que le marché officiel.

La plage de Macha est un long ruban de sable clair, baignant dans des eaux cristallines mais vite profondes du **Port du Sanctuaire**. Ici, dodolinent à l'ancre des bateaux du monde entier, tandis que s'échinent les dockers bourrus, pressés d'aller dépenser leur solde au bar installé un peu plus loin sur la plage. Passé le monument aux morts, voilà le centre balnéaire de l'Arche, l'endroit où barbotent les citoyens en petites tenues, baignant dans des odeurs de méchouis et de cochons à la broche, barbecue de bois flotté autour desquels on entend jouer les musiques les plus diverses, au soir, quand les marées s'illument et que les plongeurs arrêtent de sauter du plongoir vertigineux des Corniches.

Fort marin, où l'on recrute pour la Guerre des Brumes, sorte de conflit interplanétaire, dont nous rediscuterons peut-être. On y trouve nombre de camps d'entraînement et la **Taverne de la Main Rouge**, la seule taverne qui appartienne à la Garde du Lion. Le patron, un Charr nommé **Vif Argent**, sera ravi de vous expliquer que les gardes et les soldats sont les meilleurs clients du monde. L'endroit est petit et souvent bondé, et les feux de la cheminée ne sont rien comparés à ceux de l'EauFeu ou de Whisky Sanguin que l'on sert ici. Sur le pilier de l'entrée, une tête de Giganticus Elanicus dévisage les nouveaux clients, même s'il arrive que des érudits un peu perdus dans ce quartier fort martial se proposent de discuter Taxonomie avec le patron colérique...

Autour de Fort Marin, au sud de l'Arche, se prélassent les plages de sable blanc de **Tenanera** et les quais du Consortium, encombrés de palans. Deux portails s'ouvrent sur les quais, à l'ouest du fort, un menant aux colonies de Sud Soleil, envahies de Karkas, l'autre est un portail maudit, réouvert par un asura ivre...les gens qui s'y aventurent n'en ressortent quasiment jamais... Et quand ils reviennent ce n'est pas indemnes. Les Quaggans du village sous-marin de **Mouroukou** se dandinent en souriant au milieu des passants, encore humides de leur séjour dans les eaux profondes du port. Si vous leur rendez visite dans leur agglomération sous marine, vous pourrez leur acheter différents objets qu'ils ont trouvés au fond des eaux. Certains ne sont rien de plus que des bouts de métal oxydé, d'autres datent parfois de la première Arche, avant que Zhaitant ne l'engloutisse... Dans un autre genre, sur les quais, **les bureaux du Consortium**, non loin, abritent une confrérie de marchands aux buts mystérieux. Concurrents de la Compagnie du Lion Noir, ils défendent des thèses ultralibérales et personne ne sait vraiment quelles sont leurs activités.

La banlieue agricole d'**Autrerive** abrite de nombreuses cultures céréalières et un moulin asura, **le moulin de Tokk**. Son propriétaire s'est expatrié pour faire des affaires et pour le moment il a bien fait. Il emploie nombre de marins malchanceux ou de personnages aux gros bras qui traversent une mauvaise passe. Sur les hauteurs, Tigg, un autre asura, entretient un **ara de moas**, grâce auxquels il organise des courses où se ruinent les ouvriers agricoles... Ces deux asuras seraient en cheville que cela ne m'étonnerait pas.

Sur un îlot non loin se perche **le domaine Deverol**, grande ferme appartenant depuis des lustres à la famille Deverol, une des familles fondatrices de l'Arche. Kerry Deverol gère cette exploitation cosmopolite, avec ses veillées nocturnes et ses programmes de réinsertion. Ici, on fait autant du jardinage que de l'élevage, de la pêche, et la préparation de denrées conservables. Le soir, les ouvriers s'échangent leur technique, et l'on peut voir de gros Charr apprendre à dorloter des laitues, tandis qu'eux enseignent à se défendre au couteau, même quand on est une botaniste sylvari..

Située juste au niveau du grand virage des Moas, institution du **Quartier de la Poterne**, **l'auberge de l'Ombre du Lion** est une grande bâtisse abritant des multitudes de chambres, sous un toit de chaume, jauni par le soleil. **Aela**, l'aubergiste, est une ancienne chasseuse Norm qui en a eu marre de se geler les orteils et qui est venue poser son barda au soleil. L'endroit est célèbre pour son ambiance, ses ivrognes et le contenu de ses chopes. Que ce soit la Bière des Hautes Terres, et son parfum de bruyère en fleur, ou la Pinte du Chasseur, d'un excellent rapport qualité prix, toutes ont du succès. Et si jamais vous entendez un vieux marin vous expliquer que la fraîcheur surnaturelle de la bière Friesson vient des crânes des couvegies de Jormag, maudit soient-ils, eux et leur glace corrompue, qui macèrent au fond des barils d'Aela, à vous de voir si vous voulez finir votre bock ou pas... Plus douée pour brasser ses nectars que pour raconter son histoire interminable, Aela loue jusqu'à sa cave aux manouvriers sans le sou qui s'entassent là chaque nuit et dorment parfois assis tellement ils sont nombreux, tandis que dans les fûts de cervoise s'alignent sur une mezzanine. L'aubergiste Norm a même loué d'anciens poulaillers qui servent de paillotes à une bande d'hurluberlus délurés et gouailleurs, qui aiment à descendre se baigner dans les calanques sauvages et rocailleuses des alentours, arrosées par la grande chute où traînent parfois des délégations d'ogres patibulaires...

La Côte de contrebandiers a perdu son lustre pirate, tandis que s'y succèdent les granges à foin, où cabriolent des gamins criards, certains orphelins des guerres contre les Centaures et pensionnaires de l'orphelinat de **Sœur Rosse** au milieu des palmiers et des Moas...

A un des bouts du Pont Habitable, juste avant les faubourgs, vous trouverez, abrité sous une grande voile violette, un établissement tout à fait exceptionnel. Tenu par **Melydiod** le Sylvari. Ce natif du Bosquet comptait ouvrir à l'Arche un **bar à Nectars**, où l'on aurait bu à même la fleur comme chez lui, mais le conseil des capitaines lui a imposé des bouteilles et un bar en bois. L'endroit connaît un succès étonnant, après tout, on y consomme des boissons sans alcool, du nectar d'Automne et du jus de melon comme diraient les fâcheux, mais vous seriez étonné de voir que les clients ne sont pas tous des Sylvaris, ou des végétariens illuminés. Parfois des ivrognes de l'Écumeur des Nuages viennent chercher querelle aux « buveurs de jus ». Du moins quand ils arrivent à descendre de leur perchoir sans glisser d'une passerelle. Et croyez-moi si vous le voulez, ce ne sont pas toujours les buveurs de bière qui l'emportent...

Reliant les Faubourgs à la Cour du Lion, **le Pont Habitable** est une merveille, ou une abomination, tout dépend du point de vue. Lorsque la mer s'est soulevée et que Zaithan s'est dressé, nombre d'épaves sont venues s'encaster entre les îlots terre, créant des passerelles improvisées, des ponts de bric à brac, quais provisoires, empilement de débris, d'espars et de pontons en tout sens. Le Pont est un reste de cette époque. A se demander comment il a pu traverser les âges... Aérien en diable, arche en équilibre de coques et de mâts enchevêtrés, il enjambe les eaux du Port Intérieur, abritant dans ses soutes et ses dunettes de guingois où la peinture s'écaille, des douzaines de familles populaires, des gens du peuple, le foulard dans les cheveux, et qui font sécher leur linge sur les anciens haubans d'artimon... C'est un tel imbroglio de pontons et de coursives que l'on se perd facilement dans les entrailles de l'édifice. Les plus audacieux pourront jouer les acrobates, sauter par les sabords, faire les funambules sur les bouts-dehors, comme le font les enfants du cru, malgré les menaces de leur mère...



A l'entrée du pont, **le Manoir du Commodore** campe fièrement ses six étages et ses balcons élégants, ses vitraux translucides et ses encorbellements écarlates. Ici le Commodore Lawson Marrin jouit de la vue sur la place principale, **La cour du Lion** autour de laquelle la ville s'articule, comme elle s'organise autour des décisions qu'il prend avec le conseil des capitaines. La fontaine animée avec ses bateaux et ses serpents de mers, ses poissons dressés qui crachent de l'eau en produisant une note flûtée,

ou encore le lion gueule ouverte qui abrite épaves rouillées et monstres maris sous son ventre, est-elle, comme certains l'affirment, une métaphore cachée de la politique locale ? Toujours est-il que le **Conseil des Capitaines** siège non loin, dans les câbles d'un trois mâts luxueux que Cobiah Marrin, le premier commodore, a fait hisser là par 99 humains, Charrs et Asuras, ainsi qu'un élémentaliste spécialisé dans les convois exceptionnels. **La taverne du Nichoir aux Corbeaux**, puisque c'est d'elle que l'on parle, est fermée les jours où le Conseil l'investit. On peut y croiser **le Capitaine Hao Luen**, trésorier issu de la lointaine Cantha, ou **Farth Serrebalafre**, un Charr patibulaire, ou encore la richissime **Capitaine Shud**, qui possède tous ou presque tous les portails asuras de l'Arche. **Peter le Perdu**, qui siège au conseil, vous racontera comment il a perdu son bateau magique, le Capricorne, dans les griffes de Covington, la Mégère des Mers... Mais le navire était trop magique pour cette bougresse et depuis elle n'a jamais pu arriver à le mettre à l'ancre. Le voilà devenu navire fantôme... Si ce n'est pas triste... Ne faites pas trop de vagues car au Nichoir, ce sont des golems qui tiennent lieu de videur, et leurs poings sont d'acier... Sans aucun jeu de mot...