



- 1** *L'Ecorchoir*
- 2** *La Tourbière*
- 3** *Les Petites Arènes*

La Hure

Les Loups vous saluent

A *Les Délices Inattendus*

B *Le Ghetto des Médecins*

C

D

E

F

G

H

Où Manger ?

Les Délices Inattendus:

Ici quoiqu'en disent les fâcheux, on se régale, et les palais aventureux reconnaîtront bien vite que Monti la minotaure, derrière ses fourneaux, est vraiment une cuisinière exceptionnelle. Le tout est d'avoir le courage d'entrer, et l'audace de mettre en bouche la première fourchette. Parce qu'il faut bien le reconnaître, on ne mange pas ici ce que l'on mange ailleurs : fricassée d'insectes de la saison, gelée de sang de bœuf au miel, boulettes de vers rouges et tranches de palmier risso-lées, aileron de tortues au cognac aux amandes et à la crème, serpent surprise selon arrivage, blaveau cuit dans le lait de sa mère, ou bien des anguilles fumées à la tourbe, farcies de mousse de porc.

La plupart des plats sur le menu ont des sonorités propres à vous retourner l'estomac, mais une fois dans l'assiette, « l'horreur » dégage un fumet d'épices et d'aromates fort appé-tant.

L'établissement vivote, entre les clients réguliers et les m'as-tu-vu de seconde zone qui veulent impressionner leur entou-rage. Pourtant, il n'est que Maître Bouche et ses bras innom-brables, à Arcadia, pour battre Les Délices sur le terrain de l'exotisme. Et encore, comme le répète Monti : « Il triche, il est d'un autre monde. » Ici, tout vient d'Aarklash, des pieds de chameaux qui arrivent par caisse du Syharhalna, aux ser-pents des Champs qu'en quelques mois de séchoir et quelques passes secrètes, elle transforme en cigares pour les habitués.

Critiques et rumeurs abondent sur cette gargote et sa clientèle. L'on raconte que derrière ses grandes baies vitrées d'un jaune brun dépoli se cachent de biens sordides agapes. L'on fait des gorges chaudes du nombre de Druenes et de

L'on fait des gorges chaudes du nombre de Drones et de Dévoreurs qui viennent souper ici, pour sûr que la grosse Monti leur cuisine les corps des gladiateurs fauchés dans les Arènes, ou les enfants disparus des quartiers alentour. Tout le monde connaît un ami d'un voisin qui a un cousin qui a mangé une fois ici, par bravade, et qui a failli en mourir. A Cadwallon, les langues sont bien pendues, comme les nécromanciens...

Où Sortir ?

Les Petites Arènes :

Autour de la Fosse aux griffes orbite tout naturellement un véritable microcosme, fait d'arènes privées plus ou moins clandestines, certaines tenant plus de l'arrière salle d'une boucherie que de la véritable arène, de propriétaires d'écuries de combattants, d'entraîneurs, de soigneurs, de bookmakers, de filles de joie, d'animaux, de dresseurs et de gladiateurs... L'incontestable engouement autour de cette profession a mené à une extrême diversité des styles de combat et de spectacles.

Commençons par **les Ridicules**, des clowns gobelins transformant un affrontement contre des animaux en un massacre grotesque et particulièrement sanglant soit disant très apprécié par les enfants.

Pour rester dans le domaine animalier, citons **le Griffon**, gladiateur solitaire lâché avec un couteau, une arme à feu à un coup et parfois de quoi la recharger. Face à lui, les bêtes sauvages les plus exotiques possible. Pour les événements les plus prestigieux, les spécimens, quelquefois venus des Royaumes de la Grande Couronne, sont exposés dans des cages pendant une semaine. Le public accourt en masse admirer le monstre. Le plus célèbre chasseur de ce genre est une véritable légende vivante : le Griffon Masqué officierait depuis plus de trente ans ! Même si les mauvaises langues prétendent que son masque et le mystère savamment entretenu autour de son identité lui ont permis de passer la main depuis longtemps, il continue à soulever l'enthousiasme des foules.

Les organisateurs ont su tirer parti des inimitiés entre peuples, notamment chez les Elfes. Il n'est pas rare de voir des combats à trois ! Les Akkyshans toxiques forment **les Ciguës**, les avant-bras protégés et armés de filets lestés, censés rappelés la toile de l'araignée. S'ils manipulent ce filet comme un fléau et s'en servent parfois pour immobiliser leurs adversaires afin de les mordre, leur poison reste leur meilleur atout. Les Cynwalls adoptent un style plus épuré, armés seulement d'un bâton. Les Daïkenees rivalisent d'imagination pour créer des armes prenant les insectes pour inspiration : lance-guêpes, frelons étourdissant les adversaires par leur vol assourdissant, capes aux élytres tranchantes ou grandes pinces aux dimensions cyclopéennes...

Les **Petits Crocs**, eux, sont les adeptes des armes dites de corps, et sont la cible des moqueries des Wolfens au prétexte qu'eux n'ont pas besoin d'armes. Cependant leur arsenal est de plus en plus vaste et populaire. On y trouve entre autres : griffes, coudine (protégeant l'avant-bras et se terminant par une longue pointe au niveau du coude), encornée (casque à trois cornes), lameur (formé par trois lames fixées autour de l'avant-

bras), quadral (lames recourbées situées au niveau des deux avant-bras et des deux mollets). Certains gantelets vont même jusqu'aux épaules et regroupent plusieurs options d'attaque, rétractables, tout en protégeant efficacement les bras. *Pour les chanceux qui possèdent le jeu de rôle Shaan, vous trouverez les dessins de la plupart des armes décrites ci-dessus.*

Et si les humanoïdes finissent pas vous lasser, vous trouverez tout autour des combats de coqs, de chiens, d'hippocampes, ...

Adresses utiles

Le Ghetto des Médecins :

Il y eut jadis, dans le fief de la Hure, un lieu connu comme le Ghetto des Médecins. On y réparait les gladiateurs malchanceux et l'on y entretenait les champions plus que de raison. Les carabins, souvent syhars, y étaient regardés avec un mélange de suspicion craintive et d'admiration teinté de jalousie. Plus ou moins cloîtrés dans leurs quartiers, ils bénéficiaient des largesses de leurs poulains des Arènes, et mettaient en commun des techniques étonnantes et des savoirs secrets. Entremêlement de propriétés et de courettes, véritable puzzle urbain sans rue ni voirie, tout en couloirs, en portes mitoyennes et en escaliers, ce lieu est resté particulier, profondément marqué par l'histoire martiale et sportive du fief.

Aujourd'hui, même si la plupart des omnimanciens sont partis, notamment en 999 juste avant le Rituel de l'Aube, il reste dans ces impasses un mélange de rebouteux, de chirurgiens, de masseurs et de préparateurs physiques, qui se mêlent à une masse de squatteurs désargentés qui ont petit à petit pris possession des lieux, sans jamais y emménager complètement.

Néanmoins l'on peut toujours voir les empreintes des énormes phalanges de l'Abroyeur, imprimées dans la pierre de plusieurs façades, non loin du Petit Marché aux Onguents. Il y a au fond de la boutique d'un peaussier keltois, fabricant de manchons renforcés, un mur couvert de d'arabesques nerveuses, reste de la longue période de convalescence de celui qui allait devenir un combattant de légende, Elohan, le sabreur manchot. L'on raconte que ce serait tout un traité d'arts martiaux que le cynwall aurait gravé dans l'enduit mural, et que les douleurs dans son membre fantôme lui auraient fait perdre toute maîtrise, mêlant d'une manière presque sacrilège, la Noésis et la sauvagerie la plus débridée.

Instantané

Les enseignements martiaux d'Elohan risquent fort de se perdre, naufragés sur leur mur humide, dévorés par la moisissure et les champignons. Les Ligeurs sont engagés par un riche collectionneur pour empêcher cela.

Il faudra récupérer le traité, qu'ils le recopient, qu'ils fassent exproprier le peaussier, tous les moyens sont bons. Mais Bragorn l'artisan est fort en gueule et possède de nombreux amis, tous larges d'épaules et prompt à sortir les haches et les Gae-Bolga.