



SOMA

Dans la vie comme dans la mort.

A *La Planche à Clous*

B *La Bonne Pioche*

C *Le Brûle Gueule*

D *Le Trompe l'Œil, L'Académie des 5 arts du Joyau*

E *Le Hurlelune, le Bowling aux Gniards*

F *La Golypso*

G *Le Charmeur d'Encre*

H *Le Ventre Souterrain de Kéto*

I *Les Moules de Monmoulin*

J *La Quinzième Arcane*

K *Le Quai de « Mort te Manque »*

Où Manger ?

La Planche à clous:

Owen Brione a toujours eu des lubies, la dernière en date lui dure depuis près de 4 ans et c'est d'ouvrir le meilleur restaurant de tout Cadwallon. Il a commencé par acheter un local, au hasard, le premier qu'il vit en vente, puis, n'ayant strictement aucune connaissance en cuisine, il s'est mis à expérimenter des recettes à base des produits les plus disponibles, les fruits de mer. Après plusieurs plaintes pour empoisonnement dans les premiers mois, Owen s'est découvert un talent culinaire certain, qu'il ne cesse d'améliorer au fil des essais. En plus de servir une nourriture souvent délicieuse, le restaurant a sans doute une des cartes les plus fournies qu'il vous soit jamais donné de voir, à tel point que choisir est devenu un calvaire. Mais Brione a vite trouvé une solution. Si vous ne savez que commander alors tirez au hasard ! Lâchez un palet dans une des ouvertures supérieures de l'immense planche à clous qui occupe tout le fond de la salle et laissez faire la chance. Si d'aventure vous adorez le plat qu'on vous apporte alors notez son nom quelque part, car Owen met à jour les possibilités de la planche toutes les semaines.

Il y a une chose en revanche qu'on ne sert pas à la « Planche à Clous », et c'est une bonne bagarre. Grun-ga, l'ogresse, qui fait le service, n'attend en fait qu'un prétexte pour aller décrocher sa monstrueuse hache d'arme d'au dessus de l'entrée. Elle et Owen se sont rencontrés sur les routes d'Aarklash et ne se sont jamais quittés depuis. Des rumeurs courent sur les rela-

patron, mais il faudrait d'ailleurs être suicidaire pour en parler à l'ogresse.

Ni Grunga ni Owen n'ayant des talents de décorateurs, le cadre du restaurant laisse par contre à désirer, et il n'y a que le strict minimum, des chaises et des tables marquées par quatre années d'usure.

LA PLANCHE A CLOUS

Soyez inventifs : tirez et composez

1	Salade ou Gratin	D'ailérons
2	Papillote	De filets (fumés)
3	cassolette	De rostre
4	Grillé (à l'unilatérale)	De crustacés
5	Cru et Mariné	De tentacules
6	Crêpes fourrées	De coquillages

Sauces et Fantaisies culinaires

1	A la crème	Au parmesan chaud
2	Au cognac	Aux fruits
3	Aux herbes des Champs	Pour deux
4	Aux épices du Griffon	Aux pâtes fraîches
5	Confit	Et sa ratatouille
6	Aux 12 sauces	Sur lit de Varech croustillant.

Poissons : pescadonte, saumon, dorade, requin, merlan, truite, sole, turbot

Crustacés : crabe, homard, crevettes, langoust(in)e, araignée de mer, tourteau

Coquillages : pétoncle, moule, huître, st jacques, palourdes, bulots, bijuh, oursin

Les Moules de mon Moulin:

Plus la peine de chercher cette épicerie de nuit tenue par un nain cacochyme, elle a été depuis longtemps rachetée et transformée en un restaurant étrange, au mobilier de tôle ondulée et où le service est assuré par des hordes de gobelins grimés en moines akkylanniens. Ici on mange des moules, en salade, en gratin, marinière, en sauce, en beignets, en brochettes, grillées, givrées, rôties, aux épinards, au chocolat, ... Mais si vous voulez autre chose, des profiteroles, du razorback aux morilles, alors le visage du serveur se fendra d'un large sourire « Oui, on fait aussi... » ! Pour peu que vous attendiez le temps nécessaire, il peut vous ramener n'importe quoi. Des filles ? De la poudre ? « Pas de problème, on fait aussi... » Tout est une question de temps et d'argent... Dans des pièces au dessus, la diaspora gobeline fabrique des faux papiers, des imitations d'œuvres d'art renommées, des machines à naphte plus dangereuses qu'utiles. Ils peuvent même se vendre entre eux, adultes, enfants et gniards y compris. Après tout, à quelques pas de là, des filles se prostituent et en fabriquent par portées de douze... Quelle importance que vous soyez un ogre amateur de chair fraîche, un omnimancien syhar à la recherche de pièces détachés ou un exploitateur quelconque à la recherche d'esclaves sous payés..

Ce « restaurant » sera sans doute fermé par les autorités dans les semaines qui suivent, et des gens seront arrêtés. Mais qu'importe, le même rouvrira, sous un autre nom, quelques rues plus loin...

Les vendeurs à sauvette :

Les vendeurs de nourriture à la sauvette pullulent dans le quartier de Soma et plus particulièrement à Mont Céleste. En général, les mets sont corrects et même délicieux mais le client expérimentateur peut s'en sortir avec une bonne infection alimentaire. Revoir plusieurs fois un même vendeur sur le même circuit peut être gage d'une pitance saine et sans effets secondaires.

1- Un jeune garçon barhan vend des gâteaux à la cannelle au prix de 0,1D la pièce. Il précise toutefois que dans un gâteau sur trois se cache une pièce donnant donc droit à un autre gâteau etc...

2- Monsieur Ollive, un grand demi-elfe inquiétant, arpente le quartier suivi de Trinquignard, son porteur et technicien. Sur le dos du nain, une machine sous pression hoquette et lâche de longs jets de vapeur. Elle distille un nectar sombre et amer, fort prisé des noctambules qu'il tient éveillés jusqu'au petit matin. On trouve parfois sur le passage du couple un petit gobelin éveillé qui n'a de cesse de les poursuivre en brandissant les résultats d'une soi-disant étude prouvant que ce produit provoque une nocive accoutumance.

3- Le Dragon Baveur est un restaurant à la mode de No Dan Kar tout proche. Au risque de prendre des coups de balai, les enfants gobelins du restaurateur viennent harceler la clientèle potentielle jusque dans les lieux les plus insolites, voire dans les salles des autres restaurants. Nems, ben-bao, wan-tan frits, gobelinerie à la vapeur. La tribu des livreurs est honnête et vous retrouvera où que vous alliez, quelle que soit votre activité !

4- Shankarn est peut-être un des plus vieux wolfens du Joyau. Courbé au point de regarder un humain dans les yeux sans se baisser, il vend des viandes séchées, des magrets et des salaisons pleines de saveurs. Il s'approvisionne même dans le port de l'Ondine et sa viande d'œufs de thon est un délice.

5- Psarhi, un syhar, amène ses nans-fromage et ses cuisses de poulet tandoori...

6- La bande des Petits Pâtés vient vendre ses dernières friandises. On murmure, en riant, que ce mélange de cassonade, de viande et de zeste de citron, enrobé d'une fine pâte au saindoux, servirait à faire disparaître des cadavres gênants mais quel délice quand il vous fond tout chaud dans la bouche.

7- Un vieux nain couperosé vient avec sa carriole vendre des churros, des beignets et des crêpes. Il est un peu gâteaux et infantilise ses clients. (Conseil aux Maîtres de Jeu : munissez-vous de biscuits secs et fourrez les dans la bouche de vos joueurs dès qu'ils font mine de vouloir parler... « Mange mon petit, tu es si maigre ! »)

8- Une petite vieille, akkylannienne du sud, vend des amandes grillées, des petites brochettes de porc à la tomate et aux piments, des filets de harengs frits, des grosses crevettes frites dans de l'huile d'olive et de l'ail, des moules relevées ou bien de petits escargots, des salades de poivrons et des omelettes aux patates.

9- Les femmes des pêcheurs de l'Ondine vendent des moules marinées, ou de la friture de jols, des petits poissons, dans des cornets confectionnés avec de vieux numéros de la Rotonaphte.

10- Un akkyshan, venu du quartier de l'Automate, vante les mérites de grillades d'insectes et de larves,

Où Sortir ?

Au Mont Céleste:

Il y a autour des places de ce quartier, des hordes d'artistes du dimanche, de peintres sans le sous, de poètes affamés ou de joueur d'orgue, un singe vert sur l'épaule.

Masselin est un ogre massif qui peint des miniatures, des portraits pour camé ou que l'on cache dans le chaton d'une bague. Le pinceau minimaliste disparaît complètement entre ses gros doigts tandis que ses gestes sont d'une telle précision que l'on a bêtement l'impression que sa main est immobile. Mais l'âge et la concentration intense ont usé ses mirettes, et ce n'est plus que le nez chaussé des bécicles les plus épaisses que le colosse peut s'abandonner à son art.

La tentation d'arrêter ce vieillissement destructeur pourrait un jour le prendre, et le peintre ne se contenterait plus alors de dévorer ses modèles que du regard...

Les trois gobelins Grodinz, Maryol et Kelange, sont toujours à se chamailler pour savoir où l'on trouve la meilleure argile. L'un soutient que c'est cette glaise verte, dans les territoires interdits de la Hure, près de la tanière du Hurlleur. L'autre ne jure que par les terres rouges que l'on trouve en plein milieu des champs de tir d'Ogrokh. Quand au dernier, il ne démord pas que c'est sous les arches changeantes d'Arcadia, là où les réalités s'emmêlent, que l'on recueille la meilleure matière première. Surtout ne donnez pas votre avis! Les trois sculpteurs ont la langue bien pendue et sont capables de vous convaincre d'aller vérifier par vous même, une valise sous chaque bras, pour leur ramener de quoi sculpter. Contentez vous de vous asseoir une dizaine de minutes et observer le ballet de ces six petites mains alors que de concert, elles vous pétrissent un buste digne de décorer votre cheminée.

Lofaurte est un cadwë hirsute, aux mains couvertes de bandages et aux doigts inégaux. Pour une petite somme rondelette, il sortira ses fioles et recopiera sur le métal que vous voulez, l'image de votre choix. Si vous êtes soigneur et capable de soulager ses mains rongées par les acides, il pourrait même vous faire un prix...

Krorin est une artiste engagée. Pour cette naine, le corps est le plus puissant des moyens d'expression. Comme quand avec son sang, elle écrit sur le trottoir devant les bureaux de Sarkulhain, les prénoms de toutes ses sœurs, victimes des répressions policières musclées, lors du massacre des entrepôts d'Araxa, hommages à toutes ces révoltées tombées alors qu'elle ne réclamaient que plus de liberté pour les femmes naines, déjà victimes du machisme de leurs maris. Ou encore la fois où elle est restée couchée 29 heures, au milieu d'une mare de sang, dans une rue du Rempart, sans que personne n'essaye de l'aider.

Tintamay et Etherparkeyr sont des elfes très sensibles aux odeurs, doublées d'alchimistes qualifiées. Ces akkyshanes concoctent leurs couleurs de façon à ce qu'elles embaument des parfums allant de paire avec ce qu'elles représentent, fragrance fleurie des roses, fumet du poisson quand elles peignent la criée du Kraken. Le fait qu'elles soient des peintres médiocres et que peu de leurs tableaux trouvent un acheteur ne rend que plus vivace la rumeur selon laquelle les deux sœurs vendraient des préparations peu recommandables aux liqueurs et aux malandrins de toute sorte. Même si rien

n'a jamais été prouvé, on parle plus de leur chandelle soporifique, de leur poudre à catalepsie ou des pilules de l'oubli que de leurs œuvres picturales.

A Cadwallon, on élève la cuisine à la hauteur de la peinture ou de la sculpture. **Guildegreme**, a été expulsé lors de sa première année dans l'école culinaire des Cinq Arts du Joyau. Rebelle dans l'âme, ce barhan s'est décerné lui-même ces diplômes au fil des ans, se tatouant quatre cercles d'or autour des phalanges de la main droite. Seul le troisième cercle, celui de l'élégance dans la présentation lui manque et il rechigne à se l'offrir. Et pourtant le bonhomme ne manque ni d'invention, ni de renommée. Ses happenings gustatifs, qu'ils soient gratuits dans son atelier, ou bien payants dans un restaurant, attirent toujours des foules fortunées et gourmandes. Citons ces maquettes des pyramides du syharalna, transformées en somptueux plats à tagines, ces concerts pour cocotte minutes, ou encore ses expériences nocturnes et festives au Trompe l'Œil, sur le rapport entre la forme des crêpes et leur goût.

Si vous entrez **Au Brûle-gueule** peu après la tombée de la nuit, vous trouverez la salle bondée, débordante d'ouvriers à casquette venus s'abrutir d'alcool avant d'aller s'échouer dans la sous pente crasseuse qui leur sert de dortoir, à quelques pas de là. Saisissant un fer rouge dans l'âtre, ils le plongent dans leur choppe de vin pour en réveiller les arômes d'épices et discutent sans pudeur des affaires de leur journée de labeur, du soleil assommant ou de la trahison du verglas, de cette douleur sourde qui leur hante les reins ou de ce bloc de marbre arrivé en charrette d'Alahan et qui a bien failli leur rouler dessus et leur improviser un sépulcre digne d'un Pair... Débardeurs des **ateliers de sculpture Barantor**, ils se mêlent aux modèles torturées par les crampes, et aux apothicaires de bazar qui leur proposent des onguents à quatre sous. Les filles épuisées d'avoir gardé la pose se laissent étourdir dans les bras des messieurs, et parfois leurs voix s'élèvent en de gouailleuses rengaines qui fleurent le faubourg, l'amour et le ruisseau. Elles veillent à leurs formes, les déesses matrones, dévorent des tartines et se moquent des nymphettes androgynes et filiformes, tout juste bonnes à poser pour une fée anonyme ou un faune d'ornement alors que c'est leur généreuse poitrine qui orne les frontons des temples ou les bureaux des Pairs? C'est leur cambrure de reins qu'on admire dans les jardins de l'Ambassade, leurs cuisses de sirènes, leurs fesses qu'elles offrent au regard dans les fontaines parfumées de la Marina...

Un peu à part, parfois, dissertent les apprentis, ces jeunes de talent qui s'affairent dans l'ombre. L'un sculpte toutes les mains, l'autre les visages austères, en respectant minutieusement les études et les moulages du maître. Un autre encore se charge des membres, tant et si bien qu'il ne manque souvent plus à Mr Barantor, ce nain décoré de toutes les médailles, qu'à apposer sa signature.

Le Trompe l'oeil :

Ce bar est le rendez-vous des peintres, et tout, des chaises jusqu'au patron tatoué Museom, tout est sujet à une floraison de pigments et d'œuvres graphiques en tout genre.

Les murs n'ont pas échappé à cette règle, et c'est un véritable casse tête pour les nouveaux clients que de se diriger vers les latrines, ou d'aller rejoindre un rendez-vous au fond de la taverne, tant les fausses portes sont nombreuses et tant il est facile de se casser le nez contre un mur, alors qu'on croyait emprunter un escalier. Il existe même, sur un des murs, un double du tavernier et de son bar. La scène est tellement vivace, qu'on a déjà vu des clients lui réclamer leur addition...

LA PEINTURE à CADWALLON

LES PIGMENTS

ROUGE

cochenille des champs: ces insectes sont élevés par des orques sur des cactus des Champs. Broyés, elles fournissent un pigment qui peut être utilisé en alimentaire.

Les paysans du fief grognent et sont persuadés que "ces élevages de parasites contaminent les cultures alentours". Malgré le fait que les cochenilles parasites qui mangent la sève des plantes et celles élevés pour leurs pigments qui ne se nourrissent que de cactus, soient des espèces différentes, les tensions montent et tout cela pourrait connaître une fin violente.

Pourpre: extrait d'un coquillage, le murex, ramené du royaume aquatique d'Anfoebia, il est fort rare et le pourpre est une couleur bien connue. Cette marchandise est relativement méconnue, et des ligueurs qui tomberaient sur un tel butin risqueraient fort de le mépriser ou de n'y rien comprendre.

Garance: plante de bords de mer, les enfants la ramasse sur les plages du Kraken et des abords. Essentiellement utilisé pour la teinturerie, elle sert aussi de pigments dans la peinture.

Le Cinabre ou Vermillon: Ce minéral varie de cannelle à rouge écarlate en passant par le rouge brique. Ramassé dans les mines de L'automate ou à Dernier espoir, avec l'orpiment, il peut aussi être utilisé, expérimentalement encore, pour certains traitements médicaux, notamment la syphilis et des maladies cutanées. Chauffé avec de l'or, il est aussi utilisé comme une drogue par les gobelins les plus orientaux qui croient à sa forte influence sur la longévité. Hélas les pigments de cinabre ont tendance à noircir avec le temps.

Ocres: écarlate tiré des dunes des Terres Rouges.

JAUNE

L'Orpiment: Cette roche contenant de l'arsenic, très toxique peut souvent se confondre avec de l'or. Utilisée en enluminures, les pigments ont tendance à noircir si on les expose à l'air. Les nains en importent depuis Bran O Kor.

Ocres: Terres naturelles ou brûlées, on peut obtenir des ocres rouges en calcinant les ocres jaunes dans des pots, calciné jusqu'à incandescence puis éteinte brutalement dans du vinaigre.

Fiel de carpe: acheté à des piscicultures keltoises, le liquide malodorant arrive par bateaux jusque dans le Port de l'Ondine.

Safran: ce pollen tiré d'une variété de crocus arrive des terres Allyviennes, ou encore des plaines inondables de No Dan Kar.

La Sève de Chélidoine: la coopérative, en collaboration avec l'Alchimile sont en train d'essayer de petites cultures de cette plante, pour en tirer des substances médicinales (foie et rhumatisme...) et des pigments et concurrencer le jaune safran, trop coûteux.

Le Jaune Akkilannien: célèbre pour son intensité, subsiste grâce à un secret de polichinelle. En effet, certains bourgeois de la Ville Haute seraient choqués s'ils apprenaient que les teintes les plus chaudes des oeuvres d'art qui ornent leur palais sont ici de l'urine des vaches griffonnées... (véridique cf. Jaune d'inde)

BLEU

les bleus sont généralement très coûteux:

Lapis Lazuli: le principal gisement de ce minéral précieux, principalement utilisé en bijouterie, se situe sur les pentes des monts Ohg Her Kir. On parle de mines à ciel ouvert dans les forêts du Quithayran, mais les Daikinee sont gens très secrets et peu prêteurs...

L'azurite est toute aussi difficile à trouver. On peut ramasser ce minéral soit sous forme de cristaux, soit sous forme de pierres dans des îles des Crocs de Feu, certains volcans éteints d'Allmoon et dans la Chaîne du Behemoth.

Les caillots que l'on trouve dans les reins des Shay-Ulud, ces grands mammifères marins chassés au harpon par les pêcheurs de toutes les mers, sont des substituts très recherchés à toutes ses pierres précieuses et semi précieuses.

VERT

les verts argileux de la Tourbière sont assez bon marchés mais se fanent vite

La malachite est un minéral rare, dont on trouve des gisements près du Mur des Géants ou dans la chaîne de l'Akkyllhan

Le vert-de-gris: fabriqué à partir de plaques de cuivre que l'on suspend au-dessus du vinaigre

La Purée de Gniards enfin, même si elle offre un nuancier très riche, a très mauvaise réputation, et un groupement de mères gobelines cadwë lutte pour en obtenir l'interdiction pure et simple.

NOIR

Le noir est à base de carbone : noir d'os dans le fauvisme wolfen, charbon de bois, noir de fumée

BLANC

Blanc de chaux ou blanc de Craie...

LIANT

stockés dans des récipients bien fermés à l'abri de la lumière et de l'humidité, les pigments attendent d'être mélangés avec un liant.

Selon le liant choisi, la méthode de travail diffère :

- Une colle, telle la colle de parchemin, doit être chauffée au bain-marie pour être utilisée.
- Le blanc d'oeuf, une fois préparé, s'utilise tel quel et se conserve quelques temps.
- La gomme arabique (comme la gomme de cerisier) lorsqu'elle est diluée se conserve longtemps dans un récipient étanche.

LA PEINTURE à CADWALLON

PEINDRE UN TABLEAU

Afin de connaître les forces et les faiblesses d'une oeuvre, il faut faire 6 jets, 1 pour chacune des attitudes, . Le nombre de dés est égal au Savoir en

Hargne : La force du caractère et du trait qui devient la trace ! (bonus pour la peinture au couteau)

Adresse : La fidélité au modèle, à la représentation.

Élégance : Le raffinement dans le choix du sujet et des couleurs.

Opportunisme : La présentation de l'oeuvre au spectateur. (« Le prix quoi ! », dixit un artiste gob...)

Subtilité : Le rendu des sentiments, des expressions. (Incompatible avec l'art nain ou ogre, avec leurs scènes de bataille !)

Discipline : Le respect des règles d'occupation de l'espace, la perspective, les proportions

Outre la compétence "Savoir (Peinture)" qui permet de jeter des dés lors de la composition d'une oeuvre picturale, voilà des dons dérisoires pour les peintres en herbe. Comme les dons de buveur je les mettrais à 100 XP, mais ça n'engage que moi...

Avant-gardiste : *Quand vous vendez un tableau, tous vos échecs critiques (sauf en OPP) vous donne 2 paris gratuits pour le calcul du prix (/OPP). Vous avez l'art de faire passer les plus grosses maladreses pour le top de la mode picturale : "L'art néo-contemporain, c'est Moi !"*

Gloire posthume : *Vous êtes un artiste, un vrai, un incompris de son vivant. Vous gagnez +1 à tous vos jets lors de la réalisation de vos tableaux, sauf en /OPP ou vous êtes condamné à un échec automatique. Les esthètes, les mécènes, les marchands... à de rares exceptions près, ne comprennent rien à votre peinture. Mais vous savez au fond de vous même qu'un jour on s'arrachera vos toiles pour des milliers de ducats. (Mais c'est des gobs qui récupéreront les bénéfices de ces ventes, donc inutile de faire hériter son prochain perso des toiles de son précédent !)*

A la mode : *Vous êtes la coqueluche des salons de la ville haute et de Soma. Tous les esthètes ignorants en art vous adulent. Vous bénéficiez de 2 paris gratuits dans toutes vos interactions avec eux (y compris pour vendre vos toiles...). Jaloux de votre gloire, tous les vrais artistes vous haïssent, et vous devez dépenser 2 paris supplémentaires dans toutes vos interactions avec eux.*

Artiste Maudit : *Votre génie a une muse particulière : la drogue (à vous de définir laquelle). Vous êtes sûrement un des meilleurs artistes de votre temps, vous pouvez allouer jusqu'à X paris à répartir sur l'ensemble de vos jets, et vous pouvez relancer tous vos 6. Malheureusement la drogue fait de vous une loque. Après chaque tableau vous souffrez d'un malus de X pendant 24 heures, et un malus de 1 pour les 24 heures d'après.*

Peintre de genre : *Vous êtes plus proche de l'artisan que de l'artiste. Vous êtes infaillible dans votre genre, mais vous ne peignez que cela. Choisissez un style (parmi les différents styles de peintures raciaux). Pour ces tableaux vous bénéficiez de +X à chacun de vos jets, mais vous souffrez de -X pour toute autre peinture. L'originalité ne passera pas par vous !*

voilà des pistes sur l'art pictural d'Aarklash, par attitude. Toutes les références devraient être trouvable sur le net:

LA PEINTURE DES DIFFÉRENTES CULTURES

HARGNE: Fauvisme (Les Wolfens aiment adapter cette technique sur des natures mortes ! Ne leur demander pas d'où ils tirent leur couleur rouge ! C'est même un odorama suivant les ingrédients !)

ADRESSE: Force du détail, de la miniature, dans le style de l'école flamande du XVIe siècle. (Jan Van Eyck, Quentin Metsys, Jérôme Bosch)

ELEGANCE : Pour les Daïkenee, des nus à la Rubens ou à la Ingres placés dans des décors ingénument bucolique.

Pour les Cynwall, des scènes dignes comme dans la peinture espagnole du 17e siècle, avec des élégants nobles en armures scintillantes.

Pour les Akyshian, des vanités (jeunes femmes nues accompagnées de squelettes) ou des corps douloureusement contorsionnés à la manière de Schiele.

OPPORTUNISME : Typiquement l'art moderne (Mondrian, Soulages, Ben Vautier). L'essentiel de l'oeuvre, c'est le petit panneau à coté de la toile... et le prix exorbitant ! (La conception gobeline de l'art)

SUBTILITE : Natif Cadwë : Impressionnisme (Manet, Monnet, Degas)

Baran : Dame, chevalier à l'armure rutilante, et vierges préraphaélites (« Ophélie » de Milais, les femmes évaporées de Rossetti)

Akkylanien : Les fameuses descentes de croix, crucifixions, les scènes de martyr...

Keltois : Les Keltois pratiquent la peinture rupestre, « surtout les scènes de mammouths » (C'est pour ça qu'il n'y pas d'exposition de peinture keltoise à Cadwallon, « et qu'il n'y a plus de mammouth dans le monde d'Arklash ! »)

Syhar : Peinture biomécanique à la Giger. (« Ils font de très belles planches d'anatomie ! »)

Achéron : Les danses macabres, et les représentations moyenâgeuses de l'enfer...

DISCIPLINE : Académisme du 19e siècle.

Pour les Ogres ; représentation réaliste de grandes batailles.

Pour les Nains ; portraits de patriarche militaire à la barbe fleurie (« Sacre de Napoléon » par David)

Mid-Nor : Les nains de Mid-Nor sont le seul peuple à ne pas faire de la peinture... « Mais on est très fort en canevas et en broderie ! »

Le Bowling aux Gniards :

C'est un endroit à la mode, à mi chemin entre les fastes de Mont Céleste et les apaches de la Rue Morgue. Situé à l'étage d'un restaurant Wolfen particulièrement bruyant, cet établissement conjugue les joies conviviales d'une partie de bowling, avec les instincts les plus sombres de cette époque troublée. Car ici ce n'est pas des quilles que l'on chamboule dans un joyeux vacarme, mais un troupeau de gniards, peints en blanc et portant casaques, que l'on estropie dans un concert de couinements, sous les vivats des spectateurs. Il est diverses pistes, selon le niveau des joueurs. Dans les plus difficiles, les gniards sont des sortes de vétérans, capables d'aborder, face à la boule, des tactiques de groupe. Ces « employés » sont, pour la direction, denrée des plus précieuses. Aussi quelques apprentis mages viennent-ils ici faire leurs premières armes. Dans le local technique, passées les gouttières et la gueule noire, en bout de piste, qui avalent les gniards fauchés, les jeunes soigneurs attendent, gemme en main, que les blessés leur arrivent, les yeux pochés et les jambes en compote. Ils les relèvent et les redressent en quelques incantations, avant de les pousser à nouveau avec leurs frères, entre ces murs grillagés qui délimitent les pistes les unes des autres.

Le Hurlélune :

Ce restaurant en dessous du bowling aux gniards est tenu exclusivement par des wolfens. Du serveur au chef, des plongeurs aux marmitons, tous mesurent leur trois mètres tout en crocs et en griffes. La cuisine est mauvaise, le service exécrable, les conflits de territoire se prolongent jusque dans les cuisines où l'équipe se jettent les plats du jour au visage. Mais qui songerait à réclamer face à autant de muscles et de testostérone...

L'Académie des 5 arts du Joyau :

Lisez derrière ce nom pompeux qu'à Cadwallon on ne rigole pas avec la cuisine. Pire, on en fait un art à l'égal de la musique ou de la tragédie... A l'origine de cette pensée : Ferrare, un alchimiste Lion qui mis sa science des fourneaux et des décoctions au service de l'art culinaire. Il fonda l'Académie des 3 arts il y a un demi siècle et donna aux trois cercles d'initiation des noms empruntés à l'alchimie.

Ainsi l'Œuvre au Noir, la première étape dans la création de la pierre philosophale, désigne la préparation des entrées, l'Œuvre au Blanc celle des plats de résistance et le Grand Œuvre celle des desserts dont Ferrare était particulièrement friand.

Depuis deux autres spécialités se sont greffées aux premières. Le Prestige est l'art difficile de la présentation. On a déjà vu des gâteaux immenses, reproduisant en nougatine les tours de l'île de la Chauderie, dans une mer de crème bleutée, aux fenêtres étincelantes d'éclats de gemme de lumière caramélisés ou bien des paupiettes qui explosaient dans un jaillissement de fleurs illusoire et de paillettes d'or. Le dernier art, l'Attache, est l'art exigeant des entremets.

Les diplômés de l'Académie arborent fièrement autour des articulations métacarpo phalangiennes de leur main gauche les cercles sombres, symboles de leur rang et des arts qu'ils maîtrisent parmi les 5. On retrouve ces mêmes cercles sur les enseignes des restaurants, mais l'académie vit des heures sombres. Ses énarques s'autocongratulent, et refusent de reconnaître le talent des femmes et ou de ceux qui ne seraient pas passés par leur école, mais la révolte culinaire gronde...

Le Sergent Sarkulhain

On sait somme toute peu de choses sur ce petit bonhomme en redingote verte et aux favoris roux, et surtout pas comment il a fait pour devenir le bras droit et vengeur du si diplomate Lieutenant Général Ghiéron. Même sa race semble incertaine, nain sans honneur passé par le rasoir, gobelin rosâtre ou humain contrefait, toujours est-il que le gnome a su imposer sa marque sur le fief.

Ses milices d'ogres rougeauds et couperosés font régner l'ordre à grand coup de triques, et il n'y a guère que les ruelles les plus étroites de la Rue Morgue ou d'ailleurs qui échappent aux rafles brutales que le nabot orchestre depuis son bureau sur le port de l'Ondine.

Les Malfrats du quartier n'ont qu'une peur, c'est d'échouer dans l'alambic géant de Sarkulhain et d'y être cuisiné à grand renfort de mandales, jusqu'à ce qu'on ait tiré d'eux des aveux ou un distillat de violence et d'angoisse, un vilain alcoolat qui ira faire tourner la petite tête des ogres et assurer au gnome leur éthylique fidélité. Après tout, ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme le « Maître des

Liqueurs. »

PUI 4, portée 4/6/8, 5 canons
3 dés pour recharger un canon
mais seulement 1 pour présenter un canon chargé
devant la gueule.



Sur un 1 sur n'importe quel dé du jet en tirer, l'arme explose et blesse le propriétaire.

La Quinzième Arcane :

Une taverne louche et pas franchement facile d'accès, à quelques pas de la rue Morgue.

Le petit bourgeois, ou l'honnête père de famille, qui viendrait par hasard ou par curiosité, par folie ou par désœuvrement, pousser les portes de cette taverne, se retrouverait aussitôt escorté de deux gros bras qui le reconduiraient promptement vers la sortie, avant de lui masser onctueusement le colon à coup de botte. Ici ce sont les crapules, les scélérats et les tire laines qui ont la part belle ou des places réservées, ce sont les gredins, les voleurs et les sabouleurs qui viennent en meutes, dépenaillés et le verbe haut, vanter entre deux pintes de Drueness leurs derniers exploits ou leurs plus belles grivèleries. Ils lèvent bien haut le poing, aboient et se frappent la poitrine, s'affublent d'une nappe afin de jouer les prêtres ou les bourgeois encapés de pourpre. Ils fabriquent des forteresses avec les reliefs des repas, transforment une croûte de pain en mur d'enceinte ou une salière en vigile armé, avant de rejouer avec ces marionnettes de hasard leur plus grande fable. Ils rient, se critiquent, ils applaudissent et se défient de faire mieux, rivalisent de bravades et de hurlements, mais tout ceci n'est que pour mieux conjurer le sort fatal qui semble promis à la majorité d'entre eux.

Car la quinzième arcane est celle du diable, celle du destin dans tout ce qu'il a de fatal et d'inéluctable. Pour rappeler cette réalité, les murs sont recouverts d'ex voto funèbres, ingrédients d'une fin tragique. Chaque objet a son histoire, de la chemise ensanglantée à côté du collier de chien clouté, jusqu'à cette main violacée et conservée dans l'eau de vie, parmi les bouteilles du bar. Tuiles tombés d'un toit, veste de cuir percée de plusieurs traits, corde de pendu, tous sont souvenir d'un d'entre eux qui ne fut ni assez rapide, ni assez fort, ni assez chanceux...



Le Ventre Souterrain de Kéto

Dans les sous sols de l'Ondine, serpente un réseau de tunnels étayés de poutres arrachées aux épaves des hauts fonds, un territoire d'ombres tout hanté de figures de proue dérobées aux abysses. Celui qui sait suivre leur piste finit par fouler des tapis moelleux, et poussant de lourdes tentures pourpres, il pénètre dans le Ventre Souterrain de Kéto.

Les lustres de cristal jurent avec les tréteaux de bois brut et les planches rustiques des tables, les chants gouailleurs avec le luxe exubérant de la place, sorte de caverne d'Ali Baba, ventre de la baleine, où l'on sert la piquette dans les plus fines flûtes, voire les nectars les plus doux dans les chopes les plus grossières, c'est selon.

L'ordinaire ici dépend des arrivages, des hordes de vauriens débarquant par vagues pour troquer le fruit de leur rapines contre du bon temps, des monte en l'air de la Rue Morgue, ou des contrebandiers des Bas Fonds ainsi que de la fréquence et de la force des marées policières.

Violenté par les rafles, confisqué, incendié même une fois, le Ventre est fécond quoiqu'il arrive, et même s'il se déplace, il finit toujours par se remplir à nouveau.

L'inattendu y est la règle car nul ne sait ce qui sera au menu, peut être célébrera-t-on une noce ce soir ou y verra-t-on un grotesque défilé de gueules cassées de Cherche Fortune, hilares dans des robes de prix, à moins que vous trouviez le lieu désert et le mobilier brisé par quelques matraquages.

Régnant en dieu Chthonien et turbulent sur cette olympe souterraine, le Troll Maximilien est à l'image du bouge qu'il hante, colosse de poils rudes dans des habits de soie, tout en manches à crevées et en velours coûteux. Son haut de forme et son patronyme tout neuf ne sauraient faire oublier son passé de croquemitaine champêtre, amateur de bébés en brochette, ni ses longs états de service, merlin en pogne, dans les sanglants abattoirs de la Hure. Mategloire, la tenancière et mère maquerelle a beau lui donner des leçons de maintien, la bête couve sous le vernis.

Les Pensionnaires du Ventre

Tripot, cabaret, théâtre, taverne ou maison de passe, il n'y a pas de genre que le Ventre s'interdise. Dans cette dernière catégorie, faisons donc connaissance avec ses héroïnes.

De Typhon, la naine « vorace », à Salmacis « au sexe incertain », en passant par Podarge et son sale caractère ou encore Hyppolite, la « reine du saphisme pour bourgeoise dévergondée », toutes des demoiselles ont des noms pillés dans les gouffres de l'antiquité humaine... Toutes sauf Mategloire, leur dame patronnesse.

Les rumeurs abondent sur cette particularité curieuse. L'on raconte que la belle serait elle-même une créature échappée à l'antiquité, une de ces sirènes qui ont deux queues de poissons à la place des jambes, une fille de la mer qui irait parfois jusqu'à la baie au bras de son galant Troll, pour plonger entre les vagues et lui ramener des trésors engloutis et les fruits oubliés des épaves. On les verrait parfois rentrer du port au matin, ou empruntant les chemins côtiers qui relie le fief du Trophée à la Baie des Epaves. Lui, tirant à la force de ses bras massifs une charrette couverte d'objets hétéroclites et de tonneaux concrétionnés, elle, assise, princière, au sommet de cet attelage, les mèches encore dégoulinantes et alourdis de sel... Nuart la Filoche, le scaphandrier nain l'aurait même un jour croisée, par quelques vingt mètres de fond.

Sinon comment expliquer ces bottes lacées qui la gaignent jusqu'en haut des cuisses et dont elle ne se départit jamais ? Comment élucider ses longs séjours assise et les soirs où le colosse lui fait un nid de ses bras pour ne jamais la poser au sol ? Si la belle a les jambes fragiles, à cause d'un soi-disant accident de jeunesse, comment accepter ces nuits où elle valse sur les places du Jardin Comédien, au bras de cette bête élégante qui se fait appeler Maximilien ? On raconte qu'une fois, lors d'un de ces bals, elle chut, et que sous sa robe à crinoline apparut un système ingénieux de cerceaux et de roulettes destinés à la faire glisser au rythme de l'orchestre.

La crainte qu'inspire la brute qui la chaperonne fait que ces racontars restent lettres mortes, vagues on-dit échangés sous le manteau, mais qui sait véritablement la part de vérité qu'ils véhiculent ?



Détail d'un chapiteau de la Loge Solitaire

La Golypto:

Ce lieu n'est accessible que par barque. C'est un navire reconverti, tenu par le Commandant Raskass. Ce vieux gob, ancien pirate, a décidé dans un violent accès de démence de saborder son navire à l'entrée du port sur un récif.

Son équipage a pris la fuite mais lui resta là, prisonnier de son délire, à commander aux poissons et aux crustacés. De plus en plus de curieux vinrent lui rendre visite.

Dans sa folie il entrevit le moyen de faire de l'argent en bon pirate qu'il était. Il mit en place son projet grâce à quelques ingénieurs et à un financement occulte que les mauvaises langues attribuent à la Guilde des Usuriers : le premier casino flottant était né.

La cale, transformée en salle de jeu, est criblée de hublots qui permettent d'observer la vie marine. Tout l'équipage est affublé de bonnet rouge et répond au doigt et l'oeil au Commandant Raskass, grand défenseur de la vie aquatique.

Adresses utiles

Le Charmeur d'Encre:

Si vous désirez un tatouage, alors je vous conseille de vous arrêter dans cette petite échoppe aux limites du quartier. Le vieux Daïkinee qui y œuvre travaille comme nulle part ailleurs. Il est normal que vous stressiez quand il déposera des vers grouillant sur votre bras et qu'en se tortillant, ils iront s'enfouir et gigoter sous votre peau. Leurs arabesques sont savantes et leurs circonvolutions agiles. Guidés par le pipeau de l'elfe, ils recracheront l'encre en petites touches expertes pour réaliser

Le Quai de « Mort te Manque »:

C'est sur ce long quai de bois que viennent s'amarrer les nefes noires d'Achéron. Ce débarcadère a fort mauvaise réputation, et le fait de le fouler, même quand il est vide de toute embarcation, provoque un certain rejet superstitieux de la part de la population de l'Ondine.

Nombre d'histoires tournent autour de ses lattes qui grincent, et l'on raconte, par exemple, que les ivrognes qui s'y aventurent auraient la fâcheuse tendance de trébucher et de finir noyés. Les plaintes du vent y serait plus déchirantes qu'ailleurs et ce n'est pas l'écume de la mer qui mouilleraient ses piliers, mais les pleurs sans fin des âmes damnées.

C'est sous ce quai maudit et sur ses eaux amères que se réfugient les **Enfants Perdus**, la **bande de Peterplom**, sur des radeaux de fortunes, fait avec du matériel de récupération.

Difficile de donner un âge à ce goblin goguenard, perpétuellement vêtu de vert, mais une chose est sûre, c'est qu'on ne devient jamais vieux dans son groupe, et que rien n'est trop ignoble ni trop dangereux pour eux, pour peu qu'on les paye suffisamment.

A peine leurs ducats en poche, les Enfants Perdus se ruent entre les griffes de **Crochette**, une vieille fée pervertie par la Rose de Fiel, qui vend de la drogue, dans un recoin sordide de la rue des Sœurs Noires à deux pas de la Promenade. Avec ce poison dans les veines, les mioches vont s'écrouler comme des poupées brisées au milieu des ballots qu'on décharge, les traits figés dans un sourire beat, et les prunelles clouées aux étoiles.



Les Gamins de l'Ondine

Parmi les va nu pieds de l'Ondine, on peut trouver bon nombre de gosses, orphelins de guerre, enfants abandonnés, ou juste fils de miséreux en maraude. Voilà donc plusieurs bandes avec laquelle les ligueurs pourraient être amenés à composer...

LA BANDE A FALINE: *Repaire : une crypte oubliée de la Loge Solitaire Activités : vol à la tire et cambriolages, renseignements*

Les activités et l'âge de ses membres les placent à la fragile frontière entre le monde du jeu de l'enfance et celui de la truande. Très disponibles, enthousiastes et aux qualités assez éclectiques, ils sont les interlocuteurs rêvés pour des PJS ayant des petites affaires à tramer. Leur leader, Faline donc (17 ans), est un monte-en-l'air de génie. Attirée par tout ce qui brille, elle met ses talents et ceux de ses compagnons au service de sa convoitise. Est-ce ses yeux verts et félins ou son étonnante agilité qui font que les autres la surnomment Faline-les-neuf-vies, on se le demande. Mais à la voir grimper à toute vitesse, sauter d'un bâtiment à l'autre ou sauter sans hésitation dans le vide avant de se raccrocher un peu plus bas, on ne serait pas étonné de la voir s'étaler par terre et se relever comme de si rien n'était. Sans compter qu'elle déteste tout particulièrement les chiens et qu'ils le lui rendent bien...

Carré-d'As (16 ans) est une jolie blonde aux tarots tatoués sur la joue gauche. Toujours le sourire ! Et toujours un paquet de cartes dans les mains. Il est très difficile de faire la part des choses entre sa chance insolente, sa connaissance des jeux de cartes et son art de la triche. On raconte même que les cartes lui parlent.

La Terreur (17 ans) a bien perdu de sa superbe. En vieillissant, il devient responsable (bah ! le vilain mot...) et c'est lui qui va jouer l'élément modérateur ou réfléchi du groupe. Mais en perdant la sauvagerie qui lui a valu son surnom, il a gagné un rôle capital dans la bande, celui de Monsieur Tout-le-Monde. Il est capable de se faire passer pour n'importe quel quinquin venu et de se faire oublier aussi sec.

La Douceur (16 ans alors qu'il en paraît 20 !) est un jeune orque colossal et placide mais cependant capable de dévoiler une fureur, somme toute assez naturelle pour sa carrure, à peine on touche à l'un de ses camarades.

La Peste (12 ans) aurait tout d'un petit ange blond si un marin ne l'avait affublé, un soir, d'un éternel rictus en découpant ses joues de l'oreille droite à l'oreille gauche. De cette aventure, il a retenu qu'il vaut mieux savoir jouer du couteau, aussi endosse-t-il, sans remord aucun, le rôle de l'assassin du groupe. Cynique, désabusé, se mêlant sans arrêt de ce qui ne le regarde pas, il sait se rendre insupportable. Mais c'est aussi celui qui s'attachera le plus facilement à vos aventuriers pour peu qu'ils semblent lui prêter un peu d'attention.

Dédé (11 ans) a des culs-de-bouteille en guise de mirettes, mais attention, c'est du fait maison ! Génial technicien gobelin, il fabrique des pièges déments pourvu qu'on lui fournisse le matos et qu'on lui laisse le temps.

Lapinou (11 ans) est le demi elfe chéri de ces demoiselles. Il ne peut se déplacer sans une cour d'admiratrices aussi écervelées que lui. Naïf, il l'est et espérons qu'il le reste encore longtemps sinon, messieurs, la concurrence sera rude auprès de ces dames. En attendant, Faline le mène par le bout du nez, avec la promesse d'une perte de pucelage dont il n'aurait aucun mal à se débarrasser sans elle, et l'envoie quémander ce qu'elle désire. Il est tellement difficile de refuser quelque chose à ses grands yeux humides et son sourire « enjoliveur ».

Pour finir, citons l'âme du groupe : La Plume (15 ans) une jeune fille d'une gentillesse touchante et qui maternelle les membres de la bande, ainsi que Bébé (18 mois), le bébé ogre mascotte de la bande.

LES ORPHELINS® : *Repaire : un vieux voilier mal retapé, La Poularde Activités : contrebande, guet et diversions*

Attention, marque déposée. En moyenne plus jeunes que la bande à Faline, ils sont tout aussi capables de plans tordus !

Leur leader, Napoléon Botte (12 ans) est ce qu'on pourrait appeler un mastermind, ou bien un maître du Mal en devenir, c'est selon. Redoutable stratège en culotte courte, la grandeur de ses manigances ne sont pourtant pas à la hauteur de son mètre dix (avec talonnettes). Il possède à son arsenal quelques sortilèges clandestins après avoir trouver une gemme sur un cadavre et suivi des cours au manoir Caméo déguisé en femme de ménage.

Bruno (14 ans), lui, est le conseiller fiscal du clan. Adeptes d'une théorie économique révolutionnaire, le klûnisme, il vend et achète tout ce qui se présente. C'est d'ailleurs lui qui a déposé le nom de la bande auprès de la Guilde des Usuriers (du moins d'après ce qu'il raconte aux plus petits que lui des autres bandes qu'il rackette chaque fois qu'il les entend prononcer le mot « orphelin »). Il a amassé un petit magot avec lequel il espère secrètement offrir une auberge, même miteuse, à sa bande.

Le géant Totaï (6 ans) est la force de frappe du groupe. Nul ne sait ce que faisait ce géant, aux muscles cerclés de tatouages keltois, abandonné sur les plages lorsque Napoléon Botte l'a trouvé, il y a deux ans, en train de manger des moules avec la coquille. Le nabot a tout de suite compris le parti qu'il pouvait tirer d'un être aussi fort que frustré. Depuis Totaï assomme les ennemis de son chef à grands coups de « Ah ! Ah ! Totaï trop fort ! ».

La rouquine Attila (11 ans) aimerait être aussi forte que Totaï. En fait, elle voudrait être la plus forte de tout Aarklash depuis que sa famille, des fermiers du Trophée, s'est faite décimée par des Akkishans en maraude. Alors elle s'entraîne. Bien qu'étant nettement disposée à abattre ses ennemis de traits mortels, elle se refuse pourtant aux armes de jet. Car « une vraie guerrière se bat à l'épée ! ». Attila encaisse donc mandales et torgnoles sans trouver un style qui lui convienne, le maniement de l'espadon convenant plus à Totaï qu'à elle...

Gaylord (11 ans) est aussi appelé « stouquette » ou « sale petite anguille » ou encore « sodomie surprise », ... Son problème est bien au-delà de l'obsession. Chaque geste qu'il fait, chaque mot qu'il entend, chaque respiration est un acte sexuel en puissance. Il n'a aucune inclinaison sexuelle particulière, il a toutes les déviances connues et imaginables ! Nombreux ligueurs, et même des plus chevronnés, hésitent à lui tourner le dos...

Côtelette (12 ans) est la dernière du groupe. A la voir, grande et maigre, toute en jambes d'un léger vert pâle, et les oreilles en chou fleur, on peut se demander à quelle race appartient cette pauvre môme craintive et toujours en retrait, et quel hasard cruel l'a affublé d'un patronyme propre à faire saliver un ogre ou un wolfen. Sitôt un danger repéré, la gamine fait preuve d'un instinct de survie digne d'un gobelin, esquivant les yeux fermés les mandales les plus terribles. Puis c'est à un elfe que l'on pense, tant elle présente de talent dans l'art de la course. Mais quand elle se recroqueville entre deux caisses, sanglotante et la tête entre les genoux, ce n'est plus qu'une pauvre mioche terrifiée par la violence de cet univers que l'on a devant soi...

EVENEMENTS DANS LE FIEF

Mont Céleste

- 1) Le jeune peintre elfe Edelran, excédé par des remarques à répétition injustifiées, a défié en duel pictural le Van Warol, professeur de peinture. Il vont tous les deux faire le portrait d'un modèle tiré au hasard parmi la foule. Un jury populaire déterminera le vainqueur. Une colombe est lâchée et s'en va se poser sur l'épaule d'un joueur... (cet événement débute l'excellent scénario duel au pinceau de casus belli, facilement adaptable)
- 2) Les ligueurs se retrouvent au beau milieu d'une manifestation d'opposants à l'inquisition akylanniene, qui remonte vers la loge solitaire. Frère Sauvalle a beau expliquer que la Loge dépend du Temple, les pogres de Sarkulhain semblent bien décider à charger, alors que Krorin, entourée de quelques amis mages, se prépare à s'immoler par le feu pour dénoncer les bûchers des Griffons.
- 3) Deux artistes de la Dernière Danse se crêpent le chignon au milieu du chemin... Tout oppose les deux demoiselles. L'une, jeune et jolie, ne doit qu'à ses charmes son emploi, alors que l'autre est une bête de scène sur le retour, encore bien conservée. Les deux furies vont prendre les joueurs à partie et les prier d'organiser un rapide test pour les départager. Quelqu'en soit l'issue, elles reviendront les jours suivants, pour réclamer des épreuves supplémentaires, leur faire goûter leur cuisine, juger de la puissance de leur voix, de leur intensité dramatique...
- 4) Des élèves du Manoir Caméon abordent les ligueurs pour leur vendre des bonbons magiques, afin de financer une de leur fête avec les élèves de l'Alchimile. Bonbons qui changent de goût, en passant par tout les plats d'un repas complet (soupe à la tomate, bœuf bourguignon, tarte aux pommes), caramels à cheveux qui font pousser les poils, roudoudous heliumesques qui rende la voix suraiguë pendant 24 h, sans oublier le redoutable Hogwart qui vous couvre de pustules, heureusement temporaires...
- 5) Un incendie s'est déclaré dans un atelier. Le peintre est prêt à se jeter dans les flammes pour aller sauver ses tableaux.
- 6) Un chariot transportant une cargaison de statues a un accident en haut d'une cote. Une horde de Venus, de Victoire, de David, de bustes et de Penseurs roulent et rebondissent jusqu'au bas de la rue, à un train d'enfer. Devinez qui est sur leur passage...

La Rue Morgue

- 1) Niala, une tendre et douce nymphette vient se jeter en toute hâte dans les bras d'un des joueurs, mendiant sa protection. C'est une prostituée débutante, et son premier client n'a rien d'un enfant de coeur... (variante à cet événement, le ruffian et la petite sont complices. Niala compte en effet dévaliser le PJ grâce à sa bague au chaton empoisonné)
- 2) Le quartier est en effervescence, on y dresse des tables et on y fait de la musique. Des feux d'artifice éclatent. Mais que fête-t-on au juste ? Un héritage, une noce ? Un cambriolage fructueux ? Une sortie de prison ? Ou fait-on juste du bruit pour occulter quelque obscur méfait ?
- 3) Spimitz se présente aux joueurs comme le roi des voleurs. Ce petit rat emphatique et mégalomane propose aux joueurs de s'associer à lui pour cambrioler un riche marchand. Ceci est en fait un guet-apens destiné à faire tomber les voleurs indépendants aux mains de la justice
- 4) Un noble fauché aborde les PJs leur demandant de voler pour lui une reconnaissance de dettes qu'il a contractée auprès de Maître Loder, banquier. Evidemment il niera les connaître si ça tourne mal et rechignera à les payer si cela réussit. De toute façon, il n'a plus un sou...
- 5) Relanpago, un franc tireur, s'écroule dans les bras des joueurs. Sous sa cape tachée, il saigne de multiples blessures. De sa voix mourante il supplie les joueurs de le soigner et de le cacher. Derrière lui les pogres lancent une raffle sur la rue Morgue.

L'Ondine

- 1) La bande des Orphelins est en train de voler sous leurs yeux le bateau des gardes cotes, qui trépignent sur les quais. Comme les gamins hésitent à la manœuvre et que les « cognes des mers » réquisitionnent rageusement une yole pour rattraper les jeunes voleurs, les marins, sur le pas de leurs portes, se mettent à entonner des chants de mer où ils conseillent les gosses en douce: « Des mains, des pieds, les gars il faut virer, brassons bien par tout carré. Nous sommes plein vent arrière...»
- 2) L'Ondine est mise sans dessus dessous par une des nombreuses fêtes de pêcheurs. Capelet, où des concurrents s'élancent sur un mat enduit de suif, pour aller décrocher un chapeau au dessus de l'eau (une excellente vidéo avec un des héros de mon enfance est trouvable sur le net, tapez « lo capelet » dans google et il vous expliquera tout); processions de marins qui vont faire bénir des maquettes de leur bateau dans tous les temples de la ville, décorations des navires pour la bénédiction en mer. Les marins sont des gens superstitieux et il y a toujours un mauvais sort à conjurer.
- 3) La bande à Faline s'est fabriqué, sous la direction de Dédé-la-Bricole, un véritable canon à vapeur, qui tire et tout, et tout ! Les autorités portuaires, devant le risque latent d'une telle machine de guerre, ont bien l'intention de confisquer l'engin. Hélas pour les représentants de l'ordre, Carré d'As a eu vent de l'affaire par un fonctionnaire qu'elle a plumé aux cartes. Furieux les gosses n'entendent rendre les armes qu'après un dernier baroud d'honneur. Dans les heures qui vont suivre, ils vont utiliser leur joujou et crépir de guano les demeures de plusieurs officiels. Cavalcades et sifflet de milice en perspective...
- 3) Maximilien, patron du Ventre de Keto, aborde les gens dans la rue. Affolé, il recherche une jeune femme blonde, avec la frange, Mategloire, reine de son cœur et de son établissement. Pour peu que les ligueurs la recherche, il la retrouveront horrifiée devant le contenu du filet d'un pêcheur, une étrange dépouille, gonflée par les eaux. Le troll sera fort reconnaissant et il ira chercher les joueurs la prochaine fois que la damoiselle disparaîtra. (cet événement lancera le scénario : « Le Boucher connaît la musique »)
- 4) Des bancs de saumons se sont fourvoyés et viennent mourir sur les quais. Alors que les traines-ruisseaux et les ménagères se font un plaisir de remplir leur cabas et de se crêper le chignon pour les meilleurs spécimens, certaines personnes se questionnent sur la raison d'un tel événement (et si un laboratoire syhar avait rejeté ses toxines dans le port ?)