



Les Remparts

Mieux vaut vivre debout que mourir à genoux.

A L' « Avenue » des Traîne-Misère

B La Rotonaphte

C La Noiraude , 3 étages et demi

D

E

Où Sortir ?

L' « Avenue » des Traîne-Misère :

Cette rue est un des « gouffres » du fief des Remparts, une de ces failles où chutent les cadwës en perdition et dont parfois, ils ne remontent plus. Baptisée ironiquement « Avenue », cette rue serpente comme un ivrogne à travers le fief, et possède le triste record du nombre d'assommoirs et de débits de boisson. C'est les pieds dans la boue, et dans un concerto de beuglements d'ivrognes, que les boit sans soif vont se ruiner de bouges ingrats en cambuses borgnes...

On peut commencer la soirée au **Quart de tour** :

Une horloge mécanique occupe le mur derrière le bar. Dès qu'elle sonne, il est de tradition de boire la consommation de son voisin de gauche. Attention aux pique-assiette...

A **La Valedingue**, le tavernier empile les bouteilles vides au fur et à mesure. Quand il a fini une pyramide, c'est au premier qui déquille la pile, les clients sont habitués et tous lancent leurs chopes au petit bonheur la chance, ou bien courent se mettre aux abris. Derrière le bar, avec ses sabots de fer, le patron piétine joyeusement les débris.

Le Bord du Vide, haut perchée dans une des empilements urbains des Marécages, porte son nom à merveille. Ici, les clients ont tous touché le fond et certains somnolent, écroulés, sous les tables. Trouver un cadavre parmi ces assoupis ne serait pas une première.

A côté de ce bouge malsain, **Les 10 Chopines** paraissent tout de suite une petite gargote sympathique et repeinte de frais. On y propose "Le Rail", spécialité de la maison, où, pour un ducat, on vous amène 10 chopines sur un rail de bois, remplies de 10 bières différentes.

Comment cette péniche, **Fleur de Zukoi**, a pu s'échouer ici, au milieu d'une mare boueuse du fief, ça, personne ne sait. On y parle en patois gob et les plafonds sont si bas que les ogres et les wolfens qui voudraient y être servis devront aller s'asseoir sur le toit.

A moins qu'ils ne préfèrent aller s'échouer à **L'Os**. Dans cette taverne, on peut admirer un ossement de quelques cinq mètres de long que le patron a trouvé un jour qu'il voulait agrandir sa cave. Pour deviner de quelle carcasse monstrueuse vient cette relique, les paris vont bon train. Les habitués ont même mis dehors un elfe bizarre qui essayait de lire quelque chose dans ses craquelures...

Aux **8 Petits Gniards** le patron nain trouve hilarant de faire servir ses employés gobs dans les tenues les plus ridicules, de la ballerine en tutu en passant par la bonniche et son bonnet en dentelle, ou en caniche de luxe à grand renfort de coton collé un peu partout avec de la résine. Même si bon nombre de personnes du quartier partagent son sens de l'humour, parmi le personnel la haine couve et tout cela risque de bien mal finir.

Tout ça pour finir au **Chat Pourri**, une taverne borgne, et un cabaret miteux à ses heures, où le patron possède un œil de verre. Eborgné depuis l'enfance, époque où il chassait les matous pour sa pitance, il voue une haine particulière aux félins. Aussi, la dépouille d'un chat est toujours pendue par la queue à l'enseigne. Quand il se détache tout seul, c'est à celui qui fournira le premier une nouvelle enseigne, pour gagner une cuite à l'œil

Adresses utiles

la Rotonaphte : C'est un bunker à demi souterrain, un ancien fort d'origine inconnue, enseveli sous les échoppes miteuses et les logements surpeuplés du fief des Remparts. Il faut pour y entrer, y montrer patte blanche, par un judas ouvert à hauteur de genoux. Le portier gobelin qui vous ouvre vous parlera d'assauts et de colis piégés. Mais rien ne saurait museler les rédacteurs hargneux de la Rotonaphte.

Enchaînés comme des galériens à leur pupitre, ils plantent leurs stylets dans le papier comme une dague entre deux omoplates. Tous gobelins, ils glapissent, grognent et se démènent, pareil à des écureuils cocainomanes dans une roue, tout enivrés qu'ils sont par les émanations des encres et des produits toxiques.

Pour limiter les débordements d'une telle meute, les contremaîtres ogres font régner une discipline de fer, le knout à la main. Les allusions graveleuses, les appels à la haine et les délires de toute sorte sont bien souvent censurés, et parfois certains fous furieux disparaissent de leur lutrin, tandis que le bruit des rotatives couvrent leurs cris de panique ou de douleur...

Leurs informateurs sont nombreux, dans toutes les strates de la population, que ce soit dans la ville basse où on se lit le matin dans les tavernes, ou dans la ville haute où l'on se plaie à torpiller ses concurrents et ses associés par de fortuites fuites d'informations confidentielles. Les débuts de ce presque quotidien furent des plus difficiles, leurs locaux furent incendiés à plusieurs reprises, ce qui les força bien souvent à déménager. On plaisanta même sur leur possible installation définitive dans la Prison des Milles Pas. Mais force est de constater que ces dernières années furent bien plus tranquilles. Des accords avec les Pairs, trop de dossiers en otage, ou trop de lecteurs, qui sait?

NANY GOB :

Nany Gob est l'âme du quartier. Agée de 189 ans, la gobeline mutante a été le témoin de nombre d'événements. Fut un temps où elle courait les ruisseaux de la Gadouille, et vendait ses grenouilles aux gargotes du quartier. Un temps où mère au foyer et déjà toute en jambes, elle couvait ses petiots au fond d'une impasse des marécages, dans l'ombre immense d'un refuge aujourd'hui écroulé. Un voisin l'a peinte, alors qu'elle mesurait déjà 2 m 32 tout en os et travaillait avec son deuxième mari au ramonage des cheminées.

Ces membres n'ont jamais cessé de grandir tant et si bien qu'aujourd'hui, elle est perpétuellement alitée, les bras et les jambes dans des suspensoirs pour éviter qu'ils se brisent sous leur propre poids. Elle et sa famille occupent tout un pâté de maison à demi englouti par la fange. En remontant un dédale de couloirs, avec pour seul guide une de ses jambes, suspendue au plafond, les ligueurs pourront remonter jusqu'à sa chambre remplis de souvenirs et de marmots verdâtres, la goutte au nez.

Nany adore raconter des histoires, et ses arrières arrières arrières (...) petits enfants veillent sur elle avec amour.

La Noiraude : D'aussi loin qu'on s'en souvienne, la Noiraude a toujours été ici, même si dans certaines histoires des ancêtres, on parle aussi d'une source à laquelle tout le monde venait s'abreuver. Difficile d'y croire en voyant l'ichor sombre et noirâtre, presque pâteux qui remplit cette dépression dans le sol du fief.

Cette mare a toujours focalisé la haine des gens du quartier. Peut-être est ce parce qu'ils lui reprochaient de leur attirer les plus gros moustiques de Cadwallon, ou peut-être est-ce à cause d'une histoire plus ancienne encore, toujours est-il que les indigènes ont pris l'habitude d'y cracher lorsqu'ils passent à côté. Il semblerait que bientôt il leur faille se rééduquer...

(Si vos personnages ont joué le scénario « Ne réveillez pas l'eau qui dort » cette mare n'a plus de secret pour eux et a été comblée pour en faire une placette au nom de leur ligue. Une petite plaque indique « ici, bientôt, des jeux pour vos enfants » comme un appel discret à la générosité de vos joueurs)

GUISARD DE VALGRINPE :

Ce courtisan rompu à la tâche se présente comme un des secrétaires de Camélia d'Orrkrk, chargé du projet d'assainissement du fief. Les multiples travaux liés à ce projet peuvent devenir de bonnes occasions de faire travailler les Ligueurs : assainissements de souterrains, découverte de ruines lors d'excavations...

Néanmoins nous vous rappelons que le fief est bien pauvre, aussi Guisard jouera plus sur leur désir d'aventure et de richesses probables que sur une rétribution en bonne et due forme.

Le personnage sait parfaitement donner l'impression qu'il est indispensable ou que la dernière bonne idée est de lui. Extrêmement poli voire obséquieux, même lorsqu'il patauge dans la fange, cet homme d'âge mûr a appris à aimer ce quartier et à porter des cuissardes de pêcheurs jaunes, à bretelles, par-dessus ses somptueux atours de soie émeraude.

3 étages et demi:

« Notre grand principe, c'est la confidentialité... » Voilà qui est préférable quand votre travail consiste à enlever des gens et à les retenir prisonniers, pour un prix modique... Il est bien sur des contrats que la maison se réserve le droit de refuser; quand le client est trop dangereux ou trop connu et que sa disparition ferait trop de vagues.

Mais si vous êtes dans le petit négoce et que vous voulez vous débarrasser d'un concurrent gênant, ou qu'après une sordide histoire d'héritage, un membre de votre famille vous devienne subitement insupportable, alors adressez vous aux gens de 3 étages et demi. Votre fâcheux disparaîtra de la circulation et passera le temps que vous désirez enfermé dans une chambre sordide, à se demander pourquoi et surtout jusqu'à quand il est là. Six mois, un an, cinq... Sachez que pour un forfait d'au moins deux ans, l'enlèvement vous sera gracieusement offert. Mais ne cherchez pas à nous contacter directement, ni à connaître notre adresse. Adressez vous plutôt à un de nos multiples contacts dans la ville basse.

Le Cirque du Malheur :

Les plus chiens d'entre vous les traiteraient de ramassis de vauriens, tout juste bons à faire la manche, de manouvriers incapables, prêts à toutes les bassesses pour arrondir leurs fins de journées, crèvent la faim et va nus pieds, ne possédant qu'un seul triste tour à leur répertoire. Pourtant, ils sont le Cirque du Malheur.

De Gorge l'ogresse, qui avale tout ce qu'on lui tend, que ce soit une poignée de gadoue, des clous ou un gniard en larmes, en passant par Dar Bok, le nain cul de jatte, qu'aucun lien ne saurait retenir, il faut les voir, gobelins cracheurs de flammes et de naphte, dresseurs de chèvres, menuisiers keltois jonglant avec des marteaux, encombrer de leur parade une de ces ruelles de briques rouges, menant à la Taverne ou au bordel de Sous la Jupe, vous obligeant à jouer des coudes entre leurs numéros, à vous baisser sous leurs échasses, vous hurlant dessus, à pleins poumons, les visages peints, dans la lueur chaude des torches et des lampions.

A qui laisserez vous une obole ? A Fer et Forge, les deux wolfens imberbes et rachitiques, à Verne, le monstre akkyshan, qui peut flétrir une fleur d'une simple caresse, ou bien à ces filles de peu, écuères défraîchies, qui vous promettent quelques contorsions et acrobaties pour peu que vous les suiviez dans une impasse toute proche...

Le Père Bellor (6)

Le père Bellor Gol'Achab ne fut pas toujours ce féal de la souffrance qui reconforte les mourants de l'hospice de la Léproserie. Fut un temps où il était un membre respecté du clergé Griffon, un libre penseur et un homme compréhensif, qui prêchait dans les dunes syhars aux alentours du Temple du Sud. Prompt à voir Mérin en toutes choses, y comprit dans les faiblesses des hommes et dans ses propres failles, le Père bâtit sa propre vision de la foi, toute de tolérance et de plaisir de vivre. Persuadé d'être dans le vrai, et que le divin se retrouve plus dans les rires que dans la crainte, Bellor commença à ressentir comme un présence constante à ses côtés, à percevoir par delà le voile des choses, un regard bienveillant posé sur lui. Cette sensation le renforça dans ses croyances, mais avec le durcissement du régime religieux, les autorités théurgiques commencèrent à trouver impie ses idées libertaires. Les agapes et les discussions philosophiques avec les fidèles, l'éloge de la différence et du métissage, et les aventures du Père avec des jeunes « fleurs des dunes » eurent tôt fait de le condamner lui, et ses paroissiens, et tandis que les Thalion expurgeait par le fer et le feu ce nid d'infidèle, Bellor fuit, pétri de honte et de culpabilité, et s'enfuit à bord du premier bateau pour Lanever.

Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Cette radieuse omniprésence à ses côtés n'est plus qu'un souvenir qui l'enivre, le travaille, et le ronge. Il ne sait si c'est son orgueil, sa lâcheté ou sa complaisance envers lui même qui a détourné de lui le regard du Très Haut. Comme un drogué en période de manque, le père se presse auprès des mourants, à l'hospice ou autour des arènes, cherchant toujours à apercevoir dans le regard de ces personnes au seuil du royaume des cieus, comme un soulagement, une parcelle de la grâce divine que lui même percevait jadis en toute chose. Mais rien. Jamais quoique ce soit d'autre que le voile grisâtre de la mort.

Le Père est en perdition. Il se réfugie parfois entre les bras des jeunes filles du Temple du Plaisir, mais son divorce avec Merin le hante. Il pense que s'infliger une épreuve pourrait lui permettre d'attirer à nouveau l'attention du dieu sur sa personne. Peut être en sauvant une âme vouée aux enfers, l'âme d'un de ces ligueurs qui ne respectent rien, peut être qu'en la guidant vers des havres plus spirituels...

A moins que sa recherche macabre du visage de dieu dans l'œil des mourants ne le pousse à côtoyer la mort de trop près, quitte à la provoquer lui-même et chercher les victimes les plus pures... Le respect de la vie et l'amour des hommes sont encore bien ancrés dans le cœur de Bellor, mais qui sait...

Le Père (6)

Espèce: Humain

Culture: Griffon

Métiers: Missionnaire 5 / Féal de la Souffrance 1

Savoirs: Contrée (Griffon) 3, Contrée (Scorpion) 3, Culte (Merin) 5, Culte (Scorpion) 2, Culture (Scorpion) 3, Culture (Griffon) 4, Culture (ville basse) 2

Signes Particuliers: Rigueur, Fanatisme

Localisation: Rempart (La Gadouille)