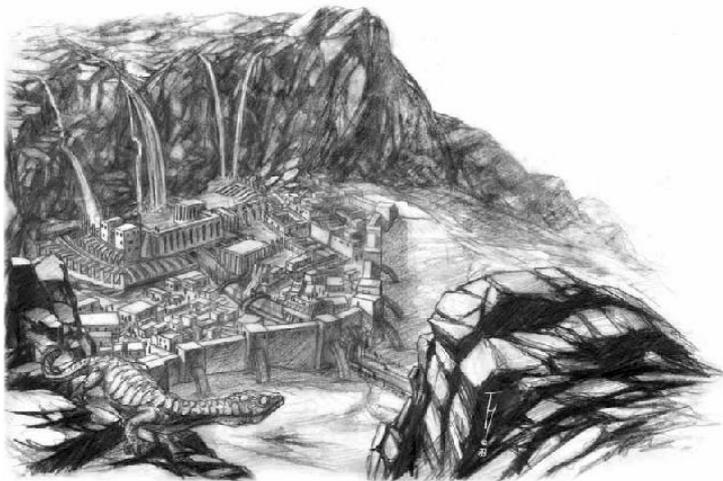


PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

La cité de wasbo



Crédits

Auteurs

Dragrubis
Le Sombre Fils

Illustrateurs

Dragrubis (Carte de wasbo - page 4)
Thierry MASSON

(AEPR Cité dragon - page 1, croissant lame et croissant texte)

Mise en page

Bubu
Le Sombre Fils

Relecture

Bruno
Bubu
Feuille2Chene

Présentation

Fondation : 621 AdE

Dirigeant actuel : Quiréan ALDIM

Population humaine : 6.000 habitants

Population draconique : une dizaine

Histoire

Après avoir passé une bonne partie de sa jeunesse avec un groupe d'aventuriers, Kylan Wasbo, un puissant mage du métal, se fit construire un impressionnant manoir à l'écart de la civilisation, dans une petite vallée découverte pendant ses voyages pour vivre en paix avec sa femme, qui attendait leur premier enfant.

Il profita de ce calme pour approfondir ses recherches magiques sur la vallée elle-même car la sphère du métal y était prédominante. Il utilisa également les propriétés de ce lieu pour former sa femme et sa fille à l'art de la manipulation des énergies élémentaires. Mais ce répit fut de courte durée car les paysans des villages avoisinant ne tardèrent pas à venir se presser à sa porte de plus en plus souvent pour implorer son aide. Il fit tout son possible pour les secourir sans pour autant délaisser sa famille.

De nombreux paysans dont les villages avaient été pillés vinrent s'installer près du manoir. Au fil du temps, un petit village se forma autour du manoir. Et bientôt, les habitants de petits villages préférèrent quitter leurs demeures pour s'installer plus près du magicien plutôt que de devoir venir demander l'aide de Kylan pour les défendre.

Kylan refusa de devenir le chef du village mais il fit serment que sa lignée protégerait la cité contre toutes les agressions. Les villageois donnèrent au village le nom de leur Gardien. Kylan et sa fille Cassandra utilisèrent leurs pouvoirs pour rendre la vie dans le village bien plus agréable en le dotant de nombreux objets dotés de magie usuelle.

Quelques années après être devenue Gardienne, Cassandra fabriqua avec l'aide de Kézéra, le dragon du métal avec qui elle était liée, et les meilleurs artisans de la ville une vingtaine de statues en métal aussi hautes que les murs de la cité. Kézéra l'aida aussi à mettre au point un très puissant sortilège, comme celui que son père rêvait de créer peu de temps avant sa mort, et permettant d'animer les soldats d'acier en cas de danger pour la cité.

Le Gardien devient plus en plus influent à chaque génération. Le village évolua rapidement sous sa

tutelle et naturellement, il finit par devenir bourgmestre. Le petit village devint vite une petite cité qui ne cessa de s'agrandir tout comme l'utilisation de la magie usuelle.

Il y a une centaine d'années, Hobrem Wasbo, le Gardien de la cité sentit venir sa mort, et comme il n'avait pas d'héritier qui puisse reprendre ses obligations, il décida de nommer son successeur parmi ses plus brillants élèves. Il décida également de regrouper quelques citoyens pour guider et aider son jeune remplaçant dans son rôle de Gardien, mais avec surtout pour mission de limiter le pouvoir de son remplaçant sur la cité.

Quand la population devint trop importante pour vivre dans l'enceinte de la cité, les plus pauvres préférèrent se réfugier dans les anciennes mines désaffectées plutôt que de vivre hors de la ville.

En peu de temps, les vieilles galeries furent remises en état et équipées de quelques globes lumineux magiques pour l'éclairage des lieux. La population augmenta rapidement et les mines devinrent un véritable quartier troglodyte.

Politique

Le Gardien :

Le rôle du Gardien est d'assurer le bon fonctionnement de Wasbo. Il se charge deux fois par semaine, le jour du métal et celui du vent, de rendre la justice. Il doit aussi s'occuper des relations politiques avec les autres cités de la région, et bien sûr a pour charge de résoudre tous les petits problèmes qui peuvent se présenter dans la vie de tous les jours.

Quiréan (mage IV) est le Gardien de Wasbo depuis une dizaine d'années. Il est un peu paranoïaque et cherche à renforcer les défenses de la cité, qui ont été oubliées depuis de nombreuses années.

Depuis Hobrem Wasbo, le rôle de Gardien n'est plus transmis de père en fils. Le Gardien décide lui-même du moment où il quitte son poste et du mage qui le remplace.

Le Conseil :

Il est chargé d'aider le Gardien à prendre les bonnes décisions pour le bien de la cité. Il se compose de trois personnes :

- Honald XAM (protecteur III) est responsable de la milice.
- Alyanne FLET (érudit II) s'occupe de garder à jour les comptes et les papiers officiels de la cité.
- Eldoran (prodige II) s'occupe d'une partie de l'éducation des enfants de la cité.

Les membres du conseil sont en poste pour deux

ans. Ils choisissent eux-mêmes leur remplaçant sans demander l'avis des autres membres ou du Gardien.

Questeur gris :

Il est chargé d'enquêter sur les meurtres ou tout autre crime non élucidé par la milice qui peuvent avoir lieu dans la cité.

Voldor (voyageur III) est un homme d'une trentaine d'années, bon vivant. Par contre il devient intraitable quand il est sur une enquête.

Economie

Wasbo est une cité capable de subvenir à ses propres besoins. Il y a assez de champs et de pâturages pour nourrir la population. Une partie de cette production est exportée vers les villes et villages de la région où elle est échangée contre d'autres denrées.

Les paysans produisent aussi de la laine et du coton qu'ils transforment en vêtements et couvertures. Les articles fabriqués à Wasbo ont la réputation d'être de très bonne qualité et d'une solidité rare. Une petite partie de ces vêtements est échangée contre d'autres étoffes comme la soie.

On trouve aussi dans les collines qui entourent la ville de nombreuses mines. Elles donnent du fer, du cuivre, un peu d'or mais aussi des rubis. Wasbo exporte des produits manufacturés et un peu de ce qui sort de ses mines pour pouvoir acheter les matières premières qu'elle ne produit pas.

Us et Coutumes

Prière du métal :

Après de longues recherches, Kylan Wasbo finit par arriver à la conclusion que la seule explication à la prédominance de la sphère du métal et la richesse du sol en minerai est qu'à une époque plus ou moins lointaine le Grand Dragon du Métal a séjourné dans la vallée et l'a marquée de sa présence.

Pour le remercier de cela, un imposant temple a été construit dans la cité. Une grande fête est organisée le premier jour de l'augure du métal. Tous les habitants de Wasbo y participent. Elle commence par un discours du Gardien dans lequel il remercie Kezyr de sa bienveillance, avant de se poursuivre par une fête endiablée. Ce jour là, personne ne travaille.

Les artisans viennent se recueillir au temple au moins une fois par augure pour que leur travail soit béni par Kezyr.

Le droit à la Magie :

Depuis Kylan Wasbo, les Gardiens se démènent pour que le peuple puisse avoir accès à la magie et à tous les bienfaits qu'elle procure.

A Wasbo, toutes les personnes qui le demandent, peuvent recevoir un enseignement magique. En échange la personne s'engage à donner une partie de son temps pour aider le mage qui l'a instruit ou l'école de magie. Une personne qui voudrait abuser de ce compromis risquerait des sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la cité en cas de récidive.

Les enfants ne sont pas oubliés, un mage confirmé leur fait passer des tests dans le but de repérer ceux dotés d'un bon potentiel.

Les gardiens d'acier :

Les vingt statues de métal qui entourent la cité ont été créées, il y a plus de 600 ans, par Cassandre Wasbo. Depuis ce jour, elles protègent la cité de toutes les attaques.

Un puissant focus a été placé dans chaque statue pour les alimenter en énergie magique. Il permet de les faire fonctionner pendant trois jours avant que le Gardien n'ait besoin d'utiliser ses propres réserves de magie. Seul le Gardien peut les activer.

La magie usuelle :

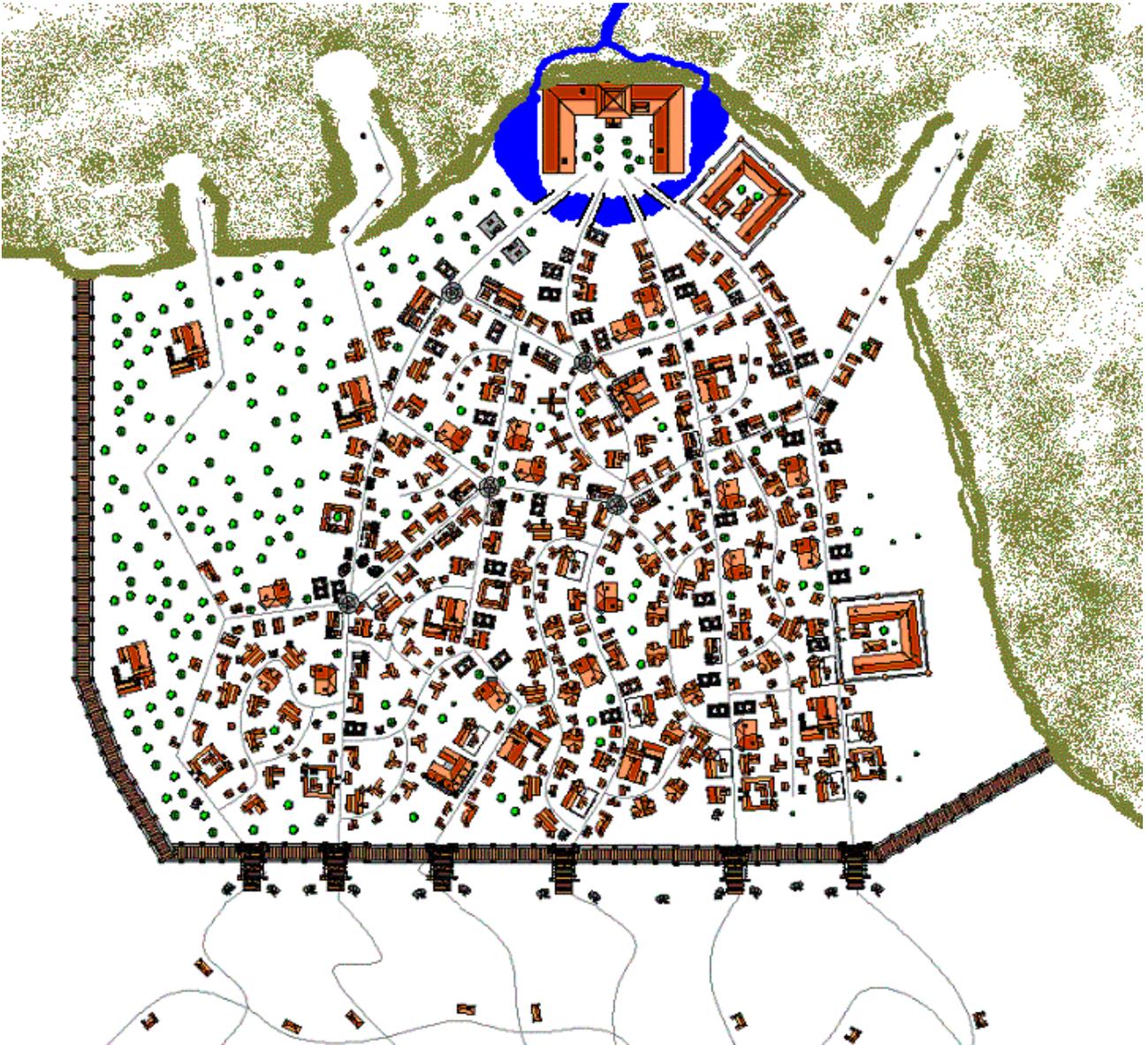
Depuis que les premiers paysans se sont regroupés autour du manoir du Gardien, celui-ci a fait de son mieux pour faciliter la vie de ces hommes. De génération en génération, la magie usuelle a pris de plus en plus de place dans la vie des habitants de Wasbo. Les objets les plus courants sont les torches éternelles, les portes magiques et surtout les instruments des artisans.

Le dernier adieu :

Comme dans beaucoup de régions de Kor, c'est la crémation qui est utilisée pour aider l'esprit des défunts à rejoindre Moryagorn.

Le bûcher du dernier adieu est installé sur une des collines qui fait face à Wasbo. Il a la forme d'un autel de métal recouvert de gravures de flammes. Un puissant sortilège permet de faire brûler le corps du défunt sans avoir besoin de bois. Un prodige est chargé de recueillir les cendres et de les disperser aux quatre vents.

La carte de Wasbo



La vieille ville

La cité est composée de solides bâtiments avec de grandes fenêtres. Ils ont été construits avec les pierres venant des collines avoisinantes. La nature a une place omniprésente avec de nombreux espaces verts, remplis de fleurs et d'arbres. Une petite rivière se sépare en deux sur le haut de la falaise avant de s'écouler en deux petites cascades de chaque côté du manoir du Gardien. Les rues sont larges et bien éclairées par des globes lumineux placés sur les façades de chaque bâtiment.

Les maisons sont vastes mais sur un seul niveau

alors que les commerces en ont souvent deux, voire trois si on compte le sous-sol. Les portes sont en métal, Elles sont enchantées pour s'ouvrir devant les propriétaires ou à leur demande.

Les remparts de la cité seraient ridicules s'il n'y avait pas les impressionnantes statues de métal hautes de trois mètres comme la muraille de pierre. La porte, elle, est en bois avec des renforts en acier.

Wasbo est une ville qui produit beaucoup de matières premières, mais elle est surtout connue pour son artisanat de qualité, même s'il y a peu d'artisans. Il y a un grand nombre d'échoppes dans la ville.

Il y a une vingtaine de tisserands / couturiers spécialisés dans la confection de vêtements en laine. Pour les bijoux, on a le choix car il y a quatre orfèvres

de grand talent. Deux herboristes sont là pour soigner les petits soucis des habitants. Sans oublier les dix forgerons de la cité.

Wasbo est une cité très calme, ce qui explique la garnison très réduite. Elle se compose de dix protecteurs et d'une centaine de miliciens. Ils sont là pour maintenir l'ordre et régler les problèmes internes. Car en cas d'attaque, il y a les gardiens d'acier pour tenir les assaillants loin des murs de la cité.

Lieux importants

Le manoir du Gardien :

C'est un vieux bâtiment, accolé à la falaise, fait de pierres noires, très imposant avec ses trois étages encadrés par deux cascades. Au fil des ans, les Gardiens agrandirent le manoir en creusant la montagne. La porte est encadrée par deux statues de métal qui bougent pour interdire l'accès aux personnes mal intentionnées.

L'école :

Comme les Castes ne sont pas très présentes, sauf les Mages, une école a été créée pour que les jeunes enfants reçoivent un minimum d'enseignement. Au début, l'enseignement était donné par un prodige mais avec l'agrandissement de la cité, il a fallu trouver une autre solution. Le Gardien décida que les protecteurs et le questeur devaient aider le prodige dans sa tâche. Ensuite, il intégra un enseignement des bases de la magie.

L'atelier de Jahym :

C'est le plus grand bâtiment de Wasbo, après le manoir du Gardien. Il est en pierre comme le reste de la ville mais avec de nombreux renforts de métal. On y trouve un atelier pour chaque type d'artisanat plus un laboratoire de magie au sous-sol.

Il y a plus de dix personnes qui y travaillent. Jahym, avec l'aide de ses apprentis, s'occupe de tous les objets dotés de magie usuelle.

Personnalités

Quiréan ALDIM, le Gardien :

En le voyant, on lui donnerait un peu plus de 30 ans alors qu'il en a presque 50. C'est un homme calme et juste. Il a les yeux gris bleus et de longs cheveux blonds. Il porte des bracelets de mage qui indiquent qu'il est Grand mage.

Il assure le rôle de Gardien depuis environ dix ans, et le prend très à cœur. Il cherche à renforcer les défenses de la ville car sa vie n'a pas toujours été aussi calme qu'il le laisse entendre, et il a peur que son passé ressurgisse un jour.

Effectivement, quand il était jeune, il fut attiré par le savoir interdit, il commença à faire des recherches sur la sphère de l'Ombre et à force de persévérance il finit par apprendre à la maîtriser. Sûr de lui, il se rendit en Kali pour accroître son pouvoir mais là il apprit à ses dépens que les autocrates n'étaient pas les bienvenus. Il fut traqué jusqu'à ce qu'il sorte du royaume du neuvième dragon. Il se réfugia à Wasbo où il devint l'un des proches du Gardien. Il utilisa des drogues pour l'affaiblir et obtenir son poste.

Honald XAM, chef de la milice

Il a quitté les rangs des Protecteurs de Kern il y a dix ans après plus de vingt ans de bons et loyaux services. Il cherchait un petit village pour prendre sa retraite. Il arriva par hasard à Wasbo où il reprit vite du service à la demande du Gardien.

C'est un homme imposant malgré ses cheveux grisonnants et son âge avancé. Il a un regard noir très dur qui transperce ses interlocuteurs.

Alyanne FLET, scribe du Gardien

Cette jolie jeune femme est une érudite aux longs cheveux roux bouclés. Ses interlocuteurs ont du mal à ne pas se perdre dans ses grands yeux verts. Elle porte toujours des robes aux couleurs vives qui la mettent valeur.

Elle est chargée de tenir les archives et les comptes de la cité. Mais son rôle le plus important est celui d'assistante du Gardien. C'est le seul membre du conseil qui ne le quitte jamais.

Eldoran, prodige

C'est un homme très dévoué. Il a été choisi pour servir de conseiller au Gardien. Il prend son rôle très au sérieux, mais il est toujours prêt à venir en aide aux personnes qui le demandent en les écoutant, les conseillant ou en les soignant. Il adore les enfants, alors dès qu'il le peut, il se rend à l'école pour passer un peu de temps avec eux.

Il porte en permanence un M'jarh blanc et une petite pochette d'herbes à la ceinture. Son crâne est rasé et on peut y voir deux écailles tatouées.

Jahym, artisan élémentaire

C'est un artisan de génie. Il est capable de manipuler les courants élémentaires aussi bien que les métaux. Il travaille en étroite relation avec les mages de la cité. C'est sa famille qui a créé une grande partie des effets magiques de la cité. Le rôle de Premier Artisan de Wasbo se transmet de père en fils.

Il a une trentaine d'années, la peau marquée par le

travail à la forge, avec plusieurs petits éclats de métal incrustés dedans. Ses yeux sont noirs, tout comme ses cheveux.

Le Quartier troglodyte

Ce quartier, né de l'espoir et des aspirations de quelques rêveurs, a rapidement été envahi par des gens sans scrupules. Si les premiers occupants des anciennes mines étaient des poètes à la recherche d'inspiration pour des vers vantant Kezyr et ses enfants, la modestie des locaux attira rapidement les traîne-savates et les tire-au-flanc, tous ceux pour qui donner du temps à une école de magie relevait plus d'un dictat que d'une loi juste.

Mais même s'il est vrai que la vie est plus dure dans ce quartier que dans les autres, les gens ont réappris à vivre avec la magie depuis que le Gardien n'est plus seul décisionnaire dans la ville à ce sujet. Les gens de ce quartier sont plus petits et plus pâles que la moyenne, mais ils ne sont pas marqués par l'Ombre (quoique certains...).

Le quartier est changeant, chacun ayant sa pioche et sa pelle pour agrandir son terrier ou pour construire des voies supplémentaires. Les voies les plus anciennes ont toujours des wagonnets disponibles pour transporter les minerais, et ceux-ci servent aussi de « vide-ordures ». Les plans du quartier sont remis à jour tous les cycles environ, mais sont rarement valables plus de quelques jours pour les voies secondaires.

Lieux importants

La place du marché :

L'un des lieux les plus impressionnants de cet endroit est la place du marché, véritable quartier dans le quartier. Cette caverne pourrait rappeler Kali en miniature à des voyageurs l'ayant vue. Bien que beaucoup moins dangereux et plus vivant que les marchés de kali, sa taille est respectable : certains étals se situent à des hauteurs de plus de 10m par rapport au sol de la caverne.

Dans un marché de cette taille les informations circulent évidemment à une allure impressionnante. En cherchant bien et en étant convaincant, on peut trouver presque tout. Il est rare qu'un voyageur ne soit pas connu de tous après seulement quelques heures dans le quartier.

Le Filon :

Une petite taverne donne sur le marché. Le Filon est creusé dans la colline qui surplombe la ville. Le bar, les tables et les chaises sont en pierre, comme les murs. Elle est très souvent pleine à craquer. Les petites serveuses sont d'ailleurs prêtes à accueillir les clients à toute heure du jour ou de la nuit.

Personnalité

Kiorgan Manaël, l'alchimiste des bas-fonds :

Cet érudit est un homme d'un certain âge qui pratique l'alchimie depuis plus de 30 ans. Il est extrêmement doué et capable de produire toute substance utilisable par l'homme et résultant de l'alchimie et, certains diraient, de la chimie... C'est un individu d'une bonne quarantaine d'années ayant les traits marqués, même pour un homme du quartier troglodyte. Il est avare de paroles et bien qu'il ne soit pas un Possédé, le Possesseur et lui entretiennent de bien étranges relations. Il sait, entre autres, produire un très efficace filtre, qui empêche quiconque de dissimuler une vérité dont la victime a connaissance.

Secrets

Le mythe du Possesseur :

Depuis environ 15 ans traîne une rumeur selon laquelle une créature élémentaire prendrait possession d'individus de certaines lignées pour les corrompre / récompenser / punir / conseiller. Ces lignées sont appelées les Maudites, leurs membres, les Possédés, et la créature, le Possesseur. Selon beaucoup d'individus, cette créature serait un dragon dont on ne connaît pas la lignée ; selon d'autres, ce serait un homme puissant qui serait parvenu à tromper Kalimsshar, et à se défaire du pacte des maudits, réussissant ainsi à recouvrer l'immortalité. Toutes ces élucubrations sont naturellement fausses, le Possesseur est en fait une organisation tenue par un petit groupe d'individus qui se transmettent le flambeau de « père en fils », sous l'égide de Kézéra. Celle-ci revint à Wasbo suite à des rumeurs dénotant de troublants changements dans la cité. Les Maudites sont des lignées de citoyens, pour la plupart des érudits, des artisans et des commerçants. Pour le moment Voldor le Questeur Gris fait partie des Possédés, de même que Honald. Leur enquête n'a toujours pas pu aboutir et c'est pour cela qu'ils cherchent des renseignements là où ils circulent le plus vite, dans le quartier troglodyte.

L'école de magie

L'école de maître Kwendal Kameoon est une école enseignant principalement les sphères de la cité, du métal et de la pierre. On y trouve de temps à autre un ou deux autres spécialistes prêts à dispenser leur savoir mais leur présence est très aléatoire, et il n'y a pas de suivi efficace.

C'est une petite ville dans la ville. Les quelques bâtiments sont modestes, mais entre les galeries et grâce l'usage intensif de la magie, le lieu est bien plus étendu en son sein. Son volume intérieur est par ailleurs variable, la sphère de la cité étant mise à contribution pour créer les salles dont professeur et élève ont besoin. Il n'existe qu'une demi-douzaine de salles permanentes dans trois bâtiments.

C'est maître Kwendal qui, sur son siège de l'entrée, oriente les demandeurs vers l'élève le plus adapté, accompagné de celui qui a le plus à apprendre dans ce domaine. Parfois un instructeur accompagne les deux élèves si le problème est trop complexe.

L'élève le plus envoyé pour des missions complexes pendant un cycle est appelé le premier élève. Cet élève est choisi pour ses compétences dans les domaines les plus demandés pendant un cycle donné. Etant l'élément le plus doué, il est fortement demandé par les habitants de Wasbo pour l'entretien des enchantements qui parcourent les différentes habitations des sans-castes de la cité. Il est toujours accompagné de son frère d'apprentissage, l'élève avec lequel il se sent le plus à l'aise, afin de toujours avoir un soutien moral, et une personne à qui se confier. L'autre avantage de cette tradition est de créer des liens entre les différentes couches sociales de la société de Wasbo.

Lieux importants

L'école de magie :

L'entrée sert également d'accueil et de salle d'attente. On y trouve surtout des sans-castes venus exposer un problème de vie quotidienne, attendant dans l'espoir d'une solution. Cette salle est dominée par la magie de la cité, et l'architecture ressemble un peu à une cité en miniature. On y retrouve une place pour le négoce de service, une exposition des compétences des élèves et le siège de maître Kwendal.

La salle de la sorcellerie des cités est la salle dans laquelle les rituels d'extension de l'école sont lancés. Seuls Kwendal et le Gardien sont amenés à entrer dans cette salle.

Il y a une salle de travail où les instructeurs peuvent enseigner les clés magiques à plusieurs élèves à la fois.

Le réfectoire. Bien que permanent la taille de cette salle varie chaque semaine en fonction du travail à effectuer. Bien qu'enterré au deuxième sous-sol, la lumière du jour et de la nuit arrive pourtant de façon directe par les fenêtres creusées à même la roche. La cuisine soit située un étage plus bas que le réfectoire, les plats sont descendus vers celui-ci, mais il ne s'agit que d'une expression locale (ben allez j'vais descendre les plats).

Le dortoir. Cette pièce prévue pour 12 personnes est souvent multipliée en deux ou trois exemplaires pour pallier l'afflux de professeurs ou d'élèves venus de lointaines écailles.

Le temple de Kezyl :

Au centre des trois bâtiments, se trouve l'imposant temple fait de métal. Il a été construit pour rendre hommage au dragon du métal. La magie y règne en maîtresse. Il y a toujours assez de place pour que tout le monde puisse entrer pour les cérémonies.

Personnalité

Armen Canosius, premier élève.

Ce jeune garçon de 11 ans a fait preuve d'un don naturel et d'une grande maîtrise de la magie dès son plus jeune âge. Issu d'une famille pauvre du quartier troglodyte, il aime à rendre à la cité les services qu'il offre naturellement en l'échange de l'éducation qu'il reçoit. Depuis sept cycles déjà ce jeune garçon parcourt la ville, maintenant les enchantements de la cité, du métal, mais aussi du rêve et de la nature dans les champs.

Sa grande sœur d'apprentissage Emylia Kanoan, est une jeune femme de 19 ans pratiquant essentiellement les sphères du métal, de la pierre et du feu. Issue d'une famille aisée, Emylia, en plus de traiter Armen en égal, pourvoit aux besoins de la famille Canosius, qui est très modeste, mais avec laquelle elle aime passer du temps. Armen considère sa sœur comme une fille de Kezyl tellement son apparence est parfaite, et sa maîtrise de la magie du métal aisée. En fait Emylia Kanoan est le nom humain de Kézéra, le dragon de métal, qui voit en ce prodigieux petit homme une source de renseignements inépuisables compte tenu de sa grande capacité à se faire aimer d'autrui.