

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Mélarande

aide de jeu et annexe du scénario *chamailleries par temps froid*

Crédits

Auteur

Tilt

Mise en page

Bubu

Tilt

Illustrateurs

Angus McCallum (Mélarande - page 5)

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Tilt (Plan - page 3)

Relectures

Kurgan

Kay'le

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



Le riche Duché d'Erladys, dirigé par le Grand Duc An'Revor, est réputé pour ses sublimes cités teintées de marbres et de roches blanches, appelées " Cités Blanches ". Longeant les rives de la Daloise, ultime frontière naturelle entre l'ardeur karienne et la civilisation de solyr, leur situation géographique les expose cependant aux raids de leur voisin. Ce qui a contraint quelques unes d'entre elles à s'abriter derrière d'imposantes murailles. Ces cités sont alors devenues, avec le temps, de perpétuels centres de conflits avec les seigneurs et pilleurs des territoires de Kar, à l'image de Dungard face aux raids Zûls. De magnifiques villes prospères, elles sont devenues d'imposantes villes fortifiées, citadelles, ou même forts impériaux dont l'économie ne subsiste plus que par l'important trafic de biens militaires.

Mélarande est l'une de ces anciennes Cités Blanches dont les murs sont désormais recouverts de poussière, de sueur, et parfois de sang. Fondée en 650, elle avait pour objectif d'être un comptoir ouvert pour les péniches de la Daloise : un véritable carrefour pour Erladys, Cormande, Maurore et Dungard. Mais quelques siècles suffirent à bâtir de lourdes murailles, dresser un impressionnant donjon et rendre le brillant éclatant de cette cité commerciale d'un triste ton grisonnant typique des forts voisins. Différents barons se sont succédés et ont parfait la reconversion de la ville, transformant toute richesse artisanale en patrimoine militaire, et ouvrant les portes aux services des classes moyennes et guerrières pour finalement repousser les investissements des classes aisées.

Mélarande, la cité grise

La baronnie de Mélarande couvre un territoire de 200km², dont près du quart est exclusivement consacré à l'élevage et à l'agriculture (seule ressource de la région). Huit villages sont répartis à l'intérieur de ce territoire, au nord de la cité principale de Mélarande qui à elle seule, faubourgs compris, occupe une superficie de 5 km². On compte trois milliers de Mélarais recensés dans la baronnie, et on estime le nombre de personnes présentes de manière temporaire ou simplement de à près de cinq cents (essentiellement affectées à des tâches d'intérêt militaire et de défense). Les deux tiers de la population vivent d'agriculture ou de métiers d'artisanats simples, tandis que le tiers restant est principalement constitué d'hommes d'armes. Trente pour cent de ces derniers sont des citoyens et le nombre de statut supérieur à deux se compte sur les doigts de six mains, tout comme celui de sang noble (certains nobles ayant le privilège d'être aussi citoyens, comme c'est le cas pour le Baron). On compte parmi les membres de castes une majorité de protecteurs et commerçants, ces derniers gérant pour la plupart les transactions militaires et permettant à la cité de ne pas souffrir d'une décroissance économique. Aucun Ailé ne s'est réellement attaché à cette petite région du duché de Cyrtalis, et seules de rares, mais convoitées, occasions permettent aux paysans d'écouter les grandes paroles draconiques.

Depuis douze années, le baron Razor Deschénien est à la tête de cette région de Mélarande. Il gère avec talent l'économie branlante de sa ville, permettant à ses habitants de survivre correctement. Essentiellement orientée sur l'effort militaire, la baronnie est toutefois une terre arable importante, et même si la grande partie des efforts sont entrepris au sein de Mélarande, la campagne alentour regorge de quelques particularités.

Climat

Cette petite région subit un climat naturel de transition entre les agréables flux tempérés et océaniques d'Erladys, et les ardeurs des steppes et toundras du royaume de Kar. Rien de bien désagréable, mais un climat qui finalement limite la culture aux produits simples qui ne requièrent aucun climat favorable. Les cycles se succèdent de manière tout à fait traditionnelle, et le cycle chaud est d'autant plus sec que le cycle blanc est rude. La Daloise apporte fraîcheur et végétation tempérée dans cette région, tandis que les vents chauds du Golfe de Karân amènent d'agréables et régulières précipitations. Ces deux facteurs permettent à ce territoire de ne pas subir le même sort que les terres Kariennes. Ces deux sources d'eau convoitées sont aussi à l'origine des frontières entre Solyr et Kar. Mais il est certain que le climat certes légèrement sec en temps normal de Mélarande ne peut qu'intéresser les seigneurs Kariens à la recherche de terres arables (ou du moins plus cultivables que ne le sont leurs propres terres). De ce climat, il découle une végétation transitoire entre les espèces des climats continentaux (vers Cormande), la nature des climats océaniques (Erladys) et les sèches végétations du royaume de Kar.

Les villages

Les huit villages sont répartis par-delà la cité de Mélarande, vers le nord, et suivent globalement la route menant vers Erladys. Le plus petit regroupe une centaine d'habitants, tandis que le plus grand en abrite le triple. Ce sont essentiellement des pôles d'agriculture, regroupant les moulins, greniers et étables nécessaires aux différentes activités agricoles. Ces villages hébergent les artisans sans-castes et les familles nobles ; les paysans quant à eux possèdent des chalets ou chaumières éparpillés dans les différents champs, collines et lisières de bois que comporte la région. Ces petits villages ne sont pas protégés et leur économie est ridicule. Ils ne sont défendus que par les troupes de la cité de Mélarande et ne présentent qu'un intérêt mineur pour la baronnie. A l'exception notable cependant des cultures permettant d'assurer aux mélarais une nourriture certes monotone mais suffisante.

Les forêts

La région comporte principalement trois grandes étendues arborées. La première, et la plus grande, est la forêt des giroles, essentiellement composée de pins supportant un climat changeant, aussi bien sec au cycle du soleil que enneigé l'hiver. Régulièrement mal comprise phonétiquement, nombre de légendes veulent que des girolles (une espèce de champignons) y poussent par millier et soient une ressource gardée et cachée par quelques fenn'danns joueurs. En réalité il

n'en est rien, le nom de cette forêt n'étant qu'un homonyme. Il s'agit en fait simplement du nom donné à des fenn'danns particuliers qui auraient été vus dans cette région par des voyageurs. Ces petits êtres de la forêt seraient recouverts d'une couche de pollen au cycle de moryagorn, leur offrant cette couleur orangeâtre les assimilant à la fameuse espèce de champignons. La seconde étendue d'arbres est le bois Fynisien. Un agréable bois chantant propriété officielle de la famille Fynisien, baronnet de la région, qui a eu pour idée d'embellir constamment cette forêt, en faisant un lieu de plus en plus attrayant (une éventuelle source de revenu pour la baronnie).

Le dernier bois porte le nom du dernier baron, Monseigneur Deschènen. Le parc " Deschènes " est aussi incompris que la forêt des giroles, et l'on est souvent persuadé qu'il est essentiellement constitué de chênes, bien qu'il n'en soit rien. Il s'agit avant tout du lopin de terre qui fut offert aux ancêtres de la famille du baron suite à bien des actions en faveur de Mélarande – un lieu qui fut entretenu et conservé comme un beau bois cachant un grand manoir en son sein.

Les mines

Longtemps il avait été dit que la ressource prometteuse de la baronnie de Mélarande reposait dans le sous-sol. On parlait d'importantes carrières de marbre et d'or. Aussi des villages s'installèrent autour de différentes collines pour entreprendre la création de mines, et une importante prospection fut lancée. Malheureusement, ces rumeurs étaient toutes fausses, et la création de temples dédiés aux grands dragons du métal et de la pierre ne changea rien à la donne. Nombre de courageux

entrepreneurs se ruinèrent à tenter d'extraire des matériaux qui n'existaient pas. Ainsi, la carrière de marbre se révéla n'être qu'une mine de fer, ne produisant que quelques médiocres ressources pour Mélarande, tandis que la mine d'or n'offrit rien sinon du granit quelconque. Les mines de fer sont désormais vidées et abandonnées, et celle d'Or n'est plus que ruine. Mais nombre de personnes évitent de s'y rendre de nos jours : d'inquiétantes rumeurs annoncent que les temples draconiques ont été profanés et que la colère réside en ce lieu désormais maudit.

Les faubourgs

Les murailles de Mélarande sont désormais anciennes et ne suffisent plus abriter les quelques milliers d'habitants. Aussi, au nord, à l'ouest et à l'est, des bâtisses de paysans, d'artisans et d'autres habitants sans-castes se sont construites par-delà les murailles, formant les faubourgs extérieurs de la ville.

Le faubourg Est a été le premier à apparaître, derrière la citadelle de Mélarande. Il regroupe essentiellement les paysans travaillant sur les champs en périphérie de la cité. Le faubourg Nord est plus ouvert aux étrangers, situé devant la fameuse porte Nord décrite plus bas. Tentes, baraquements et marchés, couvrent une bonne superficie de ce faubourg et accueillent les gens avec joie. On y trouve nombre de traditions étrangères dans un petit quartier très cosmopolites – lieu qui plaît le plus aux étrangers affectés aux affaires militaires de Mélarande. Durant le cycle du soleil 1312, il a été envisagé de créer un important caravansérail afin de développer les relations commerciales et d'ouvrir les portes de Mélarande à chaque



voyageur. Le faubourg Ouest quant à lui est conçu dans la continuité du port : maisons de pêcheurs, péniches, quais, poissonneries ainsi qu'un atelier fluvial s'y trouvent. Ce dernier faubourg est le plus petit mais certainement pas le moins important, étant donnée la position stratégique de Mélarande pour le commerce fluvial.

Les ponts

Les ponts sont depuis longtemps interdits sur la Daloise dans cette baronnie. C'est en effet une ouverture bien trop dangereuse et qui faciliterait les raids Kariens. Il faudrait installer des forts gardant ces ponts, ce qui pour le moment n'est pas financièrement envisageable. Ceci dit, il arrive que quelques ponts soient confectionnés à certaines occasions, qu'ils soient de cordes ou en bois. Ils ne sont alors que provisoires et détruits juste avant ou après une attaque venant du sud.

Le port

Le port est l'unique ouverture des murailles de Mélarande, une brèche importante mais qui n'a jamais pu être prise à cause de la Daloise qu'il faut traverser. En effet, les importantes défenses sont toutes orientées vers la rive opposée. Ainsi, le port, même s'il semble être une ouverture, est certainement le

La famille Fynisien

A la frontière nord-est de la baronnie de Mélarande, dans un bois mystérieusement entretenu par magie, réside une famille de mages qui perpétue depuis quelques siècles des traditions inhabituelles. Si leur bois et les villages alentours respirent la paix et le respect, c'est grâce à une utilisation de la magie dont eux seuls détiennent les clefs. Il s'agit d'expériences mêlant les différents arts proposés par les sphères des cités et de la nature. Afin de réaliser ces subtils effets, chaque garçon est destiné à apprendre les illusions de Khy, tandis que les jeunes filles suivent les enseignements de la nature et de sa magie. Puis, dans la plus grande discrétion, chaque frère épouse une sœur, afin d'unir à chaque génération leurs trames magiques. En conséquence, la famille Fynisien reste très discrète et ne se mêle en aucun cas aux problèmes politiques et militaires de la région, du duché, et même du reste de Kor. Cependant, les bois restent ouverts et accueillants, regorgeant de particularités inédites susceptibles de susciter divers sentiments chez les humains les parcourant.

point le plus difficile à prendre de l'autre rive. Toutefois, ce n'est pas qu'un lieu robuste et défensif. C'est avant tout un carrefour commercial contrôlant tous les trafics de la Daloise et qui profite à ce titre de taxes venant arrondir les revenus de la cité.

Les commerces

Le port de Mélarande est un point clef du commerce d'armement légal et illégal. Marché légal avec Solyr, illégal avec Maurore. La principale source d'importation ici est le trafic d'armes et d'armures afin de pouvoir équiper les protecteurs, guerriers, combattants, archers et miliciens fidèles à la défense de Mélarande. On trouve aussi nombre de produits du quotidien

importés des autres contrées, comme Dungard ou Eraldys. Chaque journée est emplie de transactions diverses, manigancées dans les tavernes ou annoncées sur les quais. Le quartier du port offre bien des emplois et jamais ses rues et quais ne se vident. Seul le jour du serpent fait taire cette activité, à l'exception bien entendu des quelques tavernes.

Les docks

Les commerces plus ou moins douteux ne s'arrêtent jamais et se font principalement dans les rues des Docks, une partie intérieure du quartier du Port essentiellement composée de grands entrepôts. On y trouve les bordels, les fumeries et les refuges de voleurs, tous ces lieux étant cachés derrière des façades bien plus correctes. Si les rondes de protecteurs sont courantes, ces derniers sont facilement corrompus par l'agréable prostitution ou les armes de qualités offertes en dessous de table.

Le donjon

Au Sud de Mélarande, le long de la Daloise, a été construit un imposant donjon entouré des premières hautes et puissantes murailles de la cité. Refuge inébranlable et résidence de la noblesse durant longtemps, il est désormais utilisé comme caserne principale pour les défenseurs de Mélarande. On nomme cette partie de Mélarande la citadelle, bien que désormais on extrapole cette appellation à toute la ville. Le donjon est construit de lourdes pierres grises et n'a rien à voir avec les murs d'origine blancs du reste de Mélarande. La tour se compose d'étages supérieurs réservés à la noblesse, d'étages intermédiaires utilisés par une partie de la légion de Mélarande et d'étages inférieurs servant d'abris aux mélarais lors des situations de crises. Le manoir supérieur jadis réalisé pour le Baron s'est transformé en baraquements supplémentaires afin d'héberger plus de soldats encore.

La légion de Mélarande

Cette citadelle militaire n'a cessé d'accueillir de plus en plus de fervents défenseurs de l'autorité Solyrienne. Aussi, début 1313, près de cinq cents personnes sont ici uniquement pour manier l'arme au nom du Baron Deschénien, et du Grand Duc An'Revor. Cinquante archers, cent cinquante protecteurs,

Le capitaine du port

Le Capitaine Kleg Cuve-de-bronze (Commerçant, II) a passé l'âge de travailler depuis bien longtemps. Et pourtant, ses cinquante quatre années ne l'empêchent pas de résister à toutes les tentatives qui visent à le démettre de sa haute fonction. Ancien marchand itinérant, il a, durant sa jeunesse, parcouru chaque fleuve de Kor sur des péniches et fait escale en chacun des ports de commerce de Kor. Et désormais, il gère toute les entrées et sorties de son port, avec un talent et une hargne qui le maintient à sa glorieuse place. Guère plus grand qu'un adolescent, malentendant, malvoyant, et marmonnant toujours derrière son imposante barbe, il n'est guère sociable, ce qui ne l'empêche pas de faire preuve d'une grande intelligence en ce qui concerne ses décisions. Cependant, même s'il tient à la sûreté de son port et de la cité, même s'il met régulièrement en place d'importantes défenses militaires, le capitaine Cuve-de-Bronze favorise la contrebande et le marché de produits plus ou moins illicites. Et c'est très certainement ce petit travers qui conduira le vieux capitaine à une triste fin...

cinquante combattants, cinquante cavaliers, deux cents miliciens engagés, et ce, sans compter les quelques citoyens, généraux et ingénieurs militaires qui passent leurs journées à fortifier la frontière avec le territoire karien. Pour héberger au mieux cette importante mais remuante population, elle a été réparti sur de nombreuses casernes, en veillant bien à l'occuper par des entraînements réguliers. De plus, la loi est strictement observée dans la ville et l'on a crée de nombreux établissements de loisirs pour satisfaire les défenseurs de Mélarande comme il leur plaît. Tout en les incitant à consommer pour ainsi faire tourner l'économie de Mélarande de manière assez autarcique. Ainsi, le commerce de la chair, du plaisir, de l'armement, et des grossières festivités de guerriers fait partie intégrante de l'économie de la région.

Les souterrains

Lors de la première reconstruction et rénovation de Mélarande en tant que cité grise, l'architecte privé de la noblesse créa un réseau de souterrain afin d'assurer des relations rapides et protégées entre différents lieux clefs des quartiers. Ce réseau est soi-disant laissé à l'abandon, toutefois dans les quartiers des docks certaines parties sont occupées par quelques sectes et clans ; dans les quartiers des hautes marches ce sont les réseaux d'informations qui s'y terrent; et dans le donjon, l'état-major peut s'y installer parfois si les situations l'exigent. Les plans de ces lieux ont été perdus depuis longtemps, et il est fort probable que quiconque s'aventurant trop loin risque de se perdre dans ces étroits couloirs de granit.

La grand place

Imposante avenue reliant les portails nord à la citadelle, il s'agit certainement du seul vestige restant qui rappelle qu'autrefois Mélarande était une cité blanche. Cette vaste allée est ornée d'imposantes fresques de marbres contant la gloire et le prestige de l'Empire de Solyr ainsi que la richesse du grand duché. Assez large pour y accueillir tous les rares aîlés qui viennent, il s'agit du siège du marché, du forum, des manifestations et des parades militaires. C'est indéniablement à cet endroit que toute la splendeur et la robustesse de Mélarande s'imposent aux habitants et voyageurs. Aucune des bâtisses qui longent cette allée n'a d'ouverture autre que des fenêtres donnant sur cette allée, les portes devant être placées dans les rues perpendiculaires.

Les marchés

Chaque jour de l'arbre ou du foyer, le marché s'installe sur cette avenue et propose alors à tous les habitants les divers produits issus de l'agriculture régionale, mais aussi les spécialités déposées au port, tout comme les nombreuses armes apportées des quatre coins de Kor. Intense manifestation régulière, le marché fait preuve d'une ambiance de fête où buveurs, guerriers, paysans, et nobles trouvent leurs différents bonheurs, durant ces uniques jours qui brisent la monotonie d'une ville fortifiée. Toutefois, il ne faut guère espérer y trouver de véritables produits de luxe, ou exotiques, tant l'intérêt est axé sur la vente de fruits, légumes, boissons et armes.





Le capitaine de la défense

Clarc Justa-Narron (Protecteur, III) est depuis deux ans le nouveau capitaine de la légion mélaraise. Natif d'Yris, il a suivi une longue éducation dans l'académie de Cormande et accompli de nombreuses missions pour le duché d'Erladys qui lui valut son titre de capitaine à l'âge de vingt-cinq ans, et par conséquent sa délicate place ici à Mélarande. Respectueux suivant de la foi draconique, il n'a toutefois pas toujours fait preuve d'une obéissance aveugle, remettant bien souvent en cause les ordres qu'il jugeait peu adéquats. Et s'il parvint à monter les échelons sans subir les remontrances de ses supérieurs directs c'est uniquement grâce au soutien qu'il a su se faire chez les hautes instances, et plus particulièrement au près du Grand Duc d'Erladys. Par conséquent, il est aux yeux du Baron Deschènien à l'image même de la lourde emprise que souhaite imposer An'Revor sur cette partie militaire de son duché. Mais ce n'est guère ce petit différent qui briserait la confiance que le baron place en son responsable des armées. Clarc n'est pas reconnu pour son charisme, mais pour une droiture et une volonté infaillible, et il est apprécié pour la considération qu'il porte à chaque soldat sous ses ordres, les gratifiant pour leurs qualités et punissant à juste titre les erreurs.

Les anciennes gloires de la Cité Blanche

Les murs des demeures longeant la grande place sont ornés de bas-reliefs taillés dans le marbre. Ils narrent, dans la continuité de l'avenue, les grands actes militaires et diplomatiques qui eurent lieu dans le Grand Duché de Erladys, et plus globalement dans l'Empire de Solyr. A intervalles réguliers, des statues représentant les anciens suzerains de Mélarande (ainsi que d'éventuels héros de la région) imposent leur splendeur. On trouve aussi les dalles de marbres gravées du nom des premiers vaillants défenseurs de Mélarande, et sous lesquelles reposent leurs cendres (tradition désormais perdue, car fort onéreuse pour quelque chose jugé " si peu nécessaire "). Toute cette place regorge de lumière grâce aux brillants reflets du marbre parfois entretenu, parfois moins bien conservé. Et l'imposant donjon, entouré des premières murailles de la cité, rehausse tout ce panorama de gloire, unique richesse du patrimoine de Mélarande.

L'auberge des rescapés

A l'entrée de la Daloiserie, dans le quartier ouest de Mélarande, le long de la grande Place, se tient l'auberge la plus réputée de la ville : l'auberge des rescapés. Son succès au près des différents guerriers est indéniable, et cet établissement d'une taille conséquente propose repos, nourriture, boissons et soirées festives à tout ceux qui le souhaitent, et en particulier aux " malheureux " nouveaux arrivants affectés à la défense militaire. Très cosmopolite, elle est ouverte à toute heure et propose de nombreux services pour tout le monde sans aucune ségrégation. Ce fut le manoir du chevalier d'un ancien suzerain mélarais, il fut rénové en auberge de taille par huit guerriers, dont deux Combattants, tous appelés les " rescapés ". Voilà désormais trente années que cette auberge jouie d'une bonne réputation chez les voyageurs et férus de combats et d'aventures.

Les hautes marches

Le quartier bourgeois et noble de la cité de Mélarande est placé à l'est de la grande place. Il est légèrement en hauteur, et de nombreux escaliers permettent d'accéder à différentes places. Les manoirs sont répartis selon les dénivelés de la partie de colline sur laquelle se sont installées les différentes bâtisses. L'allure de ces rues et demeures fait plus riche que les

habitations moyennes, voire pauvre, des autres quartiers. C'est ici que l'on trouve les quelques rares établissements de qualité, ainsi que les boutiques les plus luxueuses.

Les manoirs

Dans ce quartier, nobles et bourgeois vivent dans de petites habitations privées reliées entre elles par quelques ponts, passerelles et escaliers. Les zones résidentielles semblent former une petite communauté privée liée entre elle, vivant à part de la masse militaire. La plupart ont conservés l'ancienne architecture de la ville au temps de sa blancheur, mais quelques nouvelles tours ou bâtisses, construites en pierre et briques, se sont insérées alors que grandissaient les nobles familles ou s'élevaient les riches bourgeois. Il existe une trentaine de ces demeures plus ou moins grandes, et cette aristocratie implicite tente constamment d'embellir (à leur goût) la cité et d'y trouver le confort qu'ils " se doivent de recevoir ". Malheureusement, l'évolution de la vie ne suit pas leurs espérances, et ce quartier est délaissé avec le temps, devenant un lieu réservé à ces riches personnes.



Le dernier rescapé

Melkior Sharazelle, sans caste, n'est plus le jeune guerrier qui survécut à la guerre des mines. Désormais vieux et faible, il est atteint d'une maladie qui le tient alité une grande partie de la journée. Tout comme ses anciens compagnons, l'air maudit qu'il respira lors de la bataille dans les mines illusoire le rongé désormais et détruit ses souvenirs comme son esprit. On raconte qu'il garde en mémoire le secret des mines illusoire, et pourtant jamais personne n'a su lui tirer les vers du nez. En fait, il ne fait que propager les rumeurs sur ces mines, repoussant les innocents de ces lieux étranges et inquiétants, et y attirant les assoiffés de dangers qui semblent ne jamais revenir. Outre ce mystère, il n'est qu'un aimable aubergiste qui n'a plus la tête aux soucis ni aux intrigues.

Le jardin de marbre

La place la plus haute de ce quartier est le jardin de marbre : un petit parc réalisé à l'époque ancienne de Mélarande. Il s'agit

du lieu le plus calme de la ville, pour le plus grand bonheur des personnes cherchant un peu de quiétude, ainsi que pour celui des informateurs et espions qui considèrent ce lieu comme un point de rendez-vous stratégique. Petits étangs artificiels, statues de muses, rossignols magiquement maintenus en ces lieux et une végétation agréable aux sens composent ce petit havre de paix, constituant le plus riche environnement de la cité.

La source de pétales

Etablissement fondé voilà peu de temps, cette maison de courtoisie a fait revivre le quartier en y ajoutant une touche de luxe, tout en renforçant les liens entre les commerçants, les réseaux et la noblesse. Un ancien manoir, l'un des plus riches, fut offert par le baron à la courtisane Fylicia pour créer la source de pétales. Là, outre les différents services proposés par des apprentis courtisans et courtisanes, les plus riches personnes se réunissent régulièrement pour des fêtes ou des bals, souvent privés. C'est ainsi que la source de pétales est devenu le centre d'un réseau complexe interne à Mélarande. Elle a depuis beaucoup apporté à l'économie de la cité et intéressé quelques nouveaux marchands et bourgeois.

La Daloiserie

Tandis que les habitations sont situées pour la plupart dans les faubourgs extérieurs, l'activité dans la ville se déroule plus particulièrement dans le quartier de la Daloiserie. C'est en effet ici que l'on trouve les nombreuses manufactures, les salles d'entraînement non militaires, les brasseries, restaurants, et autres lieux publics d'activité quotidienne. Elle occupe le tiers ouest de Mélarande et regroupe en journée une grande majorité des mélarais et voyageurs. Le quartier est composé de six larges rues principales, le long desquelles on trouve les auberges, les arènes, les brasseries et les grands lieux publics. Le reste est un amas de ruelles donnant sur nombre de petits commerces et artisanats privés. Elles débouchent aussi parfois sur des petites places, cours intérieures et terrasses de tavernes plus ou moins cachées, et pourtant largement fréquentées.

Les dédales Dalois

Nul ne s'est amusé à compter les ruelles de la Daloiserie tant elles se présentent de manière désordonnée et déroutante. Il est délicat pour un étranger de pouvoir ne serait-ce que revenir sur ses pas, et pourtant l'on croise bien du monde dans ses ruelles montantes, descendantes, courbes et mal pavées. Ce labyrinthe abrite nombre de boutiques en tout genre, mais aussi de nombreux clans, guildes, groupes de guerriers, voleurs, petites gens, voyageurs, et toutes personnes aux activités plus ou moins joyeuses et légales. Ici, tout marche par le bouche-à-oreille et les connaissances. De jour comme de nuit, on y trouve de l'activité, et jamais ces dédales ne sont abandonnés. Toutefois, nombre de logements ici ne sont pas recensés, ce qui permet à bien des personnes de se loger dans les greniers, terrasses, voire demeures, sans payer ni impôts ni droits de propriété. Cependant, l'ordre n'y est pas moins respecté et les rondes de protecteurs, essentiellement en journée, sont nombreuses. Mais une nuit entière ne suffit pas à fouiller chaque recoin de ces dédales.

La cachette du laquais

Ce lieu est très certainement le recoin le plus connu de toute la Daloiserie. Bien qu'il porte le nom de cachette, c'est avant tout la taverne la plus ancienne de ce quartier, et sa réputation jamais ne s'est démentie. Bruyante, enfumée, sombre, cette petite taverne perdue dans une impasse au beau milieu des dédales, reçoit nombre de voyageurs et de mélarais. Elle propose les bières les plus appréciables, les drogues les plus acceptées ainsi que les prostituées les plus mignonnes, et tout cela dans une ambiance tout à fait correcte. En effet, cette taverne au caractère bien particulier a su maintenir une importance clientèle qui attira les regards de la caste des commerçants. C'est désormais l'un des nobles de la région qui en est propriétaire (bien qu'il n'en soit pas le gérant). En conséquence, nombre d'autorisations ont été concédées à l'établissement, de telle sorte que les miliciens assurent l'ordre en son sein et que les commerces proposés y sont dits absolument légaux. Elle s'avère aussi intéressante pour les petites gens que pour les personnes plus aisées, qui y voient une véritable vitrine d'un autre monde, pour jouer au laquais ou au roublard, rien qu'une petite soirée.

La courtisane Fylicia

Née à Maurore, voilà vingt quatre ans, Fylicia a suivi l'éducation d'une famille bourgeoise jusqu'à ce qu'elle soit « achetée » par des nobles commerçants qui lui imposèrent alors de suivre la voie des courtisanes. Une fois qu'elle devint commerçante, elle élimina cette famille adoptive et débuta des recherches afin de retrouver ses véritables parents. Mais rien n'aboutit, et elle perdit son titre de noblesse illégitime. Abandonnée de tout soutien, elle fut acceptée dans un établissement de courtoisie dont elle devint propriétaire à l'âge de vingt ans. Jusqu'à ce qu'elle reçoive d'importants fonds pour construire un établissement similaire à Mélarande. Comme toute courtisane, elle manie avec art la séduction et l'éloquence pour s'attirer les faveurs de tous et se construire un réseau d'information qu'elle contrôle parfaitement. Si son établissement est tout à fait correct envers les lois, ses collègues et informateurs le sont beaucoup moins. Toutefois elle a toujours agi pour ce qu'elle estime juste et bon, et plus particulièrement pour les intérêts de sa caste qu'elle respecte absolument (bien que les moyens employés furent parfois peu recommandables). Fylicia est devenue négociante en peu de temps, et reste encore très prometteuse pour l'avenir. Elle n'a toutefois pas abandonné l'idée de retrouver ses véritables parents et se promet de retourner à Maurore afin d'assouvir sa vengeance.

Les manufactures d'armes

Si le commerce extérieur est essentiellement régi par le marché d'arme, il en est de même pour l'artisanat interne de la cité. Et c'est en particulier au sein de la Daloserie que l'on trouve grand nombre de forgerons, armuriers et trafiquants d'armes. Aussi, une des six grandes rues a été dédiée aux dragons du feu et du métal, et comporte entre autre pas moins de dix forgerons plus ou moins concurrents, ayant chacun leurs qualités et spécialités. Cependant l'intérêt de tels artisans n'est absolument pas de confectionner des armes d'une qualité transcendante, et encore moins des œuvres artistiques. Ils servent uniquement à équiper les mains militaires et à faire les réparations adéquates. Ils sont l'un des piliers de l'économie et de la survie de Mélarande.

Le jeune Serge

Les dédales hébergent un jeune enfant nommé « Serge ». C'est un guide qui se trouve partout où l'on a besoin de subtiles indications pour trouver un lieu, ou encore pour se perdre dans le labyrinthe. Beaucoup apprécient l'aide de ce garçon âgé d'une dizaine d'année aux cheveux ébouriffés et à la tenue délavée. Mais ce que peu de personnes peuvent savoir, c'est qu'il existe douze « Serge » dans les dédales, tous se ressemblant plus ou moins, mais suffisamment malins et comédiens pour parvenir à l'illusion d'un unique jeune guide vivant ici. Guidés par un mage des cités, mendiant de surcroît, ils apprennent l'art du mensonge, du commerce, du vol, et de l'illusion. Cette communauté discrète a toujours su faire disparaître les moindres indices lors des précédentes investigations menées par les autorités.

Le portail Nord

Les problèmes d'architecture dus au dénivelé et à un éventuel affaissement du sous-sol causèrent l'étrange épaisseur de la muraille nord. En effet, cette muraille fut construite en trois temps, avec un constant renouvellement des plans de base. Ainsi, cette partie de Mélarande est devenue la mieux protégée, et son imposant portail reste ouvert la journée pour être définitivement fermé à la nuit tombée. Car s'il s'agit de la porte principale de la cité, s'en est d'autant plus la plus pénible à ouvrir et contrôler.

Les trois murailles, les trois portails

Trois années consécutives furent nécessaires pour créer les trois murailles et les trois portails successifs. Une année supplémentaire permit de couvrir ces trois murs proches de moins de deux mètres sous une même enceinte et d'ainsi achever la défense complète de Mélarande. Une succession de douze chaînes, six poulies et pas moins de dix minutes sont nécessaires pour ouvrir les trois portails. L'intérieur de ces murailles sert en partie de casernes, mais aussi d'entrepôts supplémentaires pour le blé. Toutefois, la muraille centrale est parfois délaissée et utilisée par quelques mendiants ou groupuscules, souvent vites expulsés et arrêtés par les

autorités de la garde. Jusqu'à présent, jamais les tant redoutés affaissements du sols n'eurent lieu, mais nul ne sait si les architectes ont fait preuve de prudence excessive, ou s'il s'avère vraiment que le sol soit instable à ce niveau.

Les douanes

En tant que citadelle militaire, les entrées intra-muros sont contrôlées, et plus particulièrement les marchandises. Outre le fait de payer une taxe symbolique d'un drac par patte à l'entrée, il est aussi nécessaire de passer par les douanes du portail nord. Il s'agit d'un grand entrepôt dans lequel sont étudiées toutes les ressources entrantes (et uniquement celles-ci). Il arrive que certaines personnes et marchandises y soient mises en quarantaine, dans ce cas elles sont installées dans les murailles intérieures.

Refuges et dispensaires

Dans la cité, juste après les trois portails, se trouvent quelques tentes et bâtiments qui jouent un rôle humanitaire dans la cité de Mélarande. On trouve tout d'abord le dispensaire de prodiges qui reçoit quotidiennement les différents blessés de guerres futiles ou valeureuses. A côté de cet établissement, on trouve deux refuges proposant soupe et couche aux plus démunis, malades, et mélarais en cas de force majeure. Puis un orphelinat où l'on entraîne de jeunes enfants à manier les armes et défendre leur cité natale...