

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

MAURORE cité des gladiateurs

Elle offre aux guerriers fatigués des plaisirs francs et virils

Un voyageur

Crédits

Auteurs

Ben
Tilt

Illustrateurs

Angus Mc Callum
Pao

Tilt (*Carte et plans*)

Thierry Masson
(*Éléments de mise en page*)

Mise en page

Bubu
Veneur

Relecteurs

Flip
Panda
Veneur

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



Devant les yeux, l'appelant de sa simple existence, brillante et pourtant si mate, sombre, incolore, il trouvait enfin une pépite noire à la valeur plus qu'utopique. Il la prenait avec un précaire soin entre deux couches de tissus lorsqu'il sentit le froid d'une lame de métal caresser sa nuque.

_ Donne-la moi. Lâcha d'un ton sec et décidé une voix rayée par l'effort et une douleur ancienne.

Le mineur solitaire observa encore la petite pierre, légère mais dense, subtilement malléable, dont l'attrait n'avait d'égal que le contraste de couleurs qu'elle offrait avec les tissus de coton blanc qui la protégeaient. Lentement pourtant, les tissus se tachaient de plaques noires à l'odeur forte, tandis qu'il nettoyait l'objet extrait de l'immense mont de roche pure qui attirait en ces heures tant de convoitise.

_ Elle est à moi, soupira-t-il avant de perdre la vie, le cou brisé par l'épée du guerrier, qui s'empressa alors de ramasser les tissus gris et ce qu'ils contenaient.

Le meurtrier se redressa et observa aux alentours l'état du plateau artificiel creusé dans le Mont Maur, où s'attelaient de très nombreux ouvriers à des tâches de fouilles, sous le regard plus ou moins rude de commerçants, érudits, artisans et combattants. Plus bas, après un labyrinthe de chemins creusés dans la roche brune du mont solitaire, dressé au milieu de la steppe, se trouvaient les milliers de tentes composant la foule de tailleurs, creuseurs, mineurs, et de citoyens qui les supervisaient. Encore plus bas, au pied du mont, le village de Maurore accueillait chaleureusement tous les visiteurs. Déjà on construisait des établissements pour offrir plus de confort aux nouveaux venus. Une véritable fourmilière commençait à attaquer une montagne, la ronger, pour en extraire tout le potentiel.



Le possesseur du joyau de la roche de Maur entra dans une taverne du village, bondée comme jamais. Se faufilant dans une foule affairée à la fête ou au commerce, dans une ambiance enfumée et viciée. Le combattant s'adressa à un homme. Ce dernier était élégant, sérieux, et vêtu d'une tenue citadine qui jurait au milieu de la populace à l'allure vulgaire. D'une paume ouverte, il tendait la boule de tissu ; se referma par-dessus une main dont trois doigts arboraient d'élégants anneaux sculptés, rattachés les uns aux autres par une chaînette dorée. Une bourse fila de la même manière, scellant la transaction. Le nouveau propriétaire quitta ce lieu sans charme.



La nuit tombée, le commerçant parcourut les chemins rocaillieux creusés sur la pente du Mont Maur pour atteindre le niveau aménagé de tentes. C'était une montée impressionnante et fatigante, qui offrait une vue imprenable sur le territoire de Kar, avec ses steppes à perte de vue, sa chaîne de montagnes impeccable, et loin, très loin, par delà l'horizon, les sombres mirages des terres obscures.

Le porteur de la pépite pénétra dans une large tente dont l'intérieur était encore éclairé par quelques bougies. Par terre de fourrures, hamac accroché à deux piliers de l'édifice, quelques coussins à même le sol, et un bureau en bois couvert de paperasse diverse, de bijoux et autres minerais colorés composaient le lieu. Un vieil homme, au visage fatigué, aux cheveux attachés en une longue natte, le bouc taillé en pointe autant par des coups de cisaille quotidiens que par la manie incessante de jouer avec son menton, se leva. Il vint tendre son bras au visiteur. Ce dernier lui remit l'objet convoité. Des yeux dont le contour était tatoué d'impressionnantes marques s'écarquillèrent à la vue de ce qu'offrait le commerçant, et les poignes se refermèrent dans un échange tacite. Sans un mot, le marchand tourna les talons et repartit. L'érudit retourna s'installer à son bureau pour observer la splendeur de cette pierre légèrement visqueuse, aussi noire que ces nuits maudites.

Cet homme passa des heures à observer, appréhender, admirer et étudier l'objet. Mais juste avant d'en comprendre les mystères, il fut à son tour tué par une silhouette couverte de cuir aux couleurs d'obsidienne. Un jour entier s'était écoulé, et déjà la nuit retombait. Une main gantelée, aussi sombre que la pierre, saisit cette dernière, puis la glissa dans une bourse, elle-même soigneusement rangée au fond d'un sac.



A dos de cheval, la silhouette assassine quitta le flanc du Mont Maur, traversa le village à son pied, et parcourut les déserts de terre jusqu'à Arkhel, la pèlerine. La dixième nuit, c'est contre deux corps nus que roulait la source de corruption. Une main de femme, tâchée du sang de l'érudit, offrait avec passion la pépite demandée à un homme d'intrigue. Et dans leur ardente étreinte, cet homme trouva l'inspiration de ses futures richesses auprès de sa reine assassine. Ils retournèrent dans le bourg au pied de Maur avec une caravane de six charrettes, dix combattants, trois commerçants, une dizaine d'ouvriers, nombre de vivres, et une bonne quantité d'or. L'investisseur montait le noble Mont à la recherche du lieu précis où la pierre fut trouvée. Le filon fut exploité pendant une saison, et il dépensa sans compter pour construire un des tout premiers établissements miniers du Mont Maur, ainsi que l'une des plus agréables auberges, puis bientôt les premières bâtisses privées qui agrandiraient le village.

A la fin de la saison, aucune autre pierre n'avait pu être découverte, la première avait été volée, la chère (=compagne ??) du propriétaire fut ironiquement assassinée, et déjà l'homme faisait faillite.



Déchu de sa puissance et de son pouvoir financier, le maître des nombreux investisseurs et groupuscules tendancieux, apeuré devant le mécontentement croissant de ses sbires découvrant sa faiblesse, mit fin à sa vie en sautant d'une falaise, sur le versant nord du Mont Maur.



Quelques années plus tard, la pierre avait voyagé, jusqu'à revenir entre les mains d'un érudit, sage et intelligent, qui su enfin dévoiler qu'il ne s'agissait en réalité que d'une vulgaire pépite de charbon encrassée par des millénaires de sécrétion d'un insecte, qui a lui seul avait dupé bien des personnes mortes désormais. A ces mots, l'érudit fut tué et la pierre, qui avait soudainement perdu tout attrait, toute beauté, tout intérêt, et toute aura magique, fut détruite.



Cette histoire s'est peut-être reproduite un nombre important de fois pendant toute cette triste période, les rumeurs remplaçant sûrement d'ailleurs le rôle de la pépite. Cependant, le résultat fût le même et des millions de dracs furent dépensés dans un très court laps de temps pour que le Mont Maur soit totalement aménagé, et que Maurore passe de bourg à cité, prestigieuse forteresse surplombant les plaines du territoire des combattants.



La porte de l'Est laissait passer un flot ininterrompu de personnes, citoyens, sans castes, commerçants, gladiateurs, voyageurs, convois marchands... Tout ce que Maurore pouvait compter comme ethnies étaient représentées dans ces rues frontalières qui bordent l'extérieur aride de Kar et le centre-ville, foisonnants de vie. C'est là qu'un homme d'une quarantaine d'années m'interpella en pleine rue:

«Moi, Fisbur, Troubadour de Szyl âgé d'une grosse centaine de cycles, suis un des meilleurs guides de la cité. Je vois que vous ne connaissez que peu de choses à Maurore, ami voyageur, laissez-moi être votre guide»

C'est ainsi que parmi la liesse populaire qui hantait les rues de la ville, je tombais sur l'un des guides les plus compétents, mais aussi un des hommes les plus importants de la cité.



L'HISTOIRE DE MAUORE

La fondation de Maurore

Une cité aussi grande, aussi impressionnante, tant elle mélange la force d'Ankar et l'accueil d'Yris, n'a pu devenir telle qu'après une histoire brutale et pleine de rebondissements. Ce lieu est l'œuvre certaine d'une mentalité qui explosa et chercha à s'exprimer – c'est cette colère, cette échappatoire, cet instinct que je ressens en observant ces murs, ces rues, ces hauteurs, ce capharnaüm...

Lorsque Ankar ressortit du Kurghal pour parler aux hommes des édits de Kroryn (à savoir le Combat, la Bravoure, L'Endurance et l'Art de la Guerre), il fonda la cité et capitale draconique portant son nom. Le bourg d'Arkhele servit au pèlerinage des combattants qui vinrent toujours plus nombreux dans la cité du feu. L'Histoire continua, et les guerres incessantes forgèrent le passé des combattants et des habitants de Kar. Durant cet ère marquée par la 1^{ère} Croisade, les innombrables guerres contre les humains corrompus par l'ombre, nul ne connut repos, paix et bien-être – la souffrance ayant frappé comme jamais. C'est grâce à quelques rumeurs que les vicissitudes de la vie connurent un dénouement quelque peu heureux.

En 1863 de l'Age des Fondations, il avait été dévoilé qu'un filon de Sagiannor, le sang noir de Moryagorn, se trouvait dans les entrailles du Mont Maur, à proximité d'un ancien petit village du nom de Maurore. Des milliers d'hommes, dont de très nombreux commerçants, accoururent pour éventrer les roches et installer nombre d'établissements miniers à la recherche du mystérieux filon. Le village s'agrandit jusqu'à pouvoir accueillir les réserves, les vivres, et les outils de tous les ouvriers, entrepreneurs et gardes qui travaillaient sur les versants du Mont Maur. De façon anarchique, le village se développait et abritait de plus en plus de vies. Les commerçants régnaient sur ce territoire et menaient une guerre à la richesse et au pouvoir jusqu'à ce que Maurore reçut le titre de ville.

Si les nombreux investissements miniers ne permirent pas de trouver la Sagiannor, les lieux de repos et le commerce de biens permirent à l'économie de ne pas s'effondrer, alors même que l'on racontait que le Neuvième lui-même, avait pour une raison inconnue, lancé la chasse au Sang noir.

La première administration de la nouvelle ville fut une coalition de commerçants qui s'imposèrent pour objectif commun de faire prospérer la ville et de profiter des nombreuses fouilles pour construire une cité dont le potentiel était déjà perceptible. La roche extraite lors des fouilles fut utilisée pour

construire de nouveaux bâtiments, et des comptoirs marchands, donnant à la ville son statut de lieu de transit, d'échange et de vente, que facilitait sa position frontalière. Maurore était un lieu de passage obligatoire pour tout ce qui se vendait dans Kar, et de tout ce qui s'échangeait avec l'Empire de Solyr.

Suite à des désastres causés par les nombreux effondrements de certaines carrières) du Mont Maur, les autorités ordonnèrent la fin des fouilles pour la Sagiannor. La ville de Maurore, important relais marchand dans le territoire de Kar, était née.

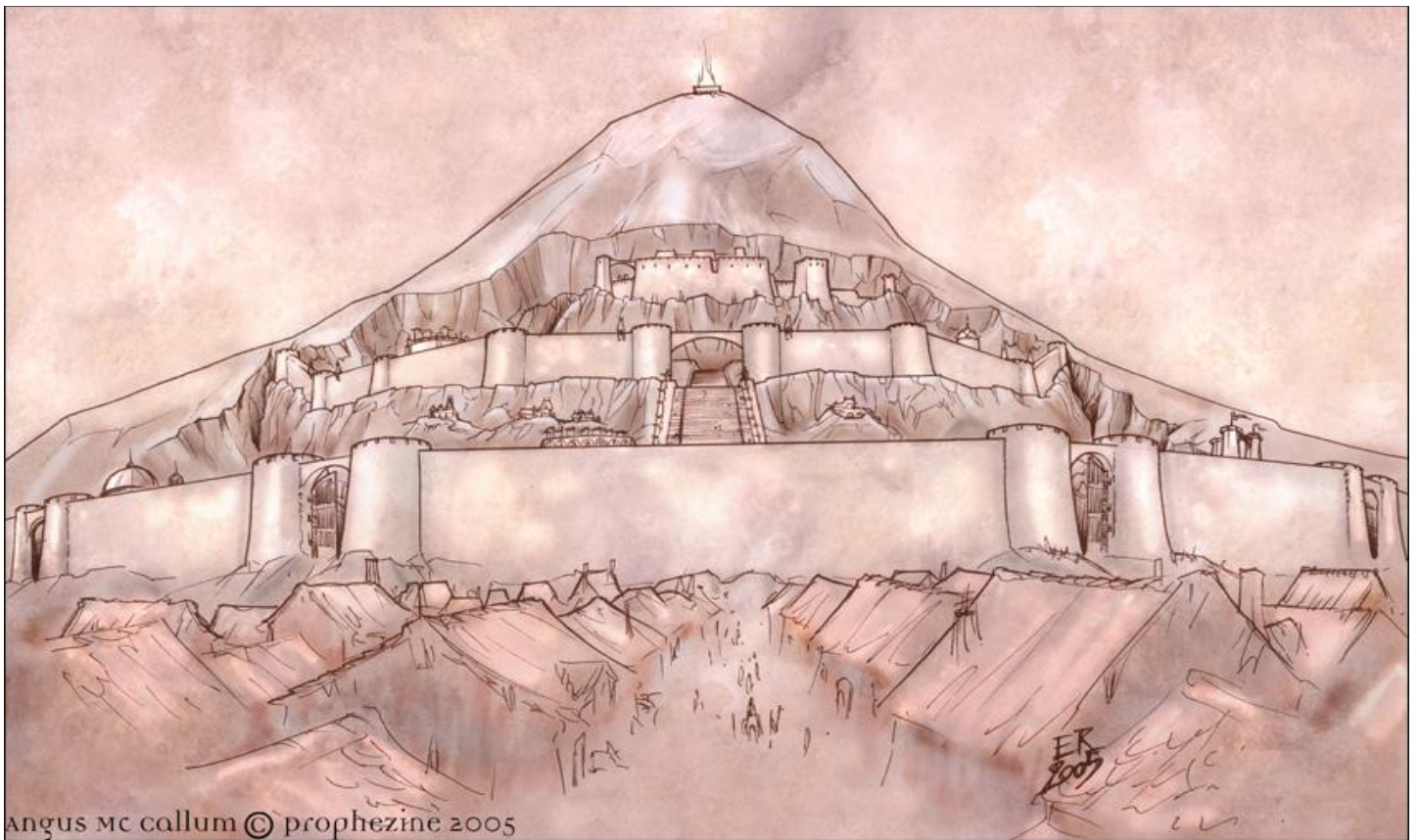
Évolution au sein du royaume de Kar

Il ne me semble voir qu'armes, menaces, combats. Il est clair que j'ai bel et bien quitté l'Empire de Solyr, les riches contrées de Cormande, pour parvenir dans une terre belliqueuse où la noblesse n'est noble que dans la façon dont ses ressortissants ont de jouer.

Étant donné sa position géographique, ainsi que sa population majoritaire, Maurore n'échappa guère aux lois de Kroryn et, en conséquence, aux cohortes de combattants. La ville fut plongée dans une ambiance d'insécurité, où tout n'était que duels d'une violence parfois plus grande encore que dans la capitale. L'origine d'une telle violence était encore incomprise et deux mesures destinées à contrôler les guerriers en transit furent établies parallèlement.

Ainsi, la coalition marchande de Maurore offrit aux commerçants l'opportunité d'installer dans la ville des tavernes, des auberges, et des arènes en grand nombre. Les activités clandestines s'imposèrent et finalement entraînèrent l'acceptation de lieux de débauche tels que fumeries et commerces de prostitution. Tout s'agrandit, le combat, l'alcool et la chair devinrent les premières ressources de la ville. Dans le même temps, en 541 de l'Age des Conquêtes, un coup d'état fut organisé par le seigneur de guerre Chris - Le Joueur - Hazklan qui obtint le titre de premier suzerain de Maurore. Sa présence rassura la population et imposa les préceptes draconiques du grand seigneur Kroryn au sein de la cité. Les débordements des guerriers furent contenus et de nombreuses activités, sous l'œil combattant du seigneur de guerre, s'offrirent aux habitants assoiffés par le combat.

La ville passa alors à son deuxième stade d'évolution, devenant un mal pour un bien. Elle devient le lieu de repos des combattants de tout Kar, où chacun pouvait enfin poser le masque de l'honneur pour laisser libre cours à ses bas instincts. Certains érudits, avec un brin de



Angus Mc Callum © prophezine 2005

cynisme, aiment à comparer la symbolique de Maurore pour Kar avec celle du Chant des Ombres pour Kroryn.

A cette époque, la cité de Maurore, Havre du repos des combattants, se dressait fièrement à la frontière nord du Royaume de Kar, grandissant à chaque instant.

La coalition marchande de Maurore finit par perdre tout son pouvoir, la lignée de Hazklan s'imposa comme famille maîtresse de la cité du repos des combattants. Très vite, Maurore perdit le contrôle de son économie, et devint une puissance militaire rayonnant dans toute la région. Cette situation perdura jusqu'à ce qu'elle devienne ingérable et ne convienne plus aux habitants. Avec ses guerres extérieures aussi bien qu'intestines, le sang coula durant des années dans la plus grande anarchie. Aucun seigneur envoyé par Ankar ne parvint à calmer et gérer la situation. Kroryn offrit alors cette ville à deux de ses fils, l'un ancien, sage et dévoué aux grandes qualités de la caste des combattants, l'autre plus jeune, furieux, instable, autoritaire et sans clémence. L'arrivée des deux nouveaux maîtres mit aussitôt fin aux différentes guerres civiles, mais les combats avec les régions voisines continuèrent jusqu'à la défaite totale de tous les adversaires de Maurore. La cité s'agrandit ; la présence de tels dirigeants lui offrant une renommée sans équivalent, bientôt les deux dragons se concentrèrent sur la gestion de la ville et de sa région. Seulement, leurs avis divergeaient totalement sur nombre de points, ce qui renforça — les deux facettes absolument différentes de la ville. Le premier dragon, Karyen'rhan, instaura de nombreuses traditions, mœurs, habitudes, activités destinées à satisfaire les guerriers, faisant de Maurore la cité Karienne

aux valeurs les plus rigides. Le second, Dra'haï'la, dont les statues le représentant sous sa forme féminine sont légion dans les grandes artères de la cité, réveilla les instincts des hommes et instaura une situation d'insécurité, tout en renforçant encore la puissance militaire du territoire.

Suite à ces mesures, la cité évolua et grandit dans son paradoxe.

Pour pouvoir évoluer dans cette ambiance, de nombreuses personnes ne portant pas d'arme firent appel à des groupes d'assassins pour se protéger de la guerre, des duels, voire même pour se venger des impudents trop pressés d'en découdre. La cité s'est alors vue investie d'une nouvelle myriade de groupuscules sectaires et d'assassins. Elle continua cependant à croître ainsi pendant près d'un siècle.

En l'an 325 de l'Age des Empires, le maître duelliste Slyian Xer, défia Dra'haï'la. Le combat, dura plus d'une nuit et se termina par la victoire de l'humain. Celui-ci fut tellement impressionnant que Karyen'rhan anoblit le duelliste et lui donna le titre de Duc de Maurore. L'ancien fils de Kroryn quitta la cité et rejoignit son père à Ankar, portant la nouvelle. Le grand duché de Maurore avait trouvé son dirigeant, son suzerain, choisit par les flammes du combat selon les plus hauts préceptes de Kroryn. Slyian Xer demanda le soutien des castes pour la gestion de cette ville capricieuse. Au bout d'un an, le Conseil des Commerçants de Fer (en hommage au Conseil de Fer d'Ankar) fut créé pour aider le Duc dans les domaines économiques.

Durant le cycle blanc de 326 de l'Age des Empires, le Duc Xer, suite à une blessure lente mais létale, récoltée lors du combat contre Dra'haï'la, organisa un duel avec son plus fidèle meneur d'hommes.

Cette mascarade passa inaperçue et permit à Guar De Norsk de prendre les rennes du duché tandis que Xer rendait l'âme une dizaine de jours plus tard.

Les Ducs se succédèrent selon les coutumes du royaume de Kar, et le duché de Maurore connut quelques nouvelles guerres qui participèrent à l'essor et à l'histoire de sa cité capitale.

La politique de Maurore

On aura beau raconter ce que l'on veut, cette cité n'est qu'un amas de boue, de sang et de drogue. Rien ici ne peut être sauvé par la foi draconique. J'espère rapidement retourner dans mes montagnes et vaquer à nouveau à mes occupations. Pourquoi donc ai-je accepté de livrer ce message ?

De nos jours, le pouvoir au sein de la cité est réparti entre deux entités : le Duc et le Conseil des Commerçants de Fer. Le premier gère toutes les actions stratégiques concernant la cité et sa région, les armées ainsi que la politique extérieure. Il est le représentant officiel de l'autorité et n'intervient en théorie pas dans les domaines gérés par la seconde entité. Celle-ci a en charge de gérer les importants flux qui transitent par Maurore, autant dans les domaines autorisés et légaux que les affaires illicites, comme la contrebande ou les assassinats. Grâce à cette politique, ils optimisent l'économie de la cité, afin de maintenir le prestige et l'attrait du Mont Maur.

Les hautes familles de Kar se sont elles même intégrées au pouvoir de Maurore, en s'installant confortablement au Conseil des Commerçants. Elles travaillent pour servir leurs intérêts en favorisant les différentes activités les plus rentables, tout particulièrement, les commerces illégaux.

Dartus Fenarak de Maurore (Combattant – Duelliste IV – Ex gladiateur III)

Bercé dans une vie de gloire et de renom, le talentueux Dartus ne pu suivre une autre voie que la prestigieuse épopée de son père gladiateur. D'origine Ankarienne, il est venu à l'âge de vingt ans à Maurore, reproduisant le parcours réussi par son glorieux géniteur. Il acquit une bonne réputation jusqu'au jour sombre où il fut publiquement humilié dans la plus grande arène de Maurore, sous les yeux du Duc Ram Darlubi. Son honneur avait été grandement remis en cause, sa gloire vacillait, et sa réputation s'effondrait. Il était désormais l'objet de rumeurs et de médisances, son titre de combattant gladiateur était remis en jeu.

Il laissa finalement sa réputation atteindre l'abîme et supporta les blâmes de sa famille pendant de longues années. Toutefois il continua à s'entraîner

secrètement, guidé par un profond désir de revanche il observa les meilleurs gladiateurs et duellistes avec un œil attentif, lors des plus beaux combats dans les plus grandes arènes, telle celle du Cratère offerte par Kroryn à la cité. Il commença à participer à quelques duels, ne se présentant que rarement, évitant d'ébruiter la mauvaise et pénible image qui le précédait. Toute la rage qui émanait de son honneur bafoué attira l'attention d'une ancienne enfant de Kroryn, la maîtresse du Cratère. Zallakormyr écouta l'histoire de Dartus Fenarak et lui proposa l'accès au cratère pour qu'il progresse dans la voie de Duelliste qu'il embrassait désormais. Elle avait alors trouvé un nouveau jouet, qui lui permettait d'oublier la grande déception provoquée par les mauvais agissements de Ram Darlubi et de son aveugle perte de pouvoir en faveur du Conseil de Fer. Zallakormyr allait encore décider de l'avenir des Ducs de Maurore.

En l'an 1307, dix ans après son humiliation dans l'arène des Cœurs, le Cratère fut ouvert pour accueillir les grands maîtres, et les élus pour les combats de l'Augure du volcan. L'arrivée de Dartus Fenarak choqua le Duc qui s'opposa à sa présence, brandissant les coutumes du Cratère le réservant aux maîtres et aux élus. Le citoyen duelliste, ancien gladiateur, narra son histoire tout en criant sa haine et sa rage, puis défia le maître d'armes pour lui ravir son titre. Zallakormyr surprit la foule inquiète et excitée en plaçant le titre de duc en jeu.

Dartus Fenarak s'exprima dans le combat avec toute la force que lui procura son désir de vengeance jusqu'à ce que soit vaincu le Duc de Maurore et qu'il se agenouille devant lui. Il n'en demanda guère plus, et oublia toute sa haine contre Ram Darlubi, le sauvant de l'humiliation qu'il avait pourtant préparée pendant de longues années. Tous ses sombres sentiments étaient remplacés par la fierté retrouvée alors qu'il goûtait aux ovations de son public. Cette victoire en était également une pour Zallakormyr, qui plaça un nouveau Duc à la tête de Maurore.

Le nouveau, et actuel, Duc de Maurore, Maître Duelliste, est depuis cette époque un suzerain attaché à la qualité de vie de son peuple et à l'essor de son duché et des plaines flambées. Il mêle l'amour qu'il a pour son peuple, un amour développé durant toute sa jeunesse en tant que Gladiateur, à sa soif de conquête et de combats. Concerné par la plupart des problèmes liés à Maurore, il a pris l'habitude de réagir vite et efficacement par la force. Il a favorisé la paix avec les régions commerçantes avec Maurore, et a cherché la guerre avec les voisins possesseurs de biens qu'ils ne souhaitaient pas échanger. Zallakormyr lui offre ses conseils avisés dans les moments importants et pour les choix décisifs, et le blâme lors de ses erreurs qui restent régulières. Ses talents de duelliste s'épanouissent toujours, et il a répondu à plus de vingt-quatre duels où son

titre était remis en jeu (des duels qui n'étaient évidemment pas initiés par Zallakormyr, à l'heure actuelle confiante sur les choix du Duc). L'armée est contrôlée avec moins d'ingéniosité que par l'ancien Duc, mais en contrepartie les actions militaires sont plus nombreuses. Avec un travail efficace au sein même de la cité de Maurore, Dartus Fenarak de Maurore est parvenu à maintenir son duché dans un bon état de marche.

Il n'est pas marié et n'a aucune descendance, sa vie est centrée sur son devoir qu'il tente d'accomplir au mieux et avec sérieux. Il reste un bon vivant qui apprécie la grande majorité des activités et services proposés à Maurore. Aussi, on le trouve autant dans des lieux très populaires où ressortira toute sa prestance d'ancien Gladiateur, que dans des lieux plus malsains où il attirera sans grandes difficultés les plus belles prostituées, ou encore dans des établissements de luxes, accompagné de courtisanes, de nobles ou de chefs d'armées pour discuter, jouer ou simplement se détendre lorsque la situation le permet.

Depuis 1312, il soupçonne son entourage : la noblesse et marchands, d'œuvrer pour un autre but que le sien et commence à ressentir un certain carcan se refermer autour de lui. Il redoute un complot de grande envergure qu'il n'arrive cependant pas à identifier, aussi sa paranoïa va-t-elle croissante. Il a désormais trente-six ans et œuvre toujours suivant les préceptes de Kroryn et de sa caste, sous la proche tutelle de Zallakormyr. Ce qu'il craint le plus est de perdre l'appui de cette fille de Kroryn à laquelle il s'est finalement beaucoup attaché...

Le conseil des commerçants de Fer

Corruption, abus, violations, vices – que puis-je ajouter ? Où sont donc les garants d'une vie saine, distinguée, digne des préceptes draconiques ? N'y a-t'il ici personne qui pense comme moi ? Je ne saurais m'attarder plus si je n'étais accompagné par une personne apte à me montrer les quelques rares lieux susceptibles de changer mon opinion sur Maurore.

Garant de la bonne gestion d'une cité aux activités financières importantes, le conseil des commerçants de Fer est devenu petit à petit la clef de voûte de tout l'édifice que représente Maurore. Organisation stable en façade, ce conseil obéit à une hiérarchie et une répartition des tâches très rigoureuse. Toutefois, ouverte aux seuls suivants de la caste de Khy, certains soucis de fraudes, de pots de vins et d'abus, ont déjà été notés et causeront de nombreuses poursuites ayant pour désastreuse finalité la dissolution de ce conseil et le choix de nouveaux conseillers.

Dix commerçants, aux origines et aux talents divers, réputés novateurs et ingénieux, souvent jeunes forment la branche inférieure du conseil.

Cette dernière est dirigée par la branche supérieure, comprenant trois commerçants ; deux sont des personnes dotées de grandes capacités dans la politique, l'économie et les affaires commerciales, la dernière est un représentant direct de la cité draconique d'Ankar. En parallèle à ces deux branches, on trouve deux autres catégories de conseillers. Les secrétaires, rattachés directement à chaque membre des deux premières branches, sont des commerçants en devenir, chargés de suppléer leur membre titulaire en cas d'absence. Les conseillers honoraires, membres persistants du conseil des commerçants de Fer, ont acquis un statut privilégié au fil du temps. Leurs choix sont prioritaires sur les décisions des autres branches. Ces conseillers honoraires sont la marque de l'emprise des plus riches familles dominant le royaume de Kar. Dans toute ville, on entend parler de ces « quatre familles » ; aussi n'est-il pas étonnant de les retrouver à Maurore.

Dans tout le royaume de Kar, le nom de ces maisons marchandes raisonne comme un symbole de puissance commerciale. Gouvernantes toute l'économie transitant sur ces terres, elles se devaient d'avoir une place de même importance dans la cité des gladiateurs. La première maison est la famille Santar, qui dirige les commerces de nourriture, d'armes, d'armures et de vêtements ; elle gère, par ailleurs, les nombreux jeux légaux comme illégaux. La représentante de cette famille est le dignitaire Laenit Santar. On se permet parfois d'associer la famille Santar aux fameuses Salamandre, dont les activités ne font que croître à Maurore. La seconde maison, les Thorings, assure le commerce des biens de grande valeur (parfois obtenus de façons peu honorable), des lots d'armes, d'armures et des mercenaires (elle est par exemple en partie propriétaire de la Maison de l'Ecu). Elle possède aussi une grande influence sur les jeux dans les arènes. Son représentant actuel est le spadassin et commerçant Gebalsh Thoring. Les Thorings n'ont pas une bonne réputation dans la ville, de même que dans tout le royaume. Leurs méthodes de



travail, leurs attitudes envers leurs clients, et les poursuites dont ils ont été victime par le passé, n'ont jamais ravi le peuple. La maison Ker-Arkhol est centrée sur l'import et l'export d'alcool, de montures, et possède une place privilégiée dans le marché canin. Associée à la famille Thoring dans la gestion de la Maison de l'Ecu, elle favorise aussi le mercenariat. La dernière famille est une tare dans la société Karienne. La maison Kian, véritable cancer de la ville, gère la prostitution, les fumeries et autres fosses. Ce commerce est tellement lucratif que des mouvances aux objectifs différents ne cessent de se mettre des bâtons dans les roues. Liée à l'Assemblée – dans le plus grand secret bien entendu, - les activités les plus sombres de Maurore sont la plupart du temps couvertes par le voile des Kian. Le tout jeune Hitsu Kian vient de prendre le pouvoir à son oncle, après un splendide coup d'état orchestré avec finesse et stratégie.

Le Conseil des Commerçants de Fer

Branche supérieure

Les trois membres du conseil des commerçants de Fer ont été choisis en 1308 par le Conseil Honoraire, à savoir le Duc et les membres de la branche honoraire.

Hakar Aclam (Commerçant – Marchand IV, 45 ans)

La famille Aclam est une des puissances montantes du centre de Kor. Initialement originaire de l'est de l'empire de Solyr, dans le duché de Nivène et de Sermande, elle souhaite désormais se répandre dans les autres territoires riches de Kor. Aussi l'un des plus hauts membres de cette famille, Hakar, âgé de 35 ans à l'époque, a été envoyé à Maurore afin de briguer le titre de membre du conseil des commerçants de Fer. A quarante ans, en 1308, il passe dignitaire et entre dans la branche supérieure. C'est un homme qui n'a rien à se reprocher. Son travail a toujours été sérieux et son image est impeccable. On lui attribue toutefois un certain manque d'initiatives.

Soliane Masel d'Atalié (Commerçante – Diplomate III, Erudite honoraire, 36 ans)

Installée à ce poste depuis deux ans, en 1310, cette noble originaire de la ville d'Atalié, est venue en remplacement de feu la commerçante Annabelle Liou, assassinée lors des troubles de 1309. Cette diplomate a eu grand mal à s'intégrer, tant auprès de ses collègues directs, que des branches inférieures et honoraires. Toutefois, depuis ses premières grandes initiatives en 1312, elle a su s'attirer les faveurs du peuple et arranger, sans se compromettre, les discordes entre les membres du Conseil. Cela fait désormais d'elle une confidente interne au Conseil, et une personne réfléchie ayant su prendre les bonnes décisions lorsque les crises approchaient. Elle n'a

pas d'intérêts particuliers derrière ce titre offert par le Duc, aussi, elle agit du mieux qu'elle le peut – avec une honnêteté touchante. Mais ce qu'elle sait de chacun en fait une personne potentiellement dangereuse.

Erlan Dash'ahelno (Commerçant – Marchand IV, 40 ans)

Vétéran du Conseil, Erlan Dash'ahelno a vu trois générations de conseillers € se succéder tout en restant à sa place. Son statut particulier d'ambassadeur d'Ankar, et de représentant de l'économie de tout le royaume, l'a immunisé aux différentes dissolutions. Il tient ses ordres directement des hauts fonctionnaires d'Ankar, et de ce fait, montre un entêtement assez impressionnant. Mais ses justes stratagèmes lui ont permis d'obtenir très souvent gain de cause auprès de ses collègues et, même si son nom n'est pas le plus médiatisé du Conseil, chaque personne est à même de remarquer que les projets, les décrets, les décisions et les nouveautés proposées par (Ankar : ce serait pas Erlan ?) ont toujours été bénéfiques à la ville, et ce depuis plus de dix ans.

Branche inférieure

La branche inférieure du conseil est plus instable que la branche supérieure. A tel point qu'il est finalement rare que les dissolutions touchent cette partie du Conseil pour la renouveler. Ces jeunes commerçants sont pour la plupart ici pour s'illustrer et tisser une importante toile de liens, et ils ne refusent pas ensuite des places, souvent meilleures car plus rémunératrices, proposées ailleurs.

Hanaor Al'daki (Commerçant I)

Fils d'une famille Karienne, ce commerçant suit les directives dictées par les entrepreneurs miniers des cités de Kassore. Il œuvre pour le moment à l'amélioration des exploitations minières de Maurore et de sa région, ainsi qu'à l'agrandissement des établissements de notoriété publique afin d'accroître encore la prestance de Maurore.

Katarina Al'daki (Commerçant I)

L'épouse d'Hanaor est parvenue à briguer son titre en cachant son véritable nom, et ne le révéla qu'une fois ses idées acceptées et mises en oeuvre avec succès. Elle intervient essentiellement dans les études sur la sécurité et les défenses de la ville – prenant pour exemple la ville de Kassore.

Armen Dylatiir (Commerçant II – Ex Tavernier)

Ayant de la bouteille, Armen Dylatiir est le conseiller le plus âgé et ayant le plus d'ancienneté au sein de la branche inférieure. Voilà douze ans qu'il a ce poste et qu'il utilise avec brio. Il profite de son expérience de tavernier pour proposer de nombreuses festivités toujours différentes et attirant toujours plus de monde.

Pariss Guernasle (Commerçante I)

Jeune femme dont l'avenir semble conduire vers la voie des courtisanes, elle propose actuellement des directives visant à améliorer la qualité des établissements du quartier du village. Ces idées n'enchantent guère la famille Kian, mais les autres semblent également trouver qu'un nettoyage est nécessaire dans certains coins de Maurore.

Sensilar Korlrach (Commerçant III – Marchand)

Jeune, beau, et déjà riche, ce conseiller n'est pas véritablement un homme plein d'idées ou d'originalité mais plutôt de terrain. Eloquent, mais aussi studieux et observateur, il parle aux gens, interroge, et fait de nombreuses études de marché sur a peu près tous les projets proposés au conseil. Ses rapports sont souvent des pièces à conviction.

Sebastine – Seba – Ohel (Commerçante I)

Encore adolescente, cette jeune commerçante considère Maurore comme une poupée à habiller. Adoratrice de l'art et des amusements, elle parvient depuis deux ans à égayer les rues de la cité autant pour les adultes que pour les enfants, avec une originalité et une imagination débordante.

Jules Respati (Commerçant II – Marchand)

Plus posé que ses collègues, Jules Respati voit avec une vision d'ensemble l'avenir économique de la ville. Il offre de sages conseils pour éviter les débordements dans tous les domaines. Son expérience est désormais faite.

Joherim Riklem (Commerçant I)

Petit frère d'un gladiateur reconnu, ce commerçant est un admirateur des jeux d'arènes. Aussi favorise-t-il autant qu'il le peut les fêtes de gladiateurs et autres spectacles importants.

Flios Sezonar (Commerçant II – Joueur)

Amusant, drôle et peu sérieux, ce commerçant joueur est le fin plaisantin qui annonce et dénonce. Il propose des lois, des établissements ou des jeux pour faire croître ce marché très rentable, et dénonce les abus illégaux qu'il n'apprécie pas – c'est-à-dire là où il perd.

Pydamaria Tellnivale (Commerçante III – Marchande)

Porte-parole de la branche inférieure du Conseil, Pydamaria joue un important rôle de représentation. Toutefois, elle est aussi active en ce qui concerne l'essor de la Mode. Elle expose ainsi devant le conseil, et devant les plus grands couturiers, les idées, les dessins mais aussi son corps pour modèle, afin que la couture Mauroise acquière une personnalité qu'elle espère un jour aussi grande que celle d'Yris.

Branche des secrétaires

Les membres de cette branche ne sont guère importants. Aussi, les citer tous serait inutile. Il est simplement à noter qu'étants novices dans la caste des commerçants, leur manque d'expérience

cause parfois de grossières erreurs. Un nom toutefois retiendra notre attention.

Sophine Aclam (Commerçante I, 15 ans)

Nièce directe de Hakar Aclam, elle a reçu les faveurs de sa famille pour obtenir ce titre afin de finir ses études. Toutefois, contrairement aux autres secrétaires, elle envisage d'entrer dans la branche inférieure si l'opportunité se présente afin de continuer à soutenir son oncle. Elle porte en elle des ambitions plus importantes que celles de son oncle, puisqu'elle a été choisie pour être la prochaine représentante de sa famille au sein de tout le royaume de Kar. Sa tâche s'annonce peu aisée car tout est à faire.

Branche honoraire

Gebalsh Thoring (Combattant II, Commerçant Honoraire II, 54 ans)

La jeunesse de Gebalsh fut un impressionnant enchaînement de malchances. Ses premières années de combattant se révélèrent être un véritable fiasco. Engagé dans les crocs, sans l'aval de sa famille, il perdit sa main directrice. Il passa ensuite de longues et dures années à Hasran, cité kalishite, dans la piraterie – jusqu'à en perdre toute son humanité. Là, on lui greffa une nouvelle main, faite d'articulations métalliques et d'une peau qui n'était pas la sienne. Cette main est désormais la source de rumeurs les plus sombres, et de récents doutes suscitent un trouble dans la famille Thoring, essentiellement à Maurore où il est revenu. Profitant de ses contacts avec Hasran et Arkhel, il parvint à réduire considérablement les prix de certaines marchandises et monta ainsi en grade au sein de sa famille tout en obtenant le statut de membre honoraire dans la caste des commerçants. Ne cessant de gagner en puissance commerciale, il devint le représentant de la famille Thoring, puis le chef de cette maison. Agé aujourd'hui de cinquante-quatre ans, Gebalsh Thoring est le plus puissant commerçant de la cité.

Laenit Santar (Commerçant IV, 32 ans)

Cette femme d'une trentaine d'année possède autant de beauté que de force morale et mentale. Elevée à l'ombre de ses quatre frères, elle suivit une éducation exemplaire et sans faille, —la rendant bien plus apte à diriger la famille que ces derniers. Toutefois, elle les aida à prendre de grandes responsabilités en tant que représentants à Maurore – mais ils furent tous éliminés. Si les rumeurs la placent en commanditaire de ces meurtres, en vérité ce sont les hommes du Sang de Glace les responsables du massacre qui touche la famille proche de Laenit.—Elle acquit finalement le haut titre de chef de la famille Santar à Maurore. Elle profita de sa nouvelle puissance pour éradiquer cet ordre d'assassin et rétablir l'ordre et la place que sa famille occupait auparavant. Sa sœur dans un heureux concours de circonstance, épousa Feyd Kar, l'actuel Maître de la Caste des Combattants. Inspirée par le nouveau code

d'honneur des Salamandres, Laenit y trouva des alliés de poids, et aussi un amant – qui fut à son tour assassiné. Le frère de ce chef du groupe des Salamandres à Maurore prit sa place en tous domaines. De son côté, elle utilisa sa fortune pour l'aider dans sa quête de vengeance, en contrepartie de quoi il servirait d'armes et de bouclier contre l'Assemblée.

Un profond changement s'opéra en elle suite à la mort de tous les hommes qui gravitaient dans son entourage. Elle se mit à penser que les femmes étaient supérieures en de nombreux points aux hommes. Désormais, tout ses partenaires, gardes du corps ainsi que proches, sont des femmes. Commerçante, élégante, distinguée, elle s'efforce à ne pas faire transparaître ce mépris naissant envers la gent masculine.

Arbor Ker-Arkol (Commerçant II, 34 ans)

Les hommes de la famille Ker-Arkhol vénèrent littéralement Arbor. Cet homme vient d'une longue lignée de combattants et d'hommes d'exception. Arbor a le physique d'un combattant et un visage dont les expressions feraient pâlir de jalousie des commerçants. Issu d'une noblesse de Kar, Arbor possède des terres et même une armée protégeant ses caravanes. Connaissant parfaitement les ressources de sa région, Arbor conclut un pacte important avec les Ecumeuses et les miliciens de la cité. On ignore encore quelle serait sa faiblesse mais les espions la cherchent âprement. Il n'est pas rare de le voir accompagné d'une dizaine d'hommes d'armes attablés à la Taverne des Gladiateurs. Arbor vit toujours dans l'idée que Kar est un pays essentiel pour le monde et que sans lui, Solyr et donc les autres pays du Nord tomberaient sous les coups répétés de Kali. Il hait le fatalisme avant tout, même si celui-ci ne lui a jamais rien pris. Arbor a beaucoup perdu face aux avancées de Gebalsh et une grosse partie de la Maison de l'Ecu ne lui appartient plus. Voici peut-être la véritable faiblesse d'Arbor, son sens du commerce. Vivant avec les rêves des combattants de Kroryn et toutes les légendes des héros, il ne peut pas se permettre de rentrer dans le rang des malfrats. Ses conseillers sont tous mêlés à l'Assemblée et essaient de gérer comme ils le peuvent la famille. Sous couvert d'une guilde de voleur, les Ker-Arhol se sont installés dans le milieu des malfrats et commencent à récolter les fruits de leurs investissements. Arbor ignore tout de cela et ses érudits comptables essaient comme ils peuvent de cacher dans les comptes, les dépenses de cette guilde « les Bourses Coupées ». Il est certain qu'il réagirait très mal s'il venait à le découvrir.

Hitsu Kian (Commerçant III, 21 ans)

Hitsu est un jeune arriviste d'une vingtaine d'années. Il apprend très/trop vite pour ses concurrents, et nul n'ignore qu'il est aussi dangereux qu'une araignée. Hitsu vient d'une branche mineure de la famille Kian, et il est lié à un dragon de l'ombre depuis sa plus tendre

enfance. Il n'a de cesse de changer la face de Maurore. Beau, charmant et riche, Hitsu grimpa les échelons, s'enrichit sur le dos de sa famille, regroupa ses troupes et pris d'assaut les dirigeants de sa famille. Utilisant la méthode des zûls, en tuant tout le monde, jusqu'aux enfants et cousins, il élimina toutes les têtes pensantes des Kian. Hitsu ne respecte rien et désire prendre le contrôle des autres familles, prendre la place du duc et contrôler entièrement Maurore. Véritable agent de l'entropie, il n'a de cesse de chercher et de lancer des nouvelles drogues et alcools toujours plus terrifiants sur le marché. On raconte que Hitsu est un homme dont le nom est fredonné par de nombreux assassins et mercenaires véreux, se demandant quand il fera appel à eux pour sa prise de pouvoir. Hitsu a même l'ordre du Sang de Glace dans ses contrats. Cependant les arènes et les gladiateurs n'apprécient pas ce personnage et n'oublions pas que le cœur de la ville se trouve dans les sables des arènes et non dans le gant d'acier d'un élu de l'ombre.

Maurore dans Kor

Chacun se complaît dans un luxe de gloire et de festivités. Je ne vois aucun labeur, aucun véritable dévouement pour le reste de Kor. Une cité égoïste qui reçoit sans jamais offrir, sauf s'offrir en spectacle...

Le duché des plaines flambées, dont la capitale est Maurore, jouit de différents rôles d'importance dans Kor. En tant que cité des gladiateurs, joyau de gloire et de fête, elle est le cœur de toutes les entreprises liées à cette voie des combattants. Lieu de fêtes, elle attire un nombre très impressionnant d'étrangers et se trouve être un pôle cosmopolite de la région de Kar, jouant de ce fait le premier rôle commercial de ce royaume. Sa place dans l'économie de Kar est primordiale et à l'échelle de Kor elle fait partie des villes les plus dépensières, déstabilisant régulièrement les flux économiques de toutes les régions riches du centre de Kor.

Côté diplomatie, elle a toujours été une instable frontière entre les riches contrées de Solyr et la pauvreté apparente de Kar. Favorisant parfois un commerce florissant, lançant d'autres fois de nombreux raids pour piller les richesses extérieures, Maurore n'a jamais eu une grande place politique ni dans Kar, ni dans Kor.

Son statut particulier la rend presque autonome et au final la libère des grandes responsabilités qu'une ville de cette taille devrait avoir. Ainsi, elle n'a de notoriété et de pouvoir que dans les domaines qu'elle prône, ce qui la tiendra d'ailleurs politiquement à l'écart de la prochaine croisade. Toutefois, indirectement, elle propose une myriade de personnes armées cherchant l'occasion de rejoindre un mouvement de guerre officiel.

LA VIE À MAUORE

La société de Maurore

J'avais déjà vu des cités importantes dans ma vie, mais je n'avais jamais apprécié un tel amas de gens en un même endroit. Maurore ne m'ôta pas cette idée, je me serais cru en Kali tant la chair y a un pouvoir.

La cité compte plus de 150 000 habitants dont la moitié sont citoyens. Une telle profusion ainsi que l'importance de son économie font d'elle la deuxième cité la plus importante et dynamique de Kar. A l'époque des fêtes du cycle de soleil, le nombre de visiteurs, voyageurs et guerriers en transit est tel que la population est parfois triplée. Plus des trois quarts des visiteurs sont de vocations guerrières venant de tout lieux de Kor. Cosmopolite, la ville propose une diversité de visages, de peuples et d'ethnies impressionnante. La seule ségrégation qui y existe est basée sur la capacité à manier les armes, même si officieusement la richesse joue son habituel rôle de répartition entre les couches de la population.

Outre cette importante population humaine, les dragons eux même apprécient la cité et ne sont pas moins de 800 à arpenter les grandes avenues, larges places et demeures draconiques qui leurs sont dédiées. La moitié est composée d'enfants de Kroryn, un quart de dragons de Kezyr, et le dernier quart principalement de dragons de Szyl, Khy et Brorne. Seuls de rares enfants de Nanya, Ozyr et Heyra s'intéressent à cette ville et à ses occupations.

Parmi les humains, on distingue les citoyens venus, soit pour se détendre et profiter des arènes et des commerces, soit pour accroître leur renommée ou faire fructifier leurs affaires ; les membres de groupes illégaux y trouvent un refuge certain ; les sans castes y ont pour devoir d'assurer le confort des citoyens, tant en servant dans des tavernes, en cultivant les rares terres arables, ou même en vendant divers services et produits.

Les mœurs de Maurore

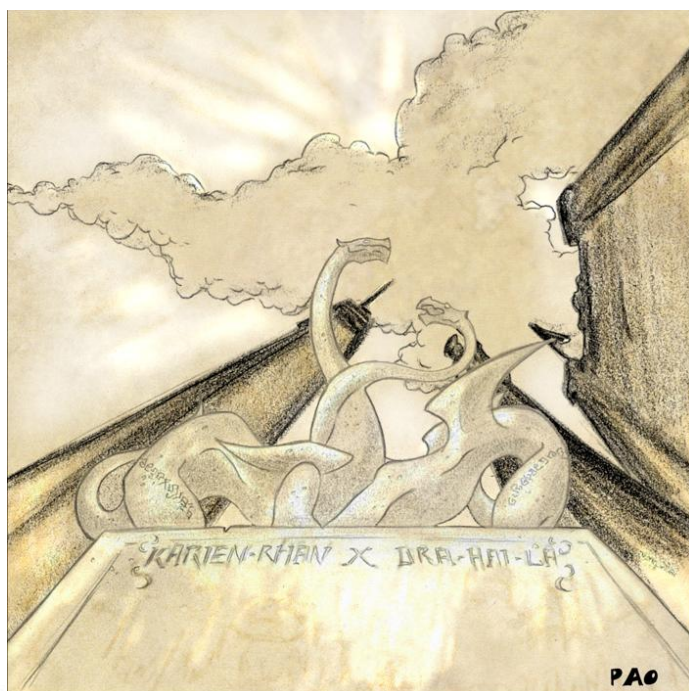
Est-ce vraiment l'image du respect draconique ? Tous ces lieux de débauches, tous ces combats où le plus fort crie de la manière la plus bestiale ? N'y a-t-il donc aucune pudeur, aucune limite, aucun code de conduite ? Tout ceci ressemble à Jalad.

Maurore est une cité essentiellement axée autour des loisirs et des plaisirs convenant aux

guerriers. Aussi il est évident que les mots combats, spectacles et vices sont les clefs du succès.

Le combat est omniprésent : joutes, rixes, bagarres de rue, duels en arène, gladiateurs, ventes d'armes, et forgerons. Tout y est. On y trouvera toutes sortes de combats autorisés par Kroryn (et quelques spectacles interdits, comme au quartier des arènes d'Yris), toutes sortes d'armes, de guerriers, de combattants, et de protecteurs souhaitant exhiber leurs talents, partager leur maîtrise et pratiquer des passes d'armes épatantes. Pour de nombreux citoyens combattants, Maurore résonne comme étant l'une des plus importantes expériences, souvent pour le plus beau et important duel qu'ils aient eu l'occasion de mener. Mais le combat n'est pas seulement une culture, un loisir, ou une passion, c'est aussi une loi et une manière de vivre. En effet, les affrontements sont la solution à presque tous les litiges, une façon de se faire voir, valoir et respecter, et aussi le seul moyen de faire face aux dangers de la ville.

La cité des gladiateurs est aussi ville de loisirs et de spectacles. A Maurore, moins d'un quart de la population (habitants et voyageurs) travaille. En effet, seuls les organisations de spectacles, les auberges, les différents établissements de loisirs, les marchés et les artisans ont un rôle actif dans la ville. Tout le reste de la population est là pour la fête, le plaisir et les loisirs. Cette mentalité est importante pour pouvoir correctement appréhender cette grande cité, car c'est un aspect qui change radicalement de Cormande, Erladys, Yris, Dungard, Arkhel, etc. Ici, chaque jour est agrémenté par des centaines, parfois des milliers de spectacles différents qui se déroulent aux quatre coins du Mont Maur, toujours dans l'optique d'offrir aux visiteurs des plaisirs marquants. Aussi absolument tous les métiers exercés à Maurore sont orientés pour combler les besoins des



visiteurs (l'équivalent d'une cité qui ne vit que pour et par le tourisme). Honte à celui qui ne veut pas profiter des plaisirs de Maurore !

La dernière caractéristique de Maurore est l'épanouissement – si l'on peut se permettre d'employer ce mot – des vices. Ouvertement, – la prostitution, la drogue, les fosses et toutes les activités normalement blâmées par les autorités draconiques, sont présentes en nombre dans la ville. L'honneur est laissé de côté le temps des nuits pour faire place aux pulsions des guerriers dans tous les domaines qui soient. Ainsi, le seul code à respecter à Maurore est celui de ses coutumes, l'honneur que les hommes dédièrent à Karyen'rhan, leur vénéré ancien dragon suzerain, qui veille encore sur sa cité. Tout le reste, en particulier les vices, est offert en souvenir de Dra'haï'la et pour le bien-être des guerriers de Kroryn.

Us et coutumes

J'avoue que malgré ma haine persistante de la cité, Maurore semble habitée par une logique que je n'avais pas encore saisie. Fisbur m'a expliqué que les coutumes ici sont aussi importantes que les édits draconiques, les transgresser ... c'est mourir. Au moins apprendrai-je quelque chose aujourd'hui.

Maurore est la source de nombreuses traditions uniques en leur genre qui ont pu codifier et donner un semblant d'ordre et de limite à la société Mauroise. Nul ne doit ignorer ces habitudes, et toutes sont dédiées à l'histoire de la cité, à ses héros et à Kroryn.

Les horaires de la vie quotidienne

Les combats publics se font de jour, tout comme les marchés, les transactions et les tâches ménagères. L'essentiel des activités de la vie en ville s'en ressent, dès lors que le crépuscule est tombé. La soirée est consacrée principalement aux repas et aux représentations et spectacles de rue. La nuit quant à elle est le siège des grands spectacles et des établissements de plaisirs. Il est vain de vouloir se coucher avant la mi-nuit.

Les chiens

Les chiens de garde sont très nombreux dans la cité, et il semble même que chaque patrouille de miliciens possède son propre animal pour traquer les criminels. Avoir un chien imposant est signe de grande efficacité et de réussite. De toutes façons aucun chien plus petit qu'un mâtin (des pyrénées je pense.... Grande race cousine des St Bernard)[euh, t'as voulu dire quoi ? C'est une expression connue ?] ne survivrait dans les rues.

La peur des Assassins

A cause des très nombreuses ingérences des assassins dans les affaires de la ville, tous les duels doivent se régler le plus rapidement

possible. Ceci s'explique par la « peur » qu'ont les gens que leurs adversaires ne recrutent un assassin pour les tuer avant le jour J. Il ne faut par contre pas oublier que les hommes de cette cité sont des fidèles de Kroryn, et qu'ils ne sont pas par conséquent terrifiés par les hommes de l'ombre, mais préfèrent juste appliquer l'apanage de Kroryn.

La manière de se comporter, de se tenir, et de considérer les autres est aussi réglée par les traditions de la ville. Un moyen de respecter autrui et de s'assurer une certaine décence.

Le premier regard

Au début de toute première transaction importante avec une personne (plus d'un simple salut ou d'une commande de boisson), il est habituel de fixer son interlocuteur dans les yeux un long moment, afin de partager par le regard les sentiments de cette première rencontre, que ce soit la haine, la colère, la compassion, ou l'admiration. Détourner le regard est synonyme de mépris si l'on regarde ailleurs, de crainte si l'on baisse le regard, ou d'ignorance si l'on regarde en face de soi.

Vie, Naissance, Mariage et Mort

Les rites sont quasiment les mêmes que ceux d'Ankar hormis quelques différences minimes. Lors d'une naissance le père se doit d'arborer un brassard qui empêchera tout duel contre lui pour une durée d'un augure afin de protéger la santé du nouveau-né. On raconte que certains riches hommes de la cité abuseraient de ce système en ayant, en alternance, de nombreux enfants avec plusieurs femmes pour survivre à leurs ennemis. Lors des décès, de très longues processions défilent dans la ville le jour du vent (juste avant le jour du serpent) afin de signaler à toute la cité que des hommes d'importance sont morts. Un drap, d'une couleur spécifique à leur caste (et au dragon tutélaire), recouvre le corps. Celui-ci est ensuite emmené dans la Bouche de Feu pour y être incinéré.

L'Homme ivre

Cette vieille coutume vient du fait que nombre d'hommes portant des armes et étant complètement ivres (ou sous l'effet de drogue) errent dans les rues des plaisirs et sont un danger pour les habitants de la cité. Certains lieux furent donc créés à l'entrée du quartier des plaisirs afin qu'ils puissent y déposer leurs armes et ainsi repartir avec une bouteille d'alcool. Mais, car il y a toujours un mais à Maurore, lorsque le quartier envahit complètement la cité, les « hommes ivres » devinrent trop peu nombreux par rapport à l'ensemble de la clientèle. Les fumeries et autres lieux de débauche installèrent eux-mêmes des hommes chargés de récupérer les armes, en contrepartie du droit d'accès à l'établissement. L'homme récupérant le matériel fût alors appelé « l'Homme Ivre ».

Les combats et duels obéissent à quelques règles qui sont apparues au cours des diverses évolutions de Maurore, toujours dans l'optique d'éviter les abus aux graves conséquences.

Les Yeux de Kroryn

Le rituel du culte de Kroryn pour les duels est connu de tous les combattants. Un homme (généralement un érudit ou un prodige) est désigné pour être le seul juge d'un duel. Vu que n'importe qui pouvait être choisi et surtout que les duels prenaient place dans tous les lieux de la cité, une loi fut instaurée. Il faut désormais être détenteur d'un titre d'Oeil de Kroryn pour être le juge d'un combat. Malgré des débats houleux, la loi a été votée. Ce titre ne s'acquière quasiment que par copinage ou en l'achetant, ce qui fait qu'un groupe a pris le contrôle de cette activité et en tire maintenant partie. Les combattants se retrouvent donc souvent à devoir payer un homme de ce groupe pour qu'ils puissent être juge de leur duel.

Les Arènes

De par l'existence de la loi sur les yeux de Kroryn pour juguler les duels publics, les arènes déjà bondées se sont vues envahir par des nouveaux participants et spectateurs en manque d'action. Le conseil des commerçants a donc fait d'une pierre deux coups. Les arènes sont quasiment les seuls lieux où il est possible de se battre légalement en duel. Bien évidemment, tout duel illégal n'a aucunement besoin de l'approbation du conseil des marchands. Les arènes sont aussi un des lieux les plus connus de la cité car nombre d'entre elles accueillent des marchés, des discours publiques, des mariages, des duels, des combats, de véritables batailles, des dressages ou même des massacres orchestrés sur des hérétiques. La plupart des arènes sont ouvertes de l'après-midi jusqu'à tard dans la nuit mais il en existe certaines qui sont accessibles sans interruption. Un proverbe local dit qu'« Un habitant de Maurore passe plus de temps dans les arènes que dans son lit ».

La Première Insulte

Cette coutume est une des plus étranges de tout Kar, voire même de tout Kor. Le duc se méfiant de la loyauté des familles marchandes et profitant des guerres qu'elles imposaient, décida d'établir une loi pour les contrôler. Chacune possède une sorte de code, ou mot de passe, qui une fois annoncé provoque un duel que nul (même un oeil de Kroryn) ne peut arrêter (Rien compris à la phrase !! et moi l'intérêt). Ces codes changeaient toutes les semaines et devinrent la cible d'immenses tractations visant à connaître le code des familles adverses. Utile à une époque où les enfants des maisons marchandes étaient tous des fanatiques des édits de Kroryn, cette coutume l'est un peu moins de nos jours. Les familles ont toutes placées leurs enfants dans les universités des commerçants pour s'éloigner un peu des édits de Kroryn et font désormais face au duc. Cependant une trahison est très/trop vite arrivée et personne

ne désire donner le mot de passe pour que sa famille ne puisse être défiée.

Les tenues vestimentaires sont similaires à celles que l'on trouve dans le reste du Royaume de Kar. Les kiffas sont tout autant utilisés qu'à Ankar, tout comme les armures limitant au maximum les problèmes de mobilité. En plus de cela, il est à noter que la pudeur n'est guère de mise, et se retrouve donc réduite au minimum dans toute la cité.

Le deuxième coup

Le col renforcé et remonté des armures métalliques est aussi une particularité de la ville. La rumeur veut qu'il minimise les risques d'assassinats par égorgement, la phobie des assassins semblant toucher toute la population.

Les brassards d'un jour

Quelques brassards de toile dorée ornent le bras de certains guerriers. Ce sont les champions du jour des arènes gratuites. C'est autant un signe qui impose le respect qu'une marque qui attire les défis, et il est très rare de la garder plus d'un jour. Ce brassard est offert, mais doit être restitué à l'arène si son détenteur quitte la ville.

Les tenues de gladiateurs

Aussi complexes que les tenues de protecteur à Kern, les armures des gladiateurs et gladiatrices sont remplies de symboles divers à la signification très pointue. Pour les personnes intéressées, c'est une source de connaissance presque complète sur les passions, les sentiments, les talents et le caractère du propriétaire de l'armure. Même les psychologues étudient parfois les différents sigles pour en tirer des conclusions impressionnantes sur les gladiateurs. Certaines personnes, en particulier les femmes gladiatrices, ont pris l'habitude de porter une armure aux sigles différents selon leur humeur du jour. D'autres, à l'encontre de la coutume, affichent des symboles fallacieux, dupant leurs adversaires sur leurs techniques de combat – une pratique susceptible de conduire à de très graves punitions.

A Maurore, la nourriture est principalement sèche et épicée, les repas sont souvent longs et décomposés en buffets partagés entre familles, nobles, guerriers et groupes. Les piments constituent souvent un plat à part entière, les légumes frais et les fruits servant d'accompagnements. On réserve la viande au repas du midi et la plupart des plats chauds sont abandonnés pour des repas froids qui ne réchauffent les consommateurs que grâce aux épices employées. Toutefois, quelques rares plats traditionnels sont offerts lors des spectacles et se servent chauds.

Le bol Karien

Le bol Karien est le plat traditionnel, fait de morceaux de viande (souvent du poulet) cuits à l'étouffée avec des légumes, divers condiments (parfois de la semoule), nombre d'épices et quelques fruits confits. Servi comme son nom

l'indique, dans un bol, il accompagne l'entracte de nombreux spectacles et se partage avec convivialité.

Concernant les fêtes, il semblerait qu'un soupçon de la capitale existe dans cette cité. Les fêtes des nobles sont souvent grandioses. Lutteurs, jongleurs, souffleurs de feu, et danses exotiques se multiplient pour un coût exorbitant. Inutile de préciser que les personnes organisant ces fêtes viennent toutes d'Yris et font cela dans un but purement commercial. En tout cas, les dons des magiciens de Kroryn pour contrôler les flammes et prévoir les orages ont énormément de succès dans ces fêtes « mondaines».

L'économie et le commerce

Mauore est dépensière. Elle achète des fêtes, des guerriers, des armes, des œuvres d'art pour vendre en retour du prestige et de la beauté. A l'intérieur des murailles, les spectacles, loisirs et services forment la principale économie de la cité. A l'extérieur, le passage de nombreuses marchandises permet à la cité d'accueillir les plus belles œuvres et du matériel d'armement de qualité. Les impôts sur le commerce et le transit sont la principale source de revenus de la cité. Les jeux, paris et festivités assurent aussi une importante rentrée d'argent pour les riches familles gérant l'économie de la cité. Enfin, le pillage, bien que rare depuis l'arrivée du Duc Fenarak, allège les quelques difficultés financières – si l'on peut se permettre cette expression dans le luxe – de la noblesse. Au final, le commerce de luxe est une qualité à Mauore, tout autant que l'artisanat militaire. Ensuite, les services, extrêmement présents et dominants dans la cité des gladiateurs, attirent les gens et permettent à celle-ci de prospérer dans ce domaine.

Mauore n'a pas beaucoup à proposer aux régions voisines, sinon des guerriers souhaitant batailler, des mercenaires et des gladiateurs. Les exportations sont par conséquent peu nombreuses, excepté peut-être dans le domaine de l'artisanat de forge où les pièces produites à Mauore ont acquis une certaine réputation. Ceci dit, il est évident que le duché des plaines flambées dépend beaucoup des importations depuis les régions adjacentes. Aussi vivres, matériaux et artisanats du quotidien sont importés depuis Solyr, tandis que soutien et armement proviennent essentiellement du reste du royaume de Kar.

Par delà toutes ces considérations, Mauore offre une culture unique, inspirée de celle de Kar et embellie par les richesses de Solyr et l'art Dungari.

LA RÉGION DE MAUORE

Le duché des plaines flambées

Au nord, de la verdure, des arbres, des fleuves, des rivières, de la vie, des grandes villes majestueuses et accueillantes ; au sud, des terres désolées, des steppes sans fin et sans intérêt, des montagnes peu engageantes, et chacun sait ce qu'il y a tout au sud ; mais qui voudrait vivre en Kar ?

Le duché de Mauore, appelé officiellement le duché des plaines flambées, est une large étendue de plaines et de petites collines sur plus de 50000 km², délimitée naturellement par la Daloise, le fleuve définissant la frontière nord avec l'empire de Solyr, et d'une chaîne de montagnes au sud. La transition entre la végétation agréable de l'empire de Solyr et les plaines désertiques du royaume de Kar est très rapide et seuls les territoires au nord de Mauore sont cultivables. Tout ce territoire, où l'espoir de revoir une belle végétation tempérée s'amenuise d'années en années, est appelé la frontière. C'est en effet une zone qui a longtemps été le théâtre de guerres de conquêtes, jusqu'à ce que la frontière soit définitivement définie la

Daloise. Malheureusement, les années de combat ont appauvri le sol tant convoité.

La Dernière Forêt

En l'an 1311, la large forêt qui bordait la Daloise sur la frontière Ouest, de Mélarande à Phirande, a subi un immense incendie qui détruisit toute faune et toute flore existant alors. Une catastrophe dramatique pour l'économie de Mauore, qui montre, encore une fois, que le territoire ne cesse de s'appauvrir.

Le Mont Maur

Mont jeune et solitaire, dressé au milieu du duché des plaines flambées, il est le point culminant de toute la région avec ses 2000 mètres d'altitude. C'est un pic dont la base est très large et basse et qui se dresse tardivement à la verticale. Il s'élève avec majesté et annonce l'arrivée dans les terres de Kar. Il a longtemps été dit qu'il était une source importante de sagianor, jusqu'à ce que cette croyance disparaisse avec l'expérience. C'est sur les versants sud et ouest qu'est bâtie la cité de Mauore ; ils ont été en grande partie creusés, et les nombreuses carrières, présentes à l'âge des fouilles et de l'exploitation de la roche, se sont regroupées pour ne plus former qu'une grosse et large cavité sur le flanc de la montagne.

Etant jeune et qui plus est bien entaillé, le Mont Maur est très capricieux et de très légers séismes viennent régulièrement ébranler le quotidien des habitants. Très rarement ces tremblements causent des effondrements mortels, mais presque quotidiennement, de fines secousses risquent de briser vaisselle et outils qui ne sont pas convenablement rangés.

En descendant vers le centre du duché, le sol n'est plus qu'une terre aride ne supportant que des plantes sèches et de rares arbres adaptés à ce climat. Impraticable pour de quelconques cultures, ce terrain est par conséquent vide de vies humaines. Il s'y est toutefois développé toute une faune sauvage composée de fauves, reptiles de toutes tailles et quelques rares mammifères telles des gazelles. La prolifération des insectes vivant dans le sol est parfois inquiétante et les nuits dans ces vastes plaines sont mortellement dangereuses lorsque sortent ces gros êtres de chitine. Plus au cœur de ces plaines se trouvent certaines zones sableuses et extrêmement chaudes. Ces déserts aux sols pauvres, sont le comble du duché et nul ne s'y aventure sinon pour y rechercher le danger.

Les Dunes des Serpents

Triste désert au cœur des plaines du territoire, cette étendue sableuse et vallonnée a pendant longtemps été marquée par de rudes combats tout particulièrement par une percée dévastatrice de sbires de l'ombre et de corrompus qui marquèrent ce lieu de leur néfaste présence. D'abord appelées Dunes de l'Ombre, on lui y préféra l'appellation Dunes du Serpent, puis, toujours pour rassurer la population proche et les voyageurs, Dunes des Serpents. Mais quel que soit le nom que l'on



accorde à ce petit désert, c'est un lieu dont l'ambiance est malsaine et où des créatures se terrent parfois dans le sable, à l'affût d'une proie. Le plus grand danger de ces dunes est, comme son nom l'indique, l'abondance de serpents à sonnettes durant la nuit.

Au sud, les plaines laissent place aux premiers dénivelés des montagnes. Ces collines rocheuses sont la plus grande richesse de Maurore et c'est pourquoi on y trouve deux villes fortifiées qui extraient et exploitent les ressources minières de la région. Toutefois, ces collines ne sont guère plus attrayantes que le reste du duché : elles sont toutes aussi chaudes, si ce n'est plus, sont l'abri d'une faune violente, et demeurent peu praticables lorsque l'on s'éloigne des routes.

La Fosse du Géant

Comme à la marche des géants à Dungard, il a été trouvé dans les plaines arides du sud-est des canyons et de grandes fosses. Elles offrent un spectacle magnifique tant la roche sèche est sculptée par le vent et le passage ancestral des géants, mais aussi par ses tonalités rouges uniques au monde. Le fond de ces canyons est difficilement accessible, mais il est de notoriété que certains temples sacrés y soient préservés, regorgeant de richesses et de vestiges anciens.

Les pôles de population du duché

Ils ont un fleuve qu'ils n'utilisent pas ! Ils ont des forêts qu'ils brûlent et coupent ! Ils ont des montagnes qu'ils taillent et creusent ! Mais après tout, l'eau ne se mélange pas au feu !! Il faut du bois pour entretenir le brasier et il faut construire à l'aide de roches les statues flamboyantes et les maisons qui vont alentour. Quelle mentalité tribale !

Fidèle au royaume de Kar en général, le duché des plaines flambées n'est absolument pas accueillant tant par sa géographie que son climat ou les créatures qui y vivent. C'est pourquoi tous les efforts sont concentrés sur Maurore, la cité des gladiateurs, et sur les trois villes qui regroupent la quasi-totalité du reste de la population du duché.

La ville agricole d'Atalié

Ville étendue rassemblant vingt milles habitants dont la moitié sont paysans, le quart composé de sans castes travaillant dans les artisanats primaires, et le reste composé de citoyens ou de miliciens. Elle est la ville nourricière dont dépendent les villages du duché et les faubourgs de Maurore. Elle est située sur l'une des rares portions du territoire où poussent les végétaux. Cette ville est innocente et vit presque en autarcie. Elle n'a de liens qu'avec Maurore et, dans une moindre mesure, Kergalan. Ceci explique le fait qu'elle ne soit pas protégée par des palissades et une armée conséquente. Bien qu'elle soit un

point faible du duché, un respect pour l'art de la guerre et l'honneur des conquêtes a fait naître une certaine considération pour cette ville, de sorte que l'on préfère attaquer les convois sortant d'Atalié, plutôt que de s'en prendre aux habitants eux-mêmes. Actuellement, elle est gérée comme un fief du duché, le suzerain étant le citoyen combattant duelliste Han Farrel.

La ville fortifiée minière de Kassore

Au pied du petit mont Kass, on trouve une ville forte portant, selon la coutume Mauroise, le nom de Kassore. Cette place forte n'a qu'une ambition : extraire les ressources des collines rocheuses et du mont Kass. Elle n'est pas gérée par un suzerain choisi par le Duc de Maurore, mais par une organisation minière composée de commerçants et d'artisans, qui ont choisi de développer une ville forte et indépendamment du reste du duché. Aussi, les épaisses murailles, les murs résistants et la disposition des défenses n'est pas adressée à de quelconques attaquants intelligents, mais sert à repousser les créatures des collines. Chaque bâtiment est protégé par une enceinte extérieure empêchant tout prédateur de venir massacrer les ouvriers, habitants, artisans, commerçants, érudits et personnes de passage. Cependant, les dangers et mystères qui se trament tout autour de la ville de Kassore attirent désormais aussi les aventuriers et touristes trop curieux. Que ce soit la fosse du Géant, les ruines de Tarkasse ou encore les mines désaffectées du Mont Kass, légendes et rumeurs appellent les braves à la recherche de trésors, de pouvoirs et énigmes d'un autre âge.

Le Mont Kass

Haut de cinq cent mètres, le mont Kass est riche en minerais divers. Il regorge d'une centaine de mines différentes dont les tunnels se croisent en un véritable labyrinthe créé par l'homme. Pour cause de pénurie, ou de risque d'effondrement, de nombreuses galeries ont été fermées. Cependant ces tunnels sont toujours accessibles depuis les autres mines exploitées, ce qui cause nombres de pertes et d'accidents parfois mortels. Le pire reste toutefois les tunnels qui désormais abritent diverses familles ou sociétés de créatures.

Les ruines de Tarkasse

L'ancêtre de Kassore était une ville minière bâtie autour d'une citadelle réputée pour proposer un entraînement rude, strict et sévère, suivant les préceptes draconiques des Huit. C'était une ancienne école qui connut une grande réputation dans tout Kor jusqu'à ce qu'elle soit brisée par le temps et la réclusion. Désormais, il ne reste que des ruines et nombres de mystères enfouis sous les dalles, les colonnes effondrées et dans les caves englouties. Le village qui l'entourait a souffert quant à lui du passage des prédateurs et des effondrements du mont Kass. Toute cette zone attire en ce moment des érudits et voyageurs, ainsi que des combattants aventuriers, à la recherche de savoirs, de découvertes, ou d'exploits à narrer.

La ville minière fortifiée de Garmak

Située le long de la grande route commerciale, dans les collines rocheuses du sud du duché des plaines flambées, la ville de Garmak collecte les ressources des diverses collines alentours. Elle sert aussi de ville étape pour les voyages vers Ankar et donc de comptoir marchand. De par sa proximité avec la frontière sud, elle accueille aussi les garnisons Mauroises susceptibles d'aller se battre. Le comté des collines du pèlerin, la plus riche région du duché de part ces ressources, a été légué au comte Douk Ramine, citoyen maître guerrier.

Les villages

Le duché des plaines flambées ne compte que cinq villages de plus de cent habitants. Ceux-ci sont prompts à surprendre bien des visiteurs, car il ne s'agit en aucune manière d'organisations civilisées et contrôlées par les suzerains, mais plutôt de groupes d'anciens nomades qui se sont sédentarisés à leur manière à des endroits divers, pour des raisons parfois obscures. Ils vivent de la chasse et de la cueillette, mais très peu de l'agriculture qui est presque impossible. On les considère donc plutôt comme des autochtones qui vouent une grandeur mystique à leurs lieux d'habitats que certains voyageurs apprécient de découvrir. Ces villages n'apportent au final strictement aucun intérêt économique ou touristique à Maurore, mais sont bien pratiques pour une étape sûre, sur les différentes voies conduisant à la grande cité.

DESCRIPTION DE LA CITE

Généralités sur la cité

Parfois, tout me semble neuf et d'autre fois, j'ai l'impression de traverser des ruelles d'une vétusté désagréable. Les âges s'accumulent en hauteur et les places rayonnent d'une splendeur impeccable. On grimpe, on grimpe et on se laisse impressionner autant que l'on s'y déplaît selon le lieu où l'on s'arrête.

La cité est bâtie sur le flanc du Mont Maur qui fut éventré durant la longue période de chasse à la Sagiannor. Par conséquent, la cité présente un impressionnant dénivelé de 500 mètres. Toutefois, la plupart des grandes allées sont maintenues à l'horizontale afin de permettre à la foule de s'y déplacer facilement. Le matériaux utilisé, provenant directement du Mont Maur, est le grès, qui présente un très appréciable compromis entre facilité à façonner et solidité ; ceci s'avère très

pratique pour une cité en constante évolution. En effet, des bâtiments sont souvent reconstruits pour cause de vétusté, d'incendie, d'éboulements, de séismes violents, ou simplement pour la rénovation et la réorganisation des quartiers. Ainsi, les bâtiments les plus visibles paraissent souvent neufs et irréprochables tandis que les plus enfouis sont marqués par la poussière et l'âge – bien qu'ils soient souvent solidement renforcés pour résister à des effondrements désastreux.

Globalement, la cité intra-muros est très bien entretenue, décorée, sculptée et ornée de divers arts de la pierre. Les nombreuses places offrent non seulement des vues imprenables sur la cité et les plaines flambées, mais aussi de larges espaces de détente accueillant les Dragons ou de grandioses œuvres artisanales.

Les rues couvertes

Dans de très nombreuses sections de la ville, on trouve des quartiers dits « souterrains » parce qu'on y voit peu, ou pas, le ciel. Ils sont pour la plupart les étages inférieurs de quartiers recouverts par des terrasses, des balcons, des places, des ponts, ou plus simplement les rues plus ou moins couvertes de larges tentures. Ces différents lieux sont l'occasion pour les gens de se



reposer du lourd soleil en certaines périodes de l'année et de proposer diverses activités, commerces et auberges plus en retrait des grandes artères de Maurore.

Les Brigades du Feu

Un mage spécialisé dans la sphère du feu gère une des quatre brigades anti-incendie de la cité. Ils sont tous accompagnés de vingt à trente sans-castes (une loi stipule que les recrues doivent obligatoirement être des non-citoyens). Ces unités sont situées aux quatre extrémités de la cité et gèrent chacune une partie bien délimitée de Maurore. Le centre ville, communément appelé la Loge, est l'apanage des conflits entre les brigades. Elles le gèrent à tour de rôle durant l'année, les changements ayant lieu à chaque cycle. L'ordre change chaque année et de longues discussions souvent enflammées – c'est le cas de le dire – précèdent cette décision. En effet, la brigade obtenant le Cycle Blanc est souvent celle ayant le plus de poids politique, les incendies étant assez rares lors des fortes chutes de neige...

Les Etablissements de Crédit Maurois

Tout d'abord, ces institutions sont totalement différentes et indépendantes des services que propose la caste des commerçants à travers le reste de Kor. Ces établissements de crédit appartiennent à l'une des quatre familles majeures de la cité. Il y est possible de recevoir de l'argent contre des gages ou des services. On peut aussi emprunter sans rien en retour... Nombre d'hommes se sont ainsi fait avoir par des escrocs et se sont retrouvés sans le sou à travailler dans des conditions horribles pour rembourser leur dette colossale. La paix règne entre ces établissements, le marché est étant tellement vaste que les 4 familles arrivent tout juste à juguler l'économie débordante de la cité. Cette situation pousse toujours plus de familles moins influentes et de gangs à s'installer pour leur propre compte.

Et si...

Les personnages se retrouvent aux prises avec des hommes de main de la famille Thoring, tout simplement parce qu'ils sont allés boire un coup tranquillement dans une auberge qui refuse de payer sa protection. En fait, elle a déjà payé ce genre de protection à la famille Gondrak qui commence lentement à prendre du pouvoir sur plusieurs commerçants. La milice n'est pas là et la bataille ne semble plus être très loin ; comment vont réagir les clients et les personnages.

Caravansérails et lieux de transit

Chacune des portes de la cité possède un lieu de « stationnement » pour les caravanes de marchandises. Il y a toujours du travail pour les mercenaires payés pour garder ou voler ces mêmes caravanes. Certains lieux de transit existent pour les caravanes dites de « location », où l'on peut choisir différents moyens logistiques pour transiter vers d'autres cités de Kar possédant

le même type de marchandises. La plupart des richesses entreposées ici ne font qu'accentuer les désirs des plus pauvres, prêts à tout pour acquérir les quelques pièces leur permettant de se nourrir pour la semaine.

Et si...

Un des personnages, commerçant, décidait d'organiser une caravane marchande entre les cités blanches du grand duché d'Erladys et le royaume de Kar. Il faudrait recruter de mercenaires, acheter des chariots et des vivres, mais aussi acquérir des droits de passage sur plusieurs territoires dont notamment les fiefs de quelques seigneurs peu enclins à laisser passer des richesses innocemment sur leurs petits territoires, tout en préparant un chemin sûr dans des lieux exotiques et pleins de surprises.

Théâtres ambulants

La cité possède de très nombreux théâtres ambulants qui voguent au gré des rues pour jouer des pièces narrant la vie de tous les jours, comme les plus grandes légendes de Kor. Ces troubadours sont aussi souvent des hérauts qui renseignent à leurs « façons » la population des différents événements se déroulant sur cet immense continent qu'est Kor. On dénombre malheureusement des sbires de Kalimsshar dans les rangs de ces hommes de foire, propageant leurs discours venimeux et sapant les bases de la société draconique. Aucune maison mère ne dirige ces théâtres et qui sont toutes des d'honnêtes compagnies sans aucun poids politique derrière elles, au plus grand mécontentement du Duc.

Roulottes, commerces ambulants ou étals.

La cité grouille de combattants et autres larrons personnes prédisposées à agir d'instinct. Les commerçants locaux l'ont tous très bien compris et les rues foisonnent de roulottes vendant de l'alcool, de la nourriture ou autres articles de consommation rapide. Les rues prennent alors une allure étrange, car chaque roulotte s'installe devant son magasin tutélaire. Les habitants locaux allant dans le magasin fixe, et les visiteurs, soumis à la loi de la tentation, se ruent sur les roulottes. Les prix y sont relativement plus élevés, mais l'accès se paye toujours d'une manière ou d'une autre.

Thermes

Il n'existe pas de thermes naturels à Maurore. Les thermes existant ont donc toutes été créées magiquement. La plupart des prix sont exorbitants et seuls les plus riches peuvent y entrer. Ce problème a poussé les autorités à ouvrir d'autres thermes pour les classes populaires, bien plus sales et tous mixtes, même les vestiaires.

Enaielle

Enaielle est une jeune femme qui jouit d'une excellente réputation auprès des gladiateurs, tant la maîtrise de son art est grande. Elle est en effet l'une des masseuses les plus réputées de Maurore. Sous ses mains, muscles, tendons et nerfs se



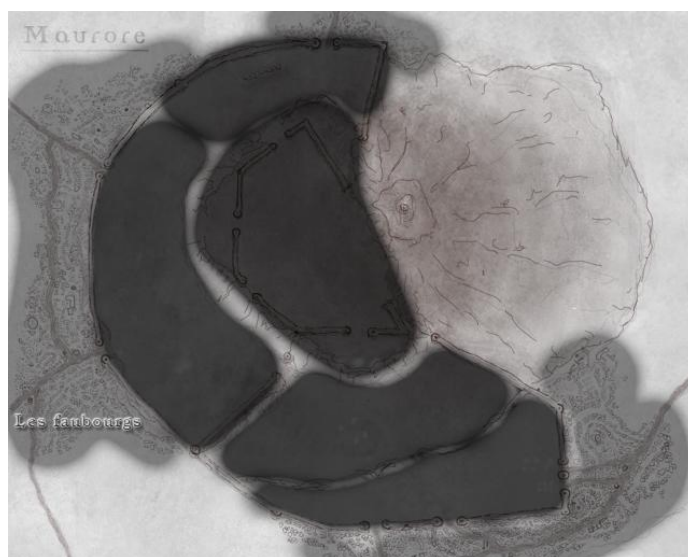
dénouent miraculeusement tandis que la fatigue des combats s'envole. On murmure même qu'en massant une personne elle en apprend bien plus sur elle que bien des gens qui croient la connaître. Et il n'est d'ailleurs pas rare de voir les combattants choisir les thermes dans lesquelles ils vont se détendre après de rudes combats en fonction

de sa présence en ces lieux. Ce qui en fait l'une des masseuses les plus courtisées par les patrons de ces établissements et lui assure de confortables revenus. A ceux qui veulent connaître son secret, elle répond humblement que son handicap y est sûrement pour beaucoup en la forçant à se concentrer plus intensément sur ses autres sens. Car Enaielle est aveugle de naissance. On ne connaît que peu de choses sur elle. Elle un jeune qui l'accompagne jusqu'aux thermes où elle officie pour la journée et qui revient la chercher le soir venu. Durant la journée on peut apercevoir ce même garçon sur les différents marchés de la ville, proposant ses services de guide. La tranquille existence d'Enaielle vient néanmoins d'être perturbée par l'arrivée d'une mystérieuse femme venue se faire masser il y a quelques augures. Elle, qui d'habitude parvient à se faire une idée précise de la personne rien qu'en la massant, dût se résoudre à admettre que cette femme restait une énigme complète. Revenant à de multiples reprises les semaines suivantes, celle-ci lui laissa un présent lors d'une de ses visites, en remerciement des extraordinaires bienfaits qu'elle lui prodiguait. L'objet de petite taille était de forme sphérique et étonnamment léger. Sa matière inconnue mit d'abord la jeune femme mal à l'aise, mais la mystérieuse inconnue la rassura bien vite d'un rire léger et lui conseilla de prendre cet objet avec elle en dormant. Intimidée, n'osant refuser, elle accepta l'étrange cadeau en se promettant de ne jamais l'utiliser. Mais au bout de quelques jours la tentation fût trop forte et elle céda. Les rêves qui émaillèrent cette sombre nuit la marquèrent à jamais. Pour la première fois elle pu « voir » et s'immerger complètement dans les merveilleux spectacles des danseurs de feu de l'université de magie auxquels elles ne manquaient jamais d'assister et qui constituaient son unique passion. Jusqu'à ce jour, la musique, l'ambiance et la scène que lui décrivait en détail son frère, qui l'accompagnait toujours, suffisaient à la rendre heureuse. Mais à partir de cette nuit, tout changea. Malgré les efforts de son frère la magie

n'opérait plus en elle et elle finit par délaisser ces spectacles pour se réfugier dans ses rêves. Ceux-ci se faisant de plus en plus rare et flous au fil du temps, elle se mit à guetter fiévreusement le retour de l'inconnue qui se présenta quelques temps après. De son habituel rire léger, elle accéda à la requête d'Enaielle de lui procurer d'autres perles oniriques, comme elle les appelait, mais à l'unique condition que la jeune femme lui rende aussi quelques services à l'occasion. En lui donnant une fiole, la femme ajouta qu'elle devrait adjoindre quelques gouttes de cette potion aux huiles qu'elle utilisait sur les personnes qu'elle lui désignerait. Pour écarter les craintes de la jeune fille et la convaincre qu'il n'y avait rien de dangereux dans cela, l'inconnue lui demanda de la masser avec ce mélange, ce que fit Enaielle. Rassurée, la jeune masseuse accepta le marché et depuis ce jour ajoute quelques gouttes de la mystérieuse fiole aux huiles qu'elle utilise sur certains clients...

Les faubourgs

Je suis arrivé par l'Est. Le premier bâtiment que j'ai vu était une tour de garde, le second une tente et le troisième une arène. J'ai très vite compris que je ne verrai pas grand-chose d'autre



une fois passé ces immenses murailles. Ma première impression était définitivement très mauvaise.

Autour des murailles délimitant la ville, deux faubourgs se sont développés, de façon assez chaotique, à proximité des différentes voies d'accès. On démarque alors le faubourg ouest du faubourg est, respectivement au pied des versants nord-ouest et sud du mont Maur. Ces quartiers sont essentiellement des zones d'habitations pour les sans castes ou de grands espaces de campement pour les voyageurs. Par conséquent on y trouve quelques caravansérails et auberges – mais ça s'arrête là. Le tout forme un agencement sans grande saveur de bâtisses de petites tailles,

imbriquées entre des ruelles étroites. Toutefois, de façon éparse, quelques tentatives d'en faire des quartiers à part entière naissent dans les coins moins misérables; ainsi on construit de petites arènes, on réorganise la disposition des demeures et on agrandit les rues. Quoiqu'il en soit, le tout est débordant de monde en matinée, assez rempli en journée et quasiment vide en soirée.

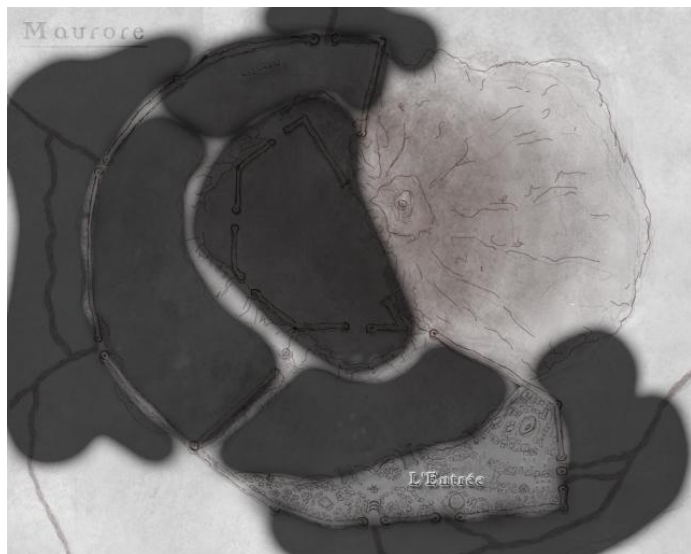
Ces deux faubourgs sont des espaces pauvres et peu intéressants et ne se fier qu'à leur apparence est une bien mauvaise approche de la splendeur de Maurore.

L'arène des Fers Sacrés

Immense champ de course entouré de structures de bois, ce lieu populaire propose des épreuves bien moins cruelles et dangereuses que ce que l'on peut voir dans les autres arènes. Les membres des castes des commerçants et des artisans sont dont plus souvent attirés par les spectacles se tenant ici, et plus particulièrement par les courses d'animaux exotiques, qui changent des habituelles compétitions hippiques.

L'Entrée

J'ai cru voir de beaux bâtiments, des statues écrasantes et impressionnantes, des flammes majestueuses aux reflets chatoyants – mais avec



une telle foule, je n'en ai rien retenu ! J'étais bousculé, heurté avec violence, maltraité, insulté, abordé, meurtri... Ca pourrait cependant venir. Fisbur va m'indiquer des chemins plus calmes, moins peuplés, j'espère.

Le quartier de l'Entrée est le plus ancien des faubourgs, reconverti et reconstruit en quartier protégé par la muraille de la cité. Totalelement rénové, il a acquis une nouvelle apparence le rendant plus attrayant, la première bonne impression de Maurore. Hautes statues, colonnes massives, bâtiments imposants, larges rues et larges vues sur les hauteurs de la ville offrent à ce quartier la véritable sensation de pénétrer dans

une grande cité, avec en quelques endroits, autant de majesté que les grandes cités draconiques. Toutes ces rues et ces bâtisses sont basses, larges, et de plein pied peut-être ; le quartier est construit au pied de la Montagne et non sur le Mont Maur lui-même. Cela facilite encore le déplacement des charrettes, chariots, caravanes, ... , on y retrouve encore des caravansérails. L'architecture est assez homogène et une atmosphère accueillante imprègne tout le quartier. Parce qu'il recèle la fameuse Porte Est qui accueille la presque totalité des arrivants, le quartier est aussi appelé l'Entrée Est.

L'Arène du Sable

C'est un lieu d'affrontements de corps à corps brutaux où l'art de se battre à mains nues est de rigueur. Des centaines de spectateurs s'y rendent, appréciant les strangulations et autres luttes où l'adversaire finit épuisé au sol. Les combats se suivent et sont souvent centrés sur le champion du jour parvenant à tenir le plus longtemps invaincu. Libre de participation, ils sont plusieurs dizaines à mesurer pour atteindre le titre en fin de journée. Une fois par cycle, un immense tournoi est organisé ; plus de deux cents personnes s'affrontent pour un seul gagnant qui reçoit une prime substantielle.

Et si...

Après que l'un des personnages soit sorti vainqueur d'un duel, il est approché par un riche commerçant larmoyant qui en appelle à son sens de l'honneur pour faire justice. Un célèbre gladiateur a séduit sa femme et profite de la situation, sachant très bien qu'il n'osera jamais le défier pour laver l'affront et qu'il en est d'ailleurs incapable. Aussi il demande au personnage de le représenter, en faisant en sorte de le tenir éloigné un certain temps des arènes (« Une blessure suffira pour qu'il comprenne, mon bon citoyen, pas la peine de le tuer. »). Possédant une bonne auberge, il accepterait de le loger ainsi que ses camarades durant leur séjour à Maurore. Bien sûr la vérité est toute autre. Si le gladiateur est bien l'amant d'une femme (et même de plusieurs) ce n'est assurément pas la sienne (pas plus que l'auberge d'ailleurs). Ce « commerçant » a tout bonnement misé une forte somme sur l'adversaire du gladiateur durant le combat du lendemain...

La Caravane

Cette arène est un mélange entre le cirque et les vrais combats. Plusieurs caravanes font le tour de Kor pour acheter ou « récupérer » des enfants difformes ou ayant des particularités horribles. Puis ils sont ramenés à Maurore pour y apprendre le métier de gladiateur. La caravane est haïe par tous les professionnels, car elle dénature le côté « noble » du combat des arènes. En effet, même si certains duels sont plus spectaculaires ailleurs, ici les affrontements sont entièrement orchestrés. La perte d'une seule de ces monstruosités coûterait bien trop cher. Les mères et les enfants

aiment à contempler ces créatures en train d'exhiber leurs horribles visages ou leurs membres déformés. L'arène ne fait pas plus de 400 places et les gens s'y rendant s'intéressent plus à l'attraction qu'au combat en lui-même. Des combats ont déjà été organisés entre des gladiateurs et des « attractions » ; ce sont toujours les adeptes de Kroryn qui ont gagné. Cependant certains « mutants » aimeraient vraiment combattre et des problèmes ont déjà émaillés le sable de l'arène quand ils ont commencé à se battre en oubliant la chorégraphie préparée. Ils espèrent pouvoir attirer l'œil des maîtres venant les voir, chose trop rare hélas.

Faël

Faël est l'un des innombrables gamins qu'engagent les maîtres des arènes pour aller annoncer le programme de leurs combats à travers les rues de Maurore. Avec cinq autres étincelles, comme les surnomment les habitants de la cité, car ils sont censés embraser la ferveur des foules pour les combats, ils parcourent donc le moindre recoin de la ville pour amener le plus de monde possible à l'arène qui les paye. Faël commence à avoir sa petite réputation dans son domaine, car non seulement il est doué d'une verve enflammée, mais il mène sa bande comme un véritable petit chef de guerre. Le monde des étincelles étant à l'image du reste de la cité, il n'est en effet par rare de voir des bandes travaillant pour des arènes différentes en venir aux mains afin d'éliminer la concurrence. Et Faël est réputé pour ses façons ingénieuses de faire le ménage autour de « son » arène pour y amener le plus de monde possible. Qui sait, l'un des combattants de Maurore pourrait un jour remarquer les incroyables dons de meneur et de tacticien que possède le jeune garçon et accepter de le former. Le mentor d'un tel prodige sera assurément fier de cet élève qui surpassera bientôt son maître pour devenir l'un des plus grands stratèges de Kor ...

Kirméal, l'Ecole de Troubadour et de Ménestrel

Ce petit bâtiment est un des lieux les moins connus de la cité et pourtant nombre de ménestrels réputés tel que Baïdir en sont sortis. Mais cette discrétion est nécessaire : c'est un des seuls endroits de Kor où l'on enseigne le Chant de l'Ombre. Aucun maître ne semble diriger cette école et chaque ménestrel a pour coutume de prendre un apprenti durant 4 ans. Celui-ci aura pour mission de former à son tour un ménestrel au cours de sa vie. Des chambres sont préparées toutes les nuits pour les troubadours de passage (inconnus), car on ne sait qui le vent pourra apporter. On dit parfois que Lofyr, le Poète de Kroryn viendrait par des nuits sans lune en Maurore pour d'étranges rendez-vous ...

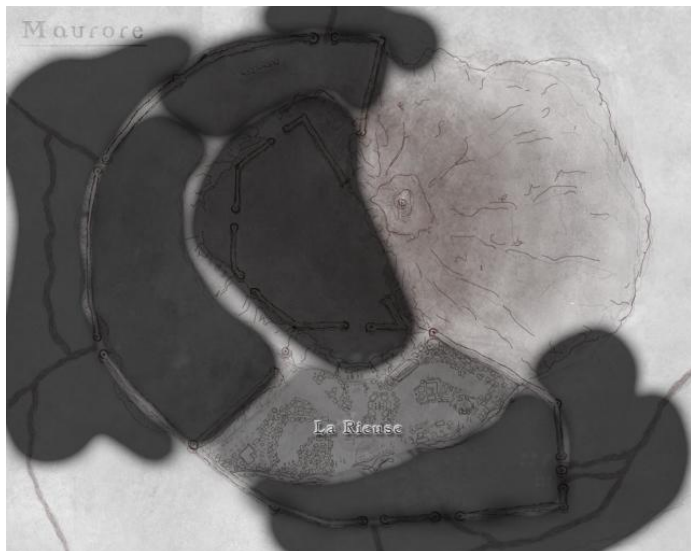
Lenir Ofalon (Artisan – Forgeron II)

Si vous demandez quel est le meilleur forgeron de la ville, neuf fois sur dix on vous orientera vers

Ordell Lomsk. Maintenant si vous voulez toujours une lame d'excellente qualité mais à des prix plus abordables, allez plutôt voir Lenir Ofalon. Ce jeune forgeron d'une vingtaine d'années jouit déjà d'une excellente réputation que ne dément pas la fréquentation de sa modeste forge située près de la place de l'Acier, privilège que lui accorde sa connaissance des secrets de l'acier. Nombre de gladiateurs et de duellistes s'y pressent pour acquérir ou faire réparer les armes à qui ils confient quotidiennement leurs vies. Lenir ne dépaille d'ailleurs pas au milieu car sa stature imposante et sa musculature impressionnante font de lui l'un des hommes les plus forts de Maurore. Originaire d'une famille d'artisans établie à Dungard, Lenir fût très tôt repéré comme étant l'un des éléments les plus prometteurs de sa caste, ce qui lui valut le privilège d'acquérir assez vite la connaissance de l'acier. Ses maîtres ne comprirent pas son choix de s'établir à Maurore, loin des plus grands forgerons de la caste, ce qui inévitablement allait ralentir sa progression. Mais Lenir voulait réaliser ses rêves d'enfants, ou du moins s'en approcher le plus possible, et la fréquentation des gladiateurs parmi les plus réputés de Kor allait le lui permettre. Il rêve en effet de devenir l'un des plus grands combattants de Kor, enchaînant les victoires les unes à la suite des autres sous les acclamations d'une foule en liesse. A voir sa carrure, on pourrait se dire que c'est un rêve à portée de main, mais il manque totalement de la hargne nécessaire et est terrifié à l'idée de blesser quelqu'un. Il se contente donc d'assister aux spectacles des arènes et de gagner l'amitié des plus célèbres gladiateurs, se risquant parfois, à sa plus grande joie, à les battre au bras de fer dans les tavernes alentours. Son existence fut néanmoins bouleversée voilà quelques cycles par la visite d'une mystérieuse femme qui lui offrit, pour paiement d'une arme, d'étranges perles cristallines. Leurs beautés envoûtantes le fascinèrent et les rêves de la nuit qui suivit l'enchaînèrent irrémédiablement à l'énigmatique inconnue. Pour la première fois il put ressentir l'atmosphère, la tension d'un combat de gladiateur, vivre ce moment intense comme s'il était l'un d'eux, savourer la victoire âprement gagnée sous les hurlements du public. Depuis il guette, toujours plus impatiemment, l'inconnue lui apportant son lot de perles et accepte en échange d'ajouter quelques gouttes d'une potion aux alliages des armes commandées par certains clients que lui désigne la femme. De temps à autres il s'interroge sur cette potion et en vient presque à demander conseil auprès d'un ami alchimiste, mais il se reprend à chaque fois, ayant bien trop peur de perdre ses merveilleux rêves...

La Rieuse

Grandes avenues, ruelles, balcons, escaliers, rues couvertes, quel capharnaüm ! Je suis perdu, il ne me tient pas la main, et je risque de le perdre dans la foule déchaînée. Nous sommes en



hauteur, et les rues sont en pentes. Voilà une place – c'est encore pire !

Cinquante mètres plus haut, le quartier de la Rieuse est considéré le plus marchand de Kar. De très larges places marbrées contrastent avec l'architecture en grès qui forme les grandes institutions, les résidences diverses et les très nombreux commerces. La Rieuse est à la fois d'une élégance manifeste tant que l'on reste dans les axes principaux, allant de places en places jusqu'au pied de la falaise soutenant la fameuse place de l'Acier, mais aussi d'une anarchie palpable dès que l'on pénètre l'intérieur des ruelles où tout s'accumule en hauteur dans un amas de ponts, plates-formes, places suspendues et ruelles souterraines. A certains endroits on parvient même à arriver à hauteur des murailles.

Charmanche, fleurie, sculptée, ornée de statues et de brasiers, la Rieuse vit le jour, ou les commerces et les places offrent de nombreuses activités aux visiteurs, ou les musées, les artisans, et quelques arènes présentent leurs talents.

Inspirés par le comportement particulier que tient ce quartier très flatteur et tape-à-l'œil, possédant son charme séducteur et parfois fatal, il arrive que les habitants préfèrent l'appeler la pétuse, voire la superbe.

L'hippodrome

Dans ce quartier est construit le seul hippodrome de la région. Il accueille de nombreuses places, propose des courses et des affrontement de chars souvent très impressionnants. Le prix de telles prestations étant extrêmement élevé, les spectacles de Chars sont rares et ne suscitent pas l'engouement espéré. Afin de tenter de rehausser

l'attrait de ces combats, des guildes/sponsors offrent d'importantes subventions pour payer les équipements, les réparations et les montures. Et c'est ainsi que depuis quelques années, la qualité de ses spectacles est allée croissante, tout comme le nombre de représentations. L'organisation de l'hippodrome est encore trop lâche pour permettre à cette activité de véritablement s'épanouir, mais sa reprise par l'une des quatre familles, devrait y remédier.

Balji

Balji est un vieil homme qui semble hanter les arènes de Mauvore depuis aussi longtemps que l'on s'en souvienne. La rumeur veut qu'il ait assisté à chaque combat de gladiateur ayant eu lieu dans la cité, ce qui est bien sûr physiquement impossible, la ville disposant de dizaines d'arènes où se déroulent simultanément autant de combat. Et pourtant ! Qu'on le questionne sur un gladiateur et il sera capable de vous citer tous ses combats ainsi que de vous décrire chacun d'eux. Prenez place dans une arène et en cherchant bien vous finirez par l'apercevoir au milieu de la foule. Les habitants de Mauvore ont depuis longtemps cessé de se poser des questions à son sujet et le considèrent comme une véritable institution. Il jouit ainsi, malgré son statut évident de sans caste, d'un immense respect auprès de la plus part des citoyens de la ville, qui ne manquent jamais de venir le consulter sur les questions concernant les gladiateurs. Ceux qui misent de l'argent sur les combats sont bien sûr les premiers à rechercher son savoir, mais les gladiateurs eux-mêmes ne sont pas en reste. Car Balji est non seulement capable de fournir l'histoire d'un gladiateur mais aussi de vous décrire en détail ses tactiques favorites, ses points forts et faibles ainsi que les différentes techniques, bénéfiques et privilèges auxquels il fait appel et qui demeurent pourtant l'apanage secret de leur caste. La connaissance qu'il semble avoir des gladiateurs et de l'art du combat paraît sans limite et on murmure que Kroryn lui-même tiendrait à s'entretenir avec lui à chacune de ses visites dans la cité. On ne rencontre Balji que le matin, toujours à proximité d'une arène. Peu avare de son savoir, il accepte toujours de renseigner ceux qui viennent le voir mais chaque chose à son prix, ne cesse-t-il de répéter. Aussi son interlocuteur devra s'engager à s'en acquitter avant même d'en connaître la nature. Balji ne demande jamais d'argent et ses requêtes paraissent souvent bien étranges. Qu'il s'agisse de reverser la moitié de ses gains à la première personne venue, de défier un célèbre duelliste, de simplement lui offrir à boire ou encore de proscrire toute activité sexuelle durant une certaine période, bien malin celui qui percera à jour les insolites lubies (ou desseins !) de cet étrange personnage. Et malheur à celui qui osera défier celui qui a gagné le respect des meilleurs combattants de Mauvore, si ce n'est de Kroryn...

Souk de Maurore

Cet immense souk « souterrain », caché sous des toiles, des voiles et des bâtisses entières est réputé pour ses myriades de petites échoppes. On peut y trouver toutes les marchandises, des plus légales aux plus illicites. On reproche souvent qu'il soit impossible de surveiller étroitement les affaires du souk, mais rares sont ici les vols et les malandrins. Une sorte de loi du milieu, celle du respect des ventes, semble faire coexister tous les groupes dans ce brouhaha. En regardant plus en détails, les grandes arches de l'entrée des rues sont gravées de runes de la Cité et de Khy, ce qui se justifie simplement que ce lieu est le temple de Khy de Maurore.

Apgus Ernoz (Artisan III – Dissimulateur)

Le nombre de combats et leur dureté a laissé de nombreux Combattants estropiés. Apgus a comme spécialité la fabrication de prothèses. Tout à la fois peintre, sculpteur, verrier, forgeron et ébéniste, il est capable de recréer une jambe, un oeil, une main qui semble vivant. Pour ceux qui ne veulent pas arborer leurs cicatrices guerrières, il est la solution.

Mais Apgus est un éternel insatisfait et, quoi qu'il fasse, ce n'est jamais assez bien pour lui. Il a donc décidé d'approfondir son savoir. Cette nouvelle maîtrise lui vient d'un séjour en Kali où il a perfectionné ses techniques. Sa conception du monde a changé en même temps que ses limites. Il ne veut plus uniquement compenser une infirmité, il veut améliorer l'homme. Il a d'ailleurs commencé par lui-même. Son oeil gauche est un globe de métal enchanté qui lui permet de percevoir la magie, ses ongles peuvent pousser et devenir tranchants comme des dagues. Il sait que ses concitoyens ne sont pas encore prêts mais il leur suffirait d'avoir besoin de ses services pour mieux le comprendre. Certaines nuits, il lui arrive de mutiler des passants et de leur proposer ses services quelques jours plus tard.

Et si...

Un joueur est une victime d'Apgus et enquête, il apprend que ces attaques arrivent de temps en temps et que chaque victime porte une prothèse de très bonne qualité. S'il découvre les manigances de l'artisan cela peut être le premier pas vers les dissimulateurs.

La Trêve

Tenue par deux ménestrels de Szyl, Akton et Malden, ainsi qu'une mage des Rêves, Symrav, cette auberge est une aire de calme dans la tempête qu'est Maurore. Aucun duel ni combat n'y est admis. Tous les clients sans exception doivent laisser leurs armes à l'entrée de ce lieu de paix. Après avoir passé les portes de ce grand bâtiment, les sons de la ville sont absorbés par les murs et les tentures. La haute voûte fait résonner les bruits de fontaine et les chants des bardes jusqu'à ce que l'on entre sous un dais de fines tentures élémentaires. Le calme qui entoure le client est

alors total et les regards durs se relâchent un peu. Le service est assuré par de jeunes gens peu bavards qui se contentent d'amener les boissons commandées. Il est possible de dormir dans ces sortes de tentes, la nuit est alors bénie par Nanya et aucun cauchemar ne vient perturber le sommeil. Les mages du feu qui essaient de lever la malédiction de Nanya n'ont droit qu'à une seule nuit ici, Symrav venant leur demander de quitter les lieux le lendemain matin. Peut-être est-ce une façon de leur faire goûter à la paix qui leur est refusée.

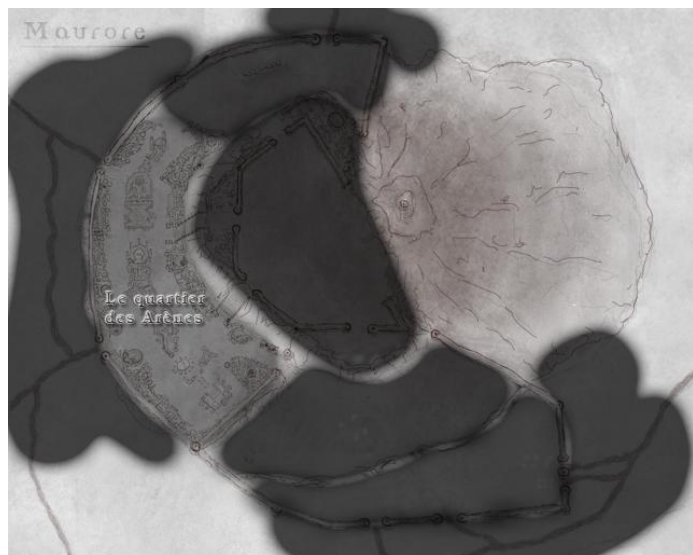
Le service d'ordre, s'il y en a un, n'est pas visible mais il n'y a jusqu'à maintenant jamais eut aucune altercation ni provocation. Certains mages se demandent si les dais élémentaires altèrent l'esprit des gens qui s'y abritent mais aucun n'a eu l'autorisation d'en emporter un pour l'étudier ni ne s'est permis de le faire dans l'auberge.

Imäel Itep (Artisan Forgeron IV – Magicien horraire II)

Imaël est une légende dans le monde de Kor et surtout sur les terres du grand dragon du feu. En effet, ce timide forgeron d'une quarantaine d'années, à la barbe bien rasée, n'est autre que l'élue de Thräel (Fils de Kroryn et Kézyr, cf. les Foudres de Kroryn). Imaël est le descendant de Marak, le premier Elu sorcier qui forgea les premières « lames » de Träel. Issu de la culture zûle, Imäel n'a jamais quitté ses bracelets de fer, signe d'homme marié tout comme les atours de l'empire du Chevaucheur du Souffle Ardent. Mais, comme son père et nombre des hommes de sa famille, il n'a jamais mis le pied dans le désert, pire. Pire il n'a même jamais quitté Kar. Imäel fait des constants allers-retours entre Maurore et Ankar pour son travail, mais aussi pour les cérémonies des Elus de la Flamme. Les plus grands héros et les meilleurs Elus se voient donner la permission de posséder une des fameuses « lames-rubis ». Ces armes magnifiques sont un honneur pour un Combattant et font la fierté des Artisans. Nombreux sont les prétendants à venir frapper à sa porte pour posséder une telle arme, mais Imäel reste et restera le seul juge. La plupart du temps, c'est lui-même qui va à la rencontre des héros pour leur offrir l'arme. Grâce ou à cause de tous les héros qu'il rencontre, il est devenu une personne très timide, sachant très bien qu'il est un forgeron de génie, il rêve de devenir une de ces grandes légendes qui l'entourent. Mais sa tâche est bien plus importante que ses envies.

Le Quartier des Arènes

Chemin faisant, je me rends compte que la cité possède des styles fort différentes. Je me plais finalement à me balader dans ces rues, l'odeur y est dérangeante au début, mais comme le dit



Fisbur, mieux vaut vivre que regarder les autres vivre. Nous arrivons au cœur de Maurore, là où exhalent les fragrances des combats, le parfum des flammes et l'odeur du sang.

Le Quartier des Arènes constitue le principal centre d'intérêt de Maurore, il s'étend sur toute la partie inférieure du versant Ouest du Mont Maur. Légèrement en pente, la hauteur des rues varie de façon croissante entre 50 mètres jusqu'à 150 mètres au niveau des grands escaliers conduisant à la Loge. Ce quartier est construit formé de deux avenues parallèles régulièrement reliées par des rues pavées. Entre ces deux avenues, on ne trouve que des bâtiments d'une taille égale à leur importance et leur prestige : temples draconiques, arènes, académies et tours... Les rues dans le périmètre de ce quartier sont un amas de tavernes, d'arènes, de résidences, de théâtres, de thermes et de lieux de festivités ouverts à toutes heures, dans une ambiance bouillonnante qui jamais ne se tarit.

Tout le quartier appelle les visiteurs, voyageurs, habitants et combattants à assister aux festivités, et en particulier aux combats. Les rues se succèdent, terrasses et bâtiments se dressent en hauteur pour atteindre la rue suivante et il n'est pas rare qu'une rue donne sur le rez-de-chaussée alors que la suivante est rattachée au dernier étage d'une bâtisse.

Profusion d'arènes, de joie et de clameurs, le quartier principal qui a fait toute la réputation de la ville, n'est pas prêt de perdre son attrait tant il offre aux voyageurs une ambiance de festival incroyable. Par simplification, on réduit souvent le nom de ce quartier qui devient alors : Les Arènes.

Grande Académie Mauroise de l'art des joutes et des jeux

Cette académie est l'une des rares, et c'est d'ailleurs pour beaucoup la meilleure, à former les gladiateurs. Des gens viennent des quatre coins de Kor pour s'entraîner sans relâche et devenir un des meilleurs « fouteurs de sable » de Kar. Le bâtiment est la plus grande des arènes de Maurore. Cet amphithéâtre offre des spectacles et des combats à prix très abordables tous les soirs. Les élèves essaient alors de s'illustrer devant des recruteurs toujours plus nombreux. L'académie est en concurrence constante avec les écoles mineures des autres arènes. Une terrible guerre se poursuit dans l'ombre pour acquérir les meilleurs talents ainsi que pour leur renommée. Le chef instructeur de l'école n'est autre que Kron Béorne et son compagnon, Jaad Traven, le Maître des Lutteurs. Gladiateurs et Lutteurs s'entraînent ensemble, ce qui ne fait qu'accroître la renommée de l'école.

Kron Béorne (Combattant gladiateur V)

Connu comme étant un des maîtres instructeurs les plus impitoyables, Kron possède la force, tant morale que physique, de faire plier n'importe quel homme. Grand Maître des Tridents et dirigeant de la carrière des gladiateurs, il est aussi très occupé par ses nombreuses démonstrations de force dans les arènes de Maurore. Ses 3 fils semblent suivre le même chemin que lui. Kron était un combattant fier et sans concurrents mais, ces derniers temps, il transpire et s'essouffle à l'entraînement, retenant avec plus de difficulté ses coups. Kron reste l'un des meilleurs combattants de tout Kor mais il semble que quelques jeunes, avides de pouvoir, se préparent à essayer de prendre sa place. (Pour connaître la raison des problèmes de Kron voir les Foudres de Kroryn.

Jaad Traven (Prodige II - Combattant honoraire I)

Ce Prodige Gardien est venu à Maurore en compagnie de son frère Trokk, un vieux commerçant itinérant ancien Elu de la Nature, dont ses supérieurs lui avaient confié la protection. Son dragon s'était retiré pour mourir tranquillement et le vieil homme suivait le chemin de son compagnon. Pour cela, il retournait dans sa ville natale pour finir ses jours. C'était à la fois un enseignement pour Jaad et une reconnaissance des hauts faits de l'ancien Elu. Le jeune prodige y voyait le cycle de la vie, mais il s'est promis de veiller sur la tombe de son frère. La mise en terre fut plutôt sobre et personne ne vint pleurer le vieil homme lors de la cérémonie. Cela fait bientôt dix ans que Jaad entretient la tombe de Trokk, devenu un vrai petit jardin à l'ombre de l'académie des gladiateurs et des lutteurs.

Il reste toujours à proximité ce havre de sérénité et les gens du quartier subviennent à ses besoins, trop contents d'avoir un prodige comme voisin. Il entretient sa forme par la méditation et des

exercices réguliers qui ont attiré l'attention des élèves puis des professeurs de l'académie. Et certains se sont plutôt à le défier car son m'jar laisse voir clairement des muscles impressionnants. Il a donc donné une leçon d'humilité aux jeunes prétentieux, recevant en retour les félicitations des enseignants lutteurs. Ce petit jeu rompant son existence bien réglée, il a vu cela comme le début d'un nouveau cycle et a continué à s'occuper du jardin tout en participant, à sa manière, à l'entraînement des apprentis. Après 5 ans de cette vie, un prodige est venu lui assigner une nouvelle tâche et lors de son départ, les Lutteurs l'ont sacré Combattant honoraire, lui promettant de s'occuper du jardin.

Depuis, Jaad arbore ses bracelets de cuir qui lui ont valu bien des questions. Ses supérieurs lui ont demandé de retrouver des jeunes filles enlevées dans la forêt mère et la piste l'a amené à Moraure. Il s'est réinstallé dans le petit jardin et a retrouvé une partie de ses amis. Un nouveau cycle commence pour lui...

L'Arène des Coeurs

Considérée comme l'arène principale de Maurore, elle est la plus connue et réputée après le fantastique « cratère ». C'est le lieu où les meilleurs bretteurs de tout Kor se battent vaillamment. Quel que soit le style de combat et les armes, les spectacles proposés sont variés et toujours d'une qualité professionnelle, frisant régulièrement l'excellence. Polyvalente, immense et accueillante, cette arène est capable de présenter ses spectacles à plus de dix mille personnes, entassées dans les hauteurs des gradins ou bien chéris dans des loges luxueuses. Les paris foisonnent et forment la principale source de revenus de cet établissement. C'est un honneur pour toute maison de gladiateurs de voir ses combattants adulés par la foule la plus vaste et la plus diversifiée de Maurore.

On attache de nombreuses légendes à cette Arène, et en particulier le combat qui confronta Dalstia Evenxzar, la chevalière, qui s'opposa en public à Terce Hoc, Elu d'un Fils de Kroryn, pour déterminer lequel de leurs noms respectifs serait perpétué par la famille qu'ils souhaitaient fonder ensemble; ce combat fut décrit comme si brillantissime et spectaculaire qu'il en ébranla le regard et le cœur du Compagnon draconique de Hoc causant un dénouement inattendu : Hoc, vainqueur, donna son nom à leur descendance, et le dragon changea d'Elu en faveur de la chevalière, épéiste gracieuse autant que talentueuse. Depuis, de nombreux couples guerriers ont souhaité décider de problèmes similaires de cette façon, et ce, toujours dans une ambiance respectant l'amour, l'amour d'un couple, l'amour du combat, l'amour de la beauté des gestes, des corps, de l'honneur et de la gloire – d'où le nom désormais reconnu de cette Arène.

Toutefois, cette arène est sujette à de nombreuses rumeurs, en grande partie fondées, quant à des

trucages dans les combats, des empoisonnements, des dessous-de-table et une corruption importante organisée par les commerçants qui mènent la gestion du spectacle en achetant, vendant, rachetant, trahissant, humiliant et se jouant des combattants.

Aymerick Gondrak (Combattant gladiateur II)

Aymerick Gondrak est un homme d'arme servant la famille Thoring. On parle de lui comme un serviteur fidèle et sans scrupules, tant que la monnaie sonnante et trébuchante pouvait tomber. Aussi grand que costaud, Gondrak ressemble plus à un carré qu'à un être humain. Il a maintes fois servi dans l'arène et fut même pendant un moment, l'un des gladiateurs les plus réputés de la cité. Mais voilà qu'il tua son adversaire dans l'une des plus grandes arènes de Maurore. Il dû alors jouter dans les fosses et les boursiers les plus infâmes. Il tua son patron et décida de s'installer à son compte. Recrutant une dizaine d'hommes dans la même situation, il commence à lentement prendre le contrôle du marché canin. Corrompant la milice et prouvant chaque jour qu'il est aussi malin qu'adroit, Gondrak va au devant de gros ennuis et de conflits certains.

Ma'lyn « Foudre-Guerre » (Combattante II – Gladiateur)

Vêtue de bleu et de gris qui rehaussent ses yeux, les cheveux au vent, on la prendrait presque pour une voyageuse si elle ne portait ses bracelets de combattant. Cette galyr est très jolie mais irradie encore plus dans une arène. Son style aérien, toujours en mouvement, elle semble d'une endurance hors du commun, enchaînant attaques et esquives acrobatiques avant de porter le coup final qui foudroie son adversaire. Très athlétique, elle renforce encore ses capacités grâce à des sorts du vent. Elle espère ainsi intégrer une prestigieuse écurie et faire ses preuves dans les plus grandes arènes. Mais ses ambitions vont devoir attendre car elle vient de s'apercevoir qu'elle est enceinte...

Et si...

Une créature s'être échappée de chez l'un des fournisseurs animaliers des arènes et provoque la panique dans un quartier de la ville. Les témoignages étant confus et personne n'ayant signalé la disparition d'un animal, les autorités organisent des chasses nocturnes pour l'abattre avec prime à la clé. Les personnages sont quand à eux contactés par une personne qui souhaiterait qu'ils capturent au plus vite, et en toute discrétion, cet animal moyennant une forte récompense. Le commanditaire est en fait très pressé car il a touché une forte avance, qu'il ne peut absolument pas rembourser, à une arène clandestine. Les personnages pourraient d'ailleurs se retrouver avec la bête sur les bras si leur commanditaire venait à subir les foudres (mortelles) de ses clients, s'ils tardent à la retrouver. Pour l'ambiance, tout dépendra de l'animal en question, du simple safari à Alien...

La Bouche de Feu, ou le Temple de la Griffe

Ce temple est le principal lieu religieux de la ville. On parle souvent des aspects impressionnants des temples de Kroryn, celui-ci ne fait pas exception. C'est une tour large et assez haute, couverte d'un grand dôme d'or, où résiderait un autel avec l'empreinte d'une des griffes de Kroryn. Nul n'a jamais vérifié cette rumeur, sauf les prêtres. La tour est en permanence illuminée par un brasier magique. Poursuivant la coutume de Kar consistant à envoyer des messages sur des centaines de kilomètres avec l'aide de tours et d'un bûcher ; la Tour sert donc de relais à ce réseau d'informations. Elle est ornée de 4 têtes de dragons à la gueule béante remplie d'un brasier ardent qui fait face à chacun des points cardinaux. On amène les corps des personnalités dans la tour, où elles sont livrées au bûcher du Grand Dragon des Volcans. La Bouche de Feu est entretenue par une dizaine de prêtres de Kroryn et par un homme énigmatique du nom d'Arthuros.

Ce temple est géré avec la tour placée au sommet du Mont Maur, dont les flammes reproduisent le même concert que celui de la Bouche de Feu.

Arthuros (Mage III)

Grand et solide, Arthuros est le grand prêtre de Kroryn de la cité de Maurore. Gardien du Gouffre de Kroryn, il est un puissant mage du feu et sait fort bien se battre avec une hache, ceci n'est pas très étonnant lorsque l'on sait qu'il est un très bon ami de Tylus Morg (Maître de Haches et des Mercenaire). Arthuros prend son travail très au sérieux, il considère que le Temple est le rayon de lumière de la cité, qui permet à tous les habitants de trouver leur juste place dans la société. Arthuros a déjà combattu plusieurs fois des membres de l'Assemblée voulant faire le chanter, grand mal leur en pris car on ne les revit jamais.

Sous la Loge

Le long de la falaise de la Loge, on trouve de temps à autres des entrées imposantes, taillées à même la roche, qui permettent d'accéder à l'intérieur du mont Maur. Ces souterrains étaient à une époque lointaine des mines, elles forment désormais les formidables fondations et catacombes de la Loge. Les parois ont été renforcées et souvent retaillées pour limiter les risques d'effondrements et aussi pouvoir accueillir le plus de monde possible dans des conditions décentes. C'est un véritable petit quartier, éclairé uniquement par la lueur d'innombrables torches. On y trouve essentiellement des lieux de détente et de repos, ainsi que deux arènes. Nul n'y habite officiellement et ces établissements sont fermés aux dernières heures de la nuit. Le potentiel de ces souterrains est immense, mais n'est que peu exploité étant donné la difficulté de gérer de telles galeries. C'est assurément un lieu où l'insécurité est parfois critique, il est donc préférable de limiter les accès et de réserver ce lieu aux spectacles et au repos.

Trenton (Combattant II – Maître d'arme)

Aussi incroyable que cela puisse paraître, ce petit garçon de 8 ans est instructeur de sabre depuis peu. C'est la seule arme qu'il soit capable de manipuler sans mal. Plus assidu que bon nombre d'enfants de son âge, et que quelques adultes, il doit son statut à une réelle maîtrise de son arme et à une discipline anormale pour un enfant. Trenton est la mascotte de ses compagnons maîtres d'armes. La preuve que les vertus prônées par Kroryn sont accessibles à tous et que c'est autant une question de mental que de physique.

Le Crâne

« Sous la Loge » regorge de passages secrets et recouvre la totalité des catacombes de la cité. Elles résultent des fouilles entreprises par les chercheurs de sagiannor qui ont fait les beaux jours de Maurore. Une grande partie est dédiée à Brorne et au repos des morts, c'est ainsi que l'ancien cimetière, appelé Le Crâne, forme une partie du temple de Brorne. Le culte de Brorne est ici bien différent de ce qu'il est dans les autres pays, notamment à Kern. A chaque fois qu'une famille enterre un de ses morts, le temple lui fournit une tablette funéraire, avec laquelle un des 100 prêtres les amène jusqu'à la tombe souterraine de leurs aïeux. Maurore est la seule cité de Kar à ne pas brûler « tous » ses cadavres.

Le reste du temple représente aussi les solides fondations, piliers immenses traversant plusieurs galeries, soutenant le mont Maur blessé. Le contact direct avec la roche favorise l'utilisation de la sphère de Brorne et ce lieu est donc privilégié par les fidèles du Maître du Roc, pour son calme, sa robustesse et sa magie. Les mages de Brorne sont tous très mystérieux et aucun n'est formé ici, ils sont pour la plupart des envoyés des dômes de formation de Khorom (Pomyrie). Le haut prêtre local se nomme Anevrink Simöns, c'est un être silencieux et complètement invisible sous son immense armure d'Acier.

Anevrink Simöns (Mage IV)

Cet homme est silencieux et très mystérieux. On parle souvent de lui à voix basse. De nombreux surnoms comme le « Maître des Morts » ou le « Gardien du Seuil » lui vont à merveille. Le fait qu'il soit complètement invisible sous son immense armure de métal n'est pas un hasard ou une peur du prêtre. Anevrink est un dragon de la pierre. Il avait choisi de vivre parmi les hommes mais, la malédiction de la forme humaine, lui valut tellement de problèmes qu'il décida de vivre caché dans le monde des hommes. Le temple du Crâne est parfait pour lui, il aide la communauté humaine tout en ne se mêlant pas trop à eux.

La Taverne des Gladiateurs

Lieu le plus connu de Maurore, juste après son arène principale, cette taverne est l'endroit favori tout maître combattant souhaitant y conter ses exploits – ce qui est chose courante. L'ambiance de cette auberge est indescriptible et il arrive

même que des inconnus viennent eux aussi narrer leurs exploits aux grands maîtres d'armes leur faisant face. Ceux-ci les écoutent avec plaisir. C'est un établissement sobre et sans fioriture, la bière y coule à flots et aucun commerce illégal, mis à part les concours de bras de fer, n'y est pratiqué. La sélection à l'entrée de la Taverne est rigoureuse et toutes les personnes considérées comme louches sont refusées. Et même si elles pouvaient s'y introduire, le service d'ordre et les clients sont tous des combattants émérites qui n'accepteront aucune incartade.

(???) (Combattant lutteur V)

Véritable force de la nature de plus de 2 mètres 30, la puissance et la taille de cet homme restent un mystère pour tous. Même les galyrs, réputés pour être les hommes les plus grands de Kor, n'atteignent pas cette taille. Grand ami de Kron, les deux compères aiment à se chamailler et à conter leurs aventures dans la Taverne des Gladiateurs. Grand Maître des poings et chef de la carrière des lutteurs, il aime à se mesurer à ses aspirants mais veille à ne jamais les dégoûter de l'art de la lutte, qu'il considère comme le plus noble des combats. Il vit avec plusieurs femmes et à une dizaine de bâtards d'une stature et d'une force similaire aux siennes à cet âge, laissant présager d'une belle descendance. Des rumeurs courent sur le fait qu'il serait un orphelin ou que des dames de Jaspur en manque de sensations auraient déjà essayé de l'enlever ou de l'acheter.

Maison de l'Ecu

La maison de l'Ecu fut la première guilde de mercenaires de la cité, mais elle est désormais plus une maison marchande qu'autre chose. Elle dirige et possède un nombre conséquent de Libres Compagnies dont elle vend ou loue les services. Ces guerriers peuvent servir dans les escortes de caravane, sur les crocs, dans la milice ou dans les armées féodales des seigneurs de guerre locaux. On raconte même que la Maison de l'Ecu fut la 1^{ère} guilde de mercenaire de Kor. Bien que ce commerce soit une denrée dangereuse et à double tranchant, les hommes de cette maison sont tous dévoués au culte de Kroryn et ne font qu'aider des groupes de mercenaires en quête de travail. La maison impose que tous les combattants travaillant sous ses ordres aillent s'entraîner avec les gladiateurs. Le style de combat de la cité semble alors les préparer à tous les emplois (miliciens, mercenaires, soldats, duellistes, gladiateurs...). Elle traite avec tous les pays du monde et peut regrouper facilement plus de 3000 hommes en quelques semaines. Sa richesse est en partie donnée à la famille ~~maison~~ Santar, tandis que le reste est confié à un conseil de combattants mercenaires hauts gradés.

Tylus Morg (Combattant mercenaire V)

Homme gigantesque, plus de deux mètres, Tylus Morg est le Grand Maître des Haches, ainsi que le chef des carrières de mercenaires. Lié au dragon du feu Asskar depuis son adolescence, il forme et

entraîne de nombreux mercenaires dans la Guilde de l'Ecu qu'il dirige à titre honorifique. Tylus est un bon vivant qui préfère de loin vivre les événements que d'en entendre les récits, cependant, les trop nombreuses cicatrices de son corps lui rappellent tous les jours que le temps est passé pour lui de vivre une nouvelle bataille. Cela est d'autant plus vrai que la légende raconte qu'il a déjà participé à plus de mille batailles.

L'Amphithéâtre

Etrangement, la cité de Maurore possède un immense amphithéâtre qui ne sert pas d'arène, mais de lieu pour les représentations théâtrales des plus grandes compagnies de ce monde. Malgré la prime beauté du bâtiment, peu de gens viennent voir de telles pièces et l'amphithéâtre est toujours à moitié (voir au trois-quarts) vide. La population locale n'est en effet pas du tout encline à voir de tels spectacles. La construction de ce monument date d'une époque de lutte de culture entre les cités blanches. L'un des précédents Ducs voulait que Maurore puisse aussi se prévaloir d'être un lieu de culture de Kar. Malgré ses désirs, après sa mort, le lieu n'eut que peu de succès. Des rumeurs courent sur le fait que le théâtre deviendrait une nouvelle arène d'ici quelques lunes.

Cendre, l'Ecole de Magie Invocatoire

Cendre est une école très réputée car l'entraînement y est très difficile. Ses élèves n'arrangent rien à l'affaire car ils sont tous très silencieux sur leurs entraînements, que ce soit en privé ou en public. Un pamphlet sorti il y a de cela plusieurs années traite du fait que les élèves étaient emmenés et torturés dans les Eeries de la Flamme, remplaçant une partie de leur âme par un morceau de celle incandescente de Kroryn. C'est ainsi qu'ils arriveraient à contrôler à merveille les phénix, chiens de feu ou autres effrits. Cependant, de nombreux Duellistes sont déjà sortis de cette école et on sait que le maître actuel, messire Lâad, en est aussi un. Les élèves de cette école n'ont jamais eu peur de personne et « Il n'est pas rare de voir un élève de Cendre venir défier un champion dans l'arène armé de sa seule magie ».

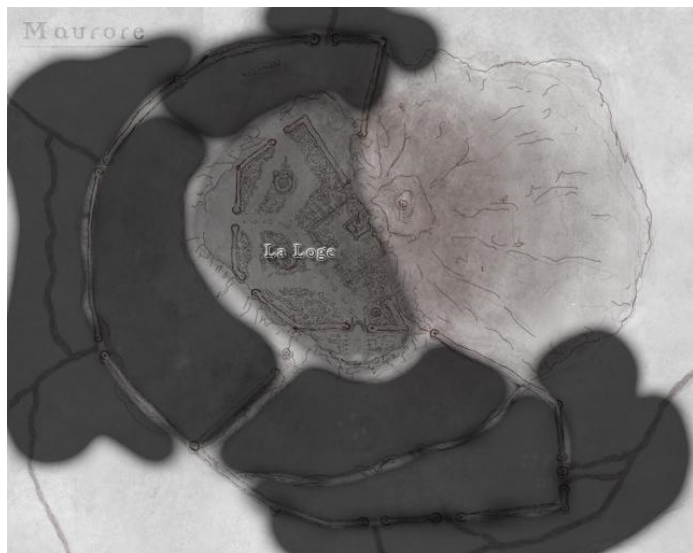
Lâad (Mage Invocateur Rg V)

Lâad est un homme que de lourdes rides et cernes sous les yeux le font passer pour un sexagénaire. Il n'en est rien, cependant traiter avec les forces du feu est épuisant, moralement tout autant que physiquement. Lâad est un ancien mage combattant, il entreprit nombre de batailles contre les zûls et découvrit au plus profond des territoires Kan, une cité de l'ancien empire Molyar. La magie du feu saturait le lieu et il y découvrit des anciens rites pour parler avec le peuple des effrits, anciens esclaves de ce royaume. Grâce à un bâton où était lié un des rois de ce peuple, il put obtenir un vœu d'allégeance de sa part et ainsi rentrer aisément dans l'éerie du feu. Ce qu'il y vécu fut terrible et c'est pour cela qu'aujourd'hui il emmène chacun

de ses enfants (comprenez disciple) dans les éerics pour qu'ils puissent réellement ressentir la force de la sphère du feu. Il sait que chaque élève sera ainsi lié à un effrit qui le suivra toute sa vie comme un « ange gardien ». Il sait par contre que les élèves trop faibles se font dominer par l'effrit, c'est pour cela que l'entraînement y est si difficile. Il a depuis peu pris contact avec l'ordre des Kéfyr (cf. la Campagne de Kayna sur Prophezine) pour acquérir plus de connaissance sur les effrits eux-mêmes.

La Loge

Des escaliers interminables, une montée insoutenable. Qu'est-ce qu'il peut y avoir de si intéressant là haut ? Mieux vaut ne pas avoir le vertige lorsque l'on monte ou descend. Mais l'air est plus frais, plus respirable. Finalement je me sens mieux, dominant de mon regard toute la



région, et pourtant encore bien en dessous des torches éternelles sur le toit du Maur, qui chatouillent nos maîtres dans le ciel... J'ai peut-être fait quelque chose de bien en montant jusqu'ici.

Accessible via trois immenses escaliers aux larges marches de marbre et de grès (ainsi que quelques autres escaliers plus étroits et sinueux creusés à même la roche à quelques rares endroits de la falaise), ce large plateau domine la ville à plus de 500 mètres d'altitude. Le temps nécessaire pour gravir les escaliers est conséquent et décourage une grande partie de la population. Cependant le cœur administratif, noble et sacré de la ville réside dans la Loge, plus communément appelé le Centre. Une fois les murailles passées, la sensation de hauteur et de domination se perd, mais la lumière et le calme sont plus palpables qu'en bas. On y trouve beaucoup moins de monde et une classe sociale beaucoup plus riche et noble, soit par le titre, soit par le statut au sein des castes.

Riches demeures, petits parcs, patio, places, fontaines et cours intérieures composent les espaces résidentiels réservés aux gens aisés dans des coins étonnamment tranquilles. Les bâtiments administratifs sont regroupés eux aussi, et sont présentés dans un cadre simple et agréable. Différentes écoles et bureaux des castes les plus intellectuelles ont aussi leur place dans ce quartier. Toutefois, deux impressionnantes arènes se dressent au cœur du centre et sont accompagnées des boutiques, tavernes, auberges et repères pour combattants et visiteurs.

Ce quartier démontre une nouvelle fois l'art architectural à la gloire des dragons, sous formes de statues, de mémoriaux et de grandes places, dont la fameuse Place de l'Acier qui marqua l'histoire et la position de Maurore dans Kor. Cette place en elle-même vaut parfois à ce quartier le nom de Place de l'Acier par assimilation.

La Place de l'Acier

Ce lieu est l'endroit où fut signé le pacte d'alliance entre Kar et Dungard, aussi appelé le « Pacte d'Acier ». Il est connu pour être un endroit rempli de duellistes accomplis. Les plus grands duels de la cité se sont tous déroulés sur cette place et de fameuses légendes courent sur ces hommes aux nerfs d'acier. La place en elle-même a une forme circulaire et possède une dizaine d'autels devant lesquels les combattants prient souvent avant un duel, pour l'honneur ou pour la voie de l'acier. Une fontaine s'élève en son centre, représentant le grand duel entre Kroryn et Khézyr lors des premiers âges du monde. La fontaine n'est que l'ornement de l'entrée vers une salle souterraine plus grande, ornée de nombreux piliers ouvragés retraçant différents temps de guerre et de paix liant les royaumes de Kar et de Kroryn à celui de Kezyr. C'est un véritable lieu de méditation, de réflexion et de prières, dont le Gardien est un homme du nom de Karim'Less, un zûl à la barbe et à la chevelure argentée.

Karim'Less (Mage IV)

Cet homme saint pour les siens est un zûl, un ancien combattant haineux et sans pitié qui trouva sa voie grâce à sa toute nouvelle foi en Kezyr. Son aspect est bien étrange. Il ne possède pas de lien avec un dragon du métal mais pourtant sa longue barbe et sa chevelure sont argentées et aussi dures que l'acier. On ignore la raison de cette magie et Karim'Less semble aimer garder ce mystère pour lui. Karim est un homme preux mais réaliste, il voit très bien l'évolution que prend le monde et sait qu'une grande guerre est proche. Il espère cependant que les hommes pourront comme lui trouver la foi et ne pas s'entre-tuer.

Le Cratère

Il s'agit d'une des plus anciennes arènes de Maurore et sans nul doute de la plus célèbre d'entre elles. Don de Kroryn lui-même à la cité pour laquelle il obtint, après d'âpres et interminables discussions auprès de ses frères et

sœurs, l'autorisation pour les dragons de pouvoir combattre des humains sous certaines conditions. L'arène se présente sous la forme d'une grande cuvette de roche vitrifiée par le souffle de Kroryn et dont le pourtour a été sculpté par des mages de la pierre pour former des gradins et des loges dans sa partie supérieure. Le sommet est réservé aux plates-formes accueillant les dragons, et qu'ils modèlent souvent à leur guise. Cette arène n'accueille pas n'importe qui. En effet seuls les maîtres et les Grands Maîtres de Caste, les Elus, les Champions et les Dragons sont autorisés à fouler le sol du Cratère pour s'y affronter. Autant dire que les combats qui s'y déroulent sont toujours très spectaculaires et impatientement attendus par toute la population de Maurore, car il est en effet rare qu'elle propose des combats tous les jours. Mais lorsque de tels événements, la foule se presse autour de l'arène dans l'espoir d'obtenir l'une des 1751 places disponibles sur les gradins (en commémoration de la fondation de Maurore), certains n'hésitant pas à dormir sur place. Le Cratère étant la seule arène gratuite de la cité, seuls les premiers arrivés auront l'espoir d'y pénétrer. Les loges quant à elles sont généralement réservées aux invités du maître de l'arène, Zallakormyr, l'une des premières filles de Kroryn qui préside à tous les combats et fait office de juge. Les dragons qui souhaitent prendre part à un combat doivent prendre place sur l'une des plates-formes et attendre que l'un des combattants de l'arène les défie, seuls les humains pouvant avoir l'initiative d'un tel affrontement dans le respect de La Loi de l'Honneur. Si le dragon accepte, les deux adversaires devront alors se mettre d'accord sur les modalités du combat (la forme utilisée, l'autorisation ou non au recours à la magie, les armes utilisées, l'issue fatale ou pas, etc.) devant Zallakormyr qui tranchera en dernier lieu. Moins les conditions seront restrictives et plus le prestige sera grand pour le combattant. Ceci a lieu en général à la fin des combats opposant les hommes alors que la foule scande « Yhunn, Yhunn... » pour inciter l'un d'eux à défier un dragon, en hommage au dernier acte de l'un des plus grands guerriers de Kor. Le Cratère n'a bien évidemment pas besoin d'Étincelles pour faire connaître les combats qui s'y déroulent, la rumeur et le bouche à oreille suffisent amplement à assurer ce travail. Que deux Elus se défient et avant la nuit toute la cité saura que le Cratère ouvrira bientôt ses portes.

Zallakormyr (Ancienne, fille de Kroryn)

Amenée à veiller sur les duels du Cratère, Zallakormyr est arrivée à Maurore alors que Karyen'rhan et Dra'haï'la dirigeaient encore la cité. Avec l'appui direct de Kroryn, elle posa un œil critique et sévère sur la moindre des entreprises des deux maîtres de la cité. Jugeant inadéquate l'évolution que proposait sa fougueuse sœur, elle oeuvra pour la destituer et rétablir un ordre plus enclin à faire respecter les quelques lois qui étaient oubliées par les hommes et leur récente

maîtresse. Elle lança un appel aux plus grands des combattants. A travers les grands brasiers de Kor, on reconnut alors la splendeur de Maurore et de ses arènes, et on pu lire l'appel de cette cité qui offrait gloire, pouvoir et vertus. Le Cratère reçut les plus grands combattants dans des affrontements toujours plus nombreux et spectaculaires. Le regard de Zallakormyr marqua de nombreuses personnes qui s'étaient montrées brillantes au combat, mais pourtant jamais elle ne trouva celui qui aurait la force de remplacer Dra'haï'la. Elle décida alors de changer les règles des combats et observa les autres qualités requises des combattants, comme leur intelligence, leurs tactiques et stratégies, leur sagesse, leur conviction et la limite de leur honneur. Durant cette période, les spectacles du Cratère déplurent aux habitants mais devinrent un véritable jugement fiable et honorifique pour les maîtres combattants. Zallakormyr trouva chez Slyian Xer les qualités requises pour guider une force de Kar telle que Maurore. Elle le prit sous son aile, mais sans trop ébruiter ce choix. Le maître duelliste reçut un entraînement exceptionnel et embrassa la magie du feu pour devenir encore plus fort – assez pour l'enjeu qui se tissait derrière.

Deux ans plus tard, Slyian Xer revint dans le Cratère et gagna son duel contre le champion de l'Arène des Cœurs pour ensuite, car c'était là son seul but désormais, défier Dra'haï'la, invitée à l'occasion par l'ancienne fille de Kroryn, dans un combat à mort. Ce fut le premier combat de l'histoire de Maurore où nulle condition ne fut demandée et la fougueuse accepta. Karyen'rhan s'opposa à un tel duel, mais sa jeune sœur insista avec force. En réponse, déçu et énervé, le maître de Maurore déchira l'aile de sa sœur – justifiant auprès des humains que cet acte avait pour unique but de rééquilibrer le duel qu'elle laissa finalement se dérouler. Le handicap de Dra'haï'la apporta le plus grand bonheur à la maîtresse de l'arène et l'unique opportunité au duelliste de l'emporter. Ce combat suscita l'admiration de tous les spectateurs qui eurent l'occasion unique d'admirer l'une des plus gracieuses et rapides filles de Kroryn et un duelliste digne du grand Yhunn. Il endura les milles blessures de feu que lui infligea son adversaire jusqu'à ce qu'il obtienne l'opportunité de la vaincre d'un coup de maître, mêlant la magie de Kroryn, à l'art et la force du combattant. A l'aube, la jeune Dra'haï'la s'effondra au cœur de l'arène.

La mort de Xer, un cycle plus tard, attrista terriblement le dragon, mais elle respecta le choix du successeur tout en posant son attention sur la moindre des actions qu'il entreprit.

Zallakormyr, depuis cette victoire, se permet de gérer certains hauts titres de Maurore en organisant des duels similaires, bien que de plus faible envergure. Certaines personnes

respectables de la ville gardent ce sentiment d'avoir non seulement mérité ce titre, mais aussi d'avoir été choisis par la juge du cratère.

La Flamboyante

Double amphithéâtre de grande taille au centre de la Loge, la flamboyante est la source des plus longs et redoutables spectacles de Maurore. Sa configuration particulière où deux très larges fosses manoeuvrent simultanément sans se voir, uniquement reliées par un petit tunnel, permet l'organisation de véritables batailles pleines de rebondissements et de surprises. On y trouve trois types de spectacles.

Le premier, le plus habituel, consiste en des batailles de gladiateurs contre un grand nombre de créatures redoutables, dans les deux arènes en simultané afin que chaque groupe puisse s'entraider, le tout dans un festival de pyrotechnie, de pièges et de mises en scènes souvent ignorées des gladiateurs eux même.

Le second est l'assaut, où chaque fosse, aménagée pour l'occasion, représente un fort, un bastion, un camp d'un groupe de gladiateurs qui doit être prit et maintenu par l'équipe adverse. Ce sont des combats très impressionnants, où la stratégie est primordiale pour parvenir à maintenir une équipe victorieuse. Dans ces batailles s'illustrent parfois de véritables meneurs d'hommes, qui suscitent l'enthousiasme et l'ardeur des spectateurs qui entrent alors véritablement dans les jeux les plus complets de Maurore.

Le troisième, le favori de tous, est la reconstitution historique. Un art demandant beaucoup de matériel mais qui offre un spectacle de taille et sans équivalent. La magie se mêle alors une nouvelle fois à ces grands spectacles, et les efforts de nombreux citoyens sont les bienvenus pour l'organisation de ces lourdes représentations. Ainsi, les érudits aident Kyrik, l'organisateur, à reproduire le plus fidèlement la situation ; les stratèges proposent de nouvelles tactiques, changeant de celles qui furent appliquée à l'époque afin d'obtenir des dénouements différents ; les artisans travaillent sur les décors ; les mages accomplissent des prouesses visuelles et sonores pour amplifier et compléter le réalisme des combats ; les bardes chantent en direct les batailles, ÷ connaissant parfaitement ce qui se passe et ce qui s'est passé.

Gal'ac (Combattant – Gladiateur II)

Gal'ac est l'un des nombreux gladiateurs qui vivent de leur art à Maurore. Indépendant, car n'ayant jamais voulu lier son destin à une écurie et à son maître, il négocie lui-même ses contrats auprès des différentes arènes de la cité. Son rêve est bien sûr de se voir un jour couronner champion de l'une d'entre elles, mais depuis une dizaine d'années qu'il combat à Maurore, il doit bien reconnaître qu'il y a bien peu de chance que cela arrive un jour. Qu'importe ! Il mène la vie qu'il a toujours voulu avoir et profite de tous les

plaisirs qu'offre la ville. Et si ses compétences ne valent pas celles d'un grand maître, ni même d'un maître d'armes, sa prestance et sa spécialité, le combat à deux fléaux, lui assure une certaine notoriété dont il ne manque pas de tirer profit. Cet alyséen, grand et mince mais à la poigne d'acier, est donc un gladiateur assez recherché pour des contrats courts et moyennement lucratifs, qu'apprécient les maîtres d'arènes toujours à la recherche de bons gladiateurs pour compléter leur programme. Il a de plus, au fil des années, pu apercevoir toutes les facettes du métier, des plus sombres (alors que jeune homme il combattait dans les arènes clandestines), aux plus glorieuses (les victoires historiques suivies des fêtes les plus folles), en passant par les moins avouables (lorsque ses dettes de jeu l'obligèrent à truquer certains combats). Gal'ac est donc un gladiateur qui connaît bien le milieu dans lequel il évolue et a su se construire un important réseau de relations. Un homme à connaître si l'on veut pénétrer ce milieu d'ordinaire fermé et découvrir ses secrets...

Et si...

Une rumeur commence à enfler sur des combats truqués dans une arène prestigieuse, les joueurs sont embauchés pour trouver qui a lancé cette rumeur. A vous de déterminer si elle est véridique, qui en est l'auteur et si le commanditaire des PJ veut juste savoir la vérité.

La Grande Allée des Braves

De l'escalier central jusqu'à la Place de l'Acier, une large allée bordée de brasiers expose des dizaines de hautes statues représentant les illustres combattants qui ont prouvé leur valeur. Toutes les décennies, on sculpte un nouveau héros qui marquera pendant au moins un siècle cette grande allée. C'est non seulement l'occasion pour des combattants d'être glorifiés de leur vivant, mais aussi un véritable défi pour les artisans d'être élus pour immortaliser avec splendeur les combattants, duellistes, ou Elus choisis pour représenter l'idéal de la cité. Sur chaque socle est gravée l'histoire du héros et on lui associe une maxime pleine de sagesse, résumant sa la plus grande qualité, un message adressé à tous ceux qui souhaitent s'illustrer à l'avenir. Les nuits du volcan, les statues représentant les défunts héros sont imprégnées d'une protection créée par quelques mages des océans, puis recouvertes d'huile que l'on enflamme pour honorer leurs vertus.

La Marine

L'arène des batailles navales est la plus grande arène de Maurore, seule celle des combats de chars pouvant rivaliser avec elle. Elle peut être entièrement remplie d'eau et sert donc pour de petits affrontements entre navires. Plusieurs possibilités sont offertes : la charge, qui voit des combattants munis d'une lance se tenir à la proue de navires de petite taille manoeuvrés par une dizaine de rameurs. L'accrochage est plus violente : les deux navires se poursuivent dans l'arène, le but étant de couler l'adversaire. L'abordage est un

mélange d'accrochage et de combat sur un pont de navire, un exercice périlleux dont la difficulté tient principalement au tangage créé par des effets magiques. Dans les différents autres spectacles proposés à la Marine, on voit parfois de spectaculaires affrontements entre mages des océans où l'eau se façonne selon leurs souhaits pour surprendre autant l'adversaire que le public. D'autres combats consistent en une confrontation entre un groupe de gladiateurs et des créatures amphibies - spectacle qui sans être vraiment impressionnant reste prenant et plein de tensions.

Lorsqu'aucun spectacle aquatique n'est proposé, l'arène est vidée de son eau (stockée dans les soubassements) et l'on y propose alors des spectacles plus traditionnels, dépendant non plus des gérant de la Marine mais de l'Arène des Cœurs.

Tolan Jerl (Mage du métal III)

Tolan Jerl est un puissant mage de métal et l'un des rares conjurateurs présent en permanence à Maurore. Il est d'ailleurs leur représentant officiel auprès des autorités de la cité. Cet homme, d'une quarantaine d'années, au crâne dégarni et à la silhouette torturée, semble avoir voué son existence à sa profession. Seule une légère claudication et un rictus qui déforme parfois son visage impassible trahissent son corps meurtri et la douleur qui l'accompagne sans cesse, traces encore vivantes d'une de ses plus terribles missions. Arrivé voilà deux années à Maurore et avec l'appui d'une bonne partie du conseil Ethernien, il somma les autorités de la ville de faire cesser les invocations au cœur des arènes. Il va s'en dire que la rencontre fut houleuse, les maîtres des arènes jugeant que les conséquences économiques seraient désastreuses pour la cité, les gladiateurs et les invocateurs de Cendre refusant quand à eux avec colère que l'on mette leurs compétences en doute. Après de longues semaines de tractations, il fut décidé que les invocations continueraient à l'unique condition qu'un conjurateur soit présent dans l'arène. Cette demi-victoire ne contenta personne mais la loi fut appliquée. Depuis ce jour Tolan Jerl et ses collègues sont donc présents à chaque fois qu'une arène souhaite faire appel à une invocation et monnaient bien sûr leurs services. Du fait du faible nombre de conjurateurs et de leurs tarifs exorbitants, le nombre d'invocations a naturellement baissé ces derniers cycles, ce qui les rend d'autant plus prisées du public. Mais chaque année les différentes parties reviennent à la charge pour modifier la loi dans un sens ou dans l'autre. Certains maîtres des arènes commencent d'ailleurs à se demander où vont les sommes fabuleuses versées aux conjurateurs, ceux-ci semblant tous vivre de façon pour le moins austère...

Palais Ducal

La Demeure ducale a beaucoup évolué au fil des décennies, visible dans sa diversité architecturale

et fonctionnelle. Une forte enceinte encadre un bastion fortifié dans lequel des bâtiments militaires sont regroupés ; durant l'histoire de Maurore, les différents suzerains de la cité ont dû fortifier les lieux pour parer aux nombreux assauts. Désormais, l'ancien donjon a été totalement reconstruit et s'inspire des palais d'Yris avec le charme exotique des bâtiments d'Ankar. Le palais du Duc se présente comme un grand travail architectural chargé de balcons, d'arches et de petites tours. A l'intérieur, outre la fameuse salle du trône et les diverses pièces d'entraînement et de joutes, on trouve aussi un petit musée où les cadeaux, trésors et secrets des familles ducales sont exposés aux proches invités du Duc. Comme pour le palais du Conseil de Fer, de nombreuses rumeurs embellissent ou méprisent les mystères que contient la demeure ducale.

Palais du Conseil des Commerçants de Fer

Ce magnifique palais est le siège du pouvoir des quatre familles marchandes, ainsi que des nombreux ressortissants du Conseil des Commerçants de Fer. Divisé en trois bâtiments à un étage, il est décoré de superbes vitraux, dorures, et statues. Les dômes qui forment les toits sont travaillés avec grand soin et reflètent la brillance du soleil en respectant la splendeur de la place de l'Acier où les trois bâtiments sont répartis. On parle souvent de ce palais et de ses légendes. On dit parfois qu'une source inépuisable de Sagiannor existe dans les sous-sols, que des sacrifices humains sont pratiqués pour prolonger le bon commerce de la cité, qu'il s'agit d'un siège de l'Assemblée, qu'il s'agit d'un Dragon de Khy voulant contrebalancer l'importance exacerbée de Kroryn à Maurore, etc. Il est évident que la réputation d'un tel lieu de luxe et de pouvoir, où toutes les décisions économiques concernant le duché sont prises, ne peut être que mauvaise et attirer bien des convoitises et jalousies. Toutefois, on y travaille principalement avec un grand sérieux et dans un espace agréable, riche et dominant la ville.

Korg Faede (Combattant duelliste III)

Cet homme est connu comme étant le bras droit et l'ami de Filius Sern, le Maître des Lances et chef de la carrière des duellistes. Il réside dans la cité à la recherche de la perfection sur l'art et la manière d'utiliser au mieux les armes. S'entraînant sans cesse dans les arènes et sur la place d'Acier, il défie et rencontre de nombreux hommes jours après jours. Korg est, comme son maître, un homme différent de ce qu'il semble être. Il est le représentants des Rédempteurs, ordre d'assassins suivant les préceptes de Kroryn. Plus connu sous le nom de Winget le malandrin, il reçoit des ordres d'assassinats et gère au mieux ses affaires. Suivant encore et toujours les ordres de son maître, il recherche des suppléants et des membres pour son ordre. Il haït cette cité car elle respire la corruption, mais ce qu'il supporte encore

moins ce sont les deux autres ordres d'assassins, les Ombres et le Sang de Glace.

Fëadre

Ce lieu est un immense pigeonnier vendant ses services à toute la cité. Le respect de la discrétion fait de ces gens un moyen sûr et efficace de faire passer des messages. Malgré la magie et les nombreux courriers, l'image agréable de ces pigeons messagers à un véritable succès auprès des visiteurs. Cependant, cet attrait des étrangers n'incite pas les habitants à utiliser ce service et la clientèle fidèle est par conséquent réduite. Au final, cela ne dérange en rien le gérant de cette affaire. En effet Cyriuss, le propriétaire, est un agent des Aëshims qui attend patiemment la venue de ses compères pour les héberger et chercher un maximum d'information sur les personnalités de la cité ainsi que sur la politique locale. Personne, même le Conseil des Commerçants de Fer, ne se doute de la présence d'un espion de Szyl, surtout lorsqu'ils vont jusqu'à utiliser ses services.

Cyriuss (Voyageur II, Aëshim)

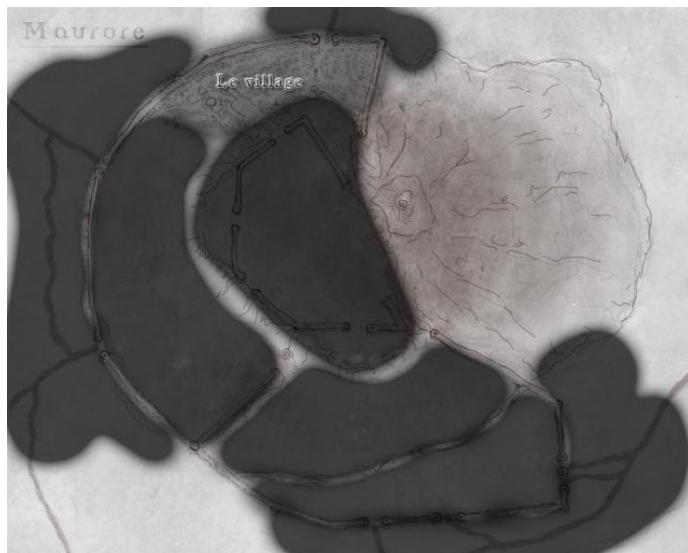
Cyriuss est un jeune chasseur venant de terres plus au nord. C'est là que lui fut enseigné tout ce qu'il sait sur le dressage, l'équitation, les oiseaux, l'art de la chasse ainsi que l'art de manier les armes. Grand et fin, Cyriuss ressemble à un élastique en constant mouvement tant il est agité. Toujours comique et ayant un bon appétit dans toutes les situations, il est apprécié par ces pairs. Nul ne se douterait que Cyriuss est un Aëshim, un espion et un assassin très performant. Il reste en Maurore, cité qu'il aime et apprécie tant sa population est vivace et heureuse. N'oubliant jamais qui il est, Cyriuss jongle avec ses devoirs et ses passions.

Tour du Mage Ecarlate

Lieu des plus incroyables, la Tour du Mage Ecarlate est un immense édifice sans fenêtre, aux murs de pierre aussi lisses que le métal. Elle est habitée par un unique mage de la sphère du feu. On parle de lui comme LE Mage Ecarlate, ancien maître instructeur et Duelliste, prétendant au poste de l'Ardent. Nul ne sait si ces rumeurs sont vraies ou même si cet homme est aussi puissant qu'on le dit, mais ce qui est sûr c'est qu'il est le seul maître de sa tour. Ce magicien n'accepte aucun apprenti ni même aucun visiteur, mises à part quelques unes des personnalités les plus connues – une véritable source de mystère.

Le village

Il avait loué maintes fois les qualités de cette baraque... Et je ne sais ce qui m'a poussé à accepter. J'en suis là, las, étendu sur ce sofa, totalement inspiré par la chanteuse. Cette femme danse au-dessus de moi. Jamais je n'aurai l'argent



pour payer et Fisbur est parti. Je ne peux plus bouger, j'ai du mal à penser, à réunir mes esprits. Tout ce que je vois, et mes sens le crient, c'est la poitrine généreuse de cette catin qui me narguent et m'enivrent – hélas !

A plus faible altitude que les trois précédents quartiers, le village, nommé ainsi après divers changement d'appellation, est le plus ancien et le moins impressionnant, architecturalement parlant, de tous. C'est un quartier digne d'une ville simple, où les maisons s'accumulent le long de rues pavées, souvent sinueuses et pas particulièrement larges - juste assez pour un jeune dragon - et c'est peut-être mieux ainsi ! Si cet endroit était l'emplacement du bourg de Maurore à l'époque des fouilles de Sagiannor, il a aussi été l'origine de la grande expansion des commerces illicites regroupés en une même zone.

On peut le diviser en deux parties qui ont leurs propres charme et intérêt. La plus proche du Quartier des Arènes est appelée Les marchés. C'est là qu'on trouve l'immense marché chevalin et l'impressionnant marché canin, ainsi que diverses autres foires artisanales régulières. La seconde subdivision est nommée L'ancien quartier des plaisirs et elle regroupe une flopée de commerces de drogues et de détente, dans ce qui est considéré comme le coin le plus dépravé de toute la cité. En son cœur, la fameuse Rue de la Chair possède une renommée des plus douteuses et est souvent décrite comme la source de toute la corruption de Maurore. Il est à noter que les maisons de plaisir de luxe, ainsi que les Courtisanes, ne sont pas majoritairement présentes dans ce quartier, qui s'adresse plus à la classe populaire. Les secteurs riches et plus nobles de la ville proposent eux-même ce type de plaisirs, autorisés par les lois draconiques et du commerce. Cette section de la ville est dirigée par les deux familles influentes, Kian et Ker-Arkhol, ce contrôle entraînant une concurrence énorme, et parfois dangereuse, entre les commerçants de ce quartier.

Le Damier

Cette arène fût longtemps délaissée par la population en raison de la pauvreté de ses combats et de sa situation géographique. Jouxant l'ancien quartier des plaisirs et les marchés, elle n'offrait bien souvent qu'un bref exutoire aux gens de passage avant qu'ils n'aillent à la recherche de plaisirs plus charnels. Sa vétusté et la pauvreté de ses combats n'attirant bientôt plus que des gladiateurs au bout du rouleau, elle finit de péricliter, doucement pour devenir un lieu sordide et malsain. Tout cela changea il y a quelques années lorsque Laenit Santar la racheta pour une bouchée de pain, avant d'y investir des sommes colossales pour lui redonner son lustre d'antan, si ce n'est plus. L'origine de cette affaire remonte aux nombreuses discussions de plus en plus enflammées auxquelles participaient Laenit Santar, le maître des lutteurs Taroldian et quelques autres notables de la cité. La commerçante s'étonnait que les femmes ne puissent accéder à la carrière des lutteurs, une exception remarquable dans le monde de Kor, et que l'on ne puisse ainsi pas les voir à l'œuvre dans les arènes. Devant la fermeté inébranlable de Taroldian que le sujet faisait bien rire, Laenit s'enferma elle aussi dans sa résolution et, en commerçante avisée, ne lâcha pas sa proie tout au long des cycles suivants, jusqu'à ce qu'elle obtienne enfin de lui une petite concession : si un jour une femme parvenait à le battre, alors il accepterait peut être de revoir sa position. Aussitôt dit, elle racheta cette arène et un bâtiment voisin qui allait abriter la Sororale, pour préparer cet avènement. Le Damier ne propose depuis que des combats de gladiateurs féminins, avec une prédilection pour le corps à corps. Malgré la proximité du quartier des plaisirs, il ne faut pourtant rien y voir d'équivoque. Les femmes qui s'affrontent sur le sable de cette arène sont toutes des combattantes chevronnées, et leurs combats ne laissent aucune ambiguïté quant à leurs compétences, même si étrangement, nombre d'elles présentent un physique fort avantageux. Bien sûr ce n'est pas une coïncidence de la part de la rusée marchande qu'est Laenit, qui dès le début avait fort bien compris tout le potentiel commercial qu'elle pourrait tirer de la population fréquentant le quartier des plaisirs. La seule concession qu'elle leur fit, ce fut d'officialiser, peu après la réouverture de l'arène, le surnom que les habitués lui avait donné, en référence à un antique jeu ne se jouant qu'avec des pions dénommés « dames ». Depuis la petite arène de trois cents places ne désespère pas, et redonne même un certain cachet au quartier par son nouveau style architectural aéré. Les élégantes caryatides, représentant les plus célèbres guerrières de l'histoire de Kor, qui ceignent le sable bicolore de l'arène, formant un gigantesque damier, en sont l'exemple le plus frappant. Mais l'événement qui attire le plus de monde est le défi que lance le Damier aux lutteurs chaque cycle et qui est à

l'origine de sa renaissance. Taroldian, qui ne peut se dérober à sa parole, envoie donc l'un de ses meilleurs lutteurs avec, à chaque fois, pour consigne de ne faire aucun quartier. Et si les femmes qui les affrontent sont des guerrières expérimentées, aucune ne possède les techniques secrètes de cet ordre, et il n'est pas rare que les lutteurs fassent chèrement payer leur audace à ces combattantes qui, pour l'instant, n'ont jamais réussi à les vaincre.

Mina

Mina est la plus proche conseillère et confidente de Laenit Santar. Cette sans caste est arrivée dans la maison Santar peu après la naissance de Laenit pour lui servir de nourrice. Tout au long de ces années, elle est restée dans son ombre, veillant sur elle avec un instinct quasi maternel, partageant ses joies et ses peines, toujours présente. La vieille femme occupe désormais la fonction officielle d'intendante et gère la domesticité de la maison Santar. Tout le monde s'accorde à dire que sans son soutien sans faille, Laenit n'aurait peut être pas pu surmonter les terribles tragédies de sa vie. Mais ce que chacun ignore est que la douce, la réconfortante Mina, est à l'origine des pires épreuves qu'a traversé Laenit. Membre de la Sororité de Kalaarat où elle est née et a été instruite, cette puissante Augure Noire est la première représentante de son ordre à Maurore. Parallèlement au tissage de sa toile sur la cité, la retorse Mina a jeté son dévolu sur Laenit pour en faire son instrument. C'est ainsi que cycle après cycle, année après année, elle a provoqué joie et malheur autour d'elle, distillant réconfort, conseil et influence pour renforcer son emprise et modeler sa personnalité, affûtant, travaillant la matière brute qu'était alors jeune fille pour en faire un diamant aussi tranchant que l'acier le plus solide. Qui peut dire à quel usage elle destine cet instrument dont elle estime qu'il lui manque peu de choses pour qu'il soit parfait ?

La Sororale

Cette petite académie jouxte le Damier et forme l'essentiel des combattantes qui s'y produisent. Appartenant aussi à Laenit Santar, elle a chargé Lania Tilmor, une vieille combattante ayant atteint le statut de maître d'armes, de diriger cette école au recrutement exclusivement féminin. Tilmor a deux missions principales. La première, et la plus importante, est de trouver et de former celle qui vaincra un jour Taroldian, le maître des lutteurs. Pour cela elle dispose de fonds importants alloués par la riche commerçante, ce qui lui a permis de débaucher quelques uns des meilleurs lutteurs de la cité comme instructeurs, à la grande colère de Taroldian qui a menacé de les chasser de la caste s'ils dévoilaient la moindre technique propre à leur corps. De plus, lors d'un récent voyage à Dungard, Laenit Santar a tissé des liens avec la Sororité de Minas avec qui elle semble avoir de nombreux points communs. A son retour, elle était accompagnée de Nhoranne, une petite sœur de

Minas, trapue et musclée, à qui le combat au corps à corps ne semble receler aucuns secrets. Elle officie depuis dans la petite académie en donnant des cours aux meilleures étudiantes. L'entraînement éprouvant auquel elles sont soumises et la franche hostilité d'une partie de la caste a soudé ces femmes dans un véritable esprit de corps et les a doté de capacités martiales étonnantes, que leur passage dans l'arène sublime souvent pour les transformer en guerrières accomplies. Une partie de ces fonds permet aussi à Lania d'engager des recruteurs qui partent explorer Kor à la recherche des talents les plus prometteurs. Sa seconde mission est de garantir au Damier un nombre suffisant de combattantes de tous ordres pour assurer le spectacle. Pour cela, outre leurs capacités guerrières, les femmes sont aussi choisies sur leur apparence physique, pour amener toujours plus de monde au Damier, même si Laenit et Lania ne voudront jamais reconnaître ces critères de sélection. La Sororale forme donc les combattantes, parmi les plus belles de Maurore, au combat au corps à corps, ainsi que partiellement à d'autres armes. Outre leurs combats au Damier, ces femmes assurent aussi le service d'ordre de l'arène ainsi que la garde rapprochée de Laenit. Discrètement, et à l'instigation de la commerçante, elles commencent aussi à assurer la protection des alentours de l'arène et étendent peu à peu leur territoire vers le quartier des plaisirs, ce qui n'a pas échappé aux autres « familles » de la ville qui menacent Laenit de représailles si elle persiste dans cette voie. Celle-ci avance donc prudemment, mais compte bien à terme utiliser cette fantastique force de frappe pour ses affaires les moins avouables. On pourrait même se demander si toute cette affaire avec Taroldian ne servirait pas à masquer la création d'une petite armée...

Qwal Dromer (Combattant II)

Jeune combattant à la beauté fascinante, son allure ne permet pas de déterminer son sexe avec certitude et pour cause Qwal est hermaphrodite. Cette malédiction lui vaut de refuser une intimité trop poussée. Mais cette solitude lui pèse trop et c'est dans les fumeries d'opium qu'Qwal trouve la force de continuer à vivre. Une prostituée a remarqué cet étrange individu un peu évanescent qui s'enroule dans des vêtements amples comme pour disparaître. Séduite par cette apparente fragilité elle voulu profiter de son travers pour le séduire lorsqu'il était drogué. C'est là qu'elle découvrit la vérité. D'abord révoltée elle se dit qu'Qwal pourrait peut être lui servir. Elle alla trouver Laenit Santar et lui proposa un plan pour son affrontement avec Taroldian : utiliser Qwal pour apprendre les secrets des lutteurs. Laenit le contacta et lui promit une forte somme qui laissa l'hermaphrodite complètement froid. Ce n'est que lorsqu'elle parla de trouver une solution à son état qu'il prêta l'oreille...Tahir ses frères lui semblait abject mais moins que son corps et il commença alors à s'entraîner au combat à mains nues.

Le Parc des Cornus

Cette arène au nom étrange est un lieu de diversité. Tous les matins, des bœufs, vaches et taureaux y sont amenés pour y être vendus aux enchères. L'après-midi des combattants s'éventrent littéralement sur le sable de cette arène. On considère souvent que les gladiateurs de cette arène de 600 places sont faits pour les spectateurs passionnés de sang et de tripes. La légende veut qu'un marchand de bœuf se soit fait arrêter par des brigands et que l'un de ces taureaux tua la moitié des attaquants. Blessé à mort, il parcourut encore une centaine de kilomètres pour veiller son maître, puis mourut en traversant la porte principale de la ville. Le corps de Taurus (comme il fut appelé) fut démembré et ses os furent gardés. Puis, le marchand donna à l'arène ses « reliques », son crâne devint alors un artefact enchanté que seul le champion avait le droit de garder. Depuis cette époque tous les combattants ayant gagné au moins un combat dans l'arène doivent porter un crâne de taureau qu'ils auront eux-même acheté et tué. On dit que les crânes sont inspirés de la furie bestiale de Heyra.

Et si...

Un mage fataliste utilisait un sable enchanté, préalablement réparti dans les arènes, pour réaliser un grand rituel basé sur la douleur des combattants et le sang versé.

Le marché chevalin

Le marché chevalin de Maurore est le plus important du monde. La présence proche de la Côte des Chevauchées influe grandement sur le marché local. Une immense place aux allures de haras et de la taille d'un quartier contient plusieurs milliers de chevaux de toutes races qui se côtoient dans un bazar digne des plus grandes histoires populaires. Quelques « Ecumeuses » et des « Chevaucheurs zûls » rôdent dans le marché à la recherche des plus belles montures. Une odeur propre à ce quartier se dégage et peut déranger les personnes non averties. Une terrible identité existe dans ce quartier et la milice n'y fait que rarement des rondes.

Fisbur le menteur

Peu de gens savent qui est réellement cet homme (cf. Les Foudres de Kroryn). La rumeur court sur cet homme qui vole, viole, vend, pille et marchande avec toutes les plus grandes crapules de Maurore et de Kar. Maurore est une ville où celles-ci foisonnent et où le commerce illégal n'a aucune retenue. Fisbur le menteur aime à évoluer dans ces rues, côtoyant à la fois opiomanes et alcooliques, prostituées et gladiateurs. Fisbur est mouillé dans la plupart des gros coups et le Conseil des Marchands de Fer aimerait bien connaître l'identité de ce personnage.

Le marché des Ecumeuses

Chaque cycle, les Ecumeuses de la Côte des Chevauchées se rejoignent sur le marché chevalin

pour vendre les meilleures montures de Kor. Une grande caravane regroupant une centaine d'Ecumeuses et plusieurs centaines de chevaux investit cette partie du quartier et attirent un nombre conséquent de visiteurs. Inaelle, une des alliées de poids d'Alya, chef des Ecumeuses, mène la caravane depuis plus de quinze ans. A chacune de ces venues, le Conseil des Marchands de Fer renforce la sécurité du marché afin de protéger les Ecumeuses mais aussi de cette myriade de chevaux à la valeur parfois insoupçonnée.

Le marché canin

Mauore est aussi le plus grand lieu de vente de chiens de Kor. La milice s'est donc équipée des plus puissants molosses, tout comme nombre de mercenaires et de gardes du corps de la cité. Ce marché est par contre bien plus petit et plus cruel envers les animaux que le marché chevalin. De nombreux animaux sont achetés pour être livrés en pâture à des monstres, pour des combats de rue ou de tripot ou même des combats contre des gladiateurs. On parle beaucoup de massacres orchestrés par des commerçants louches où des hommes seraient, à l'inverse, livrés en pâture à des chiens sanguinaires privés de nourriture et rendus fous sous des coups répétés. Le marché canin est devenu une véritable mafia contrôlée par la famille Thoring.

Et si...

Alors que les personnages s'aventurent dans les ruelles les moins fréquentables de Mauore, ils sont soudainement assaillis par une dizaine de brutes qui ne leur laissent aucune chance. Ils se réveillent quelques heures plus tard, entièrement nus au beau milieu d'une arène souterraine illuminée par de sombres braseros, en compagnie d'infortunés badauds comme eux. Ici, il faudra oublier tout honneur et toute clémence s'ils veulent un jour revoir la lumière du soleil et remporter chacun des combats à mort qui se présenteront à eux. A moins que parmi les agneaux ne se cache un prédateur encore plus féroce que les loups qui les retiennent ici. Comme par exemple cet homme au calme surprenant dans une telle situation et dont les probables événements à venir font naître un sourire qui fait froid dans le dos....

La Rue de la Chair

Bien que la prostitution ne soit pas légalement admissible, la cité de Mauore se doit de vendre un maximum de services aux combattants de passage pour les divertir et leur faire oublier leur vie difficile. C'est sur cette idée que la Rue de la Chair fut aménagée. Les paysans de Kar étant très pauvres, nombre d'entre eux vendent leurs filles à des commerçants (certains vendent même leurs fils à des compagnies de mercenaires ou même à la Maison de l'Ecu). Ces hommes prennent alors les filles et les parquent dans une rue où tout voile d'honneur et de légalité est levé. Tout homme peut alors rentrer dans la rue et choisir à travers les fenêtres et « vitrines », la ou les femmes qu'il

désire pour la nuit. La rue de la Chair est l'endroit le plus glauque de la ville, ses plaisirs y sont rapides et sans détente, c'est une sorte de défouloir violent pour combattants à bout de nerfs.

Clanisse

Clanisse est une jeune femme d'une vingtaine d'années à qui l'on donnerait facilement une bonne dizaine de plus. La vie n'a guère été tendre avec elle depuis sa naissance. Elevée au sein d'une petite communauté rurale extrêmement pauvre d'un brutal seigneur de guerre karien, la jeune et belle enfant qu'elle était alors ne rêvait que de quitter cet endroit misérable pour goûter aux merveilles que contaient parfois les voyageurs de passage. C'est ce que proposa un recruteur itinérant à ses parents, en voyant dans la jeune fille de dix ans une future citoyenne. En fait de caste, c'est le sordide réseau des Kian qu'elle intégra. Les épreuves qu'elle endura brisèrent ses espoirs et toutes traces d'humanité en elle, la transformant en une femme froide et dure. Elle officie désormais comme prostituée dans la rue de la chair pour le compte des Kian, à l'instar de nombreuses autres sans castes arrachées à leurs familles. Sa beauté et son innocence envolées, elle éprouve désormais une haine tenace pour ces citoyens qui viennent soulager ici leurs instincts les plus sombres. C'est donc sans aucune hésitation qu'elle a accepté la proposition d'un homme venu la voir afin de l'aider à enlever quelques personnes pour fournir de la viande fraîche à une arène clandestine. De temps à autres, elle s'arrange donc pour s'isoler avec un client, de suffisamment le distraire pour permettre aux autres de le surprendre et de l'enlever. Elle choisit elle-même ses « clients particuliers » parmi les citoyens qui lui font le plus horreur, généralement des hommes qui ressemblent à ceux qui l'ont fait le plus souffrir par le passé, notamment son recruteur. Mais ce que même Clanisse ignore, c'est qu'elle est depuis peu une porteuse saine du Fléau, par l'intermédiaire d'un Elu mort peu après. Les prodiges du dispensaire ont noté l'apparition de cette terrible maladie parmi quelques uns de leurs patients. Un jeune érudit médecin présent sur les lieux essaie de remonter jusqu'à la source. Mais comment pourrait-il déterminer la cause commune à tous ces cas, et même s'il y parvenait, comment pourrait-il alors reconnaître la prostituée en cause, alors que même pour leurs clients, elles sont toutes anonymes...

EN CONCLUSION

Je suis allé trop loin, j'ai visité trop loin. Berné par l'attrait, l'envie et le désir, j'ai succombé au charme malsain d'un chant obscur. Soit mon esprit mourra en acceptant l'ombre de Maurore, soit j'aurai la force de me relever et de me battre pour les qualités dédiées à nos maîtres. Mais ce choix sera fait plus tard... pas maintenant, je ne peux pas y penser, ni même en rêver.

La ville de Maurore, cité des gladiateurs, est un paradoxe. Elle est née d'un mensonge et s'est développée dans un espoir qui s'est toujours révélé être vain. Il n'y a rien à la clef, et pourtant on produit, on développe, on agrandit encore et toujours une cité qui n'est que faillite. Mais le véritable souci tient à l'opposition entre deux politiques qui gouvernent l'avenir de la cité, et par conséquent du duché des plaines flambées.

D'un côté, Maurore se fait une gloire à Kroryn et aux combattants, un lieu de fête, de combats et de plaisirs francs. C'est une cité qui exhibe un prestige et une puissance impressionnante, lieu de pèlerinage sacré, lieu où l'on forge sa renommée. Elle a toute la prestance d'une véritable cité draconique.

Et pourtant, Maurore est plongée dans une corruption qui se ressent dès que l'on fouille ne serait-ce qu'un petit peu. Quelques uns de ses dirigeants ont souillé les racines même de la société mauroise et mènent la cité à une perdition digne de celle de Jalad. C'est une guerre perpétuelle qui tente de maintenir Maurore en ordre et de lui offrir un futur glorieux.

Ainsi, pour certains, Maurore est un vice, un mal, un tort. Pour d'autres, c'est un espoir et un théâtre de prestige. On ne peut prédire quelle vision sera dominante dans les années qui suivront.

Hasmée et sa quête

Perdue au cœur du souk de Maurore se trouve une petite échoppe que bien peu de personnes connaissent, mise à part quelques habitués. Seule la discrète rune des rêves gravée sur la porte laisse entrevoir la nature exacte de son commerce. Franchir l'entrée, c'est pénétrer dans une petite pièce, dont la pénombre ambiante laisse à peine entrevoir un décor oriental composé de tapis, de coussins et d'une table basse finement sculptée sur laquelle reposent divers encens se consumer. Mais le visiteur n'aura guère la possibilité de s'attarder plus avant sur l'étrange décoration car, d'une tenture dissimulant le fond de la pièce, surgira silencieusement une femme qui lui fera aussitôt signe de prendre place. Les multiples voiles vaporeux qui la recouvrent entièrement ne permettent pas de la distinguer clairement, à peine pourra-t-on apercevoir la longue et voluptueuse silhouette d'une femme

mûre. Et c'est toujours plongée dans un silence absolue qu'Hasmée attendra patiemment que son visiteur prenne enfin la parole. Car ici on vient parler de ses rêves, dans l'espoir d'en apprendre plus sur eux et sur leurs significations. La mystérieuse Hasmée jouit d'une grande réputation dans son domaine depuis sa venue dans la cité voici quelques années. La Diseuse de Rêves, comme la surnomment ses habitués car elle semble toujours capable de leur donner la parole en les interprétant, reste pourtant une énigme pour la plus part d'entre eux. Personne ne peut se vanter de connaître son visage, ni de l'avoir aperçu dans un autre lieu que sa petite échoppe. Et malgré son apparente vulnérabilité on n'a nulle connaissance d'une agression à son encontre, ou du moins si cela fût le cas, nul ne ressortit de sa demeure pour le raconter. Ses clients sont généralement des personnes aisées qui se transmettent son adresse de bouche à oreille car elle ne fait guère de publicité et semble se contenter de sa clientèle citoyenne. Pourtant les préoccupations pécuniaires présentent peu d'intérêt pour elle, et elle a bien souvent par le passé, offert ses services gratuitement si les rêves qu'on lui racontait lui paraissaient intéressants, même si personne ne s'accorde à définir ces critères, encore un mystère de plus. De nombreuses rumeurs courent bien sûr à son sujet, puissante mage rêveuse chassée de sa caste ou dragon des rêves explorant la psyché humaine, les suppositions les plus folles hantent ses clients. Ce que tout le monde ignore, c'est que nul n'a jamais eu à faire à elle personnellement, mais à l'un de ses nombreux reflets chimériques. La véritable Hasmée se trouve dans l'une des demeures bordant le Cratère, plongée dans ses rêves dont elle ne s'extirpe que quelques heures par semaine pour se sustenter et reprendre des forces. Car Maurore n'est en fait pour elle qu'un gigantesque échiquier onirique où elle affronte l'un des adversaires les plus terribles qui n'ait jamais croisé sa route, le dragon de l'ombre Taranchkor, Fils du redoutable Vomarach. Celui-ci a bien pris conscience qu'un rival s'était dressé sur son chemin, défaisant peu à peu la toile de cauchemar qu'il tissait sur la cité, mais n'a pas encore pu l'identifier clairement, même s'il cerne de mieux en mieux sa nature et ses méthodes. Chacun avance donc ses pions, en sacrifiant certains pour en prendre de plus importants. Hasmée est l'un des meilleurs agents de Nanya, même si elle n'entretient que peu de rapports avec sa mère désormais. Fruit de la relation avec un mage que sa mère choyait particulièrement, cette Orpheline naquit voilà près de deux cents ans. Instruite par le Grand Dragon en personne, elle présenta très tôt des dispositions remarquables pour les voyages oniriques, arpentant les rêves en compagnie de Nanya durant de longues années. Mais sa double nature l'éloigna bientôt d'elle, durant des décennies de rébellion passée à se chercher. Cet éloignement lui fit prendre

conscience que, tout comme sa mère, elle était aussi capable de passer d'un rêve à l'autre. C'est aussi à cette période d'errances oniriques qu'elle prit en horreur les manifestations cauchemardesques de l'Ombre. S'étant enfin trouvée une raison de vivre, elle consacre depuis son existence à la lutte onirique, avec un certain succès. Voici quelques années, elle apprit l'existence de Vomarach, une injure à sa mère selon elle, et décida de le traquer pour l'éliminer, lui et sa descendance. Ne se sentant pas encore assez forte pour défier le père, elle a jeté son dévolu sur l'un de ses fils présents à Maurore. Hasmée utilise dans sa lutte des personnes au cœur pur, qu'elle arrache à leurs rêves pour les amener avec elle dans les noirceurs qu'inspire Taranchkor. Ces personnes, bien souvent de redoutables combattants ou mages, se trouvent donc plongés bien malgré eux dans les cauchemars de rêveurs à qui ils vont devoir prêter main forte afin de combattre leurs propres démons, et ceci pour espérer s'en sortir. Bien qu'elle n'apprécie pas le procédé, cela permet à Hasmée de s'attaquer aux causes les plus profondes du mal, tandis que ces hommes et ces femmes luttent contre ses manifestations oniriques, et cela fonctionne. Mais au matin, les victimes oniriques des deux camps ne se réveillent malheureusement pas, à la surprise des autorités qui commencent à s'inquiéter de ces morts mystérieuses qui semblent frapper toutes les tranches de la population. Dans son combat, Hasmée vient de recevoir l'aide inattendue de sa mère qui, bien que n'appréciant pas les violations des lois oniriques qu'elle a elle-même édictées, a toujours eut une affection particulière pour sa fille. Aussi, elle lui a récemment fait parvenir de l'essence de rêve pure qu'un alchimiste de la cité d'Onyr venait de mettre au point, dans le plus grand secret, à partir de la distillation de fragments de songes. Un individu imprégné de cette essence se voit accorder une certaine protection dans le monde des rêves, et un objet à laquelle l'essence a été mêlée entre peu en peu en résonance avec ces individus, en faisant ainsi des armes oniriques très puissantes. Sa lutte n'en est que plus efficace désormais et Taranchkor s'en est aperçu, les pions de son adversaire étant soudainement plus forts et résistants. Aussi, il vient de faire appel à Mina pour qu'il l'aide à traquer son rival, ce à quoi s'emploient les combattantes de la Sororale, inconscientes de la nature réelle de la tâche qui leur a été confiée. Hasmée, quand elle, est toujours à la recherche de personnes dotées d'un cœur pur et d'une volonté farouche, capables d'affronter les pires cauchemars. La lutte onirique qu'elle mène est en effet très éprouvante et elle rechigne à utiliser trop souvent les mêmes personnes de peur de les corrompre. Une fois qu'elle a repéré ses nouveaux pions, en les ayant jaugés à travers leurs rêves pendant sa surveillance onirique de la cité, elle confie à ses reflets chimériques la mission de les

mettre en contact avec l'essence de rêve avant leur première plongée dans le monde des cauchemars de Taranchkor. Au fil du temps, les différents reflets d'Hasmée ont constitué, sous de multiples identités, un véritable réseau permettant d'approcher discrètement ces personnes. Il y a bien sûr Enaielle la masseuse ou Lenir Ofalon le forgeron, mais il en existe beaucoup d'autres à travers la cité, de la simple serveuse au courtisan le plus célèbre. Hasmée ne communique que par l'intermédiaire des rêves avec ses reflets, aucun d'eux ne connaissant la localisation exacte de sa demeure pour une plus grande sécurité. Elle ne garde auprès d'elle qu'un seul reflet à qui elle a confié une mission bien particulière : la protection de Kron Bréorne, le maître instructeur des gladiateurs. Peu après son arrivée, elle s'aperçut en effet de la contamination du maître par une larve de corruption. Emue par cet homme qui semble pour la première fois avoir fait naître des sentiments jusqu'alors inconnus en elle, et pour ne pas qu'un tel symbole de caste ne tombe dans le giron de l'ombre, elle entonna un chant onirique particulier qui apaisa ses rêves et endormi quelques temps les larves. Ne pouvant se consacrer entièrement à cette tâche qui l'aurait détournée de sa mission, elle en confia la responsabilité à un de ses reflets. Depuis, toutes les nuits, le reflet chimérique chante pour Kron afin de ralentir la progression de la corruption et d'atténuer ses cauchemars, mais plus le temps passe et plus cela devient difficile, au grand désespoir d'Hasmée qui ne peut se résoudre à perdre l'homme qu'elle aime en secret. La lutte acharnée que se livre ces deux adversaires n'est bien sûr pas passée inaperçue des combattants qu'emploie occasionnellement Hasmée comme pions. Ces hommes et ces femmes qui ont partagé et enduré les mêmes épreuves, et qui y ont survécu, semblent inexplicablement se reconnaître entre eux et ont décidé depuis peu de se regrouper au sein des Guerriers de l'Ether pour parler de leurs expériences. Ce groupe, encore mystérieux aux yeux de la plus part des habitants de Maurore, pourrait à l'avenir devenir l'embryon d'une formidable force au service d'Hasmée ou au contraire entraîner sa chute s'il venait à attirer l'attention de Mina et de ses sœurs...