LA HAUTE

PRÉSENTATION

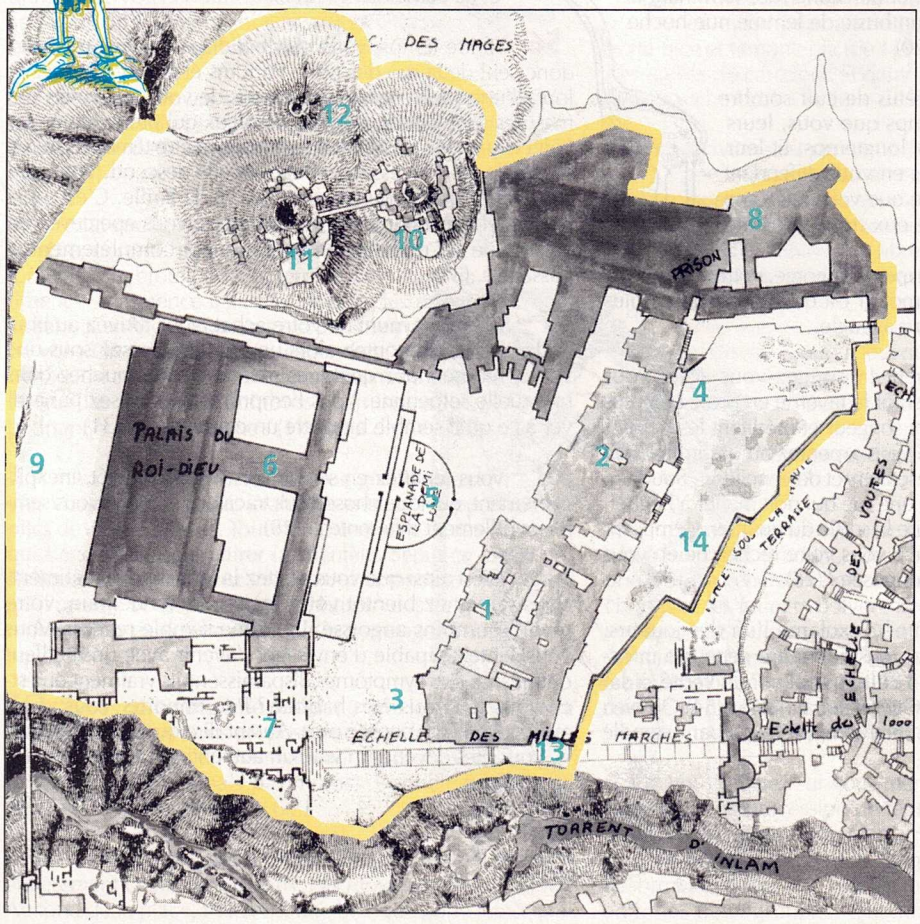
Installé au point le plus élevé de Laelith et séparé du reste de la cité par d'épais remparts, le quartier riche est aussi le centre administratif de la ville. Nobles, clercs-courtisans et maîtres magiciens composent la majeure partie de la population de la Haute Terrasse. Ici, tout respire la puissance et l'opulence. Son accès est strictement réglementé (voir « contrôle d'entrée ») et la garde d'élite du Roi-Dieu patrouille sans cesse afin d'assurer la sécurité. Ce quartier est divisé en trois secteurs distincts : le Haut Quartier, le Palais et les Pics des Mages.

Suivez le guide

Le haut quartier

1) Les habitations des nobles-citadins (E6). On y trouve des hôtels particuliers plus délirants les uns que les autres (frontons dorés à l'or fin, façades de marbre veiné d'argent, etc.). Les nobles-citadins constituent la grande majorité de la cour de Teaphanerys XIV et sont, pour la plupart, d'anciens marchands prospères qui ont accordé un important soutien financier (dons, prêts...) à la cause du Roi-Dieu. Comme ce dernier n'exerce aucun pouvoir sur les terres situées hors des limites de la ville, le système nobiliaire de Laelith est pour le moins original. En effet, les seigneurs ne règnent que sur des portions plus ou moins vastes de la cité. Ainsi, Camedin le Railleur, l'un des courtisans les plus en vue, a le titre de duc de la rue Sous les Murs et de la rue du Pont des Morts. Il a un droit de justice limité sur ces rues et peut soumettre leurs habitants à quelques taxes exceptionnelles dans les limites strictes édictées par les administrations du Palais.

2) Les habitations des clercs-courtisans (E5). C'est dans des maisons étranges qui ressemblent à autant de petites cathédrales que vivent les clercs de la cour. Affiliés aux quatre Temples de Laelith, ces ecclésiastiques sont souvent plus intéressés par les richesses temporelles que par les vertus spirituelles. Le Roi-Dieu, soucieux de maintenir l'unité cléricale, n'hésite d'ailleurs pas à les combler de gratifications et de titres afin de s'assurer de leur soutien.



• Table d'aventure

1 – Un cortège tonitruant passe dans la rue. Tout le monde s'agenouille devant la statue du Roi-Dieu. Si les personnages ne suivent pas l'exemple de la foule, ils seront lapidés un peu plus tard par un groupe de jeunes clercs furieux.

2 – Quelques fils de nobles-citadins cherchent à s'amuser. Ils prétendent que la rue empruntée par les personnages appartient à leurs parents et qu'il faut payer un droit de passage exorbitant (20 pièces d'or par personne !). En cas de refus, ils ameutent des complices habillés en gardes royaux et menacent les « contrevenants » du supplice du pal. S'ils sont payés, ils s'enfuient en ricanant.

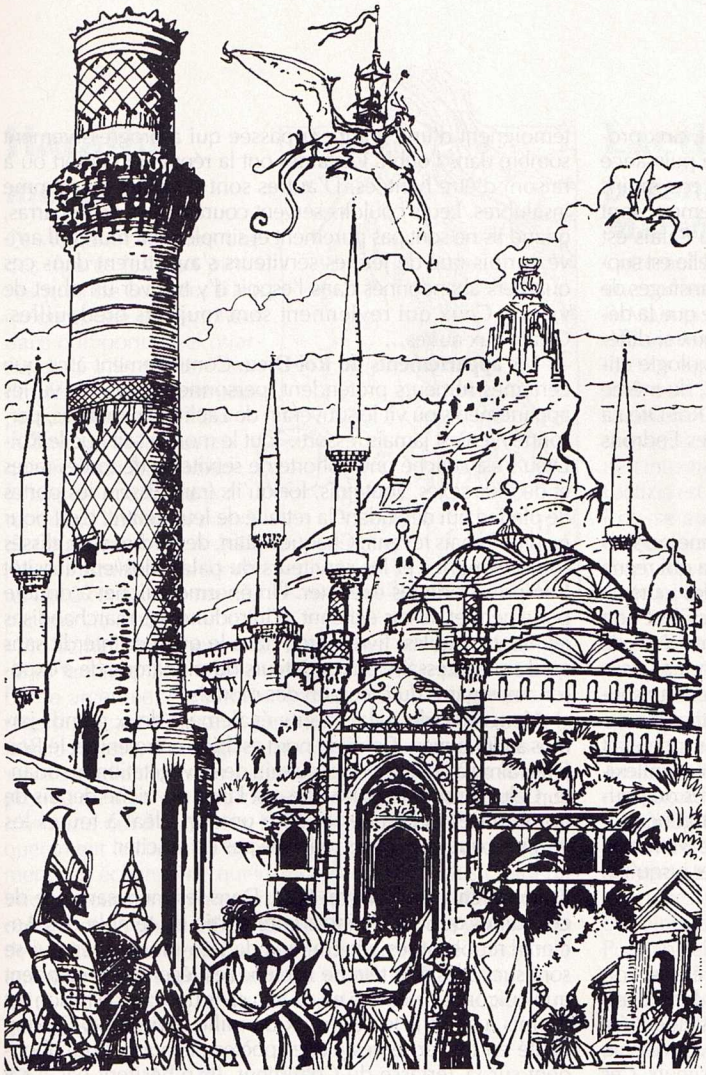
3 – Un riche seigneur, prenant les aventuriers pour des mendiants, leur jette quelques piécettes de cuivre en aumône et ordonne à ses gardes du corps de raccompagner ces « déchets ambulants » jusqu'aux limites du quartier.

4 – Deux étudiants de l'Académie Tolérée de Magie se disputent en pleine rue. Baisser la tête, les sorts volent bas !

5 – Un détachement de gardes pourpres effectue un contrôle des étrangers. Ils sont nombreux, belliqueux et très soupçonneux...

6 – Une ravissante jeune femme richement vêtue se jette dans les bras d'un personnage en le suppliant de lui venir en aide. Elle se prétend la victime d'un esclavagiste très habile qui a les soldats de la ville dans sa poche. En fait, son nom est Ysabeau la Mythomane et elle n'est pas moins que la concubine préférée (et un peu dérangée) du grand prêtre Anemates. Deux apothicaires du palais et quelques gardes ont été lancés à sa poursuite. Ils ont pour tâche de la récupérer avant qu'elle ne fasse trop de scandale.

TERRASSE



Un moment exceptionnel : deux shedras planent majestueusement dans l'air serein de la Haute Terrasse.

Dessin extrait de la brochure « Découvrir la Ville sainte », disponible dans tous les lieux touristisques de la ville.

Le palais

La dénomination « Palais » désigne aussi bien la résidence du Roi-Dieu que certains lieux ou bâtiments des alentours (voir leur description détaillée p. 68) :

5) Esplanade de la Demi-Lune : le parvis du Palais.
6) Le Palais : le saint des saints.
7) Le sanctuaire du Divin : le cimetière des Rois-Dieux.
8) La Prison : les geôles et les tribunaux.
9) Les falaises de l'opprobre : lieu de suicide courtisan.

Les Pics des Mages

Il s'agit en fait de trois volcans éteints aménagés par les magiciens qui ont prêté allégeance au Roi-Dieu. On y trouve l'Académie Tolérée de Magie (voir pages 70 et 71) :

10) la Tour mineure
11) la Tour majeure
12) la Tour de l'échec.

3) **Les Tours-faisceaux d'hexagone**, ou la beauté profane de l'incompréhensible. On sait peu de choses sur cet étrange monument de la Haute Terrasse. Cet imposant édifice de 60 mètres par 60 est constitué d'un damier de 13 tours d'environ 6 mètres de haut, toutes semblables, comprenant une ouverture au rez-de chaussée, et un escalier intérieur en pierre du côté gauche qui mène à un unique étage au sol de pierre. Aucun meuble, aucune trace d'aucune sorte, sauf une rune différente au fronton de chacune des entrées. Nul jamais n'a pu les décrypter. Enfin… c'est ce que disent les élèves du Pic des Mages qui les visitent en groupes deux fois par an.
Le jeune aventurier Benaise a dit y avoir découvert des toilettes magiques, c'est à dire des portes dimensionnelles destinées à évacuer des déchets organiques humains. Cette affirmation farfelue lui a valu l'un des départs les plus précipités qu'on n'ait jamais vu dans la Haute Terrasse.
4) L'enclos des Varans sacrés, ou la beauté sacrée de l'incompréhensible. On sait peu de choses sur cet étrange lieu de la Haute Terrasse : c'est une grande grotte très profonde, protégée du tout-venant par une palissade ouvragée de 3 m de haut. On en sait encore moins sur le couple d'animaux qui y vit. Le Roi-Dieu Tokinafal le Septième le ramena, dit-on, comme trophée d'une campagne victorieuse dans une région proche d'Egonzasthan. Ce couple de lézards géants (2 m au garrot) vit toujours depuis cette époque, à moins qu'il ne se reproduise en secret durant les périodes longues de plusieurs dizaines d'années où les animaux restent cachés dans leur grotte, loin de tout regard.
Les rares sorties d'un des lézards occasionne donc une fête que le Roi-Dieu honore de sa présence ; au cours de ces festivités religieuses, on consacre l'enclos par des chants et des prières depuis une plate-forme installée tout exprès.

Contrôle d'entrée

Il n'existe que deux voies d'accès à la Haute Terrasse. Toutes deux sont sévèrement surveillées :
13) L'échelle des Mille Marches (E6, F6) est sans doute la plus ancienne rue de Laelith et s'étendait par le passé jusqu'à l'actuel quai de l'Antiquaille au bord du lac d'Altalith. Tout étranger qui se présente pour entrer dans la Haute Terrasse par cette échelle est longuement interrogé et fouillé par les gardes préposés à sa surveillance (ils sont une cinquantaine en permanence). Si ces gardes ont le moindre soupçon au sujet des raisons réelles d'une visite, ils n'hésitent pas à soumettre le ou les suspects au rite dit de « la flèche de la vérité ». Avec la pointe d'une flèche, ils inoculent un poison à action lente au centre du front du visiteur. Si ce dernier ne se présente pas pour prendre un antidote dans les six heures qui suivent, sa peau vire au bleu et il meurt dans d'atroces douleurs en moins de 30 minutes.
14) Le Chariot qui Monte (F5). Ce funiculaire souterrain qui relie le quai des Contrebandiers aux remparts est parfois utilisé par les nobles les plus puissants afin de circuler du port au palais en évitant la foule… et ses risques. Ils peuvent très bien se porter garants des personnes qui les accompagnent.
On ne connaît qu'un seul cas où cette confiance fut mal placée : ce fut la fois où le Premier fouineur Lamb se laissa abuser par Feuduciel, un prêtre de l'Oiseau de Feu à qui la Faillite avait définitivement tourné la tête. Ce dernier tenta d'utiliser deux aventuriers pour faire exploser l'Esplanade de la Demi-Lune en l'honneur de son temple qu'il croyait bafoué. Heureusement, Lamb découvrit juste à temps la manoeuvre et aidé des deux dupés repentants, arrêta le renégat.
Ce que lui firent subir les hommes de la Garde pourpre et les clercs-courtisans en furie ne doit pas être dit.

7 – Une petite créature hideuse et bavante s'accroche – par les dents ! – aux basques d'un personnage. Il s'agit de Toumignon, la mascotte de Créceline, la cantatrice favorite du Roi-Dieu. Cette « charmante petite bête » s'est échappée du domicile de sa maîtresse. Cette dernière est prête à verser une récompense à quiconque lui ramènera son « petit amour »… vivant !

8 – Un groupe de fils de nobles joue une musique effroyablement cacophonique devant un parterre de spectateurs enthousiastes. Si les personnages s'arrêtent pour étudier la scène, ils seront insultés par les spectateurs qui les accuseront de « casser le marché » (eux sont payés pour écouter !).

9 – Un vieux noble croit reconnaître, en la personne d'un des aventuriers, l'un de ses fils parti à l'aventure il y a longtemps. Il meurt d'apoplexie en l'instituant son légataire universel. Son escorte ne sait pas comment réagir. Si les personnages tentent de profiter de la situation, le fils aîné du défunt – qui revient du Palais – ira jusqu'à les accuser de meurtre.

10 – Deux fils de nobles se provoquent en duel et désignent deux des personnages comme témoins. Gare à eux s'ils refusent de coopérer !

• Brève de taverne

— Roi-Dieu ça doit être super…
— Ah ?
— Quoique…
— T'as raison !
Verse-m'en un autre.

LE PALAIS DU ROI-DIEU

• Récit de voyage

« ... Et c'est ainsi que je pénétrai dans la Haute Terrasse... Tout ce que l'on m' avait raconté sur ce quartier était faux. Non, ce n'est pas un endroit splendide : c'est un quartier féerique. Non, les gens n'y sont pas vêtus richement : ils sont littéralement recouverts de soies précieuses et de bijoux sans prix. Les maisons ne sont pas luxueuses : la plus petite d'entre elles ressemble à un palais magique. La fragrance de l'air est incomparable et même les paroles qu'échangent les habitants ressemblent à une symphonie à l'incomparable mélodie... »

Hildefons de Castelluisant

• Écho

Lettre de remerciement

« ... Encore merci d'avoir entrepris de mettre un terme aux suicides des falaises de l'opprobre. Il était particulièrement énervant de devoir nettoyer les rochers chaque fois qu'il prenait l'envie à l'un de vos nobliaux de venir nous rendre visite en empruntant le chemin le plus direct. D'autant que les maigres richesses des défunts nous permettaient rarement de rentrer dans nos frais. Ainsi, Urgebont de Mazacki, votre ancien préposé aux luminaires, a eu le mauvais goût de sauter vêtu seulement d'un pagne. Or, nous avons dû passer trois heures à briquer les rochers sur lesquels il s'est écrasé, ce qui a représenté pour nous (heures de travail gâchées) une perte sèche estimée à trois pièces d'or et cinq pièces de cuivre. Serait-il envisageable d'être remboursé par vos soins ?... »

Lettre adressée au chambellan du Palais par Gorthedain Pied d'Enclume, chef des mines des falaises de Vorn.

• Le dragon d'or

Ce symbole doré à l'or fin est gravé au milieu des runes du dôme d'entrée.

Seul élément réellement figuratif, il a inspiré plusieurs thèses d'école dont certaines restent complètement absconses. Ainsi celle s'intitulant « Eléments pour un Graal hypothétique, mémoire d'une quête mythique ».

Il est plus probable qu'il représente tout simplement une métaphore du Juste, de l'Elu, une notion qui s'applique parfaitement au Roi-Dieu.

Il émane de ce bâtiment imposant, aux proportions fantastiques, une aura de puissance qui force le respect. Il ne compte pas moins de 5000 pièces, dont 2000 seulement sont encore habitées. La partie sud du Palais est quasiment laissée à l'abandon, car elle est supposée avoir de tous temps abrité des fantômes, transfuges de la terrasse du Châtiment. Il est d'ailleurs probable que la dénomination commune de « Palais » pour des lieux si différents les uns des autres proviennent d'une terminologie utilisée dans les temps anciens. Ce qui expliquerait, du même coup, le titre honorifique d'un des serviteurs du Roi-Dieu à la fonction mal définie, celui d'Ordonnateur des Endroits mouvants.

Reportez-vous au plan de la page 66.

5) Esplanade de la Demi-Lune (C5, D5). Personne ne saurait imaginer - à moins de l'avoir vu - le brouhaha qui règne sur cette grande place ornée de superbes statues les jours où le Roi-Dieu accorde des audiences publiques. C'est une véritable cour des miracles ! Les gens se pressent, vêtus de haillons, gémissant, pleurant, implorant qu'on les laisse entrer pour qu'ils puissent présenter leurs doléances au souverain. Les gardes du Palais ne se laissent pourtant jamais abuser. Ils savent que la plupart de ces miséreux sont en fait des nobles qui se sont déguisés afin d'attendrir leur inflexibilité et pouvoir ainsi approcher les hautes sphères du pouvoir. Les pauvres, les « vrais » malheureux sont généralement refoulés à la porte de l'échelle des Mille Marches. Etrangement, certains arrivent pourtant à se glisser jusqu'ici, et les gardes les laissent toujours entrer...

6) LE PALAIS (C5, D5) :

— **Les portes**. Avec ses murs incroyablement épais, son absence de fenêtre (le système d'aération est très bien dissimulé) et ses bas-reliefs massifs, le palais a manifestement été conçu afin de résister aux tremblements de terre... Mais ce sont ses portes qui impressionnent souvent les visiteurs. Ces énormes plaques d'airain rehaussées d'or et d'onyx présentent en effet la particularité d'être absolument étanches quand elles sont closes. Il faut d'ailleurs les efforts conjugués de dix gardes pour les fermer...

— **Le dôme d'entrée** est formé de mille et un blocs de quartzite bleu portant chacun une rune d'or symbolisant les mille et une qualités du Roi-Dieu (juste, magnanime, etc.). Derrière cette entrée, se trouvent les administrations du palais.

— **La salle du Trône** est située au cœur même de l'aile nord du bâtiment. C'est une salle de 50 mètres sur 50, aux murs couverts de métaux rares et de pierres précieuses.

— **La salle de la Vague** abrite une gigantesque tenture faite d'algues tressées et teintes. Elle représente un raz de marée, une vague colossale s'écrasant sur un rivage habité. Cette œuvre fut offerte par le peuple utruz au Roi-Dieu Tokinafal le Septième alors que la Ville sainte traversait une crise religieuse très sérieuse. Cette tenture représenterait la Dernière Vague, un mythe utruz qu'on pense correspondre à la peur du Châtiment pour ce peuple aquatique. Peu après ce don, les troubles cessèrent entre les Temples et la sérénité revint à Laelith.

— **Les couloirs**. Le palais est comme un être vivant sillonné d'artères. Si certaines mesurent parfois plus de dix mètres de large, d'autres sont tellement étroites qu'il faut marcher de profil pour s'y engager. Ces couloirs sont éclairés par des centaines de flambeaux, braseros et chandelles... et pourtant il y règne toujours une relative pénombre. Leurs murs sont décorés de fresques, peintures, tapisseries et autres sculptures, qui sont autant de témoignages de piété laissés par les artistes invités au palais.

— **Les quartiers abandonnés**. Près de 3000 salles de la section sud du Palais sont laissées à l'abandon. Emprisonnées dans un carcan de silence, de poussière et d'obscurité, elles témoignent d'une grandeur passée qui a progressivement sombré dans l'oubli. Certaines ont la réputation (à tort ou à raison) d'être hantées. D'autres sont considérées comme insalubres. Leurs couloirs servent couramment de débarras, quand ils ne sont pas purement et simplement murés. Il arrive parfois que de jeunes serviteurs s'aventurent dans ces quartiers abandonnés dans l'espoir d'y trouver un objet de valeur. Ceux qui reviennent sont toujours bredouilles. Quant aux autres...

— **Les appartements du Roi-Dieu**. Contrairement à ce que certaines rumeurs prétendent, personne n'a jamais vu les appartements où vit le souverain de Laelith. En tout cas, personne n'en est jamais ressorti. Tout le monde sait que le Roi-Dieu s'est attaché une cohorte de serviteurs de toutes races et de tous sexes. Toutefois, lorsqu'ils franchissent les portes de platine qui défendent la retraite de leur maître, c'est pour ne plus jamais revenir. Chaque matin, des ordres sont glissés sous ces portes et les serviteurs du palais doivent aussitôt s'empresser de les exécuter. Un énorme guichet à double porte permet, le cas échéant, d'introduire des marchandises (aliments, textiles, livres, etc.) dans le quartier interdit sans qu'il soit nécessaire aux serviteurs du monarque de s'exposer aux regards du commun des mortels.

— **L'enceinte du palais** abrite également deux grands jardins à ciel ouvert. Celui du nord est bien entretenu et le Roi-Dieu aime à venir méditer au sein de sa végétation luxuriante. Celui du sud, le plus vaste, est laissé en friche depuis de nombreuses décennies et offre un abri idéal à toutes les intrigues que la cour ne manque pas de susciter.

7) Le sanctuaire du Divin (D6). Dans les murs sans âge de ces ruines qui ont dû jadis faire partie du temple des Anciens, reposent les générations de déo-monarques qui se sont succédés à la tête de Laelith. Les légendes prétendent que quiconque pénètre en ce lieu sans une bonne raison est promis à souffrir le courroux de mille divinités... Ce lieu hanté est très prisé des jeunes poètes débauchés qui abondent sur la Terrasse du Châtiment. Ils n'hésitent pas à s'y rendre de nuit pour y composer quelques sonnets. Cet engouement coûte d'ailleurs très cher à certains d'entre eux. En effet, on retrouve fréquemment quelques-uns de ces imprudents flottant à la surface de l'Inlam, la bouche crispée en un cri muet, les yeux remplis d'une terreur insondable...

8) La Prison (E4, F4). Elle est réputée pour son inconfort et pour la compétence de ses geôliers et bourreaux. Aucun détenu ne s'en est jamais évadé. Les prisonniers ont d'ailleurs une espérance de vie très courte. Un dicton ne dit-il pas : « Si tu es coupable, tu mourras en prison. Si tu es innocent, tu y perdras seulement la vie ».

Il semblerait que le Roi-Dieu n'ait jamais voulu que la prison de Laelith soit aussi « dure ». Mais comme jusqu'à présent il n'a pas encore eu le temps de se pencher sur ce problème d'ordre secondaire, on peut être sûr que les choses ne sont pas prêtes de s'arranger. Le quartier de la Prison abrite aussi les tribunaux religieux et civils. Pour en savoir plus reportez-vous aux pages 72 à 75.

9) Les falaises de l'opprobre (C4 à C6). Les falaises situées juste derrière le palais ont une sinistre réputation depuis que les courtisans tombés en disgrâce ont pris l'habitude de se jeter dans le vide à cet endroit. Les autorités désapprouvent totalement cette « mode » et ont récemment pris des mesures destinées à y mettre fin. Quand un candidat au suicide est surpris avant d'avoir pu commettre son acte répréhensible, il est désormais confié aux bourreaux du Roi-Dieu qui le soumettent à divers sévices raffinés : écorchement partiel, énucléation, amputation des quatre membres, etc. Le but de la manœuvre consiste, bien évidemment, à empêcher les désespérés de mettre fin à leurs jours. Depuis, le nombre de suicides semble avoir considérablement diminué...

QUELQUES PERSONNALITÉS

Harafim
mendiant

Ce vieillard chenu est une des figures les plus pittoresques de Laelith. Bien qu'on puisse le rencontrer dans n'importe quel quartier de la Ville sainte, Harafim semble apprécier tout particulièrement la Haute Terrasse et les gardes qui en défendent l'accès le laissent volontiers passer quand l'envie lui prend de fréquenter les abords du palais. Il est difficile de donner un âge à cet homme marqué par une vie cruelle.

Vêtu de haillons repoussants, il erre d'un pas hésitant au gré de sa fantaisie. Son visage, mangé par une impressionnante barbe argentée, est surtout remarquable par ses yeux. Le regard perçant d'Harafim semble en effet emprunt tout à la fois de sagesse, d'espièglerie, de tristesse et de folie. Mais si le vieux mendiant est sans aucun doute un peu fou, il a souvent prouvé qu'il en savait plus sur Laelith et ses habitants que n'importe qui d'autre. Les fouineurs viennent d'ailleurs fréquemment le consulter afin d'obtenir de précieux renseignements en échange de quelques piécettes. En plus d'être un informateur de premier ordre, Harafim est également un conteur remarquable. Cela lui vaut le respect des garnements de la cité qui, un jour ou l'autre, ont succombé au charme envoûtant de ses récits. Parmi les contes qu'il préfère, citons celui où il prétend avoir été – jadis – Roi-Dieu pendant quelques heures…

Donzam Fazilibus d'Egonzasthan
archiduc du quai de l'Antiquaille, clerc-courtisan

Ce petit bonhomme rondouillard venu d'Egonzasthan incarne parfaitement le clerc-courtisan typique dans tout ce qu'il peut avoir de plus ridicule. Du haut de ses cent quarante-trois centimètres, ce petit prêtre du Temple de l'Oiseau de Feu paraît toujours toiser le monde comme s'il lui appartenait. Ses habits chamarrés, bardés de colifichets multicolores et de bijoux voyants le font un peu ressembler à un paon qui aurait eu la malchance d'être affligé d'un plumage de mauvais goût. Mais Donzam se moque bien du jugement des autres ; il s'aime suffisamment pour se passer de leur avis. En plus de son allure extravagante, il aime employer en toute occasion un vocabulaire ampoulé à la limite du compréhensible. Ainsi, lorsque Donzam vous dit : « Agréerez-vous incontinent de me translater ce réceptacle de dérivé siliceux enfermant une quasi infinie multitude de cristaux immaculés exhausteurs ? », il ne vous demande pas votre opinion sur un sujet de haute portée politique, il veut juste la salière…

Laetizia Lunalia
baronne des Quatre Marchands

Cette noble-citadine est une ancienne ouvrière de la Main qui Travaille. Elle doit sa réussite à son intelligence aiguë, à son talent inné pour les affaires et à sa beauté. Car, bien qu'elle soit âgée aujourd'hui d'une cinquantaine d'années, Laetizia est très belle !

Rousse aux yeux dorés, dotée d'une silhouette de rêve, elle exerce un véritable pouvoir de fascination sur pratiquement tous les représentants du sexe dit « fort »… quelle que soit leur origine ou leur race. Quand elle se déplace dans les rues de la Haute Terrasse, elle le fait à l'abri des regards dans un palanquin fermé par de somptueuses soieries. Cette relative discrétion relève d'une prudence élémentaire, car la baronne a souvent pu constater qu'il n'était pas bon exciter la convoitise des mâles. On prétend qu'elle aurait été la cause de plusieurs centaines de duels et d'un nombre indéterminé de suicides. Pourtant, elle semble avoir toujours eu une attitude exemplaire. Des rumeurs prétendent qu'elle serait une courtisane et qu'elle entretiendrait depuis de nombreuses années une liaison avec Gildas d'Elnor, le maître de la Haute Guilde, mais personne n'en est vraiment sûr.

Sirdiam
duc de la rue des Abattoirs, chambellan général du Palais

Le poste de chambellan général du Palais de Laelith n'est pas une sinécure ni un titre honorifique. Cette fonction cumule en effet les responsabilités d'intendant, de chef du protocole, de majordome, d'huissier et de délégué aux relations publiques. Pourtant, malgré les innombrables tâches auxquelles il consacre tout son temps, Sirdiam ne se plaint jamais.

C'est un homme mince et nerveux, au visage grêlé. Vêtu d'une grande robe jaune d'or qui symbolise son statut, il parcourt continuellement les couloirs du palais à grandes enjambées. Il semble ne jamais se reposer et personne ne peut prétendre l'avoir surpris en train de dormir.

Sirdiam est très compétent et efficace, mais il a un défaut : il est trop autoritaire. Qu'un serviteur rechigne à exécuter un de ses ordres, et il est aussitôt bastonné. Qu'un cuisinier mette trop de sel dans un plat, et il est contraint de le manger jusqu'à la dernière bouchée. Bref, Sirdiam est redouté par tous ses subordonnés.

En outre, comme il occupe un poste primordial au sein de la hiérarchie du Palais, il est unanimement respecté par les noble-citadins qui savent bien que leur faveur dépend en partie du bon vouloir de Sirdiam.

• Le savoir-vivre laelithien

Pour le visiteur désireux de produire une bonne impression dans les salons du palais et de la Haute Terrasse en général, il convient d'adopter quelques comportements et attitudes protocolaires qui sont censés refléter une « bonne éducation », au sens auquel l'entendent les nobles de la Ville sainte. Ainsi, les marques de déférence témoignées varient considérablement en fonction du statut social de la personne rencontrée.

— **Devant le Roi-Dieu.** Il faut se jeter à terre et s'aplatir le plus possible. Certains vont même jusqu'à se rouler au sol en se griffant le visage, tout en poussant de petits cris extatiques.

— **Devant un grand prêtre.** Genoux à terre, on doit battre le sol avec le plat des mains tout en inclinant le chef en cadence. Le rythme adopté devra être très rapide si l'on partage les convictions du grand prêtre en question.

— **Devant un noble.** S'il est de rang supérieur au vôtre, le corps doit être plié à la taille de telle sorte que le front se retrouve au niveau des genoux. S'il est de même rang, idem, mais le front ne doit pas descendre en dessous du niveau de la ceinture.S'il est d'un rang inférieur, un rapide hochement de tête peut suffire.

— **Devant un officier de la garde.** Un léger haussement de sourcil et un vague sourire ne font jamais de mal.

— **Devant un commerçant.** Libre à vous, selon vos intérêts personnels.

— **Devant un serviteur du palais, un soldat de la garde ou toute personne de rang équivalent.** Il faut, en toute circonstance, feindre de ne pas remarquer ces subalternes. Si vous êtes obligé de leur adresser la parole, veillez bien à ne jamais les regarder en face. Pour les autres (petits serviteurs, soldats, mendiants, etc.), plus vous vous montrerez brutal et injuste, meilleure sera votre réputation.

Extrait du «Manuel du savoir-vivre laelithien» de Woykhan d'Arghül, scribe-échevin.

• INSTANTANÉ

Cambriolage

Les aventuriers sont engagés par un « mage » les informant qu'un certain Silmaric disposerait d'un important parchemin magique qu'il aurait caché dans le coffre de sa chambre. S'ils rapportent ce parchemin, ils toucheront une belle somme…

— *Pour le MJ :* le « parchemin » en question est une reconnaissance de dette de jeu signée par le pseudo-mage. Celui-ci est en fait sans le sou, et il refusera de payer ce qu'il doit aux aventuriers en les menaçant de révéler le cambriolage dont ils se sont rendus coupables.

LES PICS DES MAGES

• La journée d'un magicien

Pamphile Scyrup se lève avant le soleil. Sa première action est de regarder les étoiles pâlissantes afin de déterminer les conjonctions de la journée. Si elles sont vraiment trop mauvaises, il se recouche jusqu'au lendemain. Mais un tel événement est rarissime, et le plus souvent, il invoque un serviteur qui lui sert un petit déjeuner reconstituant.

Sa toilette terminée (il en a profité pour récupérer quelques peaux mortes en guise de composantes), il se rend dans sa salle de travail et s'informe auprès de divers serviteurs des allées et venues de ses principaux rivaux. Si aucune menace ne se profile dans l'immédiat, il se met au travail. La matinée est consacrée à décrypter des grimoires, préparer des potions et autres travaux fascinants. Après une légère collation prise aux environs de midi, il quitte ses appartements et se rend dans la grande bibliothèque située au troisième étage de la Tour mineure. Là, il se renseigne sur les livres consultés récemment par ses ennemis et cherche à se renseigner sur leurs intentions. Lui-même en profite pour consulter les ouvrages qui lui sont nécessaires, et d'autres qui l'indiffèrent totalement, cela afin de dérouter d'éventuels espions. Puis, il s'en va donner un cours magistral à l'académie de magie, tout en observant attentivement ses élèves de manière à repérer les plus doués.

Le soir, il retourne dans ses appartements et ouvre un portail magique donnant sur un plan étrange, où il vit l'existence d'un chevalier batailleur. Après avoir dompté des chevaux sauvages, occis de nombreux ennemis et courtisé les plus belles princesses, il retourne dans son plan d'origine. Bien qu'il ait passé plusieurs heures dans la peau d'un chevalier, il ne s'est écoulé que quelques minutes depuis son départ. Telles sont les vertus de la magie !

Epuisé par ces efforts, il invoque alors une muse qui le masse délicatement et le berce de chants mélodieux...

Extrait de « La vie étrange de Pamphile Scyrup » par Ermold le Noir.

Cet ouvrage, considéré comme insultant, est mis à l'index par toutes les écoles de magie.

De tout temps, les magiciens ne furent pas bien considérés à Laelith. En effet, une loi édictée par le Roi-Dieu Mandala leur interdit de s'établir à demeure dans la ville, et d'y séjourner plus de deux saisons consécutives. Officiellement, cette loi est liée au statut particulier de la Cité sainte. En effet, la seule magie autorisée dans la ville aux Quatre Temples est celle d'inspiration divine. Toute autre pratique régulière aurait pour conséquence de provoquer le courroux des Dieux. D'autre part, certains scribes prétendent que le Châtiment aurait été provoqué en partie par l'usage non maîtrisé d'une puissante magie profane, et que l'édit de Mandala a pour objet d'empêcher un nouveau cataclysme...

Toujours est-il que la loi impose aux magiciens de résider un peu à l'écart de la ville, dans un site étrange nommé les Trois Pics ou Pics des Mages. Ces pics sont en fait d'anciens volcans aux silhouettes curieusement filiformes, surplombant la cité d'une hauteur de cinq cents mètres environ. La plupart des historiens s'accordent à penser qu'en confinant les magiciens dans cet endroit aussi surprenant qu'inhospitalier, Mandala comptait les éloigner à jamais de Laelith. Mais c'était méconnaître l'opiniâtreté des mages d'alors ! Par la seule puissance de leurs pouvoirs conjugués, ils triomphèrent des difficultés naturelles et s'établirent à l'intérieur des deux pics les plus élevés, qui furent baptisés respectivement la Tour majeure et la Tour mineure.

Actuellement, le statut des magiciens s'est assoupli. La loi de Mandala n'est plus appliquée systématiquement, et il semblerait que les magiciens les plus puissants possèdent de somptueuses résidences sur la Haute Terrasse. Si ce fait est avéré, il est probable que les magiciens bénéficiant d'une telle dérogation sont rares, et que leurs activités intra muros se limitent au rôle de conseiller...

« Krator Zomberlash n'était pas reparu en ville depuis six mois. Son arrivée à la foire aux enchantements était donc très attendue... ... Il nous dit avoir eu des difficultés à capturer ce petit maraissile. »

Présentation générale

L'aspect des pics a bien entendu largement évolué depuis l'époque du premier Roi-Dieu. Les deux Tours principales ressemblent davantage à des structures particulièrement élevées qu'à d'anciens volcans !

Leurs flancs sont hérissés d'une multitude de balcons baroques et de petites tours reliées entre elles par des escaliers en colimaçon, à ciel ouvert. Il est également possible d'apercevoir, aux niveaux les plus élevés, des aires destinées à accueillir les familiers dont les mages aiment parfois s'entourer. Il convient de noter que les Tours ne possèdent aucune ouverture visible sur leurs faces sud, afin d'empêcher les magiciens de toiser la Cité sainte du regard. La rumeur prétend que de telles ouvertures existent cependant, mais que les mages sont assez habiles pour les dissimuler « comme s'il n'y avait que de la pierre ».

Les plus prestigieux des magiciens possèdent des palais volants qu'ils utilisent pour leurs longs déplacements. Ces palais ont des aspects multiples, de la maison basse au château hérissé de tours. Lorsque leurs propriétaires sont présents, ces palais sont garés aux parois des Tours, ce qui leur donne un cachet architectural tout à fait particulier.

La Tour mineure

La Tour mineure, qui abrite également l'Académie Tolérée de Magie, est la plus connue. Ce fut la première à être aménagée, et la plupart des magiciens y résident. On y accède en passant sous un portail impressionnant, dont la clé de voûte est un crâne humain large de dix mètres. Une fois le portail passé, on pénètre à l'intérieur de l'académie de magie, qui occupe les cinq premiers étages. On y croise nombre de magiciens, élèves et maîtres, et l'atmosphère y est plutôt studieuse. Toute personne dont l'activité principale n'est pas la magie s'y sent rapidement envahie par un profond sentiment de désintérêt et d'ennui (et ce, quels que soient les motifs qui l'ont poussée à y entrer) et n'a plus qu'un souhait : quitter cet endroit le plus rapidement possible !

Les étages supérieurs (également appelés strates) sont occupés par les maîtres magiciens, selon un protocole immuable : plus un mage est puissant, plus son appartement est situé haut dans l'édifice. Cette particularité est illustrée dans le langage populaire. Ainsi, on emploie l'expression « c'est un deux strates » en parlant d'un magicien aux faibles pouvoirs.

On ignore presque tout de la structure de la Tour à partir de la sixième strate. Il paraîtrait que l'escalier menant aux dix étages suivants est libre d'accès pour quiconque connaît de puissants contrecharmes, mais que les appartements sont virtuellement inviolables. Pour accéder aux étages supérieurs, il faut utiliser un animal volant (un shedras par exemple) ou la toujours dangereuse Corbeille des Multiples Chants, une nacelle en osier, de cinq mètres de côté environ, disposée à l'extérieur de la Tour. Le magicien qui souhaite se rendre chez lui n'a qu'à y prendre place et entonner une complainte bien précise, qui emportera la nacelle jusqu'à ses appartements. Les magiciens quittant rarement leur Tour, ce moyen de locomotion est peu emprunté, et son utilisation attire toujours une foule admirative de curieux. Il semblerait que l'usage de la Corbeille se soit considérable-

ment raréfié depuis la mort de Galfouche le Tonitruant, saisi d'une incontrôlable crise d'éternuement en pleine ascension.

La Tour majeure

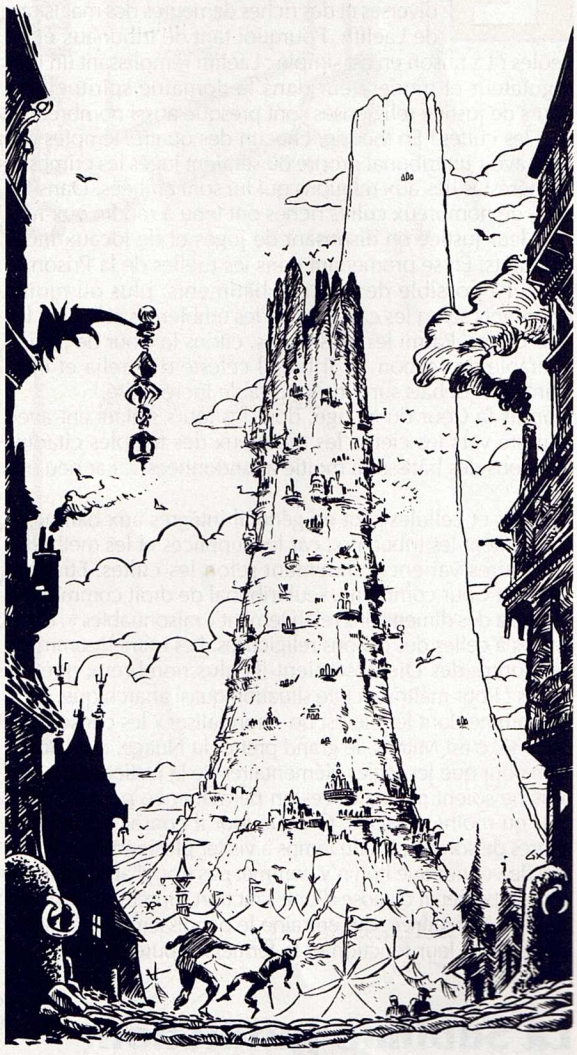
On sait encore moins de choses au sujet de cet édifice austère, totalement dépourvu d'ouvertures ou d'ornements. Il est relié à la Tour mineure par une élégante arche de pierre, que nul ne peut emprunter sans l'accord des maîtres de la Tour majeure.
Ces derniers sont, parait-il, les plus puissants mages à des milliers de lieues à la ronde. Se désintéressant totalement des affaires de ce monde, ils passent leurs journées à étudier d'incompréhensibles grimoires, à concevoir de nouveaux sortilèges ou à converser avec des créatures d'autres plans.
Ces magiciens seraient au nombre de quatre, chacun étant le maître de l'un des éléments. Il est étrange de constater combien cette structure ressemble à celle qui existe, au plan religieux, à Laelith, au point qu'on prétende que les plus secrets des conseils tenus par le Roi-Dieu réunissent autour d'une même table les quatre grands prêtres et les quatre archimages.
Il arrive, une ou deux fois par siècle environ, qu'un mage de la Tour mineure se sente assez puissant pour souhaiter prendre la place de l'un des archimages et lui lancer un défi. Il s'avance alors sur le pont en récitant les enchantements contenus dans son livre de sorts et leurs cinq déclinaisons traditionnelles. A l'intérieur de la Tour, l'archimage rend coup pour coup en entonnant les contresorts. Si le prétendant épuise les ressources de son livre sans parvenir à prendre l'archimage en défaut, celui-ci lance alors un sortilège puissant et une violente bourrasque précipite le présomptueux dans le vide.
Il arrive que, pour d'obscures raisons, des mages mineurs soient autorisés à se rendre à l'intérieur de la Tour majeure. Bien qu'ils aient l'accord des archimages, il leur faut néanmoins réciter par cœur une dizaine de sortilèges puissants sous peine d'être eux aussi emportés par la bourrasque...

La Tour de l'échec

Egalement appelée « la Tour noire », cette étrange structure est en fait un troisième volcan, dont les parois se sont effondrées sur elles-mêmes. Cette tour, bien moins haute que les autres ressemble davantage à un conglomérat chaotique de blocs rocheux qu'à un lieu magique ! Et pourtant, il n'est de bloc qui ne soit percé et creusé de manière à en faire une habitation rudimentaire. Dans cette cité troglodyte se retrouvent tous les « ratés », tous ceux que la magie a brisé ou usé avant l'âge, mais qui persistent à courtiser cette impitoyable maîtresse. C'est un repaire de mages déchus, de sorciers maudits, de nécromants aux mystérieux pouvoirs. Surplombant ce chaos de rocs habités, se dresse un donjon de pierre, solidement flanqué de quatre tours de bois. La rumeur prétend qu'à l'intérieur le maître de la Tour noire, un archimage déchu dont les travaux provoquèrent la ruine. Ayant perdu la plus grande partie de son pouvoir, il aurait été banni de la Tour majeure, puis de la Tour mineure, et serait ainsi devenu une sorte de caricature de lui-même, maître d'une population de semi-charlatans, se nourrissant d'amertume et de rancœur...
Sa demeure est malgré tout gardée en permanence par une vingtaine de mercenaires sinistres. Eux seuls décident de qui doit entrer dans le donjon, et personne n'en est jamais ressorti pour raconter ce qu'il y avait vu...
Cependant, il ne faudrait pas croire que les habitants de la Tour noire ne soient que de tristes falsificateurs. Dans les faits, il s'est avéré que certains d'entre eux disposaient de pouvoirs magiques importants et parfois surprenants.
S'il est possible de parcourir la grand rue de jour (encore que les visiteurs soient souvent victimes d'« accidents » ou de plaisanteries féroces), l'ensemble de la Tour devient totalement infréquentable de nuit. Les ruelles étroites et pentues, parcourues de rires hystériques et d'étranges lueurs mouvantes, abritent alors des sabbats, des rites étranges et des incantations effrayantes. Les gens fragiles risquent d'y sombrer dans la folie, les plus téméraires d'y laisser leur peau.
Il semblerait bien qu'un mystérieux pouvoir soit à l'œuvre dans le cité troglodyte, car périodiquement, des soldats de Laelith accompagnés de magiciens y font des descentes et procèdent à des exécutions sommaires, sans toutefois approcher le Donjon, comme si un accord secret (ou quelque force mystérieuse) les en tenait à l'écart... Le calme est alors rétabli pour quelques temps.

La foire aux enchantements

Entre le Pic mineur et le Pic de l'échec s'étire un campement de toiles plus ou moins animé selon les périodes de l'année. Ce campement est en fait un véritable village, une foire permanente où s'échangent des composantes, des recettes de philtres, des racontars sur tel ou tel puissant magicien. C'est un point de rencontre très animé, parcouru par une foule bigarrée. On y croise un grand nombre de magiciens, principalement des novices à la recherche de composantes, mais aussi des voleurs aux mains agiles ou des curieux en mal de sensations fortes.
Quatre fois par an, la foire accueille des magiciens étranges, venus d'horizons très lointains. A ces occasions, des composantes exotiques apparaissent sur les étals, et des produits venus d'au-delà des mers s'échangent au prix fort. C'est aussi le moment où se rencontrent des personnages très puissants, où se nouent et se dénouent de mystérieuses alliances... Ces foires sont souvent l'occasion de duels magiques spectaculaires. Le plus célèbre opposa Pamphile Scyrup au Rictus Hilare. Leur duel dura toute une journée et se termina par un violent incendie qui détruisit le village de toiles et menaça même Laelith.
Le personnage le plus connu de la foire est certainement Krator Zomberlash. Cet individu fait en effet le commerce d'esclaves d'un genre particulier. Lors des grandes fêtes, il vend aux enchères un grand nombre d'êtres étranges et magiques, tels que des leprechauns, dryades, homoncules et autres changelins.



« Le lieu est magique autant pour les ondes qui y circulent que pour l'impression d'immensité qui vous saisit à sa vue. On retrouve là ce qui fait la grandeur de la Ville sainte : une démesure en toute chose.
De l'intensité d'un sourire à la couleur d'une bannière, de la force d'un coup de poing à l'entremêlement des tentes, du désir inavouable d'un vieillard squelettique à la voix de borome d'un mago corrompu... »

Extrait de « De quoi je causais ? » par Lunatik Consternum.

• Histoire vécue

Le cas d'Harold l'Idiot

« ... Ainsi, tous les précédents exemples nous montrent que la Cité sainte n'est pas seulement la destination de tant de pèlerins, le carrefour de tant de routes marchandes, mais également l'endroit où débutent d'innombrables quêtes. Dès lors, on ne peut s'étonner de rencontrer autant d'aventuriers plus ou moins sociables à tous les coins de rue, ni d'entendre tant de récits souvent peu véridiques voire contradictoires.

A ce propos, abordons le cas d'Harold l'Idiot. Portant les titres de Pourfendeur de Dragon et Sauveur du Monde, il semblait une personne respectable et respectée, surtout après ses premiers exploits où il fut autorisé par ses confrères à loger à la Tour mineure. D'où viennent alors les témoignages désobligeants, les ragots sur « ses cheveux roux de feu » ? Et son surnom « l'Idiot » ?

Harold, victime ou auteur de sa propre perte ? D'après plusieurs de ses collègues, il serait revenu particulièrement « dérangé » d'une aventure lointaine. Mais des rumeurs plus étranges ont atteint mon humble oreille ; on l'aurait vu avec des livres jamais évoqués ailleurs dans notre monde : *Die unaussprechlichen Kulten* de von Juntz, le *Necronomic*... un livre latin écrit par un arabe lui aussi « dérangé ». S'est-il alors livré à des expériences trop puantes ou aurait-il caché d'horribles crimes ? En tout cas, le sorcier fut aperçu pour la dernière fois par le peu fréquentable Lakham à l'auberge de Anneaux (rue basse des Chariots) pénétrant dans le Cloaque en compagnie de cinq camarades qui ne l'évoquèrent point lorsqu'ils en sortirent. Harold l'Idiot aurait-il commis quelques diableries ? Ses compagnons lui auraient-ils répondu par une vilainerie ?

Extrait de « Mille et une rumeurs de la lointaine Cité sainte » par Fidélius le Discret.

• Brève de taverne

— Je serais mago moi, je ferais un sort pour que mon godet soit toujours plein.

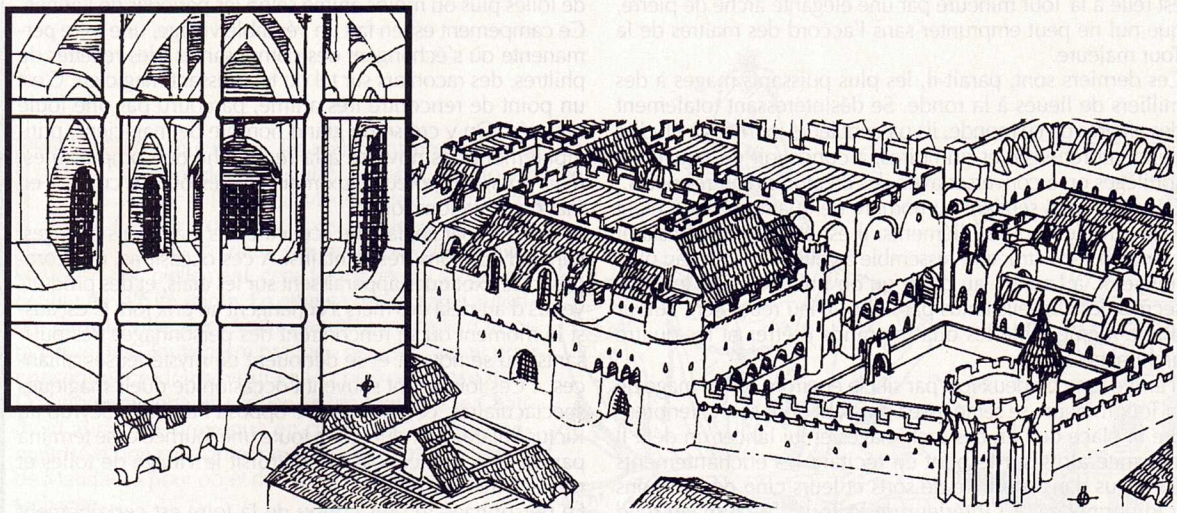
— Et ton vin serait magique, et tu aurais une cuite magique et tu verrais des ookhabs magiques, merci bien...

— Toi, tu serais un buveur de flotte du Poisson d'Argent que ça m'étonnerais qu'à demi.

• Question

— Quelle est cette fumée rouge qui s'échappe de la Tour de l'échec ?

PRISONS ET TRIBUNAUX



• Conseils

— Si vous voulez entrer à la Haute Terrasse par l'échelle des Mille Marches, surtout mettez vos plus beaux atours ! J'y connais des gardes bourrus qui, chagrinés par un pourpoint défraîchi ou des chausses trouées, frappent d'abord et questionnent ensuite. Et là, quand vous arborerez votre authentique laissez-passer et que le vigile consciencieux vous demandera votre nom, le gargouillis infâme accompagné de quelques dents cassées qui sortira de votre bouche en sang provoquera certainement cette remarque définitive : « C'est pas c'qu'est marqué ! ». Et vous irez directement respirer l'air vicié des prisons du Roi-Dieu.

— Evitez aussi de crier sur les toits la piètre opinion que vous pourriez avoir de l'administration déo-royale ; on remarque dans cette attitude déplorable de nombre d'aventuriers, une dangereuse propension à éviter les arrangements diplomatiques pour y préférer, à l'instar de Roland-de-la-Chanson, une terre imbibée de sang. A la Haute Terrasse, ce sang sera toujours le celui du fanfaron...

• Brève de taverne

« ... Ces nobles du Palais, tous des ploucs j'te dis !... »

Gurmatz, ancien rahel des gardes du Palais (exécuté après un jugement sommaire).

• Pour une prison plus humaine

« Suite à plusieurs réclamations, il a été décidé d'augmenter les dimensions des cellules individuelles de la prison de Laelith. Celles-ci seront désormais plus hautes d'une vingtaine de centimètres environ. Les travaux d'agrandissement auront toutefois pour effet de réduire le nombre de cellules disponibles, vous devrez donc vous débarrasser au plus vite d'une quarantaine de détenus. Faut-il préciser qu'il serait malvenu de les libérer ? »

Lettre adressée par les autorités du Palais au grand prêtre Mitrias, responsable de la prison.

Les dimensions de la prison de la Haute Terrasse sont imposantes. En fait, cette « prison » est un petit quartier constitué d'innombrables tribunaux, de maisons d'arrêt d'importances diverses et des riches demeures des magistrats de Laelith. Pourquoi tant de tribunaux et de geôles ? La raison en est simple : Laelith remplissant un rôle régulateur et modérateur dans le domaine spirituel, les cours de justice religieuses sont presque aussi nombreuses que les cultes ! En théorie, chacun des quatre Temples devrait avoir un tribunal propre où seraient jugés les crimes et les hérésies liés aux religions qui lui sont affiliées. Dans les faits, de nombreux cultes riches ont tenu à rendre eux-mêmes leur justice en disposant de juges et de locaux indépendants. En se promenant dans les ruelles de la Prison, il est ainsi possible de voir des bâtiments, plus ou moins imposants selon les cas, portant les emblèmes religieux les plus divers. Parmi les plus riches, citons la Cour de justice ineffable de Mabon, le Tribunal céleste d'Estrelia et l'Enceinte des débats sur l'Insupportable Incrédulité.

Hormis la Cour du Nuage, dont les tours s'élancent avec majesté vers les cieux, les tribunaux des temples citadins sont tous des bâtisses à moitié abandonnées... car peu utilisées.

Cachots et cellules sont en général intégrés aux bâtiments qui abritent les tribunaux, car les supplices et les méthodes judiciaires varient grandement selon les cultes. Etrangement, la Cour commune, seul tribunal de droit commun de la cité, a des dimensions relativement « raisonnables », comparées à celles des prisons religieuses. Les crimes commis à l'encontre des Dieux seraient-ils plus nombreux que les autres ? Pour maîtriser cette situation quasi anarchique, il y a un homme dont le rôle est de « normaliser » les choses. Cet homme, c'est Mitrias, le grand prêtre du Nuage, qui a fort à faire pour que les règles élémentaires de la justice et du bon sens ne soient pas bafouées en permanence par des juges plus ou moins objectifs. Chaque jour il consacre quelques heures de son emploi du temps à visiter plusieurs tribunaux, afin de vérifier que l'on n'y commet pas trop d'abus. Pour se faire respecter, il dispose d'une sanction suprême : « la proscription judiciaire », qui entraîne le bannissement des juges indignes de leur fonction et la fermeture pure et simple du tribunal.

La Sublime Juridiction

Sous ce terme, on désigne un tribunal très particulier qui rend ses jugements dans l'enceinte du palais. Il est présidé par le Roi-Dieu lui-même et son Conseil fait office de jury. Les attributions de la Sublime Juridiction portent sur les crimes de lèse-majesté divine et sur les atteintes à la sûreté de Laelith. Ici sont jugés, dans le plus grand secret, les traîtres et les espions. Cette cour ne prononce que deux sentences : le non-lieu ou la mort !

Personne ne connaît précisément la procédure que suit cette institution, mais sa réputation d'inflexibilité a découragé plus d'un ennemi de la ville. Car il est bien connu que les agents de Valdenath, le grand prêtre du Crâne, parviennent toujours à s'emparer des suspects - où qu'ils se cachent - pour les faire comparaître devant elle...

La Cour commune

Comme nous l'avons déjà vu, la Cour commune est l'unique tribunal de droit commun de Laelith. C'est donc dans son enceinte que sont jugés les crimes et les délits qui ne relèvent pas des autorités religieuses. C'est également là que sont détenus les suspects en attente de jugement et les condamnés. Le premier étage du bâtiment de la Cour commune abrite le tribunal, et le rez-de-chaussée et les sous-sols les geôles.

Visite guidée de la prison

— **Salle de garde**. Sur la porte qui s'ouvre sur cette petite pièce sinistre, on peut lire : « Innocent, prends ton mal en patience. Coupable, subis ton châtiment. » Quatre hommes en armes veillent ici en permanence. Ils accueillent les prévenus et fouillent quiconque se rend à la prison. Le mobilier est des plus succincts : deux bancs, une table et un râtelier.

— **Petite cour**. C'est dans cette cour mal pavée que sont apportées régulièrement les vivres.

— **Loge du concierge**. Ce dernier ne sort de sa loge, où il passe la majeure partie de sa vie, que pour inspecter les vivres et comptabiliser les prisonniers qui arrivent. On y trouve une table, deux chaises, quelques registres, une paillasse et un coffre à vêtements dont le double-fond renferme les maigres économies du concierge.

— **Chambre des cuisiniers**. Une chambre classique avec deux lits de bois et deux coffres et des paillasses pour quelques marmitons.

— **Réserve de vivres**. Un entrepôt où sont stockés, dans le plus grand désordre, des sacs de farine, du lard, de la viande, etc.

— **Cuisine**. Une salle immense avec un four à pain et deux énormes cheminées. Elle est souvent inondée car les cheminées ne sont pas munies de « toits »... Un grand nombre d'ustensiles de cuisine sont accrochés aux murs, ainsi que d'énormes étagères portant les couverts. Dès le petit jour, c'est ici que s'affairent les cuisiniers et les marmitons qui doivent préparer des repas pour plus de 300 personnes.

— **Salle des gens d'armes**. Les 30 gardiens de la prison y passent leur temps libre, mangent et dorment. Cette grande pièce est meublée de tables, de tabourets, de coffres et de paillasses (elles sont roulées le long des murs pendant la journée). Derrière cette salle, il y a un long couloir en travers duquel on tend des rideaux le soir venu, ménageant ainsi des « chambres » de fortune pour les officiers.

— **Rue du Chat bouilli**. En fait, il ne s'agit pas d'une rue, mais d'une salle commune où sont amenés les ivrognes et les vagabonds « ramassés » par les patrouilles nocturnes. Son nom vient à la fois du fait qu'il s'agit d'un lieu de passage (rue) où transitent les prisonniers avant d'aller dans une cellule, et de la maigre qualité des repas qui y sont servis (du chat bouilli ?). Le sol est couvert de paille et des anneaux fixés aux murs permettent d'enchaîner les prisonniers les plus récalcitrants.

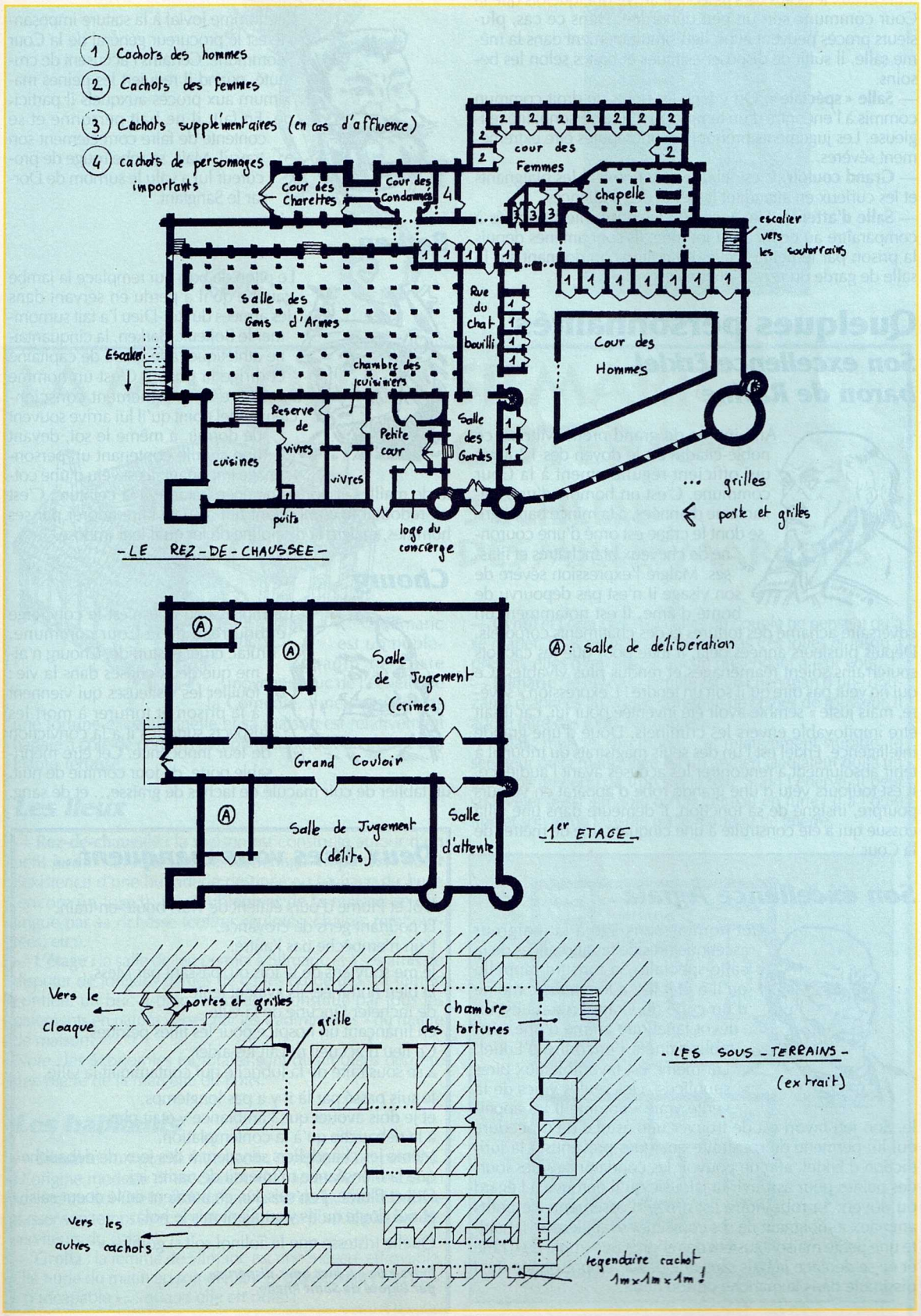
— **Cachots**. Ils sont tous bâtis sur un même modèle. Les murs ne sont pas percés de fenêtre et l'air confiné a pris l'odeur des centaines de délinquants qui ont défilé dans ces lieux. Le sol est couvert de paille et de vagues seaux d'aisance sont mis à disposition des détenus. On fait tenir jusqu'à dix personnes (7 chez les femmes) dans une cellule. Les bagarres sont courantes, mais comme le dit un vieux gardien : « Plus il en meurt, plus il y a de place ! »

— **Chapelle**. Une salle au plafond en ogives où l'on retrouve les symboles des quatre Temples de Laelith. Les prisonniers qui s'y rendent sont tenus sous étroite surveillance.

— **Cour des condamnés**. On y rassemble tôt le matin les suppliciés qui seront emmenés à la place du Pilori ou aux gibets de l'échelle des Pendus.

Les souterrains

Si la condition des prisonniers n'est pas reluisante au rez-de-chaussée, celle des condamnés est encore pire ! On les enferme dans des cachots exigüs, aménagés dans un ancien secteur du Cloaque. L'air y est irrespirable, il arrive même que des prisonniers meurent asphyxiés après s'être violemment énervés. Les gardiens ne viennent que pour apporter la pitance des détenus et pousser vers la Fosse – le moins souvent possible – les déjections qui s'entassent dans les couloirs…



• Les jugements de la Cour commune

En règle générale, les procès de la Cour commune respectent une procédure « accusatoire « . C'est-à-dire que les plaignants s'affrontent devant le juge, parfois par le biais de représentants faisant office d'avocats. Mais, à la différence de ce qui se passe dans les tribunaux d'aujourd'hui, c'est à l'accusé de faire la preuve de son innocence. Cette preuve peut être établie par n'importe quel moyen, y compris les oracles et les ordalies. Le président du tribunal est le juge unique des peines applicables. Pour rendre sa sentence, il compulse généralement la jurisprudence (les décisions prises pour résoudre ce cas par d'autres tribunaux dans le passé - NdA) en vigueur et se renseigne sur les lois écrites et coutumières applicables au cas qu'il juge. Les droits de la défense sont reconnus et l'accusé est toujours averti des charges qui pèsent contre lui.

La cour spéciale présidée par Agrala obéit par contre aux règles d'une procédure « inquisitoire » héritée des tribunaux religieux. L'accusé n'a aucun droit, sinon celui d'avouer, et pour ce faire tous les moyens – même les pires – sont admis ! Préalablement à l'audience, Agrala mène sa propre enquête afin de forger sa conviction et, la plupart du temps, il a déjà une idée de la sentence qu'il va prononcer avant même l'ouverture du procès. Seule possibilité de défense pour les accusés : les réponses qu'ils donnent aux questions (souvent à double sens) que leur posent le procureur et le juge.

Parmi les peines que peuvent infliger les juges de la Cour commune, citons la peine de mort (un vieux classique des sociétés barbares !), le fouet, la relégation dans la Terrasse du Châtiment (un sentence surtout prononcée lorsque la culpabilité ou l'innocence ne sont pas clairement établies), les mutilations (mains pour les voleurs, langue pour les menteurs, yeux pour les faux témoins), l'exil, etc.

• Question

— Où disparaissent les corps des gens trépassés en prison ?

— **Réponse** : Au Tolinol Goinfre !

— **Explication**. Le tout-à-l'égout du sous-sol de la prison est constitué d'un réseau complexe de tuyaux, canalisations et autres rigoles menant à un grand entonnoir enfoui profondément dans la terre.
Et sous l'entonnoir ? Une fosse hébergeant un Tolinol Goinfre… Tout simplement.

• **Portraits**

— **Gonthar, ezmer de la Garde pourpre.** Imaginez un ours fait homme... et vous aurez une bonne idée de l'aspect physique de Gonthar. Grand (plus de deux mètres), puissant (170 kilos de muscles et d'ossature massive) et velu (entre sa barbe et ses sourcils, il est difficile de deviner ses yeux), ce soldat est l'un des cerbères d'exception qui défendent les portes du palais.

Contrairement à ce que pourrait laisser croire son apparence, Gonthar est un homme affable et délicat. Quand il parle de sa petite voix fluette qui rappelle celle d'un jeune garçon, le contraste avec sa stature est saisissant. Il n'oublie cependant jamais qu'il est l'un des garants de la tranquillité du Roi-Dieu et il n'hésite jamais à user de sa force prodigieuse quand il est nécessaire de refouler un importun. On raconte à ce propos qu'il s'est un jour débarrassé d'un jeune clerc surexcité en lui donnant une simple pichenette de l'index... qui brisa la mâchoire de l'insolent. On peut parfois rencontrer Gonthar à la maison des Mille Fleurs où il aime se rendre après son service pour boire quelques chopes d'hydromel. Il se montre alors d'une gentillesse à toute épreuve, malgré l'imposante masse d'arme qui pend à son côté et dont il ne se sépare jamais.

— **Pivalate de Tixocortol** : noble-citadin. D'une vieille famille d'Agramor, il eut maille à partir avec la justice et son cousin Grondard le Querelleur lorsque celui-ci vint à son tour s'établir à la Haute Terrasse. Il contesta l'authenticité des certificats nobiliaires qu'avait produit Pivalate pour son accession au titre de marquis de la rue de l'Arcade. L'affaire se termina sur le pré ; Pivalate y perdit un œil et Grondard y perdit la vie.

— **Charles Magne** : prétendant. Talentueux et imbu de lui-même, ce godelureau prétend à tout. Qu'il soit invité chez vous pour dîner, il prétendra être le meilleur parti pour votre fille... ou le meilleur mari pour votre femme. Qu'il discute finances, il aura toujours gagné plus de pièces d'or que vous et vos aïeuls réunis. Et ne parlons pas des occasions où vous racontez vos exploits : il aura étripé deux dragons avant que vous n'ayez égratigné un gobelin.
Il est très exaspérant. Cette attitude horripilante explique pourquoi, quand il était encore avocat, ses plaidoiries ont causé la mort de ses quatre premiers et derniers clients.

— **Golthron d'Aeschner** : baron de l'impasse du Petit Clerc. Il est aussi propriétaire de l'estaminet

Le taux de mortalité dans ces geôles innommables est très élevé. Dans certaines conditions, la peine capitale peut parfois sembler bien douce.
La chambre des tortures est équipée avec les derniers raffinements à la mode : table d'estrapade, cages à rats, fouets cloutés etc. Elle a été installée en sous-sol afin que les audiences du tribunal ne soient pas gênées par les hurlements des suspects soumis à la question.

Le tribunal

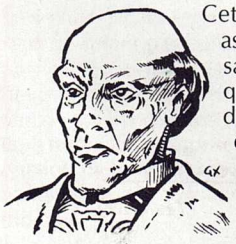
— **Escalier**. Il permet d'accéder au tribunal qui a été installé au-dessus de la prison. Deux soldats y montent la garde jour et nuit.
— **Salles de jugement**. Elles se ressemblent toutes. A côté de la porte des salles de délibération, est installée une estrade où siègent les magistrats. Des bancs permettent aux visiteurs et aux témoins de s'asseoir. Il arrive quelquefois que la Cour commune soit un peu débordée. Dans ce cas, plusieurs procès peuvent avoir lieu simultanément dans la même salle, il suffit de disposer estrades et bancs selon les besoins.
— **Salle « spéciale »**. On y juge les délits de droit commun commis à l'encontre d'un temple ou d'une personnalité religieuse. Les jugements prononcés sont réputés être extrêmement sévères...
— **Grand couloir**. C'est ici que se retrouvent les plaignants et les curieux en attendant le début des audiences.
— **Salle d'attente**. Elle accueille les prisonniers appelés à comparaître au cours de la journée. Ils sont amenés depuis la prison par le petit escalier en colimaçon donnant sur la salle de garde du rez-de-chaussée.

Quelques personnalités

Son excellence Erkiel, baron de Ravine

Ami intime du grand prêtre Mitrias, ce noble-citadin est le doyen des 12 juges qui officient régulièrement à la Cour commune. C'est un homme d'une soixantaine d'années, à la mince barbe grise dont le crâne est orné d'une couronne de cheveux blanchâtres et filasses. Malgré l'expression sévère de son visage il n'est pas dépourvu de bonté d'âme. Il est notamment un adversaire acharné des tortures et des châtiments corporels. Depuis plusieurs années déjà, il lutte pour que les cachots souterrains soient réaménagés et rendus plus vivables. Ce qui ne veut pas dire qu'il soit un tendre ! L'expression « sévère, mais juste » semble avoir été inventée pour lui, car il sait être impitoyable envers les criminels. Doué d'une grande intelligence, Erkiel est l'un des seuls magistrats du tribunal à tenir absolument à rencontrer les accusés avant l'audience. Il est toujours vêtu d'une grande robe d'apparat en velours pourpre, insigne de sa fonction. Il demeure dans une villa cossue qui a été construite à une cinquantaine de mètres de la Cour.

Son excellence Agrala



Cet homme sans âge à la maigreur ascétique préside les audiences de la salle spéciale. Sa tonsure rappelle qu'il a été, il y a longtemps, moine d'un culte du Crâne. Agrala est un dévot fanatique animé d'une véritable haine à l'encontre d'Erkiel. Lui-même est favorable aux pires supplices, « les seules voies de la vérité vraie » comme il les appelle. Son jeu favori est de trouver une astuce de procédure qui lui permette de soustraire quelques prévenus à la juridiction d'Erkiel, afin de pouvoir les condamner à des lourdes peines pour assouvir la jalousie qu'il éprouve à l'égard du doyen. Sa robe noire est ornée d'ossements de petits animaux témoignant de ses convictions religieuses. Il habite une petite maison austère des abords du temple du Crâne et ne se déplace jamais sans une dague empoisonnée qu'il dissimule dans la manche de son habit.

Gartien l'Écriveur

Petit et malingre, ce scribe-échevin dirige les greffiers qui rédigent les procès verbaux des audiences. Il est souvent consulté comme expert en jurisprudence par les magistrats qui désirent rendre des jugements conformes à la justice coutumière. Toujours vêtu d'une robe grise, il arrive rarement à se passer des dizaines de parchemins qu'il couvre chaque jour de notes et de remarques. Gartien habite dans l'officine qu'il dirige dans l'échelle des Scribes-Echevins.

Dorgar le Hâbleur

Cet homme jovial à la stature imposante est le procureur général de la Cour commune. Certains l'accusent de cruauté, quand il requiert les peines maximum aux procès auxquels il participe. En fait, il ne hait personne et se contente de faire correctement son travail. Mais, sa robe rouge de procureur lui a valu le surnom de Dorgar le Sanglant.

Barken

Le pilon de bois qui remplace la jambe gauche qu'il a perdu en servant dans les armées du Roi-Dieu l'a fait surnommer le Boiteux. Barken, la cinquantaine athlétique, a le grade de capitaine et dirige la prison. C'est un homme autoritaire et extrêmement consciencieux. A tel point qu'il lui arrive souvent de dormir, à même le sol, devant une cellule contenant un personnage important. Il est vêtu d'une cotte de mailles et porte une épée bâtarde à la ceinture. C'est un redoutable combattant qui a su se faire adorer par ses hommes, malgré la discipline de fer qu'il leur impose.

Chourg

Ce moustachu obèse est le concierge et bourreau de la Cour commune. Brutal, cruel et stupide, Chourg n'aime que deux choses dans la vie : fouiller les visiteuses qui viennent à la prison et torturer à mort les suspects surtout s'il a la conviction de leur innocence. Cet être méprisable porte, de jour comme de nuit, un tablier de cuir maculé de taches de graisse... et de sang.

Deux êtres vous manquent...

« Ah ! oui, vraiment...
Dol et Plume d'ours étaient de vrais boute-en-train.
Et pourtant gens de croyance.
L'un n'empêche pas l'autre.

Je me souviens de la fois où, passant par Mess,
la bien nommée, ils avaient tenté
de racheter l'incurie de la ville
en finançant un hospice pour les filles perdues.
Ce lieu d'accueil devait les aider
à se soustraire de la lubricité qui contaminait la ville.

Je suis passé par là il y a pas longtemps,
et je dois avouer que l'ambiance y était plus
à la débauche qu'à la contemplation.
Même les chandeliers servaient à des jeux de débauche
que la bienséance m'interdit de narrer ici.
Dol et Plume, j'en suis sûr, en auraient eu le coeur saisi,
et nul doute qu'ils y auraient mis le holà.

Quelle tristesse que le Tolinol soit si goinfre. »

Extrait de «A mes amis disparus» par Bigote de Saint Phalle.

LES SHEDRAS

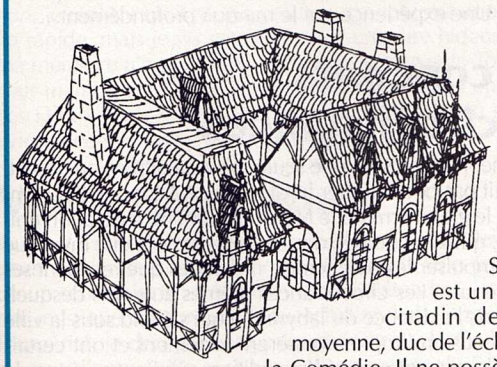
Il semblerait que la Compagnie Aérienne Royale de Laelith possède les cinq derniers spécimens vivants de ces reptiles volants rescapés de la préhistoire. Rapides et puissants, les shedras (prononcer « chédrâass ») peuvent transporter dans les airs des charges pouvant atteindre trois cents kilos. Ils ont la réputation d'être immortels, personne n'en ayant jamais vu mourir de mort naturelle... Leurs « nids » ainsi que les baraquements de la C.A.R. sont installés au dos de la prison, côté Pics des mages.

• Caractéristiques AD&D1

Fréquence : très très rare
Nbre : 1 à 5 (?)
Classe d'armure : 7
Déplacement : 3" /20"
Dés de vie : 10
Nbre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : l-l0 (bec) / 1-8 (griffes) / 1 -12 (queue)
Résistance à la magie : standard
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : grande (15 m d'envergure)

LA MAISON DE SILMARIC GOTFRAM

3 ÉCHELLE DES MILLES MARCHES



Silmaric est un noble-citadin de caste moyenne, duc de l'échelle de la Comédie. Il ne possède pas une fortune exceptionnelle et sa maison est relativement banale à côté de certains manoir-palais que l'on trouve à la Haute Terrasse.

Les lieux

— **Rez-de-chaussée :** la maison est construite autour d'un petit jardin (un luxe !) où est aménagé un puits. A noter l'existence d'une buanderie destinée au séchage du linge (encore un luxe !). L'ameublement de la maison se distingue par sa richesse (coffres sculptés, chaises rembourrées, etc.).

— **L'étage :** la salle de jeu permet à Silmaric et à ses amis de disputer de longues parties de cartes ou de dés. La remise contient un bric-à-brac incroyable constitué par tous les paiements en nature versés par les « administrés » du maître de maison.

Note : les économies familiales sont dissimulées derrière une pierre de la margelle du puits.

Les habitants

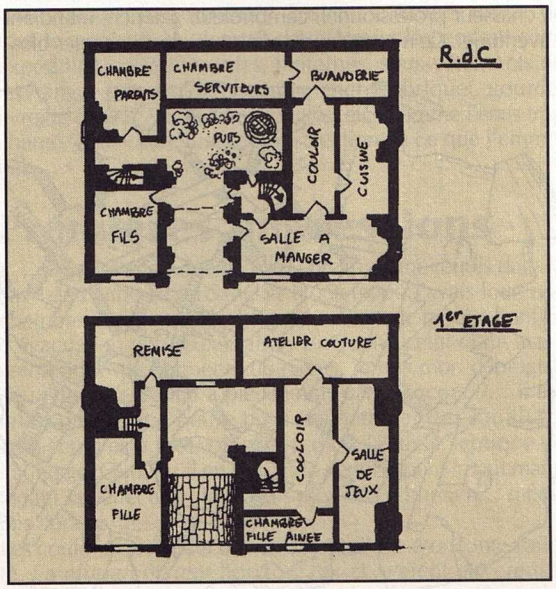
— **Silmaric** : un grand moustachu maigre et un peu fou. D'origine modeste (il est devenu duc après avoir rendu un service au Roi-Dieu), il dédaigne la vie de la cour et préfère passer son temps avec ses amis, qui sont pour la plupart des serviteurs du palais.

— **Grolla** : la femme de Silmaric est une mégère effroyable. Elle hurle du matin au soir et n'arrête pas de traiter son mari « d'incapable »... quand elle est polie !

— **Cyntil** et **Loria** : les deux filles du couple ne pensent qu'à se marier. Elles ne sont cependant pas très jolies et jusqu'à présent, elles n'ont trouvé aucun prétendant à leur goût.

— **Rilmaric** : le fils de la famille est un chenapan d'une douzaine d'années au visage constellé de taches de rousseur. Il adore faire des tours pendables...

— **Olaf** : musclé, discipliné... et relativement stupide, le serviteur de la maisonnée est un ancien gladiateur qui a un jour pris un coup de trop sur la tête. Si on l'énerve, il peut se révéler aussi aimable qu'un taureau en furie ! Il a l'ouïe fine et son arme favorite est le marteau de guerre.



de la Marotte qui fait face à la prison. Ce troquet fut rendu célèbre par l'assiduité que lui vouait Pied d'Baco, le bouffon unijambiste du Roi-Dieu Coloquinte le Gambilleux. Il s'y déroula, parait-il, des réunions très secrètes, quelques mois avant la mort du bouffon.

• INSTANTANÉS

Jugés !

Les aventuriers sont accusés (à tort ?) par un marchand de lui avoir dérobé une grosse somme d'argent. Ils sont arrêtés et emmenés à la prison de la Cour commune.

— *Pour le MJ:* aaah, les merveilles de Laelith ! Ses matons sympathiques ! Ses cachots accueillants ! Vous pouvez tirer une excellente session de jeu de cette idée de scénario, si vous confiez la défense et l'accusation à deux joueurs indépendants du groupe des accusés. Pour votre part, réservez-vous le rôle de juge. Aménagez un peu votre salon en salle de jugement et faites donc un petit grandeur-nature...

L'erreur judiciaire

Les aventuriers sont contactés par un serviteur du Temple du Nuage qui les conduit jusqu'à Mitrias. Ce dernier leur propose une belle récompense s'ils acceptent de se faire accuser d'avoir dessiné des graffiti obscènes sur le mur du temple (un crime passible de mort). Il a des doutes sur les compétences d'Agrala et voudrait avoir des renseignements de « première main » sur sa façon de juger.

— *Pour le MJ:* si les aventuriers avouent leur « crime », ils ne seront pas torturés. De toute façon, ils seront condamnés à mort. Le drame, c'est que Mitrias n'a parlé à personne de la mission qu'il leur a confié et qu'il a dû partir de Laelith pour assister d'urgence à un procès dans une lointaine province. Il ne reste plus qu'à s'évader...

Libérez Elésiane !

Les aventuriers rencontrent un enfant éploré qui leur apprend que sa mère, Elésiane, a été accusée de vol par un noble-citadin. Elle est enfermée à la prison de la Cour commune dans l'attente de son jugement. Les personnages auront-ils à cœur de la sauver ?

— *Pour le MJ:* en fait, Elésiane a refusé ses faveurs au noble personnage qui l'accuse. Les aventuriers vont devoir mener leur propre enquête pour essayer de convaincre Erkiel de l'innocence d'Elésiane. A moins qu'ils ne préfèrent essayer de la faire évader...

Avis de recherche

« Le jeune Gaetano Bordinas, pupille du comte de la Rampe des Soldats, a disparu alors qu'il visitait nuitamment le Sanctuaire du Divin. Une forte récompense sera remise à toute personne susceptible d'apporter des éclaircissements sur les circonstances de cette disparition. »

— *Pour le MJ:* A vous de jouer !