

DUNGEON CRAWL CLASSICS



PUNJAR : LE JOYAU TERNI

PAR HARLEY STROH





PUNJAR : LE JOYAU TERNI

ATLAS DES ROYAUMES CONNUS

de Harley Stroh

Développement supplémentaire : Chris Doyle, Jeff LaSala, Rick Maffei

Édition : Aeryn «Blackdirge» Rudel

Illustration de couverture : Eric Lofgren

Illustrations intérieures : Doug Kovacs

Cartographie : Jeremy Simmons

Direction artistique : Jim Pinto

Développement de la gamme *Dungeon Crawl Classics* : Harley Stroh

Testeurs : Chris Beemer, Nolan Brown, Jeffery Burchell, JP Charpentier, Stephen Glicker, Carl Hall, Andrew Jennings, Keith LaBaw, Seth Lipton, Bob Markee, Ian Ryan, Joey Turco, Erin K. Wetzel, Matthew Wetzel

WWW.SANS-DETOUR.COM

Paru en anglais sous le titre *Dungeon Crawl Classic - Punjar, The tarnished Jewel*

Mise en page : Christian Grussi • Traduction : John Grümph

BIENVENUE À PUNJAR ...

Où que l'on voyage à travers tout le monde connu, nulle cité n'est plus mal famée, plus décadente ou plus mortelle que Punjar. C'est une triste collection, posée sur le sable de la côte, de taudis labyrinthiques, de ruelles enchevêtrées, de murs lépreux et d'échoppes pleines de rats. Les quartiers surpeuplés de cette cité ont produit quelques-uns des pires malfrats et des plus horribles coquins qui ont jamais régné sur les innombrables trônes du nord. Noircie par le feu, brutalisée par les guerres, souillée et fétide, l'histoire de Punjar peut se lire dans ses rues chaotiques et ses ruines hantées par les spectres, comme si les dieux eux-mêmes y avaient taillé d'innombrables cicatrices grimaçantes.

Mais Punjar est aussi la cité des opportunités et de l'opulence, là où des fortunes sont gagnées en une nuit et perdues avant l'aube ; là où les palais plaqués d'or des marchands corrompus ont été construits sur le dos d'esclaves exotiques ; là où même les miracles peuvent être achetés si le compte est bon ; là où des sorciers voilés se regroupent en sombres synodes pour y échanger de sinistres secrets ; là où les plus puissants des enchanteurs frémissent à la seule pensée des secrets qui sommeillent sous le pavé des rues et le sable des courtines.

Par-dessus tout, Punjar est pleine de contrastes saisissants. S'y côtoient un faste étonnant et la misère la plus abjecte, des marchés bondés et des ruelles oubliées, des beautés obsédantes et la plus ardente des cruautés, une

munificence sans limite et de terribles tragédies. Telle est Punjar, le Joyau terni – ici, la meilleure protection d'un guerrier est une lame vive et une chemise de maille ; ici, personne ne semble remarquer les assassins qui se glissent silencieusement sur les toits noirs de suie ; ici, la magie ne connaît nulle contrainte.

Aussi, faites jouer votre épée dans son fourreau, gardez une main sur votre bourse et aventurez-vous dans les rues mal éclairées de Punjar. C'est le moment : un brouillard noir monte des marais salants et la vieille ville vous fait signe...

Ceux qui souhaitent explorer la cité de Punjar ne devraient pas lire plus loin – non parce que cela gâcherait leur plaisir mais parce que les maîtres de jeu rusés utilisent toujours les savoirs mal acquis pour conduire les tricheurs dans des pièges encore plus mortels...

Pour votre propre sécurité, joueurs, vous voilà prévenus !

... LE JOYAU TERNI

Trois des neuf premiers scénarios *Dungeon Crawl Classics* se déroulent à Punjar et dans ses environs immédiats. En vous familiarisant avec la cité, il vous sera plus facile de mettre en scène ces aventures.

Nombreux sont les érudits qui ont voué leur existence à transcrire l'histoire atroce et les événements sordides de Punjar (Jeren l'ancien, notamment, et ses *Scolies du*



Joyau Terni, particulièrement exaltées et que nous nous garderons bien de relater ici). Bien loin de ces sommes savantes, ce mince ouvrage n'est qu'un manuel élémentaire, destiné au MJ qui souhaiterait commencer une campagne au sein de la capitale décadente de la Province méridionale : débordantes de vie, les rues pouilleuses de Punjar, autant que ses palaces rutilants, abriteront d'innombrables aventures et intrigues.

Un MJ a bien des moyens d'utiliser Punjar dans ses campagnes et il devrait se sentir libre d'altérer les descriptions qui suivent pour mieux servir ses buts et ses besoins. Voici quelques accroches :

- **Le sanctuaire** : toute corrompue et inique qu'elle soit, Punjar est une redoute civilisée au milieu de terres sauvages et barbares. Les héros peuvent lancer des raids contre des forces maléfiques depuis la ville, puis s'y regrouper, y soigner leurs meurtrissures et y planifier leurs prochaines aventures.
- **La cité souterraine** : tous les donjons ne se trouvent pas dans les étendues sauvages. Traversée d'égouts en ruine, parsemée de catacombes perdues et percée de passages secrets, Punjar offre plus que sa part d'explorations mortelles. La cité souterraine, ainsi qu'on appelle l'ensemble de ces lieux, est un univers complet et invisible qui repose douze pieds sous la surface des rues. Les démons terrifiants qui s'y terrent et les secrets qu'elle dissimule suffiront à rendre fou le champion le plus impavide.
- **L'honorable société** : personne ne peut vivre longtemps à Punjar sans fréquenter ses marginaux et ses intouchables. Que les personnages défient directement ses infâmes seigneurs du crime ou qu'ils mettent leurs lames, leurs muscles ou leur astuce à leur service, il est impossible de rester hors des guerres intestines qui déchirent le milieu. Et même, d'ambitieuses fripouilles pourraient envisager de se tailler un territoire dans la vieille ville, ajoutant leur nom à ceux des parrains de la cité.
- **Les Portails Infernaux** : ce qui semble n'être qu'une manière familière, et bizarre, d'appeler les différentes portes dans les murailles, prend une toute autre signification pour ceux familiers du passé magique de la cité. D'inquiétants portails sont en effet dissimulés dans Punjar, sous le couvert de sceaux mystérieux et ésotériques ; des portails vers d'autres lieux, d'autres plans et d'autres temps ; des portails dont les pouvoirs sont jalousement gardés mais qui attirent des conjurateurs, des démons et des vagabonds de l'univers entier.
- **Les héritiers du trône** : pour des personnages ambitieux, il n'y a pas de plus grand défi que de vouloir revêtir le manteau du Seigneur Immortel. Trayr Sains, le seigneur actuel, a gagné son trône par les complots autant que par la violence ; et son règne s'achèvera certainement de la même manière. Est-ce que les héros seront assez puissants pour conquérir le pouvoir et soumettre l'indomptable cité ? Plus important, seront-ils assez rusés pour garder ce pouvoir ?

L'essentiel est que les personnages sentent que Punjar est une cité vivante, où leurs actions – bonnes ou mauvaises – auront des conséquences, des répercussions et des récompenses. Des nobles éconduits reviendront laver l'affront dans le sang ; des boutiquiers escroqués ou volés engageront des thugs et des assassins pour assouvir leur vengeance ; un mendiant pouilleux, aidé quelques semaines plus tôt, fera la différence entre un cul-de-sac mortel et une fuite inespérée. Des PNJ récurrents, qu'ils soient alliés ou ennemis, sont ce qui donne de la vie à une cité, et votre Punjar ne devrait pas être différente.

LA CITÉ D'UN COUP D'ŒIL

Punjar est dirigée par le Seigneur Trayr Sains, le maître auto-proclamé des Cieux et de la Terre, grand Dragon de la mer de Lurie. Truand brutal ayant grandi dans d'ignobles venelles, Sains se tailla une route hors des taudis de la vieille ville et règne désormais sur Punjar, associant un art consommé de la diplomatie et une bien cruelle fermeté. Il sait que tous ses sous-fifres ne cherchent qu'à le détrôner ; aussi joue-t-il de leurs chamailles, montant ses rivaux les uns contre les autres, s'assurant ainsi qu'aucun n'aura jamais les ressources pour l'affronter directement. Sinistre marionnettiste, tel un archiduc tout droit sorti des profondeurs des enfers, Sains tisse sa toile et élabore sans cesse de nouveaux complots mêlés d'intrigues complexes et de mystérieuses conspirations.

Bien qu'il soit un stratège accompli, Sains n'a aucun héritier désigné ; rien actuellement ne pourrait empêcher Punjar de sombrer dans la plus absolue des anarchies s'il venait à mourir. Beaucoup pensent que cette absence de succession n'est qu'un plan de plus, une manière pour lui de se rendre indispensable aux habitants de la cité.

Sains est entouré d'un conseil de nobles et de divers maîtres de guilde. La table ne compte que treize sièges et, pour s'y asseoir, il faut payer. Cela a créé un jeu d'enchères permanentes et les places s'arrachent pour des sommes astronomiques – pour être perdues dès le mois suivant quand un rival surpasse l'offre d'un conseiller en place. Actuellement, le conseil compte cinq aristocrates, quatre maîtres de guilde, trois archiprêtres tandis que le dernier siège est réservé au Seigneur de Punjar lui-même.

Les murs de la cité et les terres environnantes sont patrouillées par les Janissaires, une caste de guerriers féroces communément appelés « Dragons » – une référence directe à leurs armures d'écaillés si particulières et à leur effrayante efficacité sur le champ de bataille. Ils étaient jadis une soldatesque d'esclaves mais aujourd'hui, les Dragons sont investis de titres héréditaires, propriétaires de vastes domaines et affranchis des lois du commun. Organisés en compagnies informelles, les Dragons tirent leur force d'une cavalerie lourde très disciplinée, appuyée par des archers montés et des lanciers.

Les capitaines Dragons et leurs guerriers ne sont pas autorisés à détenir des propriétés et des demeures dans l'enceinte de la cité. Par contre, ils possèdent tous des manoirs fortifiés en dehors des murs. Ironiquement, ce sont les Dragons, anciens asservis eux-mêmes, qui font tourner l'infâme marché aux esclaves et ils emploient une noria de serfs dans leurs champs.

En fait, c'est presque un tiers des 75,000 âmes de la cité qui vivent hors de ses murs, sur des terres arides ou trop salées, travaillant dans des plantations soigneusement irriguées afin de nourrir la population grandissante de Punjar. Dépendants des Dragons pour leur sécurité, beaucoup sont les féaux d'un capitaine ou d'un autre. Si Punjar devait un jour être attaquée, ce sont ceux qui vivent hors de la cité qui seraient les premiers à tomber devant les envahisseurs, privant ses habitants d'une ressource vitale – un fait qui n'est pas étranger au seigneur Sains. Dernièrement, il a discrètement encouragé des capitaines Dragons à l'esprit rebelle à renforcer leurs manoirs pour en faire des citadelles à part entière. Une fois que ces forteresses seront achevées, les agents de Sains révéleront la duplicité des capitaines, confisqueront leurs domaines et les confieront à des officiers plus jeunes – inspirant ainsi une nouvelle génération de seigneur Dragons plus loyaux.

Privée des abondantes ressources naturelles des terres du nord, l'économie de Punjar est basée sur trois industries également douteuses :

- **Le marché noir** : ouvert et presque officiel, le marché noir de Punjar est un défi lancé à la face de l'empire de Crieste. Du simple marchand cherchant à éviter les taxes impériales au flibustier qui vient écouler ses prises de guerre, Punjar accueille des navires de toutes origines et les opportunités sont nombreuses pour ceux qui font de la débrouille un mode de vie.
- **Les mines** : les anciennes mines de fer de la cité fournissaient un minerai à peine utilisable et beaucoup ont fermé, des décennies plus tôt. Aujourd'hui, des chargements de minerai arrivent régulièrement de l'intérieur des terres et les meilleures cargaisons sont achetées par des marchands étrangers. Les forgerons locaux savent façonner des clous et des outils, des anneaux et des chaînes pour les esclaves, ainsi que des armes et des armures de qualité inférieure – les lames de Punjar sont célèbres pour leur fragilité et tout forban digne de ce nom aura grand soin de porter une arme venue de l'étranger. Les marchands, pour leur part, font des affaires florissantes en vendant des armes « importées » de terres imaginaires et très, très lointaines.
- **Les divertissements** : le quartier des plaisirs de Punjar satisfait les désirs gaillards des marchands des mers du sud, des capitaines pirates et de leurs matelots assoiffés et pourvoit aux appétences sordides de la noblesse débauchée de Punjar. S'éveillant avec la nuit, les nombreuses tavernes et les bordels tapageurs ne connaissent pas d'égal. Qu'il s'agisse de tire-laines

repérant les clients trop saouls qu'ils pourraient dévaliser ou d'escrocs de haut-vol qui roulent des ventres-mous d'aristocrates décadents, les nuits de Punjar ne sont pas avares d'opportunités et de dangers.

LA LOI ET SON ABSENCE

Interrogez les sages à propos de la cité et tous vous feront la même réponse : « à Punjar, chaque homme est son propre empereur ». Cette boutade a deux sens. Tout d'abord, elle rappelle que même le Seigneur Immortel, maître de Punjar et de la Province méridionale, fut jadis un simple pickpocket. Ensuite, elle suggère que tous les citoyens de la ville, du plus misérable des mendiants jusqu'aux redoutables maîtres des Assassins, sont notoirement mesquins, cupides et acerbes.

Cette culture rapace et violente est le reflet de la nature même de la cité. Si les Dragons président à la vie et à la mort de chacun hors des murs, ils sont profondément égoïstes et, dans la cité, leur influence ne s'étend guère au-delà de la portée de leur lame (ou de leurs flèches de guerre à l'empennage vermillon). Sans garde urbaine digne de ce nom pour veiller sur Punjar, chaque district et quartier de la cité ont dû se débrouiller pour instaurer un semblant d'ordre.

Les codes varient grandement selon les circonscriptions, selon les quartiers – et même, dans certains endroits du Vieux Punjar, selon les pâtés de maison. En fonction du caractère du parrain local, les lois sont draconiennes, tyranniques, incompréhensibles ou laxistes ; et elles changent en l'espace de quelques rues.



Certains patrons peuvent être achetés avec de l'or ; d'autres corrompus par des services ou des informations ; mais les aventuriers qui sont assez stupides pour s'attirer l'inimitié d'un boss seront vite expédiés à la Citadelle de Sombrecage, une prison insulaire au large de la cité. Là, les plus chanceux seront rapidement exécutés et leurs corps abandonnés à l'appétit des corbeaux et des goélands ; les autres seront condamnés à des vies (artificiellement) longues, enfermés dans les geôles qui donnent son nom à la citadelle.

LES QUARTIERS

Punjar est divisé en quartiers, aussi appelés districts. Si leurs frontières peuvent être invisibles, les traverser revient pourtant à changer de monde : le magnifique palais du Seigneur Immortel, que jalourent tous les souverains du nord, se tient à un jet de pierre des pires taudis de ce monde, où des hommes désespérés vendent leurs enfants efflanqués en échange de quelques pièces.

Malgré le contraste saisissant entre la richesse insane de ses nobles et de ses marchands et la pauvreté abjecte de ses miséreux, une chose est vraie pour tout le monde à Punjar : que vous soyez empereur ou mendiant, le prix de *toute* vie peut être mesurée en espèce sonnante et rébuchante.

LA BOUCANE (PUNJAR L'ANCIENNE)

Nid à rat compact d'immeubles lépreux, de ruines fumantes et de gourbis branlants, le quartier de la Boucane est le foyer des misérables et des pouilleux. Il n'est nul espoir dans ce taudis abandonné des dieux, seulement l'opportunité d'exploiter ceux qui vous entourent. Bloqués à l'ouest par la Porte de la Peste (plus généralement appelée la Porte Peste par les habitants du quartier), bordés au sud par la rue Vague et au nord par le quai des Passeurs, la plupart des Boucaniers vivent une vie entière sans quitter jamais les frontières fétides du district.

La Boucane est surtout remarquable par le grand âge de ses immeubles. On y trouve partout d'antiques gargouilles de pierre et des murs aux appareils cyclopéens, souillés par des siècles de crasse et de suie, qui remontent à la fondation de la cité ; aussi communs sont les immenses asiles et ateliers délabrés construits jadis pour accueillir les pauvres et les miséreux dans une vaine tentative d'expérimentation sociale ; ici, les ruines noircies et charbonneuses de bâtiments ravagés par le feu offrent un frêle abri à d'acrimonieux vagabonds ; et, s'insinuant dans le moindre espace libre, s'étend une mer de tentes et de cabanes, de baraques de brique et de broc, de taudis insalubres qui s'empilent et sédimentent depuis des générations. Ces structures éphémères peuvent mourir et fleurir en l'espace d'une nuit et rendent la navigation dans le quartier frustrante au mieux, mortelle au pire – ce qui était une allée vide la veille se

transforme en un campement dense ; et nombreux sont ceux qui, fuyant l'un des prédateurs de la Boucane, se retrouvent dans un cul-de-sac mortel quand ils pensaient trouver un moyen de s'enfuir.

La vie dans la Boucane est souvent courte et désespérée. Ceux qui parviennent à survivre dans cet environnement cruel se blindent contre toutes formes de faiblesses. L'honneur est un luxe que bien peu peuvent s'offrir, les bonnes manières rien de plus qu'un vernis craquelé et les amabilités dissimulent bien mal l'égoïsme. La plus insigne des provocations suffit à rendre aux habitants leur nature farouche et ceux qui se distinguent du lot se désignent souvent comme des proies pour leurs compagnons de misère.

La Boucane est dirigée par d'innombrables tyrans, ambitieux, prétentieux et violents, chacun dressé contre tous les autres pour accumuler le plus de pouvoir possible. Chaque maquereau, chaque entôleur, chaque brute se prend pour un boss et chaque boss pour un empereur. Plus un homme est puissant, plus il est cruel – une vérité bien comprise par la jeunesse de la Boucane qui rivalise de sauvagerie et de perversité. Les rares qui gardent le pouvoir assez longtemps finissent rapidement par attirer à eux une nuée de sycophantes dans une parodie de cour royale, avec ses officiers dépravés, ses généraux despotiques et son fou du roi.

L'habitant typique de la Boucane s'habille de haillons abandonnés, récupérés dans les poubelles du Souk. Ces miséreux possèdent rarement plus d'une ou deux pièces de cuivre rognées, bien que les plus chanceux aient parfois une petite cachette où, tels des écureuils, ils accumulent quelques poignées d'entre elles et même, parfois, une pièce d'argent. Tout le monde, homme, femme, enfant, porte un couteau ou un poignard – du tranchet rudimentaire confectionné à partir d'un vieux clou aplati à la lame courbe soigneusement affûtée qui sert à vider le poisson (et affectueusement appelée « l'étripeur »).

Les habitants du quartier portent fréquemment les cicatrices de la petite vérole – un mal terrible qui tue d'innombrables personnes – et le scorbut prélève largement son tribut sur les mâchoires de tous. Même les habitants les plus en forme arborent de nombreuses plaies suintantes et variqueuses, tandis que les infirmes ou les vieillards se voient amputés de leurs membres pour éviter les infections.

Les visiteurs doivent faire très attention à se déguiser ou ils seront très rapidement repérés par les locaux (une dentition en bon état peut suffire à trahir un imposteur). Les mendiants se ruent alors de toute part tandis que les gredins commencent à cercler autour de leur proie. Sans une véritable démonstration de force et de violence (la seule valeur respectée ici), les personnages peuvent s'attendre à être constamment agressés et talonnés. S'ils sont originaires de la Boucane, ils seront considérés avec respect et crainte par les mômes, et avec une amère jalousie par les ladres.

Voici une brève liste des lieux les plus intéressants du quartier – bien que ce terme doivent être utilisé avec précaution dans ce trou misérable oublié par les dieux.

La rue Vague : dans l'ombre même en plein jour, la rue Vague court aux pieds des falaises abruptes qui s'élèvent jusqu'au palais du Seigneur Immortel. Cette allée étroite est décidément immonde, couverte de détritiques, de terre crottée et de bien pire encore, toutes choses jetées depuis le palais et s'accumulant en un tas d'immondices pourrissantes. Chaque jour, les gones fouillent ces poubelles, luttant avec des rats sanguinaires (ou pire) pour la conquête des meilleurs morceaux.

Le Vieux Thom, un vieux roublard infirme et grisonnant, armé d'une masse impitoyable et d'un caractère de chien, surveille les gamins depuis son perchoir, au sommet d'un mur de pierre à demi-effondré. Au service du Roi-Mendiant, il embobine les mêmes les plus adroits et les plus astucieux et les force à rejoindre la Société des Mendiants, quand il ne vend pas les plus prometteurs à la Guilde des Voleurs.

Quelques-uns des galopins les plus courageux ont exploré un large tunnel de rats sanguinaires. Si ces indigents sont dignes de confiance (une sacrée condition en soi), les tunnels traversent les tas d'immondices et pénètrent à la base de la falaise, sous le palais. Que ce conte soit vrai ou non, la possibilité que des terriers de rats puissent connecter les plus riches et les plus pauvres de la cité ont enflammé l'imagination des habitants de la Boucane – et l'histoire est racontée, encore et encore.

Le quai des Passeurs : au pied d'une suite de petites falaises qui bordent le nord de la Boucane, on a construit des quais branlants, à partir de planches récupérées, de tonneaux abandonnés et de vieilles cagettes. Utilisés principalement par les contrebandiers du fleuve qui refusent de payer taxes et bakchichs, ces docks foireux sont détruits tous les printemps et reconstruits à la fin de l'été. Escalader les falaises jusqu'à la Boucane n'est pas une mince affaire – il faut grimper le long d'un filet pourri, fait de cordes épissées, de guenilles, de filins détremés et de tripes de chat, le long des falaises puis des murs jusqu'aux créneaux. Les Dragons ne font généralement pas attention aux passeurs qui grimpent les murs ; bien que des capitaines particulièrement espionnes aient parfois utilisé les grimpeurs (et les gamins qui les servent) comme cibles improvisées pour des exercices de tir.

La Porte Peste : au cœur de la Boucane, la Porte Peste (les habitants ont contracté le nom officiel pour d'évidentes raisons) surveille les fermes et les manoirs à l'ouest de la cité. Servir à cette porte est considéré comme une punition et ceux qui sont là sont le pire de ce que leur compagnie peut offrir.

Le commandant actuel de la Porte Peste est le capitaine Jidair, le cousin efféminé d'un important seigneur Dragon. Considéré comme une fiotte et un précieux par les vétérans sous ses ordres, on s'accorde généralement sur le fait qu'il a été posté ici pour ne plus l'avoir dans les pattes. La vérité est, en fait, l'exact opposé : de

mémoire, le Capitaine Jidair est le plus ambitieux des Dragons qu'on ait connu et ses pairs, effrayés, l'ont condamné à la Porte Peste dans l'espoir de stopper, ou au moins de retarder, sa montée en puissance. Affaibli par la réticence de la compagnie qu'on lui a confié, le mince Jidair a été obligé de revoir sa stratégie et il remplace doucement les soldats de la garnison par des gardes fidèles à sa maison. De leur côté, ses collègues ont bien compris que rien sinon la lame d'un assassin n'arrêtera jamais sa prétention et ils ont commencé à chercher un garde compétent pour l'éliminer.

Le chemin du ratier : il est ce qui ressemble le plus à une véritable rue dans tout le quartier de la Boucane ; le chemin du ratier accueille la plupart des boutiques et des affaires implantées dans le coin – une douzaine de taverne, de salles de jeu, de monts-de-piété, de bordels et tout ce qui va avec... Peu de ces établissements sont ouverts durant la journée et la rue s'anime avec le crépuscule. La nuit, le chemin est bondé de mercenaires sans emplois, de marchands ruinés, de forbans, de putes, de souteneurs et d'une multitude qui pense que dépenser quelques pièces fera passer le temps plus vite. Les pickpockets et les voyous abondent et les étrangers au quartiers sont vite désignés à ces prédateurs.

Si toute la Boucane (et, en vérité, tout Punjar) est infesté de rats, le chemin du ratier connaît une densité peu commune de ces bestioles, ce qui a donné son nom au voisinage. Les tentatives pour résoudre le problème ont toujours tourné à la tragédie – les chats sont désossés par des hordes de rongeurs vicieux, les ratiers rentrent chez eux pour trouver leur foyer infestés de puces et de larves et les sorciers deviennent fous, persuadés d'entendre continuellement le trottement d'une nuée de rats dans les murs. Les locaux parlent d'un vieux réservoir construit aux origines de la cité ; là, à demi-englouti par la merde et les eaux usées, se tient la statue d'un énorme rat, couverte d'algues et de moisissure noire. Ceux qui affirment l'avoir vu de leurs yeux vu prétendent que les tunnels qui mènent au réservoir abritent des Choses étranges, corrompues, aux yeux rouges, qui restent toujours en limite du champ de vision.

La Vierge sans voix : au fond d'une ruelle appelée « le Frisson » se niche l'enseigne de la Vierge sans voix. Taverne crasseuse et asile de nuit, la Vierge ne se distingue pas vraiment des centaines d'autres bouges qui fleurissent dans la Boucane, si ce n'est par la réputation de sa clientèle. Pour une raison inconnue, des voyous en tout genre se retrouvent ici jours et nuits, pour boire, jouer aux dés ou fomenter des coups. Il n'y a pas de meilleur endroit dans tout le quartier pour louer un scélérat – et malheur aux Dragons et aux officiers du seigneur Sains qui mettent les pieds à la Vierge.

La Vierge sans voix est tenue par un nommé Finris l'aveugle, un vieillard barbu à la stupéfiante capacité de jauger un client malgré son infirmité (ou, si on en croit certain, parce qu'il peut justement ignorer les apparences pour se concentrer sur la vérité de chacun). Finris n'est loyal envers aucun boss du quartier mais il per-

met aux voleurs de la Guilde de boire gratuitement, en échange de leur protection. Les larrons, afin de conserver ce privilège, appliquent une justice toute simple : escroque Finris et tu perds un doigt ; menace le vieux et tu perds la vie. Une jarre derrière le bar est pleine de doigts coupés – un avertissement suffisant pour tous ceux qui voudraient arnaquer le vieux Finris.

LES COMMUNS (LA VIEILLE VILLE)

À peine moins lugubre que la Boucane, situé juste au nord, le quartier des Communs accueille la masse des pauvres de Punjar. On y trouve plus de bâtiments récents – un contraste important avec les ruines de la Boucane. Ce sont essentiellement des immeubles de bois et de stuc, blancs de chaux et déjà décrépits, couverts de tuiles ou d'ardoises brisées.

Les logements des Communs sont construits très près les uns des autres, jusqu'au-dessus des rues et des venelles pour gagner encore un peu de place dans ce taudis trop peuplé. C'est une véritable bénédiction pour les cambrioleurs car les rues sont si étroites qu'elles ne voient jamais le soleil. Mais un simple incendie peut réduire en cendre une grande partie du quartier – et cela s'est déjà produit. Pourtant, par ignorance mêlée de fatalisme, les logements sont toujours plus serrés, toujours plus imbriqués.

Les Punjarans des Communs sont divisés en deux catégories distinctes. La première est constituée de prolétaires lassés, brisés par les conditions de vie brutales. Confrontés à des vies courtes, sinistres et sans aucun espoir de jamais s'élever, ils exhibent les pires traits de la nature humaine. Les mendiants pullulent, les déchets s'accumulent dans les rues et les maladies sont endémiques. Les familles sont brisées et chacun contraint de servir dans des ateliers obscurs où les patrons corrompus exercent une loi de fer.

Néanmoins, pour des vauriens entreprenants et sans scrupule, les Communs offrent un univers d'opportunités. Les citoyens appartenant à la Guilde des Voleurs forment donc la caste supérieure du district. La Guilde

offre des prêts avantageux, loue du muscle pour intimider un concurrent et ses agents sont passés maîtres dans l'art d'organiser un « accident » bienvenu... mais tout cela a un prix.

Il n'est ici nul endroit hors de portée de la Guilde des Voleurs – elle est d'ailleurs un sujet bien trop passionnant pour qu'on la traite complètement dans ce livret, à part pour noter que, si quelques factions peuvent parfois, souvent, s'affronter entre elles, une Guilde unie derrière un objectif commun est une chose à craindre par-dessus tout.

Les habitants des Communs s'habillent généralement d'étoffes rugueuses tissées à la maison ou de rebuts du Souk. La plupart portent des couteaux ou des poignards mais ce sont avant tout des outils et ils ne servent d'armes que dans la plus extrême des nécessités. Les agents de la Guilde portent des épées courtes et des masselottes ; il est d'ailleurs d'usage de traiter les hommes et les femmes serrés dans des armures de cuir bien graissées et cloutées d'argent avec un certain respect mêlé d'effroi.

Voici une brève liste de quelques lieux intéressants et des personnalités qui y sont associées :

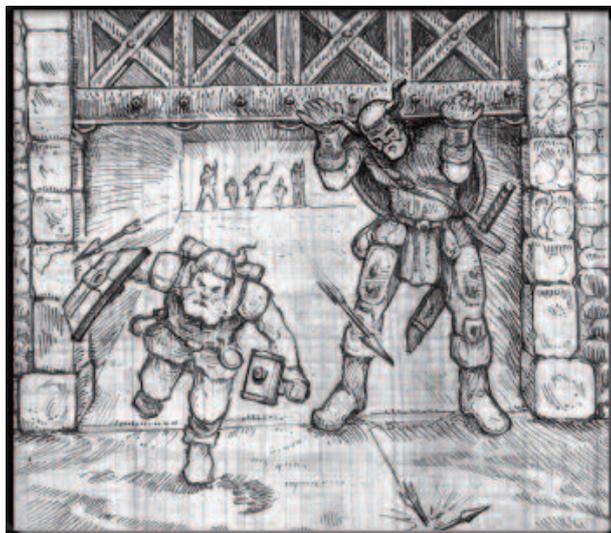
Le Trou noir : irrigué par un mince filet d'eau de vidange et parfois rempli par les trombes apportées par les tempêtes, le Trou noir est un bassin fétide, aux eaux sombres, qui se situe dans le coin nord-est du quartier. Le liquide n'est certes pas potable et il tâche tout ce qu'il trempe. Le Trou s'étend sur quelques dizaines de mètres vers le sud puis disparaît brutalement au travers d'une vieille grille d'égout rouillée.

Les explorateurs qui ont pénétré dans la falaise à la recherche de la source ont découvert une petite caverne qui s'étendait dans les ténèbres. Bien qu'elle soit utilisée comme égouts, les spécialistes purent noter qu'elle était parfaitement naturelle et devait appartenir à un ensemble plus vaste qui s'étendrait sous la cité.

Au plus grand profit des érudits et des alchimistes, une pellicule luminescente flotte à la surface des eaux du Trou noir. Collecté là où le courant est le plus faible, ce produit est légèrement inflammable ; deux hivers plus tôt, tout juste, le Trou noir a été incendié et il brûla durant quatre jours et quatre nuits.

Le Carré Turpide : servant de marché général pour le quartier, le Carré Turpide est représentatif de l'ambiance des Communs. Le jour, les marchands font de florissantes affaires en vendant de la nourriture en vrac – pain gâté, légumes abîmés et produits marins de la veille – et des objets de médiocre qualité.

Au crépuscule, le Carré prend une teinte plus sinistre. Des lanternes rougeâtres et fumantes sont pendues autour du périmètre tandis que des esclaves tatoués dressent des tentes noires, que des biens interdits emplissent les étals et que se rassemble une collection de cracheurs de feu, de danseuses paillardes et de bardes au talent douteux. À la nuit tombante, on trouve tout au



Carré Turpide, pour peu qu'on y mette le prix – épouvantables idoles de dieux insanes, composantes de sorts putrides, poisons mortels et bien plus encore... Ce marché noir est assez achalandé pour attirer des nobles des Hauts Quartiers et des Courtines (encore qu'ils arrivent masqués et escortés de multiples gardes du corps). On murmure que le Haut Seigneur lui-même daigne parfois examiner ces marchandises interdites et illégales mais cela n'a jamais été confirmé.

La Porte du Marais-Salant (ou Porte de la Bourbe) : marquant la limite occidentale du quartier et fermant la rue du même nom, la Porte de la Bourbe ouvre la cité sur un marécage profond et des marais-salants nauséabonds. Les Dragons assignés à la Bourbe sont habitués aux monstres des marais et ils gardent toujours à portée de main une baliste et quelques chaudrons d'huile bouillante.

En dehors des murs, à une portée de la porte, se tient un hameau sans nom. Une dizaine de familles ou à peu près, marquées par des générations de consanguinité, survivent là. Durant le jour, ils ratissent les marais avec leurs harpons barbelés et, à la nuit tombante, ils rentrent se terrer dans leurs huttes de boue et de roseaux. Ces pitoyables pêcheurs se nourrissent de poissons gras et d'oignons sauvages, les échangeant parfois contre quelques outils de première nécessité, de la corde ou des tissus rugueux.

Mais ils présentent un curieux mystère. Quand nulle nuit ne passe sans que les portes soient attaquées par des hommes-lézards ou des trolls du sel, comment est-il possible qu'un village de pauvres hères puisse ainsi rester indemne ? Si les pêcheurs ont une réponse, personne n'a daigné aller leur poser la question. Parfois, la moustache plongée dans leur choppe de bière, les Dragons parlent à mots couverts de grands brasiers qui s'élèvent à la minuit sur les îles des marais et de sacrifices sanglants adressés à des puissances maudites.

L'Échelle de la Suie : s'étendant le long du mur septentrional de la Cité des Morts, l'Échelle de la Suie est fréquentée par les nobles qui viennent rendre hommage à leurs ancêtres. Suivies par des gardes du corps, des ecclésiastiques servant la famille, des pleureuses et des porteurs d'encens, ces processions peuvent s'étirer sur des dizaines de mètres.

Une partie du rituel destiné à honorer les défunts de Punjar consiste à laisser, quelque part sur la route menant à la Cité des Morts, une chandelle consacrée et allumée. Si la tradition commença certainement comme un acte propitiatoire contre les esprits maléfiques, elle évolua (comme toutes choses en Punjar) en un étalage de richesse. Les familles nobles rivalisent de piété en plaçant le plus de chandelles possibles – le résultat est que chaque niche, appui de fenêtre, recoin de la rue reçoit des dizaines de bougies. Toutes les nuits, le passage est illuminé par des milliers de flammèches tremblotantes qui donnent son nom à l'endroit. (Notez tout de même que trois des cinq incendies les plus récents qui ravagèrent les Communs prirent naissance sur l'Échelle de la Suie.)

LA CITÉ DES MORTS

Accueillant les tombeaux et les caveaux de la vieille aristocratie de Punjar, la Cité des Morts est elle-même assez largement éteinte. En fait, comme les cryptes sont surpeuplées et que le marais gagne chaque année sur ses limites, aucune nouvelle tombe n'a été creusée en plus d'un siècle. Les familles qui y possèdent des mausolées bien établis continuent d'utiliser la nécropole mais, avec chaque année qui passe, il y a de moins en moins de zélotes pour rendre hommages aux morts.

Les cryptes encore existantes sont des merveilles du travail de la pierre, chacune façonnée pour donner une vision particulière de la vie après la mort – les statues d'anges grimaçants, de danseurs gracieux et de monstres abominables abondent, formant une imposante ménagerie lithique. Les tombes elles-mêmes vont du plus simple au plus extravagant. La plupart furent construites avec l'intention particulière de tromper les pillleurs : on ne compte plus les fausses entrées, les démons protecteurs et les pièges élaborés et mortels.

Le passage du temps n'a pas été clément avec la Cité. L'élévation des marais salants a conduit à l'effondrement du mur sud de la nécropole et les sphaignes affamées ont englouti de nombreuses tombes. Comme les marécages progressaient toujours plus loin, le cimetière est devenu de plus en plus sauvage. Des plantes grimpantes épaisses comme le bras s'accrochent partout, une mousse noire et putride couvre les pierres tombales tandis que les sentiers pavés, jadis larges et confortables, sont réduits à de minces pistes bordées de buissons épineux et de mare d'eau stagnante à l'odeur de décomposition avancée.

Les légendes sont innombrables qui vantent les vastes fortunes dissimulées dans les tombes ou mettent en garde contre les cruelles sentinelles qui veillent en silence sur les sépultures. Ces dernières années, une quantité insigne de vaurien ambitieux (ou désespérés) ont déclaré leur intention de piller un cénotaphe ou un autre – mais soit ils sont morts dans leur tentative, soit ils ont dénichés des trésors si majestueux qu'ils ont pu quitter Punjar et disparaître à jamais. Peu importes les histoires et les rumeurs murmurées, il est commun de voir de pâles lueurs danser entre les tombes lors des nuits de tempête.

LE SOUK

Désignant à la fois le quartier tout entier et l'immense bazar qui lui donne son nom, le Souk est l'esprit même de Punjar, le moteur de son économie ; il pulse, grouille, s'affaire à toutes heures du jour et de la nuit. Des marins vident les bateaux à la lumière de la lune ; les étals dégorgeant de marchandises et des camelots à la voix enrouée se relaient pour les proposer au chaland ; les tavernes ne désemploient pas. Il est difficile de ne pas se retrouver mêlé à une aventure d'une sorte ou d'une autre – les cris des larrons qui s'interpellent dans les ruelles obscures, les sourires de mystérieuses dames derrière

leurs voilettes, le mouvement des capitaines-marchands qui doivent embarquer avant que ne résonne la prochaine sonnerie de la cloche du port qui rythme les marées.

Le Souk est un mélange éclectique d'ancien et de moderne – les vieux hôtels particuliers en pierre de taille des armateurs du premier âge d'or de la cité côtoient des camps de tentes en pelure râpée hâtivement dressées au cours de la nuit. Entre les deux, des bâtiments de bois et de torchis s'élèvent en hauteur, sur deux ou quatre étages. S'il est moins dense que les Communs, le Souk vibre d'une telle énergie qu'il peut rendre tout autant claustrophobe que son voisin occidental.

On dit que tout homme, femme ou enfant du Souk a toujours quelque chose en tête, un projet, une manigance, un plan. Les résidents du quartier sont du genre entreprenant, doté d'un goût ardent pour la vie. Ils apprécient les risques autant que les récompenses et sont toujours prêts à parier et à jouer.

Allant de pair avec cet amour de la chance et des gageures est l'assomption silencieuse – mais néanmoins intransigeante – que toutes les dettes doivent être payées. Ceux qui manquent à y remédier ou qui s'embrouillent avec des usuriers finissent toujours du mauvais côté du manche. Les réguliers du Souk n'entretiennent aucune illusion à propos de l'argent perdu mais encouragent les thugs qu'ils engagent à « extraire l'or du sang » des délinquants.

Les locaux accueillent les étrangers à bras ouverts – les rues sont un chamarré de vêtements, de couleurs, de races, d'aspects. Le Souk ne tolère ni le racisme, ni la bigoterie ; ce n'est certes pas une marque de haute tenue morale mais simplement le pragmatisme de commerçants âpres au gain. Les seigneurs Drakéides, les Tieffélins au sang démoniaque ou les trafiquants gnomes se retrouvent tous dans le Souk pour boire, jouer, marchander jusqu'à la dernière des pièces de cuivre, comme si leur vie en dépendait. Dans le coin, l'or rend tous les visiteurs égaux.

Voici une brève liste de lieux qui pourraient mériter l'attention des aventuriers :

Le bazar de Porte Noire : situé à proximité de la porte qui mène aux Communs, le bazar de Porte Noire est clairement un marché de seconde zone. Ici, les négociants sont moins francs que leurs collègues du Souk, leurs biens de moins bonne qualité et, d'une manière générale, le chaland doit faire très attention. Les camelots du coin sont bien connus pour leur persévérance obtuse, le volume de leur voix et leur détermination à vous vendre leur stock.

Peu de gens le savent mais le bazar de Porte Noire est placé sous l'égide de la Guilde des Voleurs. Si peu de marchands sont effectivement des larrons, il y a toujours un aréopage de ceux-ci mêlé à la foule, sondant les poches, repérant les pigeons et les nouveaux-venus à l'ostentatoire richesse. Les voleurs travaillent en

équipe – un beau jeune homme ou une femme magnifique, assistés d'une troupe de mendiants. Ces derniers attirent l'attention, bloquent les poursuites et font le guet tandis que les voleurs peuvent raffer la mise. Les réguliers du bazar savent passer outre les gentes paroles d'un « noble » élégant cherchant une escorte tandis que les braves héros fonceront certainement pour aider une jeune fille en danger !

Le Souk (le grand marché) : à l'intersection de la rue de Guildes, de la rue de l'Or et de l'allée du Cuivre, grand marché du Souk est l'une des merveilles de la cité, jalouée par les provinces du Nord. Il s'avère que si vous ne pouvez trouver un objet sur le Souk de Punjar, vous ne pourrez sans doute l'acheter nulle part. Tous les jours de l'année, le Souk est un tumulte assourdissant d'aboyeurs déments, de mercenaires exotiques cherchant un emploi, de filou proposant des jeux d'argent et des loteries, de jongleurs, de ménestrels, de vagabonds mendiant une piécette, de colporteurs qui proposent de la petite bière et un assortiment douteux de « nourriture à emporter ».

La concurrence pour les meilleures places est rude parmi les vendeurs ; les commerçants les plus anciens et les mieux établis dominant le marché. Les fortes têtes qui pensent pouvoir se tailler un domaine par la force et les menaces se retrouvent souvent à flotter dans la rivière, des poissons dans la bouche et des crabes dans les oreilles. Si la violence n'est pas encouragée, les marchands expérimentés ne manquent pourtant pas de contacts et de gros bras en cas de coup dur. Quelquefois, les rivalités dégénèrent en véritables batailles rangées, les marchands laissant la place aux mercenaires et aux ruffians qu'ils ont engagé pour le sale boulot. Le Seigneur Sains et les Dragons ignorent la plupart de ces querelles, confiant dans le fait que les boutiquiers les plus retors l'emporteront. Ils n'interviennent que lorsque le commerce de la ville tout entier est en danger.

Actuellement, un nain corpulent du nom de Hrix Ironblood est le Roi du Bazar. Grippe-sou et profiteur, Hrix possède un caractère atroce et une paranoïa légendaire. On peut le trouver, chaque jour, en réunion avec des capitaines et des marchands, négociant les meilleures marchandises et les meilleurs prix. Son réseau s'étendant à travers tout le Souk, Hrix a les moyens d'entraver toute concurrence – et il n'hésite devant aucune extrémité pour boucler un conflit.

Le premier concurrent de Hrix est un astucieux seigneur-marchand nommé Dramas le Faucon. Jeune et ambitieux, le Faucon convoite le réseau de marchands de Hrix. Il a tourné la cupidité du nain à son propre avantage, vendant ses biens très en-dessous de la valeur du marché, une pratique que Hrix refuse de copier. Les commerçants les plus vieux hésitent à traiter avec Dramas, de peur des représailles, mais les nouveaux-venus se sont rapidement tournés vers ses marchandises bon marché et son attrayant harem de démarcheurs.

La caserne de la Veille Sud : en surplomb du Souk et de la Grande Bourbe, les soldats de la Veille Sud sont notoirement corrompus. Les Dragons chevauchent régulièrement à travers le marché, bousculant ceux qui ne s'écartent pas assez vite et prélevant une « taxe de protection » auprès des marchands et des voyageurs.

La plupart des commerçants ont accepté l'extorsion comme faisant partie de leur vie – et ils ont ajusté leurs prix en conséquence. Ceux qui tentent de résister sont sommairement exécutés, avec ce qu'il faut de rituel et de cérémonie pour que cela serve de leçon à tout le monde.

La Veille Sud est dirigée par la Dame Raveynos, une guerrière mortelle sous tous ses aspects. Sa charge de capitaine lui a permis de se vautrer dans ses appétits cruels et, chaque nuit, des cris résonnent en provenance de ses appartements, à la plus haute tour de la caserne. Les criminels pris par les Dragons de la Veille Sud ne survivent jamais assez longtemps pour connaître le tribunal et la peur que la Dame Noire répand ne fait que renforcer l'influence de la garde sur le quartier.

La cité flottante : ensemble hétéroclite de cabanes et de cahutes construites au-dessus de l'eau, la cité flottante est la version locale des taudis de la Boucane, un bidonville instable où l'on vit comme des bêtes sauvages. Les habitants de la cité flottante subsistent en récupérant les déchets du Souk, les épaves qui dérivent sur l'estuaire et en acceptant tous les travaux que les autres Punjarans refusent.

Comme son nom l'indique, la cité flottante est une communauté fermée et les visiteurs sont fermement encouragés à ne pas en franchir les limites. Si la Guilde des Voleurs a l'habitude de convoier ses biens de contrebande par dessous les quais, même elle évite de déranger ceux qui ont leur foyer sur l'eau.

Le Quartier haut et les Courtines

Situés à l'est du palais somptueux du Seigneur Immortel, de l'autre côté du fleuve, le Quartier haut et les Courtines sont le foyer de l'aristocratie de Punjar. Grandes manoirs, murs blancs, jardins clos et petits bois soigneusement entretenus forment l'essentiel du voisinage – un contraste saisissant avec le quartier situé plus à l'est. Ici, la vie est calme et paisible, si on excepte les bals costumés et les fêtes grandioses, ce qui sied parfaitement aux plus vieilles et aux plus riches familles de la cité.

Bien entendu, à Punjar, rien n'est réellement ce qu'il semble être et le vernis placide des hauts quartiers ne sert qu'à dissimuler des secrets anciens et des pactes maudits.

Les nobles de Punjar peuvent faire remonter leur héritage aux fondateurs de la cité, quand leurs ancêtres n'étaient pas des dandys empoutrés mais des chefs de guerre qui régissaient de larges territoires d'une main de fer. Pourtant, au fil du temps, les nécessités économiques forcèrent toutes ces nobles familles à vendre leurs domaines afin de maintenir leur style de vie. L'émergence des Dragons scella le destin des aristocrates

et leurs dernières possessions furent données aux compagnies d'esclaves-soldats.

Confrontés à leur disparition, les nobles prirent leur dernière ressource – leur lien au Seigneur Immortel – et l'offrirent à celle qui en avait le plus besoin : la Guilde des Voleurs. Un pacte diabolique fut signé tandis que les différentes factions de la Guilde soutenaient les patriens qu'elles avaient choisies et que ces derniers agissaient et parlaient au nom de l'intérêt des dites coalitions.

Cette pratique du patronage s'étendit comme un feu de brousse au travers de l'aristocratie et, aujourd'hui, toute lignée nobiliaire entretient des liens étroits avec des factions de la Guilde des Voleurs. Les relations varient d'un membre à l'autre des familles mais le schéma global reste le même : les familles sont les marionnettes ; les criminels les manipulateurs.

Si les intrigues de la noblesse punjaran sont trop complexes pour être détaillées ici, il faut noter que chaque famille entretient une garde composée des meilleurs guerriers et magiciens qu'elle peut se payer. Plus inquiétant pour les aspirants-voleurs, chaque maison entretient un maître-voleur – ce dernier sert deux objectifs : s'assurer de la coopération des nobles et empêcher la concurrence de porter préjudice à « l'investissement ».

Voici une liste incomplète des maisons nobles qui entretiennent une présence importante dans les hauts quartiers : Caignont, Dev'shir, Drucaul, Farod, Indragi, Ororo, Sauronan, Rituzag, et Vagimmor.

LA CITADELLE DE SOMBRECAGE

La citadelle de Sombrecage s'élève hors des brumes marines à quelques distances de la terre, constant rappel pour tous ceux qui voudraient contester les volontés du Seigneur Immortel. Prison d'une cité remplie de criminel, Sombrecage est le foyer des pires bandits que Punjar pouvait inventer.

Les vagues de l'océan martèlent jour et nuit les murs de la citadelle. Ses tours austères ne portent aucune décoration, à l'exception de lanternes rouges et solitaires qui guident les navires marchands à travers l'étroit passage vers le port. Nulle bannière flottant dans le vent du large, nulle gargouille penchée sur les prisonniers, seulement des murs sinistres et de hautes tours, sentinelles stoïques veillant en silence sur l'horreur.

Les prisonniers sont conduits à la citadelle par des barges, leur avant-bras marqué au fer qui les désigne à jamais comme des enfants de la Sombrecage. Chaque détenu est ensuite entravé aux poignets et aux chevilles ; ceux que l'on suspecte de magie reçoivent des masques qui les empêchent de parler ; les guerriers et les voleurs sont forcés d'enfiler de douloureux gants de métal qui bloquent leurs pouces contre les paumes de leurs mains. Ensuite, les prisonniers sont assignés à des équipes de travail et envoyés dans les profondeurs de la citadelle, creusant toujours plus loin pour faire de la place à une

population carcérale chaque jour plus nombreuse.

Ceux qui ont eu le malheur d'offenser le Seigneur Immortel reçoivent une punition terrible et immédiate – quelque soit leur origine, le châtement est le même : on coupe la langue et les pouces du détenu, on lui ajuste un masque de fer rugueux qui lui couvre la face et, alors que ses compagnons vont travailler, il est emmené dans le silence solitaire, glacé et aveugle d'une oubliette aussi profonde que le désespoir. La nourriture et l'eau lui sont apportés une ou deux fois par semaine mais les bourreaux oublient souvent de revenir aux fosses jusqu'à ce qu'il faille y conduire une autre de ces âmes damnées.

Ceux qui sont condamnés à l'enfermement survivent rarement au-delà de dix semaines ; entre la cruauté des matons, les conditions insalubres et les conflits avec les autres prisonniers au sujet de l'eau et de la nourriture, les geôles prélèvent un terrible octroi. Ceux qui survivent à ces conditions démentes sont incroyablement forts, physiquement et mentalement – pour tout le bien que cela peut leur faire. Un prisonnier sur cent voit la fin de sa première année et aucun d'entre eux n'a jamais vécu au-delà de cinq (bien entendu, cela n'inclus pas ceux qui furent condamnés à une non-vie de servitude nécromantique).

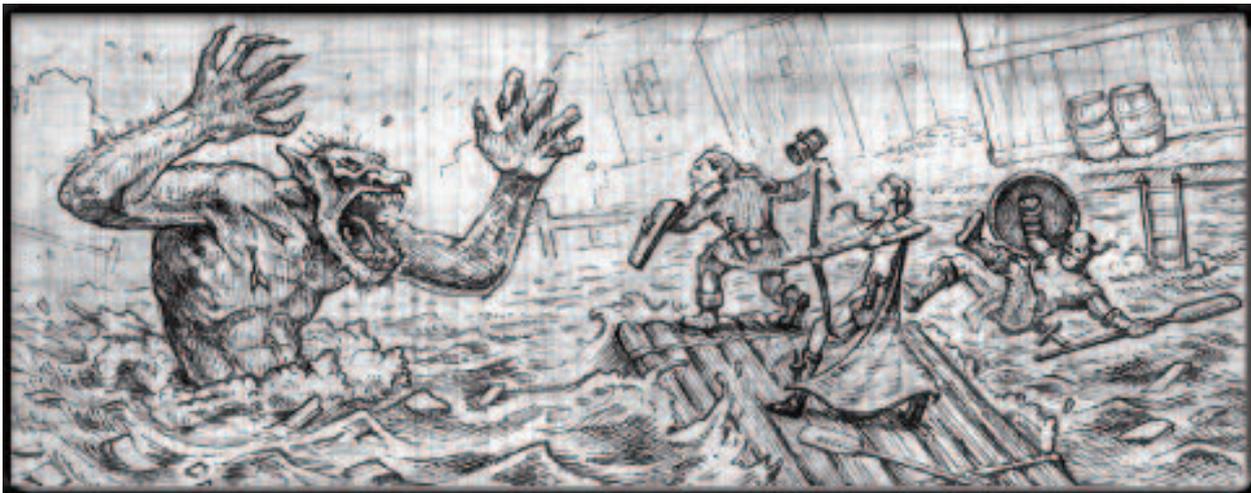
Les gardiens de la Sombrecage sont les Geôliers, des factionnaires reconnaissables à leurs robes noires et pourpres. Ils sont rarement aperçus en dehors de la citadelle bien que, parfois, un trio soit envoyé dans la cité pour une mission précise – ce qui cause beaucoup de peur et d'excitation chez la population de Punjar. Les effectifs des Geôliers sont uniquement constitués d'enfants sélectionnés dans les orphelinats de la ville – des enfants sans famille, sans attache, sans avenir, élevés dans une obéissance et une loyauté absolue envers le Seigneur Immortel. Telle une guilde d'artisans, les Geôliers sont divisés en rangs correspondants à leur accomplissement et à leurs savoirs – on présume qu'il faut parler d'initiés, d'apprentis, de compagnons et de maîtres, avec de nombreuses subtilités dans les titres et les degrés. Comme pour la plupart des guildes, les signes et les symboles correspondants aux rangs sont absolument secrets.

On considère généralement que les Geôliers obéissent à un être connu sous le nom de Maître Azdiel ; s'il fut un jour un Humain (ou peut-être un Eladrin), on ne sait pas quelle métamorphose aberrante il (elle ? cela ?) accepta avant de prendre le poste. Ceux qui ont vu le Maître disent qu'il mesure plus de deux mètres de haut, décharné comme un squelette malgré les lourdes robes pourpres qui l'habillent. Maître Azdiel porte habituellement un lourd bâton d'obsidienne surmonté d'un rubis pulsant ou une grande épée massive dont le pommeau noir s'orne d'une pierre identique.

Les habitants de Punjar considèrent à l'évidence qu'il est impossible de s'évader de la citadelle. Si on considère que les prisonniers sont envoyés peiner dans les profondeurs, la meilleure chance d'y parvenir est de tenter l'exploit dans les deux premiers jours sur place. Même ainsi, échapper aux Geôliers est une tâche difficile – ils portent de lourdes cottes de maille sous leurs robes et leurs arbalètes sont particulièrement précises. Ensuite, il reste à affronter les puissants courants marins qui environnent l'île de Sombrecage. À ce jour, si nombreux sont ceux à avoir tenté de s'évader, aucun n'a survécu pour raconter son exploit.

LE POUCE DU DIABLE

Connu dans le monde entier comme le repaire du vice et de l'illégalité, le Pouce du Diable porte bien son nom. Perché sur la bordure orientale de la cité, c'est une petite péninsule à une portée des villas nobiliaires et des quais du Souk ; un éperon rocheux connu dans toute la cité pour ses délices étranges, les fortunes mal acquises qui s'y échangent et le danger que l'on y court ; un quartier renommé pour ses tavernes, ses guinguettes, ses cercles de jeu, ses receleurs et ses hôtels borgnes. Ses établissements attirent les riches comme les moins riches, dissimulant derrière une illusion d'opulence criarde l'abjecte pauvreté du quartier. Les visiteurs qui ne quittent pas les artères principales ont peu à craindre en dehors des escrocs et des emberlificoteurs ; mais derrière les façades clinquantes et les architectures exotiques s'étend un labyrinthe d'allées tordues, sombres, mauvaises où chaque pas peut être le dernier.



Durant le jour, le Pouce du Diable peut être confondu avec tous les autres quartiers miséreux de Punjar mais, à la nuit, le district s'anime avec une férocité qui défie l'imagination. Des lampions sont accrochés dans les rues, les rires rauques et le choc des pintes de bière couvrent les chants paillardes qui s'échappent de partout, les magiciens des rues font leurs tours et partout s'étaient et s'offrent les tentations.

Chaque nuit, le quartier est plein de marins en bordée, de seigneurs-marchands entourés de soudards et de prêtres-mages, de mercenaires avinés qui célèbrent leurs dernières victoires et de pauvres hères qui viennent dépenser un argent durement gagné. Les nobles et leur suite sont des visiteurs réguliers, engoncés dans des capes anonymes et des masques qui dissimulent leurs identités.

Il est facile de se perdre parmi la foule épaisse et les fêtards excentriques. Le Pouce du Diable accueille les races les plus exotiques de Punjar – les Tieffelins et les Drakéides n'attirent pas plus l'attention ici que n'importe qui d'autre. Si l'on ajoute à cela que les Dragons ne mettent jamais les pieds dans le quartier, cela en fait un bastion de la liberté et de l'indépendance.

Ce quartier sauvage et chaotique abrite une faune nombreuse, capable de satisfaire tous les goûts et tous les désirs. Voici quelques-uns de ses lieux les plus intéressants.

Le taillis de la Morte-grive : au sud de la grande rue, là où la péninsule rejoint le continent, le taillis est un ensemble de bois sombres et de chemins silencieux et abrités. Comme il est à la jonction entre le Pouce du Diable et le Quartier haut, c'est là que les nobles vont se débaucher entre les bras de leurs maîtresses. Malheureusement, de telles unions entre la noblesse et les petites gens finit rarement bien ; à l'aube, on retrouve souvent les corps de jeunes femmes – qu'elles se soient tuées d'un coup de lame empoisonnée, incapables de supporter la vie sans leur amant, ou plus simplement que ce dernier ait décidé de se débarrasser d'une trop encombrante compagne.

La pince : la Pince est une étroite bande rocailleuse qui s'étend à l'ouest de la Porte de Mer, le principal moyen de passer entre le Pouce du Diable et la Rive nord. Des dizaines de bateaux, allant de la barge solidement accrochée à de lourdes chaînes tendues en travers du chenal à des coques de noix qu'il faut sans cesse écoper, font la navette entre les deux rives. Les bateliers se tirent volon-

tiers la bourre, chacun affirmant qu'il est le plus rapide à effectuer la traversée et il n'est pas rare qu'ils sabordent les navires de la concurrence ou qu'ils se lancent des bordées d'injures bien senties tandis qu'ils convoient leurs passagers sur le goulet.

Le Clos du fiel : le Clos du fiel est la place centrale du quartier, son cœur, sa croisée des chemins, où les visiteurs peuvent choisir les désirs et les intérêts qu'ils satisferont ce soir – les chasseurs appellent de toutes les allées, de tous les portails et balcons, de toutes les fenêtres, pour attirer l'attention et tenter les esprits fébriles.

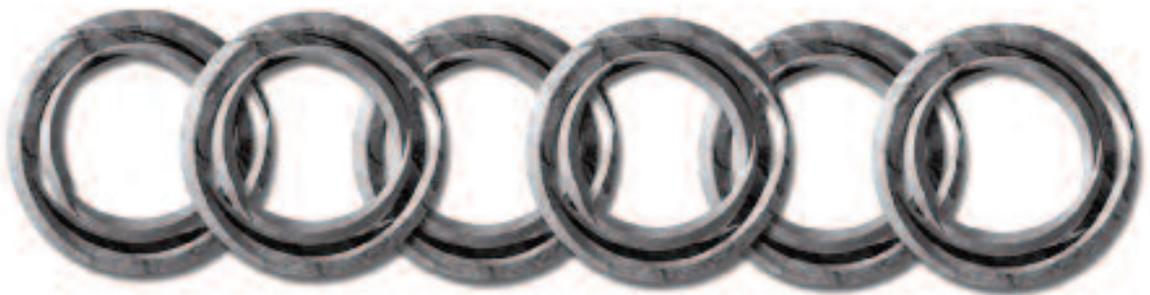
Le Clos tire son nom de la fontaine qui est en son centre : la belle jeune femme explorée, le cœur brisé, qui se penche sur le bel homme agonisant est une référence à la légende de la Dame au Héros – un seigneur de guerre revint de la bataille pour tomber victime d'un puits empoisonné par sa belle. Il est de notoriété publique que la fontaine est magique pour qui en boit l'eau. Mais il semble que les effets varient du tout au tout en fonction des personnes.

LA VILLE NEUVE ET LA RIVE NORD

Les quartiers de la Ville neuve et de la Rive nord sont les adjonctions les plus récentes à la cité, construits au cours du dernier siècle pour loger la population sans cesse croissante de Punjar. Les habitants de ces deux districts sont essentiellement des artisans accomplis et des marchands – une toute autre catégorie sociale que les quartiers de la rive sud.

Ce sont sans doute les quartiers les plus stables de la cité – si personne ne nie la présence de la Guilde des Voleurs, peu de citoyens affichent ouvertement leur allégeance aux vauriens. Le racket est ici une affaire feutrée et certains marchands osent même se dresser contre l'hégémonie des Voleurs, pour montrer l'exemple à leurs voisins. Dans le passé, ces renégats étaient impitoyablement écrasés par la Guilde mais, alors que la classe marchande s'enrichit doucement (et avec l'argent vient le pouvoir), l'hégémonie des Voleurs est rapidement remise en question.

Le marché aux dieux : en remontant le long des quais encombrés de la Place du Commerce et en passant les camelots de la Rue de la Chance, le visiteur peut enfin trouver un miracle, l'absolution ou juste une chose dans laquelle croire, le tout pour une poignée de pièces de cuivre.



Ici, au milieu de tentes-sanctuaires et d'estrades branlantes qui engorgent la place centrale du district, on vous vend le salut et les croyances aux mêmes prix que toutes les autres camelotes de Punjar. Les Dieux, comme toutes les autres commodités, sont une source de revenu pour les hommes et les femmes assez cauteleux pour vous les vendre de la bonne manière. Sous chaque masque de piété se dissimule une âme rapace avide de numéraire – un objectif enfin atteint lorsqu'on parvient à monter au quartier des temples au-delà du Grand Escalier. Seuls les charlatans les plus astucieux ou ceux qui peuvent démontrer de la réalité de leur foi par quelques miracles y parviennent. Les prêtres, vrais et faux mélangés, cueillent dans la foule désespérée les acolytes dont ils ont besoin pour se hisser à un plus grand statut et, quand leur nombre est suffisant – et leurs coffres assez pleins – ils contemplent enfin le Grand Escalier et commencent à saper ceux qu'ils veulent supplanter.

Une foi véritable – pour la meilleure ou la pire des divinités – est difficile à trouver sur le marché aux dieux mais, au milieu des clameurs de la foule, les véritables pèlerins parlent doucement, offrant les clefs de leur dieux à qui sait les entendre. C'est ainsi qu'ils luttent contre les époustouffants tours de passe-passe de leurs rivaux et les miracles de seconde main des thaumaturges et des médicastres.

Parmi les orateurs les plus charismatiques du marché est une demi-elfe qui se fait appeler Sœur Affliction. Affirmant être une prophétesse de Narrimunâth, le seigneur des maladies, elle a déjà réuni une congrégation imposante, notamment parmi les infirmes de Punjar – en tout cas, ceux qui sont assez valides pour assister à ses sermons dans la rue. Sœur Affliction a convaincu ses disciples que leurs maux sont des bénédictions de Narrimunâth lui-même, la marque des faveurs du Dieu-Rat. Ceux qui succombent à son étreinte recevront le confort de l'oubli mais les autres, qui résistent et supportent, auront une récompense plus grande encore. La demi-elfe, elle-même atteinte d'une fièvre gloussante incurable, affirme que si un temple de Narrimunâth est construit à Punjar, alors sa « horde pieuse » sera guérie... et le pouvoir d'infliger les maladies à leurs détracteurs leur sera offert. Les pouvoirs divins de Sœur Affliction lui ont permis, pour le moment, d'empêcher les maladies de ses suivants de se répandre – une mesure nécessaire pour éviter que les Dragons ne viennent annihiler ses efforts.

LE QUARTIER DES TEMPLES

Au sommet du Grand Escalier – un obstacle pécuniaire autant qu'une épreuve de foi – s'étend une terre immaculée où de *vrais* temples s'élèvent au-dessus des rues du communs pour la plus grande gloire des dieux. Le quartier est un oasis au milieu du cloaque de Punjar, une promenade de jardins luxuriants qui défient le climat sec de la Province méridionale – on dit qu'il est l'œuvre d'un jardinier spectral ou même des dieux en personne.

Les temples qui s'étendent dans ce vaste espace comprennent d'ascétiques monastères, d'élégantes pagodes, d'invincibles forteresses. Tous sauf les plus puissants des temples ont maintes fois changé de propriétaires (et de religion) au cours des siècles. Certains furent rasés jusqu'aux fondations et reconstruits pour agréer de nouveaux dieux, d'autres simplement dépoussiérés et les symboles changés sur les murs.

À de rares exceptions, les temples sont dirigés par des grands prêtres sans scrupule et jalousement gardés par des esclaves-soldats. Ils luttent pour atteindre la prééminence et prendre le contrôle du quartier, et ils ne l'abandonnent pas volontiers. Les religions qui faillissent ici sont celles qui ne peuvent empêcher des cultes plus faibles de les renverser... et celles qui ne payent pas au Seigneur Immortel les dîmes exorbitantes qu'il exige.

Dominant le quartier de son imposante présence est la Forteresse du Temps, temple de Valdreth. Les légendes disent qu'elle est le plus vieux bâtiment de Punjar, ses humbles pierres assemblées par un prêtre de l'Immuable alors que des monstres quadrupèdes hantaient encore le monde. Les textes religieux que l'on peut lire dans sa bibliothèque affirment aussi qu'il sera le dernier à tomber lorsque les tempêtes du temps plongeront la cité dans l'oubli. La Forteresse et son clergé semblent être la seule structure permanente au milieu d'une mer de prétendants. Aussi patients que le dieu qu'ils vénèrent, les suivants de Valdreth supportent les calomnies envieuses des autres temples et les imprécations des charlatans du marché. Le grand prêtre de la Forteresse du Temps est appelé l'Orateur Sénéscent et on dit que l'actuel orateur est l'homme le plus vieux de Punjar.

À cause de son éternelle vigilance, le Seigneur Immortel permet à la Forteresse d'abriter la seule force armée du quartier, les Chevaliers de Verre, un ordre de paladin voué à l'Immuable. Guerriers saints à la remarquable patience, les chevaliers maintiennent l'ordre dans le quartier mais n'empêchent personne de monter le Grand Escalier. Ils pensent sincèrement que tous ceux qui cherchent les dieux, soient-ils canailles ou souverains, doivent avoir la chance de les trouver. Ils ne rejettent que



la violence et la folie – et pourtant, les chevaliers sont les seuls qui peuvent prévenir les conflits ouverts entre les temples rivaux.

Parmi les temples les plus populaires du quartier, on peut trouver ceux de Myna (la servante du destin), Lasheeva (Dame Ruine), Xeluth (le destructeur) et Yvyn (l'exécuteur vertueux). La maison Hoshuet, de la Cabale des Marchands, est un mécène connu du Tombeau, le temple de Lasheeva. Des rumeurs affirment parfois que le clergé de Dame Ruine prévoit de destituer la Forteresse du temps comme temple dominant du quartier ; d'autres murmurent que le culte de Neshti, la dame des ombres, s'étend silencieusement parmi la population des bas-quartiers, soutenant Valdreth et possédant un pouvoir au moins aussi grand que celui des temples majeurs.

LES ENVIRONS SAUVAGES

À Punjar, la différence entre une rue bondée, grouillante de monde, et un marais désolé et vide se mesure en minutes de cheval. On peut pardonner aux habitants de Punjar, sans recul, sans perspectives, environnés d'immeubles bondés et de gens de toutes races et de toutes origines, d'oublier que leur civilisation n'est qu'une chose éphémère dans la Grande Histoire des Royaumes connus. Les rois comme les érudits affirment que la sauvagerie et la barbarie sont la vraie nature des peuples soit-disant « policés » ; les elfes, les nains et les hommes sont nés du chaos et de la violence et seront certainement détruit par les mêmes flammes cruelles.

Voici quelques-uns des points les plus remarquables du paysage à l'extérieur des murs de Punjar, là où l'épée et les crocs prennent le pas sur l'infime patine de la civilisation.

La Grande Bourbe : constitué de marais-salants, couverts de roseaux herbeux et de trous marécageux, la Grande Bourbe est le foyer de prédateurs de toutes sortes. Les marchands et les rouliers ne passent jamais par les marais et ceux qui veulent s'y rendre doivent traiter avec la curieuse populace qui survit dans un taudis à l'extérieur de la Porte de la Bourbe. Néanmoins, avant de s'aventurer dans les palus, ces pêcheurs exigent des sacrifices de sang, jetés dans de grands feux, afin d'apaiser leurs sombres divinités. Qu'on tienne compte ou non de leur douteuse théologie, ces sacrifices doivent bien calmer *quelque chose* – ou ces nigauds auraient été dévorés par les créatures des marais depuis bien longtemps.

Les rôdeurs rapportent qu'ils croisent les pistes et les crottes de toutes sortes de bêtes maudites. On sait de manière certaine que des Trolls du sel ont installé leur repaire dans les tourbières, leur terrifiante Mère rôdant quelque part dans les cavernes qui s'étendent le long des limites sud de la bourbe. Explorer ces grottes est doublement dangereux car les marées peuvent les inonder en l'espace de quelques heures, piégeant les malchanceux et les idiots. À ce jour, la meilleure infor-

mation dont on dispose sur la Mère des Trolls fut rapportée par Talizien Redlance, un guerrier saint connu aussi sous le nom du Paladin Fou. Seul survivant d'une expédition dans les cavernes, le Paladin Fou revint couvert de bile et de tripes, crachant des imprécations sur une Mère des Trolls géante, gisant dans une caverne inondée pleine de d'immenses trésors volés aux hommes. Les histoires du Paladin Fou auraient pu être ignorées s'il n'avait ramené une paire d'artéfacts : une épée en or à la facture ancienne et une griffe énorme, noire, de plus de 20 centimètres de long, arrachée à la patte d'une créature terrifiante.

On reconnaît communément qu'un dragon noir à l'âge indéfinissable a sans doute élu domicile dans la Bourbe, bien que l'ancien n'ait pas été vu depuis près d'une décennie. Appelé Langue-de-Sel par les habitants de Punjar, son nom (mais pas son *vrai-nom*) serait Saacata, s'il faut en croire les magiciens et les érudits. Plus intéressants, les spécialistes rappellent les signes vus lors de la dernière rencontre avec le dragon : ses écailles incrustées de crasse portaient toutes des glyphes brillantes honorant un dieu de la mort oublié. Certains professeurs audacieux ont avancé la théorie que le dragon était devenu une liche, ou tentait de le faire – mais la simple idée qu'un dragon noir ancien puisse aussi être une créature non-morte à la puissance sans équivalente est plutôt insupportable.

Moins épique mais plus immédiatement important pour la vie quotidienne des Punjarans, des tribus d'hommes-lézards se sont installées dans les roselières qui émaillent les marais. Plus agressifs et violents que la plupart de leurs semblables, ces bêtes belliqueuses sont reconnaissables aux piercings élaborés qui ornent leurs silhouettes écailleuses. Souvent décorés de trophées sanglants découpés sur leur dernière victime, on dit que ces anneaux indiqueraient le rang de la bestiole dans sa tribu. Les hommes-lézards sont des créatures superstitieuses, accrochées à leurs chamans et à leurs prophéties grossières. Ceux qui ont survécu à une attaque d'hommes-lézards ont racontée que celle-ci commença par une volée de javelines et de flèches, suivie par une vague bondissante de grenouilles géantes ; derrière, enfin, venaient les hommes-lézards. Il paraît même qu'ils auraient une sorte de « chevalerie » primitive, montée sur le dos des plus grosses des grenouilles, portant lances barbillonnées et boucliers de roseau.

La Flèche des araignées : au sud de la cité, là où les marais putrides se mêlent à l'océan, se dresse au sommet d'un éperon rocheux une tour noire et solitaire, battue par les tempêtes et les ouragans depuis des siècles. On dit que la Flèche est plus vieille que Punjar elle-même – ce ne serait sans doute pas une raison particulière pour attirer l'attention (après tout, les merveilles elfiques et naines peuvent largement survivre à la moindre œuvre des hommes) si la Flèche n'était pas une si curieuse construction : découpée dans un seul et unique bloc d'obsidienne, les trente mètres de la tour ne présentent aucune trace de ciseau ou de burin, aucune trace de

façonnage artisanal. Les experts nains appelés pour inspecter la tour restèrent dans l'expectative, incapable d'expliquer comment elle avait été construite et jurant qu'ils ne connaissaient aucun autre exemple de cela dans leurs annales ou leurs légendes.

La Flèche noire est lisse comme un miroir. Ceux qui se tiennent devant ses murs parfaits voient leur reflet dans la pierre noire, à une différence près : leur image, identique dans tous les autres détails, est couverte de toiles d'araignée poussiéreuses et grouille de petits arthropodes ténébreux – cette vue déstabilisante a causé plus d'un recul de surprise qui s'est fini au pied de la falaise, sur les rochers battus par les vagues.

Si bien peu ont le courage d'explorer la Flèche, quelques recherches révèlent néanmoins trois manières d'y pénétrer. La première est la plus évidente : une paire de hauts portails verrouillés, moulés dans un métal inconnu et rivetés d'argent. Les portails sont fermés par cinq serrures, installées aux sommets d'un pentacle occupant le centre du pœcile. Chaque serrure est taillée dans une pierre différente (saphir, rubis, émeraude, diamant et jaspé sanguin).

La seconde entrée est relativement évidente, elle aussi : une série de quatre fenêtres cerclant jusqu'au sommet de la tour, chacune faisant face à un point cardinal. Les quatre fenêtres sont ouvertes, sans cadre ou vitre, mais des observateurs à l'œil d'aigle peuvent noter que toutes semblent voilées d'une fine couche de toile, quelque soit la saison ou le temps.

La troisième entrée est seulement connue de quelques personnes : un tunnel étroit taillé dans le flanc de la falaise. Fermé par une simple grille en argent en forme d'énorme araignée aux chélicères effrayantes, le tunnel semble courir directement à la tour, bien que, à cette date, aucun explorateur ayant bravé ses ténèbres n'en soit jamais revenu.

AVENTURES À PUNJAR

À l'intérieur ou à l'extérieur de ses murs, Punjar est au cœur d'une infinité d'aventures. La tour isolée de la Flèche des araignées attire l'attention au sud, les Cavernes aux sanglots s'étendent silencieusement sous les eaux nauséabondes et la Grande Bourbe, qui abrite des horreurs sans nom aussi anciennes que le monde, grignote chaque jour un peu plus la cité, comme une entité vivante, maléfique. Tous ces mystères, et bien d'autres, attendent les héros assez courageux pour en chercher les réponses.

LES SOUDARDS DE PUNJAR

Au plus profond du cœur de la Boucane, le Roi-Mendiant (c'est le nom qu'il se donne) règne sur une foule bigarrée de gamins, de vagabonds et de bons-à-rien. Durant longtemps, la Guilde des Voleurs s'est désintéressée des petits délits commis par ces voleurs indépendants, mais dernièrement le Roi-Mendiant et ses

miséreux ont dépassé les bornes, volant des marchands et montant des arnaques qui étaient jusqu'alors du domaine exclusif de la Guilde.

Par peur des représailles, le Roi-Mendiant a choisit de frapper le premier, louant les services d'une bande de tueurs et de ruffians pour mener une guerre préemptive contre les Voleurs.

Tout cela ne serait pas grand chose, les affaires habituelles de la Boucane en quelque sorte, si dans son ambition, le Roi-Mendiant n'avait cherché à passer des pactes avec des puissances surnaturelles. Dans sa quête démente, il a déniché quelque chose de bien pire que cela : une horreur faite d'ombre, piégée entre les monde depuis des temps immémoriaux.

Maintenant, le Roi-Sorcier est manœuvré par l'horreur qu'il cherchait à dominer. Tous ses rêves de règne sur la Boucane ont été oubliés, remplacés par la seule adoration de l'entité. À la limite de la folie, plus cruel que jamais, le Roi-Mendiant dirige son empire depuis un charnier fétide où il conduit de sanglants holocaustes. Chaque rituel sacrificiel rapproche l'horreur d'ombre de sa libération ; et alors une chape de terreur s'abattra sur les habitants de la Boucane.

Il revient aux héros – de simples soudards – de repousser l'horreur qui rôde aux limites du cœur des taudis. Leur récompense sera la gratitude de la Guilde des Voleurs, le butin d'or et de gemmes amassé par le Roi-Mendiant au cours des dernières années et la connaissance interdite de la magie des ombres.

LES HÉRITIERS DE PUNJAR

Les Dev'shir sont l'une des familles les plus vieilles et les plus respectées de l'aristocratie punjaran – bien qu'à Punjar, et surtout quand la famille Dev'shir est concernée, le respect soit un simple euphémisme désignant la crainte. Elle possède une demeure de pierre, biscornue et immense, et des terrains parfaitement entretenus dans le Quartier haut. Le domaine est appelé le Pas-du-Vent à cause de sa proximité avec les portes qui mènent au taillis de la Mortegrive et au sifflement spectral qui s'en échappe quand le vent souffle du large. La famille s'enorgueillit de sa maison, trente-sept commis loyaux, la plupart au service de la famille depuis plusieurs générations.

La fortune familiale est immense mais il reste bien peu de liquide de nos jours – la plus grande part est constituée de legs anciens, de mobilier volumineux ou de bibelots uniques. Les étages de la maison sont encombrés d'objets hideux et voyants, de statues de maître, de vieilles armures incrustées de métaux rares, de tapisseries exotiques et de meubles sculptés dans des bois précieux. La source des richesses a varié selon les générations. Hadur Dev'shir, le patriarche qui s'installa à Punjar des siècles plus tôt et fonda la famille, était un cavalier émérite, un éleveur de chevaux et un marchand. La vente de ses chevaux engendra des revenus conséquents et elle permit à la famille de construire de nombreuses écuries à l'extérieur de la cité, au nord. Les Dev'shir investirent ces profits dans d'autres affaires, avec des

résultats variables – opérations minières, exportation d'épices et de fruits ou soutien à des expéditions menées par des chercheurs de trésor. La découverte des dépôts de fer à l'ouest de Punjar, soixante-dix ans plus tôt, faillit mettre la famille à genoux – malgré des capitaux phénoménaux engloutis dans l'affaire, les filons furent épuisés en moins de cinq ans et la famille en fut réduite à se tourner vers des commerces moins honorables pour conserver son train de vie et son pouvoir.

Ces entreprises illicites incluent le commerce des esclaves, un peu de contrebande et l'achat de nombreux immeubles dans le voisinage de la rue de la Bourbe, dans la vieille ville. Ces bâtiments déglingués étaient loués aux pauvres et aux miséreux et abritèrent bientôt toutes sortes de commerces louches. Les rumeurs sont nombreuses qui affilient les Dev'shir à la Guilde des Voleurs mais cela n'a jamais été prouvé. Il y a une dizaine d'année, la famille a « acquis » une conserverie dans la Ville flottante. La famille s'est alors enrichie en exportant des conserves de poisson et d'autres mets fins vers des destinations lointaines. Beaucoup estiment que les coûts sont réduits en achetant de grosses quantités de poisson de vase et en les vendant sous des dénominations plus flatteuses. Certains murmurent même que la conserverie est un très bon endroit pour se débarrasser des ennemis de la famille.

Les principaux membres de la famille sont le seigneur Abir Dev'shir, un homme chauve à la moustache en guidon de vélo – il porte des pantalons bouffants lavande et des chemises trop grandes pour lui qui laissent apparaître son torse velu et grisonnant. De nombreux anneaux ornent ses doigts et se balancent à ses oreilles. Sa femme, la Dame Noura Dev'Shir, était jadis une beauté saisissante, aux longs cheveux noirs et à la voix impérieuse ; c'est aujourd'hui une vieille sorcière, sèche et ridée, qui s'applique du maquillage à la truelle. Elle aussi se couvre de bijoux voyants et les lourds parfums dont elle s'asperge signalent sa présence d'une pièce à l'autre.

Les Dev'Shir n'ont qu'un seul héritier, Elam. C'est un libertin élégant et naïf de vingt-huit ans, aux cheveux aile de corbeau, aux yeux bleu glacial et au fragile visage de porcelaine. Il sait manier les lames et sa rapière favorite n'est jamais loin de sa main. Elam fait des incursions nocturnes dans les pires coins de Punjar, où il fréquente des maisons de mauvaise vie et des tavernes bruyantes, s'attirant régulièrement des ennuis – jamais assez ennuyeux, d'ailleurs, pour que l'argent ne suffise pas à tout arranger.

Récemment, Elam a découvert une amulette à vendre chez un inquiétant prêteur sur gage du Souk. Le bijou est un héritage familial, supposé enfermé à l'abri dans la tombe de la famille, au cœur de la Cité des Morts. L'arrogante famille préfère éviter de mêler les autorités locales à cette affaire et offre une récompense substantielle aux aventuriers qui voudraient bien examiner la situation de près.

Est-ce les héros intrépides exploreront le caveau familial ou suivront-ils la piste du mont-de-piété ? l'enquête les mène à une taverne miteuse du Pouce du Diable et en dehors des limites de la cité, jusqu'à une vieille mine

de fer à demi-abandonnée. La piste s'arrêtera à un moulin déserté qui surplombe Punjar. Là, les héros découvriront la vengeance d'une branche de la famille depuis longtemps oubliée et devront empêcher ses machinations maléfiques.

LES TRÔNES DE PUNJAR

Les affaires courantes du Pouce du Diable ont été brutalement interrompues trois mois plus tôt. Un marchand de passage laissa ses associés dans une taverne, un soir tard, et disparut simplement, abandonnant ses bagages dans une auberge proche. Des personnes s'évanouissent parfois (ou pire) dans le quartier, et l'endroit est un nid de meurtriers et de mécréants de toutes sortes, aussi cette disparition ne souleva pas d'intérêt dans un premier temps. Néanmoins, peu après, un groupe de trois solides dockers disparut à son tour, sans laisser de traces – suivi par un petit trafiquant du Palais de l'Imprévu (une maison de jeu locale), un tavernier de la Brasserie de la Strige Grasse et une paire de nobles dames du Quartier haut. Le nombre de disparition sur un temps si bref et le manque d'indices causèrent un début de panique dans la population locale. Deux intrépides jeunes magiciens de l'école punjaran de sorcellerie commencèrent à enquêter. Armés de puissantes baguettes, ils patrouillèrent les rues et les ruelles du district. Durant deux semaines, rien ne se passa – puis, soudainement, plus personne n'entendit parler d'eux ! Dans le quartier, l'angoisse se transforma en pure terreur.

Pire, il y eut de nouveaux développements sinistres à cette histoire : des citoyens ont rapporté avoir vu une effrayante apparition dans les ruelles du district. Si la fable est vraie, la forme spectrale aurait approché et menacé plusieurs personnes, bien qu'il soit difficile de retrouver l'une d'entre elles qui aurait *effectivement* rencontré le fantôme. Pourtant, la rumeur enfla et souffle sur les flammes de panique allumées par les disparitions. Récemment, d'autres ragots sont apparus : on parlerait de nouveaux cultes et de créatures écailleuses rôdant dans le coin.

