

Guisoreux

Un supplément non officiel pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Mark Saunders; avec la participation de Parnell Hayes, Rory Naismith, Steve Cooke.
 Cette aide de jeu a été développée avec, et utilise le matériel et le background bretonnien proposé par le [Bretonnia Project](#)
 Traduit par 'Captain Bug'



Sur une colline à côté de la route de Marienburg et de l'Empire, un peu au nord des Faubourgs tentaculaires, se dresse un gibet permanent qu'on appelle Montfaucon. Il s'agit d'un échafaud de pierre et de fer auquel pendent les restes des criminels condamnés, comme un avertissement pour les passants. C'est un sinistre rappel pour les visiteurs que la cité autrefois connue comme le joyau de la couronne bretonnienne, que l'autorité du Roi s'impose ici aussi. Les plus réfléchis pourraient alors réaliser que la présence même de Montfaucon est un aveu que l'autorité devait s'imposer...

SOMMAIRE

UN APERÇU DE LA CITE	2
LES QUARTIERS	4
L'ILE DE GUISTOREUX.....	4
LA RIVE NORD : NORDPONT ET DEUXPORTES.....	5
LA RIVE NORD : QUARTIER DU JONGLEUR.....	7
LA RIVE NORD : DELAMGEN ET BLANCHEMAILLE.....	8
LA RIVE SUD : QUARTIER DU PORT ET SUDPONT.....	9
LA RIVE SUD : QUARTIER VAUDOIS.....	10
LA RIVE SUD : QUARTIER VIAUD.....	11
LA RIVE SUD : QUARTIER BERBARE.....	12
AU-DELA DES MURS	13
LES FAUBOURGS.....	13
LES CATACOMBES.....	15
LES HABITANTS	16
LA PEGRE.....	16
SOCIETES SECRETES.....	16
PRINCES, INDIGENTS ET PRELATS.....	18
LES MILITAIRES ET LES DEFENSES DE GUISTOREUX.....	20

Un aperçu de la cité

Guisoreux est la capitale de la Bretagne, et de loin la plus grande ville du Royaume, cependant elle n'est plus le vrai siège du pouvoir bretonnien depuis que la cour s'est déplacée à 35 lieues (150 Km) de là, à Oisillon, il y a un peu plus de 10 ans.

Officiellement le nombre d'habitants enregistrés tourne autour de 18 000, même si en réalité, il est probablement plus proche de 100 000, ce qui en fait l'une des cités les plus peuplées du Vieux Monde. Il y a des habitations à cet endroit sur l'Ois depuis l'antiquité. Les archives les plus vieilles (datant de l'époque de Gilles le Breton) mentionnent déjà la ville sous le nom de 'Gisoreux'. L'orthographe moderne bretonnienne l'écrit cependant maintenant 'Guisoreux'. Les érudits pensent que le changement d'orthographe reflète un changement de prononciation.

Traditionnellement, la cité est 'Guisoreux-la-belle', par seulement la plus grande, mais aussi la plus belle des cités de Bretagne. De nos jours, l'appellation ressemble plutôt à une blague de mauvais goût, et peu de monde en dehors des nobles quindés et des lettrés l'utilisent sans être conscients de la profonde ironie qu'elle implique.

Guisoreux est bien placée pour garder la vallée stratégiquement importante de 120 Km de large entre les Pâles Sœurs et les Montagnes Grises, la porte d'entrée vers la Bretagne pour son rival traditionnel : l'Empire. Il y a trois routes principales partant de Guisoreux : au nord sur 75 lieues (330 Km) vers Marienburg, au sud sur 130 lieues (600 Km) vers Parravon (avec la route de l'Est vers Altdorf et l'Empire qui s'en sépare à Jouinard), et à l'ouest. Vers l'ouest, la route se divise en deux, partant au nord-ouest vers Oisillon (puis traversant la forêt d'Arden vers Couronne à 75 lieues (330 Km), puis vers l'Anguille), et au sud-ouest le long de la Grismarie vers Moussillon (67 lieues – 300 Km), même s'il n'y a plus grand monde qui prend la route de nos jours... A mi-chemin entre Guisoreux et Mousillon se trouve un pont sur la Grismarie, et une route menant vers le sud, vers les villes principales du centre et du sud-ouest.

La cité elle-même enjambe la rivière Ois (un affluent de la Grismarie). Une île au milieu de la rivière accueille les bâtiments les plus en vue de la cité, et un pont vers l'île centrale depuis les deux rives de l'Ois relie les deux moitiés de Guisoreux. Sous les rues, des catacombes décrépies abritent les morts, et bien pire, tandis que la cité au-dessus tombe en ruine et que les moisissures et champignons se répandent au-delà de ses murs mal entretenus mais imposants. Le nord et de la sud de la cité sont remplis d'antiques maisons surpeuplées, et de rues étroites, crasseuses et pestilentielles. Au-delà des anciens murs qui l'entourent, d'immenses bidonvilles sont apparus comme des entassements d'immondices à côté d'une maison. Autrefois, des quartiers de la cité accueilleraient les maisons de ville opulentes des nobles provenant de tout le pays. Maintenant que la cour n'est plus à Guisoreux, les nobles s'y rendent rarement, et certaines de leurs maisons et enceintes sont devenues des squats remplis de marginaux.

La population de la cité est profondément divisée entre les riches et les pauvres, avec une très petite classe intermédiaire. Les pauvres vivent dans des conditions rarement égalées à l'extérieur de la Bretagne, et ils sont la proie de nombreux et violents criminels, tandis que les riches vivent dans une opulente décadence. Les riches maltraitent les pauvres sans considération, et les pauvres méprisent les riches. Heureusement pour eux, les riches sont ceux qui payent les salaires de la garde, et ils sont par conséquent grandement à l'abri de la colère des classes inférieures.

La ville est un foyer de dissidence et de radicalisme, et la mèche potentielle d'une révolution. L'influence du Chaos n'en est d'ailleurs pas absente. Parmi les riches, les cultes chaotiques consacrés au Seigneur des Plaisirs prospèrent. Des orgies nocturnes noyées dans la drogue et le péché se déroulent dans les catacombes tandis que la noblesse fornique dans la vénération de Slaanesh. Parmi les pauvres rebelles, Tzeentch reçoit beaucoup d'hommage, dans le faux espoir d'un changement pour le meilleur, et parfois, quand une épidémie frappe, des prières sont faites à Nurgle dans l'espoir d'être délivré de ses souffrances. Tzeentch a aussi des fidèles parmi les plus aisés. Les Radicaux à l'Université ont quelques liens avec les cultes, et il y a plus d'un noble que la passion pour les intrigues a entraîné à faire de grands pactes avec le Seigneur du Changement, même si c'est involontairement. Cependant, il ne faut pas croire que l'agitation dans la cité ne provient que des machinations du Chaos. La pauvreté écrasante et les conditions misérables nourrissent le mécontentement vis-à-vis de la noblesse sans qu'il y ait besoin d'agitateur du Chaos. Des groupes de Véréniens Hérétiques appelant à une véritable justice pour les opprimés possède quelque influence à l'Université (où un certain degré de libre pensée et de spéculation théologique est autorisé). Des prêtres de Shallya déviants disent à ceux qui viennent à leurs soupes populaires que c'est ceux qui disent que Shallya approuve un tel système social qui sont les véritables hérétiques. Le culte de Ranald le Protecteur est vivant et bien portant dans la cité. La cour a beau déclarer que la majeure partie de la dissidence est le fait d'agitateurs étrangers, c'est loin d'être la vérité.

Ceci étant dit, la majeure partie de la population est pieuse, et respectueuse des dieux et déesses officiels de la Bretagne (la foi vis-à-vis de Shallya est particulièrement forte). De fait, c'est probablement l'effet stabilisateur de cette dévotion populaire qui empêche un effondrement complet du système social.

Guisoreux était autrefois la plus grande des cités bretonnienne, mais elle décline depuis près d'un siècle. Son histoire récente montre les signes de ce déclin : insurrection, corruption et mauvaise administration. Des crises occasionnelles de xénophobie (souvent dirigées par la noblesse qui utilise les sigmarites et les agitateurs étrangers comme bouc-émissaire pour évacuer le mécontentement populaire) ont aussi marqué les quelques dernières décennies. La cour royale ne se trouve plus dans la ville, et beaucoup de nobles ont abandonné leurs hôtels particuliers au sein de la cité pour résider à Oisillon. La plupart continuent d'entretenir leurs demeures à Guisoreux (cela aide d'avoir un endroit où se poser quand il faut se rendre à la Cathédrale pour une cérémonie ou autre), mais dans l'ensemble, il n'y a plus que les nobles mineurs qui vivent réellement dans la cité maintenant.

L'histoire du déclin ne doit cependant pas être exagérée. La noblesse abandonne la ville petit à petit, et elle le fait depuis des décennies. La bourgeoisie cependant, continue d'y trouver un foyer agréable. Pour beaucoup de marchands nouveaux riches, il n'y a rien de plus satisfaisant que de vivre dans une maison qui était auparavant la demeure

ancestrale des Comtes de Lauverne (ou d'ailleurs). Guisoreux est toujours un centre financier et commercial important, le foyer de beaucoup de maisons marchandes et financières. La présence d'une telle richesse et d'habitants relativement aisés dans la ville rassure beaucoup de monde sur le fait que la situation est toujours relativement stable. Pour les PJ vivant dans les auberges avec des lits propres, avec de l'argent pour s'assurer qu'ils pourront se payer à manger dans un environnement plaisant, et même se laver s'ils en ressentent le besoin, Guisoreux ne leur semblera pas être une cité dans sa phase finale de déclin, mais plutôt le centre économique vibrant et agité qu'elle est. Ses faubourgs sont facilement oubliés une fois que vous êtes dans la cité proprement dite, et la tension ne s'y ressent que lors des moments de crise, qui sont comparativement rares. C'est seulement lorsque la foule descend dans les rues que la ville semble dangereuse, et qu'une odeur de révolution flotte dans l'air (le scénario 'La Bête de Guisoreux' est prévu pour permettre au PJ d'expérimenter un de ces moments).

Guisoreux est un endroit bouillonnant et cosmopolite. Elle est récemment devenu le foyer du premier journal imprimé de Bretonnie (et probablement du Vieux Monde), La Gazette, qui accueille beaucoup de critiques radicales contre le système en place. Il est maintenant courant de voir des figures publiques harcelées par des commentaires d'étudiants de l'université gagnant un peu d'argent en faisant office de journalistes. Il y a deux ans, un vieux pont en bois traversant l'Ois, en aval de l'île centrale, a été démoli en préparation de la construction d'un pont de remplacement en pierre. A mi-construction du nouveau pont, l'argent alloué à sa création s'est épuisé de façon inattendue et le pont est resté à moitié construit (obligeant ceux qui souhaitent traverser le fleuve à passer par l'île de Guisoreux ou à prendre le bateau). Cette débâcle s'est fait connaître comme l'affaire du 'Pont-Neuf', et persiste depuis longtemps dans les mémoires, en grande partie grâce aux charges contre le Gouverneur liées à l'affaire, et publiées par La Gazette.



Trouver son chemin dans Guisoreux

La ville contient un certain nombre de quartier célèbres au sein de ses murs (et juste à l'extérieur de ceux-ci), mais au-delà, les bidonvilles et les banlieues s'étendent. Ces habitations accueillent près de la moitié de la population de la cité (non répertorié dans les registres officiels, et occasionnellement mentionné comme 'les indénombrables'), et vont de maisons citadines correctes, auberges et boutiques, aux bicoques artisanales. Il n'existe aucune carte de ces zones, et les personnes étrangères à la ville doivent rester sur les axes principaux s'ils ne veulent pas se perdre dans des ruelles quand la nuit tombe.

Les Quartiers

L'Île de Guisoreux.

C'est le nom sous lequel l'île au centre de l'Ois est connue. Sur l'île se trouvent le Palais-Royal et le Couvent Ste Joséphine de Shallya. Le reste de l'île est occupé presque exclusivement par des résidences de nobles mineurs, de riches marchands, et de prêtre importants. La plupart des nobles les plus importants, qui passent la majeure partie de l'année à la cour d'Oisillon, entretiennent aussi une habitation sur l'île. Les rues ici sont larges et pavées, et débouchent parfois sur de petites places avec des arbres, des fontaines, des bancs, et parfois des bars (très chers). Les bâtiments sont ostentatoires et possèdent de grands murs, arborant souvent des sculptures élaborées. La plupart des bâtiments ont des cours, mais peu ont des jardins, car la place sur l'île est limitée. Les résidences qui sont au bord du fleuve possèdent fréquemment des quais privés. La grande route qui traverse l'île, la Rue de la Cité, est toujours chargée par le trafic traversant de charriots, diligences, cavaliers, et foule à pied.

Cependant, en dehors de cela, la Cité est relativement tranquille. Il y a une grosse présence de la garde sur les lieux, et tous les individus 'indésirables' seront chassés. Cependant, de nuit, tous les types de rendez-vous ont lieu dans les cours et les ruelles cachées. Les maisons sont bâties à proximité les unes des autres, et il n'est pas inhabituel de voir des amants s'enfuir par les toits. Les deux ponts, qui joignent le nord et le sud de la cité à l'île, sont constamment gardés.

Le Palais-Royal :

Autrefois la demeure de la Cour Royale, et l'épicentre du pouvoir en Bretonnie, ce bâtiment accueille maintenant le gouverneur vieillissant de la cité. Le Palais accueille toujours des bals et d'autres événements, et si le Roi doit demeurer à Guisoreux, c'est bien entendu ici qu'il prendra résidence dans la cité. Il ne se passe plus ici grand chose de réellement important. Le Palais est construit en belles pierres de taille, même s'il est un peu moins ornémenté que ce que les goûts contemporains souhaiteraient. En termes bretonniens, il est en fait tout à fait terne (un raison supplémentaire de construire un nouveau palais). Il possède une grande cour sur l'avant, et de grands jardins privés à l'arrière, dissimulé aux yeux des curieux par un mur de 3 mètres. Les portes sont gardées nuit et jours par des cadets Mousquetaires, qui ne laisseront entrer personne qu'ils ne connaissent pas, ou ne portant pas de lettre d'une autorité.

Le Couvent Ste Joséphine de Shallya :

Le Couvent est l'une des plus anciennes institutions religieuses dans la cité, un ordre de bonnes sœurs recluses, dédiées à Shallya, qui se sont retirées d'un monde de violence et de haine pour contempler les mystères de l'amour et de la pitié de Shallya. Il a toujours été une chasse gardée des filles de familles aristocratiques, mais plus récemment, le Couvent s'est développé de lui-même vers une autre fonction, celle d'école secondaire pour les dames nobles. C'est en endroit très hautement estimé, et beaucoup des filles de la noblesse de la ville y sont présentes. A l'insu de la majeure partie de la population, cependant, la maîtresse de l'école actuelle, Ursuline de Veyron, une jeune femme de naissance aristocratique, est plus que ce qu'elle laisse apparaître. Même si elle a commencé sa vie comme sœur de Shallya, sa contemplation des mystères de l'amour l'a conduit dans une direction assez différente. Elle est maintenant une fidèle secrète de Slaanesh, et est toujours à l'affût de jeunes filles prometteuses qu'elle pourrait attirer vers la vénération de la divinité du Chaos. Des fêtes dédiées à la vénération de Slaanesh ont été secrètement organisées dans le Couvent par le culte de l'Heure Pourpre, et un certain nombre de jeunes filles innocentes sont généralement initiées à la vénération du dieu lors de chacune d'elles. La plupart des filles (et les sœurs, y compris la Mère Supérieure) ne sont pas au courant de cet aspect du Couvent, mais des rapports sont remonté vers des personnages hauts placés dans le culte de Shallya. Mais pour l'instant rien n'a encore été fait à ce sujet, en grande partie parce que toute exposition publique des activités du culte aurait un effet désastreux sur la réputation du Couvent.

Le Quartier Général des Mousquetaires du Roi :

Les Mousquetaires ont le quartier général de leur régiment dans un splendide hôtel particulier sur l'île. L'administration du régiment est basée ici, et le Colonel vit dans les étages supérieurs. Les Cadets se présentent ici pour l'entraînement, mais ils doivent trouver leur propre cantonnement dans la cité. Les Cadets continuent à s'entraîner à l'épée dans la cour, mais l'entraînement au mousquet se déroule généralement à l'extérieur des murs de la ville, à la suite d'un certain nombre d'incidents malheureux impliquant des passants.

La Demeure de Maître Berant :

Il s'agit de la salle d'arme la plus célèbre de Bretonnie, et l'une des plus célèbre du Vieux Monde. François Berant est un maître d'arme de réputation internationale. Il a enseigné à des rois et des princes, et voyagé partout dans le Vieux Monde à la recherche de maîtres auprès desquels apprendre. C'est ici, sur l'île de la Cité, qu'il a installé sa demeure dans un modeste hôtel particulier à l'écart des rues principales. Et c'est ici qu'il accueille les élèves qui peuvent se permettre de payer ses tarifs prodigieux. Il emploie un certain nombre d'assistants pour enseigner à ses nouveaux élèves les techniques les plus basiques, tandis qu'il enseigne lui-même aux élèves les plus avancés. Les véritables membres de



la famille royale reçoivent des leçons particulières individuelles de Berant exclusivement, et pour le roi il se déplace jusqu'à Oisillon, mais tous les autres élèves ne peuvent recevoir ses leçons que quand ils sont déjà des tireurs acceptables.

Berant est indiscutablement l'un des meilleurs escrimeurs du monde, mais il a commencé relativement modestement (ce qu'il a maintenant du mal à dissimuler). Peut-être à cause de cela, c'est un snob complet. Il est très tatillon sur l'étiquette, et agit en tout comme le prototype d'un noble bretonnien, regardant de haut tous ceux qui ne sont pas vêtus, ne s'expriment pas, et n'agissent pas avec la plus grande grâce possible. Berant ne daigne pas reconnaître d'autres écoles d'escrime, même s'il reconnaît la compétence de Carpentras (même s'il a tendance à le regarder de haut comme un 'garçon de ferme de Gascogne').

La Rive Nord : Nordpont et Deuxportes.

Les quartiers de Nordpont et Deuxportes sont ceux où de nombreuses familles marchandes entretiennent leurs bureaux. Deuxportes est principalement un quartier d'artisans, avec beaucoup de boutiques vendant des marchandises de qualité. Nordpont est le cœur commercial de la cité (même si le marché sur la Place du Breton peut attirer plus de visiteurs), et les deux sont connus de façon officieuse comme 'Le Royaume de Rolland', où Henri Rolland tient sa cour. Le paysage du quartier est cependant dominé par la Cathédrale Sully au nord, et le Grand Châtelet au sud, un rappel du fait que le véritable pouvoir dans la cité est détenu par le Roi et le Cardinal.

La Cathédrale Sully :

Ce célèbre temple de Shallya domine la vie religieuse dans la cité. La Cathédrale est bâtie dans un style éminemment gothique, avec des tours jumelles sur l'avant. C'est un site de pèlerinage, qui contient les reliques de St Jean de Guisoreux, et un flux constant de pèlerins venant de tout le Vieux Monde passe par ses portes. Cependant les pauvres ou les malades qui se présentent ici sont redirigés vers le Prieuré à Louffiat, et on prend bien soin de s'assurer que les pèlerins nobles n'aient pas à se mêler à la populace. La Cathédrale est aussi considérée d'une certaine façon comme la 'Cathédrale Royale', et c'est l'endroit où beaucoup de cérémonies d'importance nationale se déroulent, comme le récent mariage du Roi. Au sein du culte, bien entendu, la Cathédrale vient en seconde position d'importance après la grande Cathédrale de Couronne, bien que la renommée nationale de la Cathédrale Sully lui donne un statut de rivale. Le prêtre principal sur place est l'Evêque Alphonse Gerascoine, un protégé du Cardinal.

Hôtel de Ville et Administratorum :

L'imposant bâtiment de l'Hôtel de Ville contient les bureaucrates de l'administration civile de la cité, qui travaillent dans une pléthore de commissions et de départements, incompréhensibles pour ceux qui sont extérieurs au système. Son magnifique bâtiment lui prête une apparente signification qui dépasse de loin son importance réelle. L'Administratorum occupe tout le pâté de maison derrière l'Hôtel de Ville, et on peut y accéder par les deux bâtiments assez simples qui le flanquent de chaque côté. C'est le centre administratif du gouvernement du royaume. Des scribes et des bureaucrates travaillent inlassablement dans sa multitude de salles. L'Administratorum contient les bureaux du Ministre des Finances royales, ainsi que les registres utilisés par la Chambre Noire, parmi d'autres.

Evidemment la sécurité y est importante, et un détachement spécial des soldats de la Garnison Municipale gardent le bâtiment. Les documents ne doivent pas quitter le bâtiment, à moins qu'ils ne soient scellés par le sceau de l'Administratorum, ce qui indique qu'un bureaucrate dirigeant a autorisé leur déplacement. Les originaux ne sont jamais emportés.

L'Académie Militaire Royale et l'Ecole d'Artillerie :

Ce grand bâtiment, avec une imposante place d'arme devant, est l'endroit où les cadets de l'armée bretonnienne s'entraînent avant de recevoir leurs nominations. La seule exception à ce fonctionnement concerne les Mousquetaires du Roi, qui forment leurs propres cadets. De façon prévisible, cela crée un certain niveau de tension entre les Cadets Mousquetaires et les Cadets de l'Académie. Les duels entre les deux groupes ne sont pas inhabituels. Les cadets reçoivent leur nomination dans les divers régiments à la fin de leur formation, et même s'ils peuvent demander certains postes, tant qu'ils sont à l'Académie, aucun cadet n'a de régiment. En réalité, bien entendu, les nominations dans les régiments en vue sont systématiquement achetées par les nobles, et une carrière de cadet est souvent déjà tracée avant même qu'il n'entre à l'Académie.

L'Ecole d'Artillerie est un développement assez récent, et elle forme les officiers de l'Armée comme de la Marine. Les élèves de l'Ecole d'Artillerie sont souvent plus vieux que les cadets de l'Académie, certains ont des diplômes universitaires, et certains possèdent déjà des nominations. Ils ont par conséquent tendance à se maintenir à distance des cadets.

Les Postes Royales :

La Poste Royale est un établissement récent, prévu pour améliorer la fiabilité des communications au sein du royaume. La poste emploie des cavaliers (pour les messages urgents) et des diligences (pour les communications plus habituelles). Les chevaux de poste sont gardés dans des auberges relais le long des routes principales dans tout le royaume, afin de permettre aux cavaliers de la poste de changer régulièrement de chevaux. Les diligences emmènent un coffre verrouillé plein de documents officiels vers les capitales provinciales à la fin de chaque semaine. A l'occasion, des bureaucrates peuvent voyager par les diligences de la poste. Quand il leur reste de la place, les gens du public peuvent payer pour faire le voyage avec eux.

La Chambre de Commerce :

C'est le palais des corporations pour les guildes d'artisans et de marchands, qui possède des gardes mercenaires suisses toujours de garde à ses portes. Même s'il est considéré par les étrangers (et, d'après la rumeur, par Rolland lui-même) comme la 'Salle du Trône du Roi Henri', en fait la salle principale n'est que rarement utilisée, et les débats qui y ont lieu sont rarement importants. Les véritables décisions économiques ont lieu dans les petites salles des membres où les marchands mènent des discussions privées et passent des accords les uns avec les autres. La Chambre est en effet aussi une banque pour les membres de la guilde. L'or et les autres objets de valeur sont entreposés dans ses sous-sols lourdement gardés, et les courtiers de la guilde passent des accords par lesquels les membres ayant besoin d'argent peuvent recevoir des prêts à des taux raisonnables. La guilde sert aussi de garante pour les extensions de crédits vis-à-vis des ses membres. Le bar est un formidable endroit pour récolter des rumeurs concernant la classe des marchands.

Les Chambre des Guildes :

Les guildes professionnelles les plus importantes (les principales étant la guilde des Avoués et la Guilde des Médecins, Chirurgiens et Apothicaires) sont basées ici. Elles ont tendance à travailler principalement pour protéger les intérêts de leurs membres en enregistrant les praticiens qui sont réellement diplômés de l'Université. Le bâtiment, qui est assez grand, ne contient pas que les bureaux des guildes, mais comprend aussi le Tribunal Civil.

Les Étuves :

Les étuves ont été bâties il y a plusieurs siècles par un groupe de laïcs shallyens, et elles sont depuis devenues une sorte d'institution dans la cité. La maison de bain accueille aussi des barbiers, et l'ensemble de l'établissement est un environnement très masculin. Curieusement, c'est un endroit où des hommes de toute origine (avec quelques exceptions) se rencontrent, ainsi le second fils du Duc, avec un poste chez les Mousquetaires, peut se détendre dans une baignoire à côté d'un acteur dont les parents sont ratières. Les hommes viennent aux étuves pour se détendre et se sentir propres et rafraîchis, mais aussi pour discuter et échanger des histoires à dormir debout. Les étuves sont par conséquent un endroit formidable pour se tenir au courant des rumeurs.

Le Grand Châtelet :

La dernière ligne de défense de la cité en cas d'attaque. Cette forteresse est la base de la garnison municipale, et elle garde les ponts sur le fleuve. Tous ceux qui traversent doivent passer sous ses murs, sous le regard des étrangers qui garnissent maintenant ses chemins de rondes.

Le Trou dans le Mur :

Une auberge assez célèbre située sur la muraille dans le quartier Deuxportes. Le Trou dans le Mur est effectivement bâti à travers un trou dans la muraille, et possède des portes à la fois dans Deuxportes et Louffiat, un fait que ses clients utilisent fréquemment. Sa cave se trouve dans Louffiat, et en exploitant une lacune dans le système de taxation de la cité, elle est en mesure de stocker du vin sans l'importer officiellement dans la cité, concurrençant ainsi les autres tavernes. La garde et la garnison détournent le regard de ces pratiques, grâce à d'imposants pots-de-vin qui leur sont versés à toutes deux. Le propriétaire est Bertrand Lapuisse, un Navarrais, et l'auberge est populaire auprès de ses compatriotes.

L'Académie-Cathédrale de St Epiclesius, Temple de Myrmidia :

L'Académie-Cathédrale est l'un des sites les plus importants du culte de Myrmidia en Bretonnie, et l'endroit où est enterré le corps de St Epiclesius, le Prêtre-Général légendaire des Croisades, qui a servi trois Rois de Bretonnie successifs. C'est un site de pèlerinage pour les fidèles de Myrmidia dans tout le Vieux Monde, servant non seulement de lieu de culte, mais aussi d'académie militaire indépendante. Les Prêtres-Guerriers acceptent les élèves qui sont fidèles au service de la déesse, et déjà des soldats expérimentés par eux-mêmes. L'enseignement est très bien coté, et concentré sur la formation à la stratégie et à la pensée tactique. Ceux qui ont étudié ici ont le droit de se qualifier eux-mêmes 'd'Académicien'.

Le bâtiment lui-même est grand et imposant, dans un style étrange Bretonno-Tiléen, le bâtiment d'origine ayant été réparé et élargi par des maçons tiléens. Le mélange d'architecture gothique et tiléenne prête au temple un air solide mais légèrement exotique. Il est populaire auprès des membres de la garnison municipale et de l'académie militaire (beaucoup d'entre eux aspirent à y étudier un jour). Il y a un certain degré de rivalité entre l'Académie Militaire Royale et l'Académie-Cathédrale, ce qui débouche parfois sur des duels. Le grand prêtre est Daniel Talbot, un quinquagénaire qui bat encore régulièrement les initiés à l'escrime. Talbot est officiellement le Grand Maître de l'Académie, et il sert de conseiller du Roi sur les affaires militaires. Son influence à la fois à la cour et dans le culte est, cependant, limitée par l'antipathie personnelle qu'il y a entre lui et le Connétable de Bretonnie, François de Semblancy. Par conséquent, il n'est que rarement au Palais d'Oisillon, et il est considéré comme en disgrâce par le Cardinal de Myrmidia actuel, Claude de Vendôme, un fort soutient de la faction De Semblancy.

La Rive Nord : Quartier du Jongleur.

Le Jongleur est une zone résidentielle de la classe moyenne, mais il est plus connu pour être le centre social de la cité. Il contient la plus importante concentration de bars et d'hôtelleries de tous les quartiers. Il y a un grand nombre de boutiques, la plupart d'entre elles étant relativement chères. Les rues ont tendance à serpenter, mais elles sont assez larges. Le Jongleur est célèbre pour ses bateleurs, qui voyagent souvent dans toute la Bretagne pour exercer leur métier ici. La garde est assez indulgente avec eux, tant qu'ils sont à la fois raisonnablement talentueux et raisonnablement propres. La zone est relativement animée la journée, et à tendance à attirer des habitants des classes les plus élevées. La nuit, il est plus probable que ce soit les rejetons ivres de ces nobles habitants, et les étudiants de l'université, qui arpenteront ces rues. La zone est régulièrement patrouillée par la garde.

Le Théâtre Royal :

Le Théâtre est un bâtiment circulaire avec des sièges en gradin entourant une scène centrale où les pièces sont jouées par des compagnies itinérantes, ou par la compagnie résidente : 'les hommes du Vicomte', dirigée par l'acteur/auteur Will Robespierre. Le théâtre est à ciel ouvert, mais couvert par une protection de longue durée du sort Pare-Pluie. La nuit, la scène est illuminée par des torches à l'intérieur de globes de verre, placées sur des poteaux dans les coins. Les places assises sont assez chères (1-5 francs), mais le grand public peut se mettre au bord de la scène, dans le 'parterre' pour 10 pistoles.



La Salle de Concert et le Collège de Musique :

La salle de concert est un grand bâtiment avec des plafonds voûtés, ressemblant vaguement à un temple. Elle est financée par le Vicomte et le Cardinal, et présente des spectacles régulièrement (mensuellement) de morceaux célèbres et même parfois originaux. L'orchestre de Guisoreux, qui répète dans le collège à côté, joue la majorité des concerts, et il est rejoint à l'occasion par des musiciens de l'université, et le chœur de la Cathédrale. De façon plus occasionnelle, la Compagnie Lyrique du Collège joue pendant une période d'environ un mois. L'Opéra Tiléen est très en vogue en ce moment.

L'Harlequin :

Ce bar/cabaret appartient et est dirigé par un homme à la chevelure argenté connu seulement sous le nom de 'Maître Octarno', dont les origines sont le sujet de nombreuses spéculations. C'est un chanteur talentueux, et il a beaucoup voyagé dans le sud du Vieux Monde, ayant apparemment été ménestrel à la cour du Doge de Miragliano pendant plus d'une décennie. Il

semble prendre du plaisir à entretenir le mystère qui l'entoure, et aime lancer des histoires sur son passé aux clients du bar. Le bar lui-même est richement meublé de bois sombre et de velours vert. Les prix sont élevés, mais le cabaret les vaut indiscutablement. Les meilleurs musiciens de la ville jouent ici, et souvent des ménestrels itinérants font des apparitions impromptues. Seuls les membres sont admis, et devenir membre coûte 50 francs à l'année.

Au Cavalier Galant :

C'est l'endroit où il faut être vu à Guisoreux. Ce restaurant/cabaret est dirigé par Maria Délicieux, une blonde à la beauté éblouissante pour laquelle les hommes se battraient en duel (et en pratique certain l'ont fait). Le restaurant est apprécié par les romantiques, et les tables sont placées à une distance discrète les unes des autres. Le cabaret, qui se trouve dans une salle séparée, est souvent grivois, et présente une grande variété de spectacles. L'admission coûte 4 francs pour les non-membres, et l'adhésion annuelle coûte 70 francs. Les membres peuvent venir accompagnés.

Le Chat au Ruban :

C'est un hôtel-restaurant proche du centre du Jongleur. Il appartient et est dirigé par Anne de Rennoy, une jeune femme ayant hérité de l'établissement d'un de ses oncles quand elle étudiait à l'université. Elle a immédiatement abandonné ses études pour le reprendre, et grâce à une combinaison de charisme et de détermination, elle s'est montrée capable de diriger l'établissement avec efficacité. L'auberge elle-même est de qualité relativement moyenne, avec 6 chambres simples, 10 doubles, et 10 grandes. Anne dirige un personnel de 4 personnes pour s'en occuper. Le restaurant, dans lequel on entre par le bar se trouvant sous l'auberge, ou par l'arrière, est excellent, et un endroit populaire pour les repas d'avant spectacle.

Le Masque de Velours :

C'est le bordel le plus cher de la ville, luxueux et discret. Les clients réguliers sont appelés par des pseudonymes, parfois masqués (d'où le nom), et utilisent fréquemment l'une des nombreuses entrées secondaires du bâtiment, dont certaines se trouvent à plusieurs rues de distance, reliées par des passages dissimulés. Le livre de compte du bordel, contenant les véritables identités des clients (sans parler de la fréquence de leurs visites, et d'éventuelles préférences inhabituelles) aurait une valeur considérable auprès des bonnes personnes, mais Véronique Larousse, la tenancière, a résisté à toutes les offres cherchant à divulguer son contenu.

La Rive Nord : Delamoën et Blanchemaille.

Delamoën (ou Delamoënia, comme ses résidents les plus aisés l'appellent) et Blanchemaille sont les zone de la cité où se trouvent les hôtels particuliers de la noblesse et des plus fortunés. Ou du moins, de ceux qui n'ont pas un statut suffisant pour mériter un hôtel particulier sur l'Ile. Beaucoup préfèrent les demeures d'ici à celle se trouvant sur l'Ile, malgré le moindre prestige, parce qu'elles sont typiquement moins exigües. Certains de ces hôtels ont des jardins, et le quartier possède de larges avenues bordées d'arbres, avec des maisons et des jardins protégés par des murs ou des grilles. Beaucoup des demeures sont maintenant vides, ou occupées par un personnel résiduel, car leurs propriétaires sont partis pour Oisillon. Les patrouilles de la garde sont très fréquentes ici, et elles n'hésiteront pas à chasser les 'indésirables'. Malgré cela, les infractions dans les maisons inhabitées ne sont pas inhabituelles, et toute l'atmosphère du quartier et celle d'un lent déclin. De jour, il n'est habituellement fréquenté que par des serviteurs dans diverses livrées en train d'aller ça et là, des carrosses et des cavaliers qui passent, et certains des résidents (toujours accompagnés de gardes du corps) sortis pour se promener. De nuit il est en général tranquille, la plupart des habitants partant vers Le Jongleur pour sortir, ou restant chez eux.

Les berges de Blanchemaille sont un endroit populaire pour les promenades, et les bateliers y louent leurs services pour ceux qui souhaitent traverser le fleuve ou se rendre au Jongleur en bateau (beaucoup plus rapide, et souvent plus agréable que de se déplacer en carrosse ou à pied).

L'Etoile de Bretonnie :

Situé dans Delamoën, il s'agit de la meilleure auberge de la cité, et elle est luxueuse et chère. Les chambres sont toutes richement meublées et le service est impeccable. Il y a 10 chambres simples, et 10 chambres doubles. L'Etoile appartient à Jeanette Magres, une veuve entre deux âges dont la respectabilité ne peut être remise en question. Son personnel est composé de 8 personnes. Le bar est ouvert aux non-résidents.

Le Bon Roy Louis :

C'est l'auberge la plus prestigieuse de Guisoreux, sur les berges de Blanchemaille. Elle est notoirement chère, et a la réputation de remeubler ses chambres à chaque saison. Les hôtes ont accès ici à des suites, et deux serviteurs sont mis à leur disposition. La grande salle de bal est souvent utilisée pour des événements officiels. Le Bon Roy Louis possède 6 suites, et un personnel de 16 personnes. Le propriétaire est Gilles de Viroche, le quatrième fils d'un gentilhomme mineur.

Le Palais du Cardinal Dumourieux :

Le palais du Cardinal est de loin la résidence la plus imposante du quartier de Blanchemaille. Il l'a acquis quand son précédent propriétaire a fait banqueroute, et l'a agrandi et reconstruit pour refléter l'importance de sa fonction. Le bâtiment se trouve dans le coin sud ouest du quartier, surplombant le mur louisien, et ses jardins descendent jusqu'à la promenade sur les berges. Le Cardinal lui-même ne vit ici que quand ses responsabilités à l'Administratum nécessitent sa présence dans la ville, passant le reste de son temps à la Cour Royale ou à Couronne. Le palais comporte aussi les baraquements des Gardes du Cardinal, une unité formée pour protéger le Cardinal dans son rôle de Premier Ministre (comme les enseignements de Shallya déplorent l'usage de la violence, même pour assurer sa propre défense, le Cardinal ne pourrait pas officiellement tolérer l'usage de gardes du corps pour lui-même dans le cadre de ses fonctions religieuses).

Le Collège Ste Laure de Véréna :

Le Collège est l'un des plus grands bâtiments du quartier Delamoën. C'est une école dirigée par le temple de Véréna pour l'éducation des filles de la noblesse, et elle attire des élèves de tout le royaume. Elle a été fondée pendant la régence de la reine Louise la Magnifique, et a tendance à être traditionnelle et assez passéiste dans sa vision des choses. Beaucoup d'attention y est portée aux 'réalisations qui conviennent aux dames de bonnes familles', en particulier l'étiquette, la musique, les langues et l'histoire familiale. Les études académiques ne sont pas encouragées, à part pour celles qui possèdent une véritable aptitude pour ça. Le collège vise à former les filles en jeune femmes charmantes, instruites, et plus important que tout le reste, bonne à marier. Il ne cherche pas à en faire des érudites (à l'inverse de la Faculté Ste Jeanne de l'Université, que les diplômées et les enseignants d'ici considèrent avec un certain degré d'horreur – comment autant de nobles pourraient vouloir une femme faisant preuve de plus d'intelligence qu'eux-mêmes ?). Une certaine rivalité existe avec l'Université, mais le véritable rival du Collège est le Couvent Ste Joséphine de Shallya.



La Rive Sud : Quartier du Port et Sudpont.

La rive sud est considérée comme la moitié la moins désirable de la cité. De ce fait, les immigrants (qu'ils soient étrangers ou ceux venant des provinces comme la Navarre ou la Gascogne) trouvent souvent des résidences par là. Le temps qu'ils soient suffisamment bien installé pour se permettre de s'installer sur la rive nord, la plupart auront été parfaitement assimilés. Il est constamment animé, avec les gens et les marchandises bougeant des quais à son extrémité ouest, par le pont vers la rive nord, puis la route vers Bordeleaux et Oisillon, où par la Place du Breton, puis la porte de l'est et de là vers Marienburg, Parravon, ou Altdorf. Le quartier du Port à l'ouest contient quelques logement et ateliers, mais principalement des entrepôts et des bars. C'est là aussi qu'on peut trouver le marché de gros, là où la cité achète ses marchandises en grosses quantités, qui est toujours plein d'acheteurs venant des diverses maisons marchandes, des auberges et des artisans. Le quartier Sudpont est dominé à son extrémité ouest par les diverses Facultés de l'Université de Guisonne, et les bâtiments associés : un certain nombre de scriptorium, d'imprimeries et de libraires, ainsi que les résidences des étudiants et érudits. La zone est assez active, la journée pleine d'étudiants et d'érudits se rendant d'un cours à un autre, et la nuit pleine d'étudiants (généralement ivres) sortis pour faire la fête en ville. Quand on se rapproche du quartier Viaud, Sudpont se concentre moins sur l'Université, et accueille plutôt des blocs d'habitations. La plupart de ses habitants sont des ouvriers, des artisans ou des sortes de commerçants, et il y a beaucoup d'ateliers et de cours, ce qui rend le quartier encore plus bruyant.

L'Université de Guisonne :

Créée il y a près de 700 ans, en même temps que celle de Nuln, l'université est célèbre à travers tout le Vieux Monde pour ses érudits en droit et en théologie, de la Faculté de Sorbet. Les bâtiments d'origine de l'université faisaient partie d'un grand monastère bibliothèque de Véréna, mais l'université n'a plus maintenant de lien direct avec le culte de Véréna. Elle est considérée par les autorités comme un foyer potentiel de révolutionnaires, radicaux, anarchistes et idéalistes politiques (un potentiel qui se concrétise à l'occasion, même si c'est souvent dans des endroits inattendus). Elles tentent donc d'imposer une sorte de contrôle sur ceux qui peuvent y enseigner, et le Vicomte, en tant que représentant du Roi, organise le comité de discipline du personnel (qui a l'autorité d'envoyer le personnel faillible devant les tribunaux séculaires ou ecclésiastiques pour faire face aux charges d'hérésie ou de sédition, selon ce qui est le plus approprié). L'Université est divisée en plusieurs Facultés, qui sont dans des bâtiments indépendants. Les plus grandes Facultés sont la Faculté Cardinale, spécialisée en théologie, la Faculté Louisiane, spécialisée en droit, et la Faculté Fontaine, spécialisée en médecine. La Faculté Ste Jeanne, qui n'accepte que des femmes, devrait aussi être mentionnée.

Il y a une considérable rivalité entre les facultés. Chacune loge ses propres étudiants, et possède ses propres érudits et bibliothèques. Occasionnellement, il est nécessaire pour un étudiant d'utiliser les locaux d'une autre faculté, un processus qui pose inévitablement des problèmes et est sujet à de longs délais. Il existe cependant deux bâtiments partagés entre les facultés : le Grand Hall, et la Chapelle. Le Grand Hall est utilisé pour les cours fait par des érudits en visite, ou parfois des résidents. La Chapelle, le seul bâtiment de l'université qui est resté dans son état d'origine depuis l'époque où il s'agissait d'un monastère, est un sanctuaire dédié à Véréna, en tant que déesse de l'apprentissage, et elle est utilisée pour les cérémonies obligatoires du matin et du soir, chaque jour (un reste de la tradition monastique).

La guilde des bateliers :

La guilde des bateliers peut être trouvée dans les ruelles du quartier du Port. Elle s'est formée en grande partie en réponse aux activités de la guilde des charretiers. Les bateliers ont généralement l'esprit indépendant, et ne sont pas destinés à rester trop longtemps au même endroit, mais les charretiers menaçaient de mettre en place un monopole sur le transport de marchandises depuis Guisoreux. La guilde des bateliers est donc très différente des autres guildes. Elle existe simplement pour protéger les cargaisons de ses membres, même si elle ne s'intéresse pas vraiment à qui sont ses membres. En fait la simple possession d'un bateau fait de vous un membre. La guilde est dirigée par Simon Belmain, un batelier à la retraite qu'on peut rencontrer soit à la Chambre de Commerce en train d'essayer d'obtenir des cargaisons, soit dans les bureaux de la guilde, soit dans l'une des tavernes près du fleuve.

L'Oratoire de Manann :

Dans un coin plus tranquille du quartier du Port se trouve un petit bâtiment. Il n'a pas de prêtre – Manann n'est pas une divinité majeure dans une ville aussi éloignée de la mer – mais il est visité irrégulièrement par les marins et les bateliers, qui y prient et font des offrandes. Beaucoup de ceux qui vivent de la mer y font occasionnellement une offrande, en général avant de partir un voyage risqué. Le bâtiment est entretenu sur une base adaptée, un groupe de bateliers basés à Guisoreux et leurs épouses l'entretiennent, et s'il nécessite une grosse réparation, les équipages des navires dans le port à ce moment rassemblent en général l'argent pour s'en charger.

Crypte de la Chimie et des Epices :

Cette boutique dans le quartier du Port est un grossiste pour toute sorte d'ingrédients, principalement pour la nourriture. Les principaux clients de la boutique sont les auberges et les restaurants, particulièrement les chefs cherchant des épices inhabituelles, cependant la boutique stocke aussi des composants de sorts pour les sorciers et les alchimistes, même si elle ne fait pas beaucoup de publicité autour de cet aspect de son commerce. Cela fait de ses réserves (et de ses clients potentiels) un centre d'intérêt pour un certain nombre de gens dans la cité. Le Cardinal Dumourieux a des agents qui gardent une trace des clients (particulièrement ceux qui achètent des composants pour des sorts particulièrement dangereux), ce qui est une façon de garder un œil sur les utilisateurs de magie de la cité. La propriétaire, Jenna Dimples, est une Halfling et une ancienne apprentie alchimiste. Elle n'est pas au courant de l'intérêt du Cardinal pour sa boutique, mais est connue pour avoir alerté les Répurgateurs quand elle a reçu des commandes

pour des ingrédients nécessaires à la magie noire ou nécromantique. Elle est toujours à l'affût de produits inhabituels cependant, et elle pourrait être intéressée par l'achat d'ingrédients de la part des aventuriers.

La guilde des mercenaires :

Ce bâtiment semblable à une caserne à Sudpont comprend des logements, une salle commune, et une cour d'entraînement pour les guerriers professionnels indépendants de Guisoreux. La guilde est relativement informelle, et elle a été formée il y a une vingtaine d'années, en grande partie pour la protection individuelle, au cours du conflit entre les maisons marchandes Quissac et Montallier. Au cours de ce qui était l'équivalent d'une guerre privée dans les rues de Guisoreux, beaucoup d'habitants furent des victimes collatérales, et les mercenaires, en tant que classe, furent fréquemment accusés, et parfois assaillis par des gangs de rue. Les marchands et les nobles souhaitant engager des gardes du corps font appel en premier lieu à la guilde. Tout combattant sans emploi peut se loger ici pour 5 pistoles par nuit. Le logement se fait dans des dortoirs spartiates, avec des lits superposés. Aucun repas n'est fourni.

La Salle d'Arme de Maître Carpentras :

Renaud Carpentras est un Gascon bourru, un maître d'arme de l'ancienne école, qui considère que l'escrime bretonnienne est la meilleure du Vieux Monde, et que par conséquent, il n'y a rien à apprendre des soi-disant maîtres de Tilée et d'Estalie. Carpentras a acquis sa science auprès de De Gris, un célèbre maître bretonnien, qui lui-même l'avait acquise auprès d'autres, et Carpentras se trouve donc à la fin d'une longue tradition de bretteurs bretonniens. Carpentras n'a que du mépris pour Berant, qu'il considère comme prétentieux, qu'il soupçonne de trahir les secrets de l'escrime bretonnienne avec des étrangers. Il est aussi méprisant vis-à-vis de ceux, comme Maître Jandau, dont les écoles sont à peine mieux considérées que des guildes d'assassins. Ses élèves lui sont féroce-ment loyaux, et les duels entre eux et les élèves de Berant sont courants.

Le Café Littéraire :

C'est l'une des meilleures auberges de Sudpont, comportant 16 chambres et une écurie de belle taille. Le propriétaire est Richard Duchamps, un ancien avoué et diplômé de l'Université. Le bar est très populaire parmi les érudits, sorcier, et les étudiants occasionnels, qui viennent ici pour profiter d'un bon verre et discuter.

Le Singe Savant :

Ce cabaret et bar de Sudpont est très populaire auprès des étudiants. L'enseigne représente un singe se tenant derrière un pupitre et portant une toge, une capuche et la toque universitaire d'un érudit de la Faculté Cardinale. Les pièces du cabaret sont célèbres pour leurs satires (souvent à la limite de la diffamation) des autorités de l'Université.

Le livre et la plume :

Il s'agit d'un scriptorium et d'un libraire, situé dans une petite rue de Sudpont, et dirigée par un marienbourgeois nommé Adolphus Schwartz. Adolphus possède une petite réserve de livres correspondant à divers cours de facultés. Il peut faire des copies de tout ou partie de ces livres pour les étudiants, à un prix raisonnable. Adolphus a aussi des contacts à Marienburg auprès desquels il peut essayer de commander d'autres livres. Ce qui est moins connu à son sujet est qu'il est l'un des faussaires les plus talentueux de Guisoreux. Il améliore ses revenus en produisant des laissez-passer ou des lettres d'autorité à divers clients.

La Guilde des Charretiers :

Le bâtiment de la guilde se trouve à Sudpont, entre le pont et la Place du Breton. Il est assez simple, mais possède une grande cour et des écuries. La guilde est une association de charretiers opérant dans la région de Guisoreux, et ils sont en bon termes avec les guildes des charretiers de Marienburg, Parravon et Couronne, et peuvent généralement s'arranger pour que leurs membres aient des cargaisons à transporter depuis ou vers ces cités. Il y a une certaine rivalité avec celle des bateliers, car les deux sont en compétition pour récupérer les contrats lucratifs des familles marchandes.

La Rive Sud : Quartier Vaudois.

Le quartier Vaudois est une petite zone au sud du quartier du Port, et adjacente à l'Université. La plupart des visiteurs croient qu'il s'agit simplement qu'il s'agit d'une partie de Sudpont, ses rues étant pour la majeure partie harmonisées avec celles des quartiers voisins, mais les habitants de Guisoreux savent reconnaître les éléments qui indiquent que l'endroit est différent. Il y a quelques siècles, tout le quartier a été frappé par la peste, tuant quasiment tous les habitants. Depuis, ceux-ci affirment que la zone est hantée. La réputation du quartier est telle que beaucoup de gens hésitent à s'aventurer dans ses rues. Un natif de la cité jurera que les rues de Vaudois sont différentes de façon intangible (avant de faire le signe de la porte et de sortir du quartier dès que possible). Les rues du quartier Vaudois sont toujours désertes après la tombée de la nuit, et même les voleurs ont tendance à y repenser à deux fois avant de tenter de cambrioler une maison ici. D'un autre côté, certains se réjouissent de la notoriété que provoque le fait d'habiter à Vaudois.

Hautetour :

La Hautetour possède la sinistre réputation (seulement en partie due aux habitants superstitieux) de bâtiment hanté, et d'être maintenant habitée par occupée par des sorciers tournés vers les arts les plus morbides. La tour possède quatre niveaux, et a un aspect assez impressionnant, elle est visible depuis l'île. Elle faisait partie à l'origine des fortifications de la ville, même si elle est maintenant, pour des raisons mystérieuses, à une bonne centaine de mètres des murs de la



ville (les historiens soutiennent que c'est parce que quand le mur carolingien a remplacé le précédent mur du Roi Louis, son tracé a été changé, ne laissant que la tour en souvenir de l'endroit où il se trouvait. Mais les habitants préfèrent la légende plus poétique de forces inhumaines ayant déplacé la tour vers son emplacement actuel).

C'est maintenant la demeure de Guillaume l'Enchanteur, un sorcier de niveau 3, détenteur d'un Permis de Magie, qui se classe lui-même comme le mage le plus puissant de Guisoreux. Guillaume a rassemblé un groupe de 4 autres mages : deux alchimistes, un autre sorcier, et un illusionniste. Tous les cinq dirigent un Collège de Sorcellerie non-officiel, et prennent en charge 10 apprentis par ans. Guillaume rêve d'obtenir le statut de Faculté au sein de l'Université un jour, et se comporte déjà comme si cela était déjà vrai, ce que les officiels de l'Université n'apprécient pas beaucoup. Peu de monde frappe à la porte de la tour par choix, à part les âmes les plus téméraires cherchant à devenir des apprentis, et les habitants superstitieux évitent même de se retrouvés dans son ombre.

La Boite de Pandora :

Cette boutique est installée dans une ruelle de Vaudois, et on tombe rarement dessus par accident. Les clients viennent généralement ici parce qu'on leur a conseillé d'essayer après qu'ils aient cherché quelque chose partout ailleurs dans la cité. La boutique en partie un bazar de babiole, en partie un soul oriental exotique. Des livres, boîtes, cages, et des centaines d'autres objets semblent être empilés au hasard dans l'enchevêtrement apparemment infini de pièces. On peut quasiment tout acheter ici, et tout objet peut être considéré comme d'une disponibilité un cran supérieur. La propriétaire est Lisette Tanguay, une belle femme tranquille ayant la vingtaine, au passé mystérieux et trouble. La boutique donne l'impression d'être (et par certains aspect est effectivement) la collection privée d'un acheteur compulsif d'objets rares et obscurs. Lisette est bien connue parmi les marchands, commerçants et marins de la cité, et semble gagner suffisamment pour vivre avec la bouche à oreille.

La Clinique Picpus :

Un bâtiment de belle apparence mais discrètement protégé, dans un coin tranquille du quartier Vaudois. La Clinique Picpus est un asile, utilisé par les classes nobles et marchandes pour abriter leurs parents fous. Ici on peut prendre soin d'eux dans un environnement confortable, à l'écart de la curiosité du public. Peu de parents rendent visite aux pensionnaires après les avoir laissé aux soins de la Clinique, et seule la famille ou le tuteur légal possède l'autorité nécessaire pour faire libérer un pensionnaire. Beaucoup d'entre eux sont placé ici pour être commodément oubliés, et tous n'étaient pas forcément fous quand ils ont été envoyés ici au départ (même si une année ou deux enfermés à Picpus aura probablement fini par changer cela). La Clinique est dirigée par le Dr Claude Desmoines, qui s'intéresse à la recherche de remèdes contre la folie. Les traitements qu'il a essayés sont nombreux et ingénieux, mais aucun n'a jusqu'à présent été véritablement fructueux.

La Monastère St Antoine :

Un bâtiment quelconque du quartier Vaudois, ce monastère est le quartier général de l'Ordre de St Antoine, des prêtres de Véréna qui se sont consacré à la tâche de répurateurs. Le monastère est le lieu où ils s'entraînent pour cette tâche, c'est là où ils sont éduqués sur les signes de la sorcellerie, les moyens pour mener un exorcisme, et la science subtile de l'interprétation des preuves et des déclarations des témoins. L'ordre évite la démagogie et la torture, et préfère conduire ses affaires en secret, afin que les connaissances puissent faire apparaître des conclusions non entachées par les distractions émotionnelles. Le monastère contient des dortoirs où les postulants et les membres de l'ordre revenant de missions sur le terrain peuvent dormir. Il contient aussi des cellules très sécurisées, gardées nuit et jour par des membres de l'ordre. Ceux qui attendent leur procès sont gardés ici. Peu de monde à l'extérieur du culte de Véréna connaît l'existence de cet ordre, et encore moins l'emplacement du monastère. Le chef de l'ordre, l'Abbé Gilbert Jardine, rend directement compte au Cardinal de Véréna.

La Rive Sud : Quartier Viaud.

Tout le monde s'accord généralement pour dire que le quartier Viaud est la partie la plus ancienne de la ville, et qu'il est en grande partie constitué de logement de la classe moyenne. Il comporte la Place du Breton, l'emplacement du célèbre marché de Guisoreux, qui attire des colporteurs de toute la Bretagne, mais qui possède aussi de nombreux étals permanents. La Place est traditionnellement considérée comme le centre de la cité, et elle possède une imposante statue équestre de Gilles le Breton, l'enfant le plus célèbre de la ville.

Le Temple de Morr :

C'est un bâtiment solide et trapu, construit en pierre sombres, et entretenu par sept prêtres sous le regard attentif du Cardinal Cicere Marsallas, le grand prêtre muet. C'est là que se trouve l'entrée principale vers les catacombes. A la différence des temples de Morr de l'Empire, ce temple contient à l'intérieur de nombreuses images et représentations de divers martyres et saints. Les fidèles viennent souvent ici pour intercéder en faveur de leur mort auprès de ceux qui possèdent déjà une place d'honneur dans le royaume de Morr. Même si les divers grands temples des autres cultes possèdent de saintes reliques et les exposent, ce n'est pas le cas ici. Ils se contentent d'afficher des images des défunts. Le temple est essentiellement un autel dédié à tous les saints, car tous sont maintenant aux bons soins de Morr, même si certains partent de son royaume pour servir d'autres dieux.

Le pillage de tombe est devenu un problème conséquent à Guisoreux, et en réponse à cela, le Vicomte a établi une 'Garde Noire', un groupe de membres de la garde dont la tâche est de patrouiller autour des tombes la nuit. La Garde Noire a basé ses quartiers à l'arrière du temple. De plus, et même si le fait est beaucoup moins revendiqué

publiquement, le temple accueille fréquemment des templiers de Morr des Chevaliers Corbeau, qui récupèrent de leurs missions sur le terrain.

Le Grand Temple de Véréna :

Cet imposant bâtiment domine le paysage du Quartier Viaud. Les quatre tours du temple offrent une vue spectaculaire sur l'ensemble de la cité, et ont la réputation d'avoir été bâties pour rivaliser en hauteur avec la flèche de la Cathédrale Sully. Le temple est un beau bâtiment, et de nombreux visiteurs se retrouvent bouche bée en venant au tribunal, bloqué devant l'entrée principale, admirant simplement l'architecture glorieuse. En plus de sa beauté, le temple est célèbre parce qu'il contient le sanctuaire de St Gregorius le Silencieux, un prêtre de Véréna, érudit et juge. Ceux qui font face à un problème insoluble et qui ont besoin de sages conseils viennent souvent pour toucher le reliquaire du saint, et font une prière pour être guidés. La grande bibliothèque du temple, contenant beaucoup de volumes rares et uniques, est ouverte aux étudiants de l'Université ou aux érudits qui font une donation. Les Cours de Justice Ecclésiastique, où les procès contre le clergé (de n'importe quel culte) se déroulent, sont aussi attachés au Grand Temple.

Ce temple est le siège du Cardinal de Véréna, Gibaud de Rennes, qui a aussi le rôle de Grand Prêtre. En pratique cependant, le temple est dirigé par le Précenteur, Pierre Joplais, car le Cardinal a des devoirs plus importants qui l'occupent. A l'insu de la population générale, l'Ordre de St Antoine amène les sorcières soupçonnées devant le tribunal du temple pour faire face à un examen approfondi de la part de leurs supérieurs. Ces enquêtes se déroulent la nuit, et il n'y a jamais de publicité autour, afin d'éviter les perturbations de la foule. Il est possible que la quasi-mythique 'Marque de Fer', si elle existe, soit conservée dans les caves du temple.

Les bureaux de la Gazette de Guisoreux :

La Gazette est un développement nouveau, et il s'agit vraiment d'une idée originale d'Antoine Chabot, un incondicional des nouvelles technologies d'impression. Chabot est un non-conformiste, un érudit (mais n'ayant pas terminé ses études à l'Université) et un prétendu inventeur et ingénieur, qui est totalement captivé par l'idée de donner directement l'information aux masses par le biais du papier imprimé. Il pourrait être décrit comme une sorte de super-démagogue, dont la cause est la dissémination des nouvelles et des discussions informées aux personnes instruites de la cité. Antoine n'est pas démocrate, il ne cherche pas à atteindre les masses ignorantes, mais les gens lettrés et instruits. Cependant, il cherche à défier autorités complaisantes et incompetentes, particulièrement les facultés de l'Université, et le gouverneur. Il emploie des étudiants comme reporters, et il est connu pour récompenser tous les habitants qui viennent à lui avec une bonne histoire.

Rien de cela ne serait cependant possible sans le soutien financier de Lucien de Pasquier, le Marquis de Ferande. De Pasquier est un rival de longue date du gouverneur, et il considère la Gazette de Chabot comme un moyen lui permettant de discréditer Brossard. Il exerce peu de contrôle éditorial direct sur le journal, mais encourage les critiques vis-à-vis de Brossard.



La Rive Sud : Quartier Berbare.

Le quartier Berbare est l'un des plus pauvres de la cité, avec beaucoup de pensions de famille, et pour cette raison, il a tendance à être le foyer de la population immigrée avant qu'elle ne soit assimilée dans le melting pot de Guisoreux. Les résidences de ce quartier varient énormément en taille et apparence, et les occupants sont tout aussi variés. L'ensemble du quartier possède un air légèrement bohème, et les diverses auberges et restaurants du coin proposent toute une variété de cuisines nationales. Les tiléens, estaliens, wastelandais, gascons, noscans et impériaux vivent tous à un jet de pierre les uns des autres. Il y a une présence navarraise significative à Berbare, et une communauté (étonnamment) stable de gitans. La famille Monalesco est arrivée dans la cité il y a environ 10 ans, et ils se sont installés de façon permanente, même s'ils sont surtout célèbres pour leurs compétences de bateleurs. Cependant, selon la rumeur, beaucoup d'habitants vont voir la 'grand-mère' pour qu'on leur dise la bonne aventure. La famille Monalesco s'est aussi taillée une niche au sein de la pègre de la cité, leur réputation de voleurs et d'escrocs n'est pas uniquement due aux préjugés. Malgré le mélange volatil de ses habitants, Berbare est un quartier relativement tranquille, et les combats sont rares ici.

Le Temple de Sigmar :

Ce petit bâtiment dans l'une des rues de Berbare est entretenu par Bernhard Mann, un prêtre de Sigmar envoyé ici par le Grand Théogone pour prendre soin des membres du peuple de Sigmar qui vivent dans la cité. Il subit périodiquement les outrages d'actes racistes de la part des bretonniens, tandis que l'opinion publique est retournée contre l'Empire, et le sanctuaire est régulièrement profané. De telles occasions donnent à la Fraternité du Marteau une excuse pour bander ses muscles, mais Bernhard n'a que peu de véritables contacts avec eux, ou d'influence sur eux. Peu de monde visite le temple, et certains des immigrants qui le font préfèrent attendre l'anonymat de la nuit.

La maison accueillante :

Cette auberge est dirigée par 6 Halflings. Elle possède 6 chambres simples, et 10 chambres doubles, et au rez-de-chaussée se trouve un restaurant destiné autant aux résidents qu'aux non-résidents. Pip Jouerose, la propriétaire et cuisinière, est aussi une prêtresse d'Esmeralda (et la dirigeante spirituelle officieuse de la communauté Halfling de la cité), et sa cuisine est renommée.

Au-delà des Murs

Les Faubourgs.

Les banlieues et bidonvilles s'étendent bien au-delà des murs de la cité, quasiment jusqu'au village de Sarcelles-en-Bretonneux, dans le nord. Ils sont connus sous le nom collectif des 'faubourgs', même s'il y a des quartiers identifiables parmi eux, le plus célèbre d'entre eux étant le Dédale, sur la rive sud. Il est en grande partie constitué de taudis, et la garde n'y patrouille que rarement, et quand c'est le cas, c'est seulement de jour et en grand nombre. Les rues sont peuplées de mendiants, gosses des rues, guides-racoleurs et prostituées. De nuit, seuls les guides-racoleurs et les prostituées restent dans les rues, et dans les zones les plus proches des limites du quartier. Il représente l'épicentre de l'activité de la majeure partie de la pègre de la cité, et le foyer de la Guilde des Voleurs, ou Halegrin. Tous les habitants du Dédale sont méfiants vis-à-vis des étrangers, et préfèrent ne pas s'intéresser de trop près aux affaires des autres.



Au nord du fleuve, la pire zone est Mendigot, ou le quartier des 'mendiants', qui est un bidonville encore pire que le Dédale. Dans certaines zones du quartier Mendigot, il est impossible de discerner les rues, tellement les décombres et la crasse les remplissent, et le cloaque débordant en rajoute à la puanteur. Il y a des zones près du center de Mendigot où la garde n'est jamais entrée. Le quartier est peuplé de mendiants, gosses des rues, estropiés, chômeurs et clochards. C'est un foyer d'insurrection, où les agitateurs sont fréquents, et c'est de Mendigot que l'infâme 'populace de Guisoreux' émerge pour déclencher des émeutes et piller les rues de la cité.

Cependant, les faubourgs ne sont pas simplement des havres de criminels (même si c'est certainement la perception qu'en ont les classes supérieures). Beaucoup de bons citoyens vivent dans les faubourgs, particulièrement dans Louffiat. Le quartier Louffiat se trouve juste à l'extérieur des murs de la ville, à la limite nord de la cité. La route principale d'Oisillon et Bordeleaux passe à travers, et c'est à la vue des enfants affamés de Louffiat (en aucune façon la façon la plus dure de conduire à Guisoreux) que les nobles s'enferment derrière des rideaux tirés, tandis que leurs carrosses passent en cliquetant sur le chemin de la cour. La zone est depuis longtemps un lieu de résidence des classes les plus pauvres, et elle est un peu mieux installée, et moins déshéritée que les faubourgs de la rive sud, ou Mendigot à l'est (en fait elle possède même maintenant un certain charme rustique). C'est raisonnablement calme pendant la journée, car ses habitants travaillent généralement comme manouvriers occasionnels dans le centre de la ville. Les maisons sont en relativement bon état, mais assez serrées les unes aux autres, ce qui crée beaucoup de ruelles étroites et de cour intérieures. De nuit, le quartier peut être plus périlleux, car les manouvriers reviennent chez eux en passant par les tavernes locales pour dépenser leur salaire.

Les faubourgs ne sont pas seulement fréquentés par ceux qui y vivent, beaucoup de ceux qui vivent à l'intérieur de l'enceinte des murs s'y rendent régulièrement, et pas seulement pour profiter des plaisirs du Dédale. Le vin n'est pas taxé à l'extérieur des murs de la ville, ainsi les gens qui n'ont pas beaucoup d'argent vont boire dans les tavernes des faubourgs, et il y a beaucoup autour des portes qui tirent partie de ce commerce. Le vin est en général de la production locale, venant des vignes à côté de la ville. Et bien qu'il ait plutôt bon goût, il ne vieillit pas très bien. Pour certaines personnes, cependant, le vin bon marché est une source de boisson vitale dans la mesure où la ville n'a pas un approvisionnement illimité en eau potable.

Le Prieuré de Shallya :

Le Prieuré est un complexe modeste enterré au milieu des maisons de Louffiat. Il possède un jardin relativement grand, ce qui forme une zone dégagée inattendue au milieu de ces rues sinueuses. Le prieuré a été fondé il y a quelques siècles comme un lieu de culte destiné à prendre soin des malades et des souffrants là où les nobles visiteurs de la Cathédrale n'auraient pas à les voir. Au cours des décennies, c'est devenu un lieu où le culte place les membres du clergé qui 'posent des problèmes', qui refusent de rentrer dans le rang. Beaucoup de shallyens radicaux ont été envoyé ici pour s'immerger dans le service des autres (et ainsi, l'espèrent-ils, oublier toutes leurs folles idées politiques). C'est un complexe de pierre brute, basse, avec un petit muret entourant le jardin. La chapelle est le plus grand bâtiment, et elle comprend les quartiers des prêtres et prêtresses dans l'aile est. Les autres bâtiments sont composés d'un orphelinat pour les enfants des rues, et d'une infirmerie. Le jardin au centre est constitué de parterre de fleur, et d'un petit verger de pommiers. Ce sont les enfants de l'orphelinat qui s'en occupent, supervisés par le Frère aveugle Paulus. La mère supérieure est Theresa Rapheloni, une femme bretonnienne corpulente entre deux âges, aux ancêtres tiléens. Le Prieuré reçoit beaucoup de supplication de la part des pauvres de Guisoreux, mais peu d'autres visiteurs. Même la guilde des médecins n'entretient que les contacts les plus légers (en général, ils ne sont intéressés que par le fait de se procurer les corps de ceux qui sont sur le point de mourir d'un mal intéressant).

La Colombe :

La Colombe est une auberge de qualité moyenne et une taverne, la meilleure du quartier Louffiat. Elle appartient et est dirigée par une femme nommée Pitié, qui a été trouvée et élevée à l'orphelinat. C'est une fidèle croyante de Shallya, et elle dit les grâces avant chaque repas. La Colombe emploie trois personnes, possède 8 chambres simples, et 8 chambres doubles. Pitié ne donnera une chambre double qu'à ceux dont elle est certaine qu'ils sont mariés.

Chez René :

Chez René est une auberge à l'aspect louche dans le Dédale, dirigée par un ex-lutteur dégarni nommé (de façon surprenante) René. Les bagarres sont courantes ici, et René s'est donné comme règle de n'intervenir que si des épées sont dégainées. Il garde un gros gourdin et un tromblon chargé sous le bar. L'auberge est un lieu bien connu de contact des Halegrins, qui se réunissent souvent dans l'arrière salle.

Le Temple de Ranald :

Le Temple est dans la cave d'une boutique décrépite nommé 'Pierre le Prêteur sur gage' dans le Dédale. Il est utilisé par de nombreux membres des Halegrins, ainsi que par ceux dans les faubourgs qui souhaitent prier pour voir leur sort s'améliorer. Pierre semble être un vieil homme, qui marche avec une canne. C'est un guetteur pour les Halegrins, qui considèrent que son coup d'œil est précieux. Peu savent qu'en fait il a la trentaine, et que c'est un prêtre niveau 4 de Ranald. Personne ne sait qu'il est aussi 'Le Fantôme', le tristement célèbre monte-en-l'air qui depuis des années harcèle les nobles et les marchands de Guisoreux. Pierre utilise l'argent donnée au Temple (ainsi que celui qu'il récolte lors de ses propres escapades) pour le distribuer à ceux qui sont particulièrement mal lotis dans les faubourgs (particulièrement les familles de ceux qui sont emprisonnés au Fort-de-Justice ou ailleurs). Il considère cela comme faisant partie de son service pour Ranald le Protecteur, après tout l'argent offre la meilleure protection de toute. Ces actions lui ont attirées l'amour et le respect des pauvres de Guisoreux, et il ne craint pas beaucoup que le temple ne soit découvert par les autorités. Il a quelques contacts avec les Indigents de Louffiat, mais ils entretiennent leur propre sanctuaire, et ne s'adressent à lui qu'en cas d'urgence.



Le Fort-de-Justice :

Cette forteresse de pierre massive, située sur la rive sud, juste à l'extérieur de la muraille est de la cité, était à l'origine le pendant du Grand Châtelet sur la rive nord, et était destiné à servir de position défensive contre les attaques venant du sud et de l'est. De nos jours cependant, même si elle continue à accueillir la moitié des soldats de la garnison municipale, son rôle principal est de servir d'énorme prison afin d'accueillir certains des plus célèbres prisonniers du royaume. Ses hôtes sont généralement des prisonniers politiques, les criminels de droit commun sont détenus ailleurs. La forteresse est considérée comme un symbole de l'oppression des pauvres, et elle est détestée par la paysannerie. Dans le Fort, selon la rumeur, se trouvent des cellules desquelles personne n'est jamais ressorti. Les histoires sur les tortionnaires sadiques du Fort sont légendaires. Bien que rien de tout ceci ne puisse être prouvé, cela reste un fait que seulement trois hommes ont réussi à s'en échapper avec succès.

Les Catacombes.

Sous la ville, de vastes catacombes accueillent les morts de la cité. Les catacombes sont anciennes, et leur origine s'est perdue dans les brumes du temps, mais aussi loin que l'on se souvienne, elles ont toujours été gardées par le culte de Morr. Il y a des entrées dans le temple et dans un certain nombre de sanctuaires répartis dans la cité, où se tiennent les services funéraires. Dans les parties bien entretenues, des prêtres et des acolytes de Morr arpentent les tunnels et s'occupent des cryptes. Cependant peu de gens savent que la véritable étendue du réseau des catacombes est en grande partie inconnue. Au-delà des zones les plus utilisées, les tunnels serpentent sur des kilomètres, et la partie gardée par le culte de Morr ne représente qu'une petite partie d'un dédale de passages interconnectés et de salles construites pour une multitude d'objectifs par une multitude de tunneliers différents. La partie la plus flagrante de ce réseau souterrain étant, bien entendu, le système d'égout de la cité. Il croise les parties les plus anciennes des catacombes en de nombreux points, même si en théorie toutes les connexions directes entre les tombes de la ville et son système d'égout ont été scellées depuis longtemps.

A peu près toutes les maisons de Guisoreux ont une cave, même si en pratique les demeures les moins privilégiées de la cité ont tendance à faire moins attention à entretenir une réserve correcte de millésimes classiques ; la majeure partie du temps, elles sont utilisées pour fournir des logements exigus et bon marchés, souvent aux étudiants (en fait, c'est par l'utilisation courante de ces chambres souterraines que les étudiants ont gagné leur surnom auprès du public : « les taupes ») qui apprécient de pouvoir dissimuler leurs excès aux yeux de la société bien pensante.

Les passages souterrains qui courent entre les pâtés de maisons sont aussi assez courants. On y entre par les caves ou des entrées à moitié secrètes (parfois par des fontaines, des portes latérales inoffensives, des trappes dans les ruelles, et même, si vous ne vous souciez pas de l'odeur, par les latrines). Les riches marchands payent pour avoir un tunnel privé installé dans leur demeure, officiellement pour pouvoir aller aux offices religieux, ou pour éviter les risques et les efforts que représentent un voyage à l'air libre ; en réalité ils ressentent le besoin d'une sortie de secours en cas d'émeute. Ce n'est pas un secret que de tels points d'accès aux catacombes existent, et qu'ils ne sont pas gardés par le culte, mais tout le monde préfère croire que le réseau de passage est moins fréquenté et moins grand que ce qu'il est en réalité. Après tout, personne n'aime penser que la trappe dans sa cave pourrait bien être la seule chose qui le sépare des gangs de pilliers de tombes, ou pire. La majorité des gens ne connaissent qu'un petit nombre de tunnels qu'ils utilisent pour leurs trajets réguliers ; c'est du bon sens que de ne pas divulguer les secrets des tunnels à tout un chacun. Les vols et les viols sont fréquents dans les ténèbres des tunnels, et un certain nombre de gens se sont simplement aventurés dans un tunnel et ne sont jamais ressortis de l'autre côté. Les rumeurs abondent sur des gangs à la peau pâle d'égorgeurs, qui s'appelleraient apparemment eux-mêmes 'les fossoyeurs', et qui travailleraient exclusivement dans les tunnels, creusant leurs propres passages secrets pour s'introduire dans les autres, qui sont normalement sûrs. Mais ceux qui ont jeté un œil dans les nombreux sombres recoins du labyrinthe caché de Guisoreux ont entendu des choses bien plus exotiques et dangereuses que quelques brigands tapis dans leur terrier.

Peu d'habitants savent qu'il y a en fait pas moins de six rivières et torrents qui s'écoulent dans l'Ois à Guisoreux, quatre au nord de l'Ois, et deux au sud. Seulement trois noms sont retenus : l'Erc et le Guif au nord, et le Chandet au sud. Tous ont depuis longtemps été bouchés, et détournés vers le système d'égout, mais quelques chiffonniers continuent à vivre en furetant dedans à la recherche de babioles. Des rues entières se sont simplement effondrées dans le sol à certains endroits, sous l'effet combiné d'un mauvais drainage, des inondations et des excavations excessives, et ceux qui survivent rebâtissent rapidement au-dessus. Ces rues – et leurs habitants résiduels – peuvent être identifiés par ceux qui cherchent avec assez de persévérance, et son toujours reconnaissable sous forme de maisons et de boutiques.

Depuis des siècles ces tunnels ont été utilisés comme lieu de rencontre par ceux qui cherchent à échapper à l'œil inquisiteur de l'autorité royale. Les relations clandestines, les accords commerciaux secrets, les complots perfides, les orgies stimulées par la drogue, etc. ont tous eu lieu dans les catacombes. Les voleurs, étudiants, fuyards et amants utilisent régulièrement les passages les plus proches de la surface pour franchir le mur Louisien de nuit, chacun avec ses propres objectifs. Les histoires de prisonniers évadés qui errent toujours dans les catacombes, cherchant un moyen de sortir, sont légions. Ailleurs, où la lumière n'interrompt jamais les ténèbres, et les choses glissantes festoient sur les corps abandonnés, le Chaos et le mal se sont installés.

Les Habitants

La Pègre.

L'activité criminelle à Guisoreux est dominée par deux groupes principaux : les Halegrins, ou la Guilde des Voleurs, qui opèrent depuis le Dédale, et les Chiens Noirs, qui dominent la rive nord de la cité, même s'ils sont principalement basés à Mendigot.

Les Halegrins forment une 'organisation de gentilshommes' traditionnelle, qui fait appliquer la 'loi des voleurs' dans toutes les zones de la cité où ils le peuvent. Cela implique essentiellement de ne pas interférer dans les opérations des membres de la guilde, la protection des membres de la guilde, et une dîme de 20% des bénéfices devant être payé à la guilde. Ils cherchent à contrôler les cambriolages et les vols organisés (les vols mineurs ne les concernent pas vraiment), le racket, la contrebande, la contrefaçon, la drogue, et la prostitution. Ils ne tolèrent pas la violence excessive, et cherchent activement à éliminer les coupeurs de gorges et meurtriers connus. Ils ont une allégeance nominale au culte de Ranald, mais si dans la plupart des cas il s'agit avant tout principalement de paroles. Les Halegrins sont dirigés par un homme mince à l'aspect inoffensif, connu seulement comme 'l'Arabe'. La touche à peu près à tout, mais fait face à une sérieuse menace de la part des Chiens Noirs.

Les Chiens Noirs sont un gang (même s'ils frisent la taille d'une petite armée) qui recrute ses membres parmi les plus pauvres des pauvres. Ils pratiquent la contrebande, et sont célèbre pour leur racket. Beaucoup de membres des Chiens Noirs font aussi du brigandage sur l'ensemble de la Rive Nord. Ils n'ont aucuns des scrupules des Halegrins, et aucune affiliation religieuse (même si certains peuvent vénérer Khaine). Ils sont dirigés par Jacques 'Le Couteau', qui rêve de chasser de force les Halegrins du sud de la cité, et de diriger réellement les rues. Jacques n'est impliqué dans aucun des groupes pseudo révolutionnaires basés dans Mendigot, mais il ressent une solidarité générale vis-à-vis d'eux.

Quelques autres groupes plus mineurs doivent aussi être mentionnés. Les Mendigots, ou mendiants, eux-mêmes représentent une force avec laquelle il faut compter, formant la guilde des mendiants, ils s'appellent eux-même les Argoteurs, d'après l'argot qu'ils parlent, et ils sont dirigés par le Grand Coesre. Les Argoteurs agissent principalement pour se protéger les uns les autres des habitants plus violents du quartier, mais ils forment aussi un réseau d'espionnage efficace, vendant des informations aux Chiens Noirs et aux Halegrins.

Les 'Indigents', ou les 'pauvres', sont des fidèles de Ranald le Protecteur, basés à Louffiat. Ces cultistes ont des liens forts avec certains des agitateurs de la cité, même s'ils ont tendance à prôner une opposition plus subtile vis-à-vis des autorités que le massacre général que beaucoup préconisent. Il y a un certain degré de respect mutuel entre eux et les Halegrins, et une inimitié enracinée avec les Chiens Noirs. Les indigents sont particulièrement impliqués dans la protection des sœurs du Prieuré contre les attaques des Chiens Noirs, une situation qui est par nature embarrassante pour la Mère Supérieure.

Enfin, la famille de gitan des Monalesco s'est installée dans Berbare, gagnant le respect réticent des Halegrin. Ils se limitent généralement d'eux-mêmes au vol et au charlatanisme, même s'ils organisent aussi un peu de contrebande. Comme les Halegrins, ils évitent les crimes violents, même s'ils sont plus que prêts à se défendre contre les agresseurs.



Sociétés Secrètes.

Il y a un certain nombre de sociétés secrètes qui se réunissent à Guisoreux, un des lieux les plus connu à cet effet étant les Catacombes, mais il y en a d'autres. Certaines de ces sociétés ont des liens avec le Chaos, mais d'autres ne possèdent pas un tel aspect de 'culte'. La plupart des ces groupes sont soit anarchistes, soit orgiaques de nature. Il est important de garder à l'esprit que dans les deux cas, même s'il peut y avoir beaucoup de similitudes entre ces groupes et des cultes de Slaanesh et Tzeentch, dans la grande majorité des cas il n'y a pas de liens directs. Les descendants des maisons nobles ou marchandes qui ont beaucoup d'argent et peu de responsabilité sont susceptibles de se laisser tenter par la boisson, le sexe et la drogue, parce qu'ils le peuvent, et il est probable qu'ils le feront en secret, afin que leurs parents ne leurs coupent pas leurs revenus. De la même façon, dans une monarchie despotique, il y a beaucoup de gens qui, pour toute une variété de raisons, comploteront pour la faire tomber. Aucune machination secrète des dieux du Chaos n'est nécessaire pour expliquer l'apparition de ces groupes. Les joueurs avec l'expérience des cultistes du Chaos dans l'Empire, cependant, sauteront probablement sur ces conclusions. Ce décalage entre leurs attentes et la réalité peut apporter beaucoup d'amusement dans les parties, et il ne doit pas être découragé.

Le Club de l'Enfer :

C'est une dangereuse organisation anarchiste, basée à Guisoreux, même si elle possède des agents dans toute la Bretagne. Les membres ont tendance à venir des classes moyennes à supérieure, et ils sont dirigés par un aristocrate nommé Charles du Breuil, qui pour des raisons personnelles se trouve être devenu un opposant implacable de la monarchie bretonnienne. Le groupe se réunit en portant des robes noires dans le style du Ku Klux Klan, souvent dans les catacombes, et complotent pour faire tomber le Roi. En fin de compte, ils cherchent à mettre fin à la dynastie du Breton, et peut-être même à tout le système monarchique, et ils ont plusieurs complots en cours pour les rapprocher de ce but. Ce qu'ils chercheraient à mettre en place (s'ils en ont une idée) à la place de la monarchie n'est pas clair (et selon toute probabilité, les différents membres du groupe ont différents points de vue, allant de l'anarchie à la dictature). Le symbole du groupe est le soleil noir.

La Fraternité du Marteau :



C'est un groupe anarchiste vaguement associé à la petite communauté sigmarite persécutée dans la cité. En fait, il a très peu de rapport avec le culte ou tout enseignement sigmarite reconnaissable. Le groupe est composé de jeunes hommes originaire de l'Empire, des Wasteland, ou des Principautés Frontalières. Ils se considèrent comme des Umberogens 'spirituels' ou 'véritables', des frères de Sigmar. Même s'ils se sont à l'origine constitués comme un groupe de miliciens pour protéger la communauté d'immigrants impériaux, ils se rassemblent maintenant simplement comme un gang, et cherchent la bagarre avec les bretonniens (c'est-à-dire la plupart des habitants de la cité).

Cette approche antisociale mais relativement inoffensive a changée ces dernières années avec l'influence d'Anders Doort, un wastelandais qui est devenu le chef de la fraternité. Anders prétend être un agent de l'Empereur, et il a conduit le groupe dans des missions destinées à déstabiliser l'autorité royale au sein de la cité et même du royaume dans son ensemble. A l'insu de la fraternité, Anders est en fait un agent du Cardinal Dumourieux, qui utilise le groupe à ses propres fins.

Les 'Revendeurs de la Roue' :

Il s'agit d'un grand groupe hétéroclite constitué à partir de la lie des pauvres de Guisoreux. C'est les 'Revendeurs' qui forment le cœur de la terrifiante 'populace de Guisoreux'. Les membres de ce groupe sont rebelles et désespérés, et ils ont tendance à suivre n'importe quel démagogue du moment. Les 'Revendeurs' sont simplement les derniers d'une série de groupes similaires qui apparaissent quand un agitateur doué commence à exacerber les passions dans les faubourgs. En général, ces groupes se constituent d'eux-mêmes au moment où ils vont tout saccager dans la cité, pillant et détruisant. Quand la garde et la garnison écrase la populace, et que l'agitateur est exécuté, les survivants battent en retraite vers Mendigot pour lécher leurs blessures et attendre la prochaine fois. Les 'Revendeurs' sont rassemblés autour de Frère Hugues de Couronne, un démagogue compétent qui était autrefois un prêtre de Véréna. Il croit que la justice de Véréna ne peut venir que si le peuple se dresse et s'en empare lui-même.



Princes, indigents et prélats.

Qui connaît (et faire semblant de ne pas connaître) à Guisoreux.

Blaise, Duc de Guisoreux :

L'oncle du Roi est Duc de Guisoreux, et il dirige le Duché de Guisoreux (c'est-à-dire les terres à l'est de Guisoreux, pas la ville elle-même). Depuis la fin de la régence, il s'est retiré dans une obscurité virtuelle au sein de son manoir, et on le voit rarement, que ce soit à la cour à Oisillon, ou à Guisoreux, même s'il entretient un hôtel particulier sur l'île. La rumeur prétend qu'il est en mauvais termes avec son neveu le Roi, ce qui pourrait expliquer qu'il garde profil bas. C'est un quinquagénaire toujours relativement vigoureux, mais il n'a pas d'héritier, et par conséquent quand il mourra ses terres retourneront dans le domaine royal. Malgré ses apparitions peu fréquentes, il reste apprécié du peuple, qui le considère comme un dirigeant équitable.

Victoire Breville, Vicomte de Brossard, Gouverneur de la ville :

La cité est toujours officiellement la capitale, et par conséquent dirigée directement par le Roi. Cependant, étant trop occupé à chasser, pêcher et beaucoup faire la fête, il ne peut en fait pas faire grand-chose des tâches ennuyeuses qui accaparent un dirigeant, et il a donc un gouverneur pour faire les basses besognes et s'occuper de ses devoirs cérémoniels.

Brossard a été nommé pour diriger Guisoreux par Charles III l'année de son accession au trône. Etant un descendant d'une branche mineure de la famille Blois, avec une absence complète d'ambition, il a été considéré comme la personne sûre pour se charger de cette tâche sensible. Cependant, comme beaucoup d'autres gouverneurs royaux, le vieux Brossard ne convient guère pour ce poste. Son esprit a commencé à errer, et il est publiquement tourné en ridicule par ceux qui l'entourent (même s'ils ne le font pas à portée de ses faibles capacités auditives), et à travers lui c'est le roi qui est critiqué. Sa position semble néanmoins assez sûre, car l'un des points importants est que le poste de gouverneur de Guisoreux est considéré comme un cadeau empoisonné à la cour. D'une part parce qu'il nécessite que vous viviez à Guisoreux (et tout l'intérêt de déplacer la cour était justement de ne plus avoir à sentir à nouveau l'odeur des lieux), et d'autre part parce que la cité est quasiment ingouvernable. En théorie le gouverneur exerce une autorité absolue sur la Cité, cependant en tant que Vicomte il n'a que peu de pouvoir personnel en comparaison des autres puissants résidents de la cité.

Henri Armagnac Dumourieux, Premier Ministre, Cardinal de Shallya :

Le Cardinal est l'un des plus puissants habitants de la cité. Il a des devoirs officiels à l'Administratorum qui le maintiennent attaché à la cité, même s'il est souvent à la cour, proche du centre du pouvoir. Cependant, il est aussi convaincu que Guisoreux, et sa population instable, est la clé du contrôle de la Bretagne dans son ensemble. C'est ici que les idées subversives prennent leur origine et que les personnes subversives se rassemblent. Celui qui voudrait diriger doit garder un œil attentif sur Guisoreux. Le Cardinal est aussi le Doyen de la Faculté Cardinale à l'Université. En tant que Cardinal, il est en-dehors de l'autorité royale (au moins en théorie), même si sa dévotion au Roi et son intégrité personnelle ne sont pas remises en question (au moins en public).

Daniel Talbot, Archevêque de Myrmidia :

C'est un véritable fidèle de Myrmidia depuis sa prime jeunesse, et un quinquagénaire qui bat encore régulièrement les initiés à l'escrime. Talbot est officiellement le Grand Maître de l'Académie-Cathédrale, et il sert de conseiller du Roi sur les affaires militaires. Son influence à la foi à la cour et dans le culte est, cependant, limitée par l'antipathie personnelle qu'il y a entre lui et le Connétable de Bretagne, François de Semblancy. Son refus de soutenir les De Semblancy, alliés politiques traditionnels du culte, lui a attiré beaucoup d'ennemis au sein même du culte (y compris le Cardinal). Par conséquent, il n'est que rarement au Palais d'Oisillon.

Gibaud de Rennes, Cardinal de Véréna :

Le Cardinal est Chancelier de l'Université, et Juge Suprême du Tribunal Ecclésiastique, détenant en théorie l'autorité pour poursuivre n'importe quel prélat (de n'importe quel culte) dans le pays. C'est un quinquagénaire à l'air aristocratique, vêtu de simples robes d'un prêtre érudit de Véréna, même si elles sont toujours de la meilleure qualité de tissu et de coupe. Il cultive l'image d'un érudit assez évaporé, toujours beaucoup plus intéressé par les détails du passé que par le présent. En fait, c'est un observateur avisé de la scène politique. Il est très méfiant vis-à-vis de Dumourieux et de ses ambitions politiques, mais il prend grand soin d'éviter toute confrontation directe. De Rennes révère Véréna dans son aspect de 'L'Eternelle Lumière de la Justice', suivant une obscure tradition théologique qui voit Véréna comme la garante de la stabilité et du bien-être de la société. Par essence, De Rennes vénère en fait Alluminas, et ses préoccupations vont principalement vers la préservation du statu quo et éviter la perturbation et le changement dans le système social. Il est très conservateur par inclination naturelle et par conviction, et très préoccupé par le maintien de la position du Roi contre ceux qui pourraient la menacer. Malgré son conservatisme, il est prêt à entreprendre des actions drastiques si nécessaire, tant qu'il juge que les perturbations provoquées par ses actions seront moindres que celles qu'il cherche à empêcher.

Cicere Marsallas, Cardinal de Morr :

Le Cardinal est un homme pieux et austère, d'un âge avancé (mais difficile à estimer). Marsallas était avant moine dans un ordre contemplatif attaché au culte, et il est muet. Il communique, quand c'est nécessaire, en écrivant sur une petite ardoise avec une craie. D'une sainteté indubitable, Marsallas est très éloigné des préoccupations politiques, et n'aime pas les occasions où il doit se rendre à Oisillon. Il ne doit cependant pas être considéré comme aveugle aux machinations politiques au sein de son culte. Il est très conscient des divers prélats qui cherchent à le remplacer, et

parfaitement prêt à intervenir dans n'importe quel cas où il soupçonne un prêtre de pratiques hétérodoxes. Marsallas prend ses responsabilités de gardien du Royaume des morts très au sérieux, et il est prompt à agir sur toute rumeur d'activité nécromantique ou mort-vivante.



Dr Guillotin :

L'ingénieur Dr Guillotin est un professeur de médecine assez excentrique de la Faculté Cardinale. Un penseur notoirement abstrait, qui était connu pour faire référence à ses patients comme à des 'machines impotentes' devant eux, et pour considérer son travail purement en termes d'optimisation de l'efficacité du fonctionnement de la machine humaine. Le penchant du docteur pour la mécanique l'a mené à sa plus célèbre création : la 'guillotine' qui, assure-t-il, est la façon la plus efficace de mettre fin de façon permanente à la capacité de fonctionnement de la machine humaine, et certainement bien plus digne que toutes ces haches salissantes, qui sont franchement barbares. Le gouverneur a beaucoup utilisé la guillotine nouvelle inventée pour réprimer la protestation au sein du bas peuple, et le roi lui-même a assisté à la première démonstration de son efficacité.

Henry Rolland :

Henry Rolland, qui représente la Guilde des Artisans et Marchands, détient la majeure partie du pouvoir au sein de la classe moyenne. Cependant, il n'est pas personnellement le plus puissant des princes marchands de Guisoreux, et il y a plusieurs membres de la guilde des marchands qui sont plus puissants et plus riches que lui. Rolland se maintient à sa place en grande partie grâce à la force de sa personnalité (il a tendance à exagérer les apparences du pouvoir, se faisant apparaître comme plus important qu'il ne l'est vraiment), et grâce au soutien de la Maison Montallier. Il n'est pas particulièrement compétent, et a tendance à simplement agir comme la marionnette de François Montallier. Dans les domaines où Montallier n'a aucun intérêt, la véritable nature mesquine et vindicative de Rolland a tendance à diriger ses actions. Dans toutes les décisions où il a les coudées franches, il est notoirement sensible à la fois aux pots-de-vin et à la flatterie, mais il a la rancune tenace, et s'en prendra souvent à quelqu'un qui lui a fait un affront dans le passé.

Sire Jérôme Dubras, Commandant de la Garnison :

Dubras est le commandant de la garnison municipale, et un soldat vétérinaire d'une famille noble mineure. Il s'est progressivement élevé dans la hiérarchie, pour finir par être adoubé à 30 ans. Il a combattu dans plus de batailles qu'il ne cherche à s'en rappeler, et peu d'entre elles ont été des combats propres contre d'autres armées, la plupart étant plutôt de la répression contre les paysans. Dans des campagnes de ce type, Jérôme apprend le combat vicieux. C'est un combattant endurci, respecté par ses hommes, et craint par la population dans son ensemble. Il est assez morose et taciturne, et semble revalorisé par ses cicatrices et le cache-œil qu'il a sur l'œil droit. Il ne prend ou ne laisse jamais de prisonniers, et il considère la cité comme un champ de bataille. Pour autant qu'il soit concerné, si ses hommes doivent y être envoyés, toute personne se trouvant dans les rues est une cible valable.

Luc Seigny, Commandant de la Garde :

Luc est un homme direct, qui ne baratine pas, venant des à l'origine des classes inférieures de la population et s'étant élevé dans la hiérarchie. Son poste n'est pas très convoité, et il est relativement efficace, ce qui signifie qu'il est assez tranquille. Il a tiré partie de cela en utilisant toutes les occasions qu'il croit pour détourner de l'argent à son profit. Il refuse d'accepter les pots-de-vin, car il a compris que cela donnerait à quelqu'un une emprise sur lui, et cela lui a donné une fausse réputation d'incorruptibilité. Il est obséquieux et révérencieux vis-à-vis des nobles en leur présence, mais les ridiculise souvent dans leur dos.

François Montallier :

François est indiscutablement l'homme le plus riche de Guisoreux. La Maison Montallier a tissé des liens commerciaux dans quasiment tous les pays du monde connu, et domine la guilde des marchands. Le manoir familial est l'un des plus grands du quartier Blanchemaille, et était auparavant la demeure ancestrale d'un Duc.

François est le fier patriarche de la Maison, s'attendant à de la déférence de la part de tous, et prêtant toujours de l'argent aux nobles en banqueroute (en échange de certains égards : « *une faveur en appelle une autre* » comme dit François). Selon la rumeur, il serait impliqué dans des opérations de contrebande à Guisoreux, et serait en lien avec les Halegrins et, de façon encore plus publique, impliqué dans du pillage de tombes. Naturellement, rien n'a été prouvé, et François entretient les meilleurs avoués de Guisoreux en les payant à l'année. La Maison Montallier est aussi renommée pour son inimitié de longue date vis-à-vis de la Maison Quissac.



Simon Quissac :

Simon est le dirigeant de la Maison Quissac, la deuxième plus grande famille de marchands de Guisoreux. Il était le second fils, et ne devait pas hériter, c'est pourquoi il a été envoyé dans des aventures commerciales quand il était jeune, et a même voyagé aussi loin que les côtes du Nouveau Monde. Cependant, son frère aîné Richard a été assassiné au cours de l'attaque qui tua son père Jean. Personne ne fut jugé pour les meurtres, mais tout le monde sait plus ou moins que la main derrière cela était la Maison Montallier. Les deux Maisons sont en conflit depuis des siècles. La Maison Quissac était à l'origine la plus puissante, mais à la suite des Guerres Marchandes de Guisoreux, elle a été éclipsée par la Maison Montallier. Même si aucune guerre ouverte n'a éclaté depuis des décennies, les assassinats et sabotages sont toujours relativement courants des deux côtés.

Simon est un homme assez facile à vivre, et relativement amical, mais il est déterminé à venger les morts de son père et de son frère.

Les Militaires et les Défenses de Guisoreux.



Guisoreux a toujours été importante stratégiquement du fait de sa position de gardienne de la trouée de Guisoreux. C'est pourquoi elle accueille de nombreuses unités militaires, et qu'elle est le foyer de diverses unités prestigieuses de gardes. Les soldats en permissions sont une rencontre fréquente dans les rues, ainsi que (dans les zones les plus aisées) les officiers militaires et les gardes en permission. Beaucoup de ces unités entretiennent des rivalités de longue date, et les duels ne sont pas inhabituels. De tels duels d'honneur entre les membres de régiments rivaux sont officiellement condamnés par les officiers supérieurs, mais officieusement encouragés.

Guisoreux était autrefois une cité forteresse, mais de nos jours les murailles ne sont plus aussi bien entretenues. Les menaces sont maintenant plus susceptibles de venir de la population instable que d'un envahisseur. Même s'il est assez rare pour l'armée d'être impliqué dans des opérations de police, la Garnison Municipale est régulièrement utilisée pour renforcer la garde de la ville. L'armée est généralement appelée seulement quand la populace de Guisoreux se soulève à cause d'un agitateur et qu'une émeute majeure se profile. En de telles occasions, l'armée reçoit les pleins pouvoirs, et généralement met fin aux dérangements avec la plus grande brutalité. Les habitants loyaux se demandent parfois après coup si eux et leurs biens n'auraient pas été plus à l'abri entre les mains de la populace. Le Vicomte considère que quelques passants innocents tués et/ou violés, et quelques pillages ne sont qu'un faible prix à payer pour avoir restauré l'ordre.

La Garnison Municipale :

La garnison est constituée de soldats mercenaires professionnels venant de toute une variété d'origines. L'essentiel de la garnison est constitué de compagnies de mercenaires tiléennes, et de Landsknechts impériaux, même s'il y a aussi un petit nombre d'estaliens. Ils dépendent directement du Gouverneur et sont toujours commandés par un membre mineur de la noblesse. Le poste n'est pas très convoité, et échoit généralement à un second ou troisième fils qui essaye de faire une carrière dans l'armée. La garnison patrouille principalement sur les murailles, même s'ils sont aussi présents dans les rues principales, et possèdent le statut légal de gardes. La population locale les craint et ne leur fait pas confiance, en partie à cause de leurs origines étrangères, mais aussi du fait de leur rôle dans le soutien 'musclé' à la garde.

L'Armée Régulière :

L'Armée Royale de Bretagne est basée au Château de Lunéville, à 5 lieues de la cité. Les soldats sont bretonniens, et ce sont des professionnels, parfaitement bien entraînés. En temps de guerre, ces soldats forment des unités spécialisées ou commandent l'infanterie de la milice. L'armée est implantée dans plusieurs forteresses répartie dans toute la Bretagne, mais l'unité principale, les Dragons Royaux, sont casernés ici. Les armées sont sous le commandement du Comte Bernard de Vennoy, Seigneur Grand Prévôt de Bretagne, dont le rang est supérieur au Vicomte, et qui ne reçoit d'ordre que du Roi. Pour cette raison, l'armée n'est que rarement utilisée pour des actions de police. Les Dragons sont bien connus pour leur brutalité, mais cela est généralement considéré comme un avantage, car ils instillent la peur chez les ennemis de la Bretagne.

La Garde du Gouverneur :

Cette petite unité de gardes est constituée de mercenaires Suisses. Ils sont généralement employés pour défendre le Palais-Royal, même s'ils peuvent aussi servir de gardes du corps pour le Gouverneur. Il y a une certaine tension entre les Gardes du Gouverneur et les Cadets Mousquetaires, dont les responsabilités se recouvrent. En général, cependant, les différences de classe sociale entre les deux empêchent les duels. Par contre, les bagarres entre les membres de la Garde du Gouverneur et la Garnison Municipale sont relativement fréquentes.

Les Cadets Mousquetaires :

Les Cadets sont une unité d'élite, qui forme les gardes du corps personnels du Roi, et avant le déplacement de la cour à Oisillon ils étaient responsables de la défense du Palais-Royal. Leur quartier général est toujours à Guisoreux, et ils ont toujours le devoir théorique de défendre le palais, même si en pratique cela implique simplement d'envoyer quelqu'un pour monter la garde aux portes. Les Cadets viennent exclusivement de la noblesse, et ils reçoivent directement leurs ordres du Roi, pour la vie duquel ils ont juré de mourir en la défendant. Ils entretiennent une rivalité de longue date avec les Gardes du Cardinal.

La Garde du Cardinal :

La Garde du Cardinal est une unité d'élite de soldats qui servent de gardes du corps personnels du Cardinal, et qui défendent aussi la Cathédrale. Pour d'évidentes raisons, aucun d'entre eux n'est un fidèle de Shallya, et la plupart sont simplement des soldats professionnels. Ils sont seulement 30, et sont sous les ordres directs du Cardinal, et agissent seulement pour défendre la Cathédrale et le Palais du Cardinal. Le contingent présent fournit aussi des gardes du corps au Cardinal quand il voyage à Oisillon. Il y a un autre contingent basé à Couronne et qui gardent le Palais et la Cathédrale qui s'y trouvent. Ils entretiennent une rivalité de longue date avec les Cadets Mousquetaires.

Garde de la Cité :

Les gardes de la cité sont chargés de patrouiller dans les rues de la ville, de faire respecter la loi et de maintenir l'ordre. Ils sont recrutés dans la population locale et légèrement armés. La garde est à peu près forte de 800 hommes, et les patrouilles sont constituées de 4 à 7 hommes. Quand il y a des désordres sérieux, la garde est renforcée par des unités de la garnison municipale. Les gardes sont cantonnés dans les Casernes de la Garde dans le quartier du Bassin. Le commandant de la garde dépend de l'autorité du commandant de la garnison et du Vicomte. La garde est très obséquieuse vis-à-vis de tous ceux qui ont l'air riches, et en général odieux avec tous les autres. La plupart des gardes viennent des classes les plus basses de la société, et ils sont connus pour leur corruption et leur cruauté. Les sergents de la garde ont tendance à être plus fiables.

La garde interviendra dans tout conflit armé, ou ceux impliquant plus de deux combattants, ou un membre des classes aisées. Les duels sont techniquement illégaux, mais à moins qu'un sergent ne soit présent, une patrouille n'empêchera vraisemblablement pas quelqu'un à l'air riche de se battre en duel. Les duels entre les membres des unités militaires sont différents, la garde sera enthousiaste à l'idée d'arrêter l'un de ces soi-disant 'professionnels'.

Milice Municipale :

La Milice Municipale est un groupe très différent de la Garde, constitué par des habitants inquiets qui déploraient l'inefficacité de la garde. Ce sont des semi-professionnels et ils viennent de la bourgeoisie. Ils ne patrouillent que dans les quartiers résidentiels de la classe moyenne, et vers les quais et les entrepôts. Ceux qui sont portés des vêtements miteux sont bien plus susceptibles d'avoir des problèmes avec la milice. Les gens bien habillés et qui parlent bien (et en particulier les membres des forces armées – mais pas la Garnison Municipale) seront normalement mieux traités. Les étrangers seront plus susceptibles d'être considérés avec sympathie par la milice que par la garde (parce que la milice sera moins encline à les considérer comme des trouble-fêtes et à les arrêter ou les lyncher immédiatement).

La Muraille de la Cité :

La muraille d'origine, érigée par le Roi Louis VI le Bel il y a près de 900 ans a depuis été largement remplacée par le Nouveau Mur d'Edouard I, bâti il y a 400 ans, qui l'a légèrement agrandie et renforcée. Cependant, militairement les murs sont maintenant en grande partie superflus. Les faubourgs se sont étendus sur une distance considérable au-delà, et ainsi près de la moitié de la population de la cité devrait abandonner son foyer s'il y avait un siège encombrant encore plus la population à l'intérieur. A moins que les faubourgs et leur population ne soient complètement abandonnés à la merci de l'ennemi (une option qui n'est pas irréaliste, étant donné l'attitude typiquement bretonnienne vis-à-vis des basses classes sociales). Guisoreux n'est plus en mesure de soutenir un siège. Les portes sont fermées à 8h chaque soir, jusqu'à 6h le lendemain. Quand les portes sont fermées, elles ne seront ouvertes que pour les membres de la garde, les templiers, les Gardes Royaux, les soldats de la Garnison, et ceux disposant d'une autorisation écrite de la part du Vicomte, du Cardinal, ou du Roi. Les murs ont peut-être cessé d'être une défense viable, mais ils empêchent toujours le passage par la cité de ceux qui ne savent pas où se trouvent les portes.

Les murs sont généralement dans un état de réparation correct, mais il y a des endroits où la façade s'est tellement usée qu'elle peut être escaladée relativement facilement. De plus, il y a un certain nombre d'auberges et d'autres bâtiments qui l'enjambe, permettant aux clients de sortir par un côté différent de celui où ils sont entrés. La garnison municipale est supposée patrouiller sur les murs, mais ce rôle est maintenant en grande partie symbolique, et souvent même pas effectué. Les soldats de la garnison sont plus susceptibles d'être croisés en train de monter la garde aux portes que d'arpenter les chemins de ronds. Le Gouverneur a demandé des fonds au trésor royal pour réparer les murailles, mais ce n'est pas considéré comme une priorité (certainement pas quelque chose qui sera prioritaire par rapport à un merveilleux bal au palais) et la requête s'est perdue quelque part dans l'administration royale. Dans tous les cas, tout le monde sait que la principale menace militaire à Guisoreux est que sa populace incontrôlable n'y brûle tout, et non pas qu'elle soit prise par un envahisseur étranger !