

WATERFALL CITY

(“La cité des cascades”)

Une cité-état indépendante dans le monde de



La maison des dames

Par Mathieu Hatt



Introduction et notes

C'est bien connu, la prostitution est « le plus vieux métier du monde ». Il aurait donc été surprenant que le phénomène ne se retrouve pas dans la cité de *WaterFall City*, et c'est ce que ce document propose de décrire. La plus grosse partie de ce supplément est dédiée à la description de *la Maison des Dames*, le plus grand, le plus connu et le plus luxueux des bordels de la cité. En deuxième lieu, une description rapide du reste de cette activité économique dans la ville, l'attitude des cultes et des autorités envers les prostituées, ou encore les cartels et les gangs impliqués. **Avertissement** : ce document contient des images et du texte à caractère sexuel.

E-mail : mathhatt@yahoo.fr

site web : http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

Illustrations: Bess, Delaby, Emore, Royo, inconnu.

Introduction et notes	2
I. Kiria Kœnia (« la Maison des Dames »)	3
A. Présentation générale.....	3
B. La propriétaire	3
C. Le bâtiment	4
D. La clientèle	4
E. Les services.....	5
1. Nourriture et divertissements.....	5
2. Relaxation.....	5
3. Les prostituées.....	5
F. Les prostituées les plus demandées de la <i>Maison des Dames</i>	6
1. Y'alín.....	6
2. Synn & Tyril.....	7
3. Meyl'Tyl.....	8
4. Ahnanka.....	9
5. Tara	10
6. Flamme	11
II. La prostitution à WaterFall City	12
A. Les autres maisons closes	12
B. La prostitution	12
C. L'attitude des autorités.....	13
D. Les gangs	13
III. RESERVE AU MJ	14
A. Apparence et séduction.....	14
B. Lady Vaniir	14

I. Kiria Kœnia (« la Maison des Dames »)

A. Présentation générale

La Maison des Dames est le bordel le plus luxueux et le plus connu de *WaterFall City*. Sa réputation a depuis longtemps dépassé les frontières de la région, et les clients viennent parfois de très loin pour y assouvir leurs fantasmes et profiter des plus belles femmes du continent. La clientèle y est sélectionnée, d'une part par les tarifs exorbitants qui y sont pratiqués, d'autre part par la propriétaire elle-même et son service d'ordre très efficace. Situé au 1^{er} étage de la cité, la maison des dames est un des plus gros bâtiments du quartier.

B. La propriétaire

L'établissement a été fondé par sa propriétaire actuelle, inchangée depuis plus de 400 ans. L'elfe *Lady Vaniir*, originaire de *Namar-Tol*, est en effet venue s'installer à *WaterFall City* vers T.E. 5650, et a rapidement établi son commerce grâce à sa fortune personnelle. Etouffée par les mœurs et les lois de sa nation natale, *Lady Vaniir* comme elle se fait abusivement appeler (elle n'a aucun titre du point de vue de la noblesse de la cité), a décidé de venir s'installer dans un lieu où la concurrence se limitait à l'époque à des prostituées « par nécessité » et souvent réduites en esclavage par de peu scrupuleux maquereaux. Son offre a vite séduit la noblesse et les plus riches citoyens de la ville, et le succès de *la Maison des Dames* ne s'est depuis jamais démenti.

Lady Vaniir est assez présente dans la haute société de *WaterFall City*, et peut être rencontrée à l'occasion de nombreuses fêtes, réceptions et autres dîners organisés par des marchands, des nobles ou des notables. Sa fortune est très importante et elle n'hésite pas à l'étaler à ces occasions (cadeaux somptueux aux hôtes, tenues vestimentaires extraordinaires...). Personne ne connaît son prénom et elle ne l'a jamais révélé.

Chose surprenante, *Lady Vaniir* propose également ses services. Il est en effet possible de passer une nuit avec elle, pour la somme particulièrement élevée de 200 pièces d'or. Ceux capables de payer une telle somme sont peu nombreux, mais avoir les moyens ne suffit pas. *Lady Vaniir* est en effet particulièrement exigeante et choisit ses clients de façon très stricte. Sa réputation concernant ses talents dans le domaine de l'amour va de l'extraordinaire au fantastique en passant par l'inimaginable. Nombreux sont ceux qui se vantent d'avoir passé une nuit avec la dame aux cheveux d'or, mais rares sont ceux qui sont capables de décrire avec précision leur expérience, car ceux qui ont eu la chance de bénéficier de ses talents sont en réalité très peu nombreux.

Voir la section **réservée au MJ** pour plus de détails sur *Lady Vaniir*.



Lady Vaniir

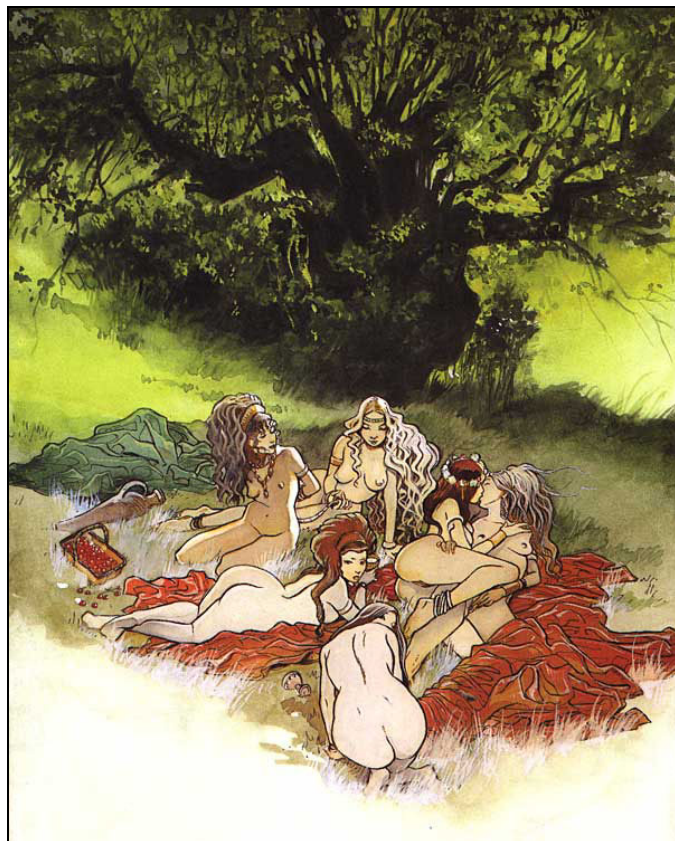
C. Le bâtiment

Situé à l'extrême ouest du 1^{er} étage de la cité, au pied de la tour du coin de la muraille, le bâtiment est particulièrement imposant. Il s'agissait à l'origine de la demeure d'une famille noble de *WaterFall City*, dont la mort accidentelle des seuls héritiers sonna la fin de la présence dans la cité. Le bâtiment fut laissé à l'abandon, et c'est *Lady Vaniir*, qui grâce à sa grande fortune, racheta le bâtiment, et fit exécuter de longs travaux pour le retaper.

Le bâtiment est rectangulaire, haut de trois étages. Au dernier étage se trouve une cour intérieure dans laquelle est installé un jardin d'une splendeur rare. Dans le périmètre de cette cour, se trouvent les suites et les plus grandes et luxueuses chambres des lieux, munies de balcons et de grandes fenêtres à la vue imprenable.

Les deux étages situés en dessous sont constitués de chambres de taille imposante, sans être luxueuses. On y trouve également des thermes, une grande salle de bal, une salle de réception et une grande taverne.

Le rez-de-chaussée est quant à lui essentiellement occupé par les locaux privés ou administratifs de l'établissement: cuisines, réserves, les nombreuses chambres des hôtes des lieux, les appartements privés de *Lady Vaniir*, les écuries, quelques bureaux, une bibliothèque. Il y a également un sous-sol avec quelques pièces réservées aux clients qui aiment avoir mal...



Le jardin de la Maison des Dames

D. La clientèle

La Maison des Dames est un lieu très 'sélect'. La plupart des clients y sont réguliers, connus de la maison, et les nouveaux clients sont essentiellement des relations des clients réguliers. En général, il faut d'abord rencontrer la propriétaire des lieux à l'extérieur et se faire connaître, étaler sa richesse et faire preuve de son statut avant de pouvoir espérer pénétrer dans les lieux. On n'entre pas dans *la Maison des Dames* comme dans un moulin. Le bâtiment n'a qu'une seule entrée, gardée par deux gardes massifs. *Lady Vaniir* en emploie cinq au total, tous d'anciens mercenaires ou soldats expérimentés, qui sont parfaitement capables de jeter dehors un client qui ne respecterait pas les règles de l'établissement. *Lady Vaniir* a également fait poser des enchantements de protection pour prévenir des intrusions.

La clientèle de l'établissement est presque exclusivement masculine, et *Lady Vaniir* s'est toujours refusée à proposer des employés masculins. Toutefois, la plupart des filles qui travaillent pour *Lady Vaniir* acceptent également de travailler avec les femmes. Ces dernières (du moins celles qui aiment les femmes) se rendent parfois en secret à la *Maison des Dames*. Leur secret est bien gardé par *Lady Vaniir*. En effet, si pour les hommes, fréquenter l'établissement est tout à fait toléré (réussir à posséder *Lady Vaniir* est même considéré comme un exploit digne de respect), qu'une femme s'y rende est considéré comme un vrai scandale, et celles qui désirent bénéficier des services de l'établissement ont intérêt à le faire en toute discrétion.

E. Les services

1. Nourriture et divertissements

La Maison des Dames possède une taverne dans laquelle il est possible de manger (un peu) et boire (beaucoup). Les mets et les boissons sont de qualité correcte, mais diversifiés, voir exotiques. Les prix sont bien sûr élevés : il faut compter une bonne dizaine de pièces d'argent par personne pour un léger repas modérément arrosé. En contrepartie, les clients peuvent admirer les danseuses pendant leur repas, sans supplément. Les filles qui dansent dans la taverne sont également des prostituées et les clients peuvent faire leur choix à ce moment. Les clients ont également la possibilité d'y jouer à plusieurs jeux de hasard et d'argent.

2. Relaxation

Les thermes constituent un endroit agréable pour se détendre et se relaxer. Le lieu offre plusieurs bains de températures différentes, plusieurs banquettes prévues pour les massages ou simplement une sieste. La présence féminine est évidemment assurée, là encore par des prostituées. Les clients peuvent aussi choisir une fille ici. Passer un *quintar*¹ (5 heures) dans les thermes coûte une pièce d'or.

3. Les prostituées

Lady Vaniir emploie une trentaine de jeunes femmes dans son établissement. La plupart sont des Laan ou des Shay, qui correspondent aux critères de beauté des cultures de la région. Toutefois, *Lady Vaniir* s'est aussi assuré la possibilité d'offrir à ses clients des professionnelles plus exotiques : d'autres races sont donc représentées : elfes, Talath, et même une Hiraz ou encore une Kuluku. *Lady Vaniir* insiste sur le caractère volontaire de ses employées. Elle affirme qu'elle ne force personne, et qu'elle rémunère grassement les filles qui travaillent dans son établissement. L'hygiène des filles est impeccable, et celle des clients est également exigée. Aucun client ne peut passer le temps pour lequel il a payé avec une prostituée de *la Maison des Dames* sans avoir pris un bain (qu'il prend le plus souvent avec la fille qu'il a choisi). Le tarif pour un *quintar* passé avec une prostituée de l'établissement est de 5 à 7 pièces d'or, ce qui est élevé par rapport à d'autres établissements (voir partie II-A). La majorité des filles acceptent la plupart des pratiques sexuelles, même si la violence abusive, ou certaines pratiques jugées dégradantes sont proscrites. Le client a intérêt à respecter ces conditions s'il ne veut pas être mis à la porte sans ménagement et définitivement exclu de l'établissement. Il n'est pas accepté de payer pour moins longtemps qu'un *quintar* (mais dans le cas où un client est satisfait, il peut toujours partir plus tôt, simplement il payera la même chose). Bien que l'établissement soit ouvert en permanence, la majorité des clients viennent y passer leur *quintar* en soirée. Toutefois, aucun client n'est autorisé à dormir sur place.



Une danseuse



¹ Voir le Master Atlas (pp. 11)

Certaines filles, plus réputées que les autres font la réelle attraction des lieux. Ces dernières, très demandées, ont chacune un tarif particulier, et des pratiques qu'elles acceptent ou non.

F. Les prostituées les plus demandées de la *Maison des Dames*

1. *Y'alin*

La plus jeune des filles de *la Maison des Dames*, *Y'alin* est là pour réaliser le fantasme de tout homme âgé qui désire se remémorer sa jeunesse en batifolant avec une (très) jeune fille. *Y'alin* semble en effet très jeune, à la limite de l'adolescence. C'est une Shay très mignonne, aux cheveux châtons, longs et ondulés et aux yeux noisette pétillants. Sa jeunesse ne l'empêche pas d'être expérimentée dans le domaine des caresses, et les clients qui sont passés entre ses mains louent sa douceur, son agilité, sa gentillesse et surtout... sa docilité, même si *Y'alin* est assez spécifique quand aux pratiques qu'elle accepte. Elle refuse tout ce qui est trop violent ou dégradant, la sodomie, et elle ne travaille pas avec les femmes. Passer un *quintar* avec *Y'alin* coûte 10 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~17) **Eyes:** Noisette. **Hair:** Châtons clair. **Build:** Mince. **Height:** 1m57. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Soumise, douce. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames. **Hits:** 35. **Melee:** 36 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(18) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 2. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St24; Qu92; Em75; In68; Pr98; Ag100; Co35; Me50; Re52; SD80. **AP:** 97. **PP:** -.

Skills: acting 64, dancing 80, singing 71, contortions 60, duping 84, seduction 89, meditation 40, sleep trance 52, disguise 80, tactical games 40.

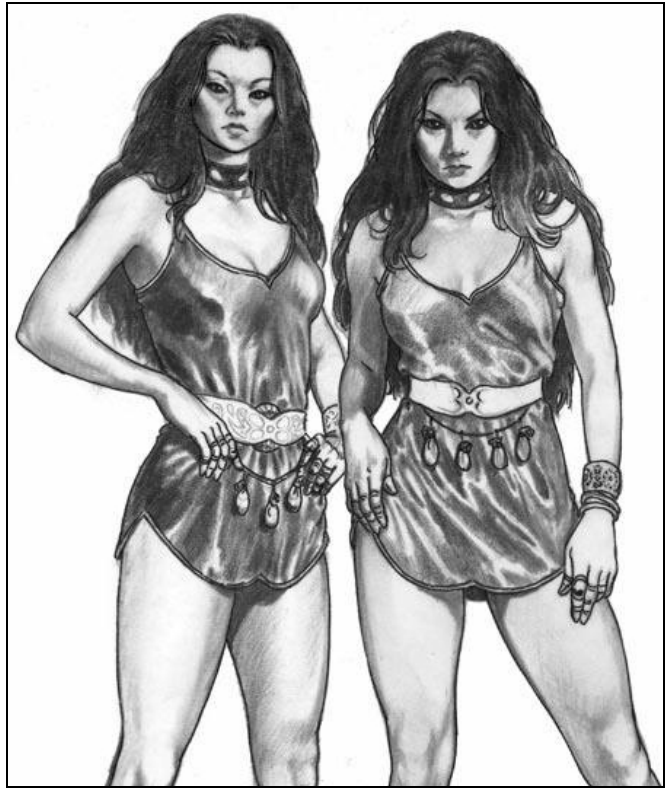


Y'alin

2. Synn & Tyril

Ces deux jeunes sœurs jumelles sont une des attractions majeures de l'établissement de *Lady Vaniir*, très fière de posséder la seule maison close de *WaterFall City* à offrir un tel « service ». Avec ces deux filles, le client ne sait plus où donner de la tête (pour rester poli).

Ces Y'nari aux cheveux sombres et aux yeux ambrés opèrent dans un style radicalement différent de *Y'alin*, et toujours ensemble. Il n'est pas possible de les avoir séparément, et cela en coûte 20 pièces d'or pour un *quintar*. Les deux jumelles sont assez facilement différenciables et certains clients ont déjà prétendu qu'il s'agissait simplement de sœurs très semblables, et non de vraies jumelles. Elles acceptent à peu près toutes les pratiques à part la sodomie. Le principal jeu des deux sœurs est de jouer au « bon flic, mauvais flic ».



Synn (à gauche) et Tyril (à droite)

Stats (Synn)

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Ambre. **Hair:** Bleu-noir profond. **Build:** Elancée. **Height:** 1m67. **Race/Sex:** Shay/F.

Skin: Teint asiatique. **Demeanor:** Farouche, inaccessible. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 45. **Melee:** 60 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 7. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St44; Qu90; Em84; In75; Pr95; Ag92; Co50; Me50; Re48; SD94. **AP:** 92. **PP:** -.

Skills: acting 74, dancing 85, singing 60, contortions 70, duping 94, seduction 98, meditation 30, sleep trance 62, disguise 85, tactical games 70.

Stats (Tyril)

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Ambre. **Hair:** Bleu-noir profond. **Build:** Elancée. **Height:** 1m65. **Race/Sex:** Shay/F.

Skin: Teint asiatique. **Demeanor:** Joueuse, obéissante. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 42. **Melee:** 65 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 7. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St42; Qu90; Em85; In70; Pr99; Ag96; Co50; Me55; Re59; SD90. **AP:** 96. **PP:** -.

Skills: acting 75, dancing 90, singing 65, contortions 60, duping 90, seduction 100, meditation 45, sleep trance 60, disguise 90, tactical games 78.

3. *Meyl'Tyl*

Cette Dyar est particulièrement demandée, car elle est aussi voyante, et les clients la demandent autant pour son corps et sa grande souplesse que pour connaître leur avenir. Toutefois, il faut mériter sa prophétie, car *Meyl'Tyl* ne fait de divination qu'en état second, pendant un orgasme². Le client doit donc, s'il veut avoir ce pour quoi il a payé, s'occuper d'abord du plaisir de la voyante avant de penser au sien. Un *quintar* avec la voyante coûte 15 pièces d'or (qu'on obtienne une prophétie ou non!). *Meyl'Tyl* refuse la sodomie, la fellation, ou de travailler avec les femmes.

Stats

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Gris. **Hair:** Noir corbeau.
Build: Elancée. **Height:** 1m87. **Race/Sex:** Shay/F. **Skin:** Pâle.
Demeanor: tentatrice, calme **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 62. **Melee:** 25 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(36) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 11. **Profession:** Seer. **Stats:** St52; Qu92; Em94; In88; Pr101; Ag99; Co45; Me78; Re91; SD85. **AP:** 99. **PP:** 98.

Skills: acting 85, dancing 80, singing 75, contortions 98, duping 100, seduction 105, meditation 95, sleep trance 80, disguise 80, tactical games 104, divination 120.

Spells: les listes de Seer³ au niveau 10.



Meyl'Tyl

² Voir *Le Grand Pouvoir du Chninkel*, de Van Hamme et Rosinski, aux éditions Casterman

³ Voir le *Mentalism Companion*

4. Ahnanka

Cette Kinsa est surnommée 'la tigresse' par la plupart des clients. Avec ses ongles taillés en pointe et son style plutôt débridé, il est difficile pour le client de ressortir intact. Originnaire de la forêt tropicale de Ahnasan⁴ (S-E Emer), cette jeune femme ne parle que sa langue natale. Elle a quelques notions de Shay, mais elle ne le montre pas aux clients, pour accentuer son côté exotique. De plus, les clients peuvent se permettre de dire ce qu'ils veulent, pensant qu'ils sont incompris...

Son corps magnifique et sa peau brune (plutôt inhabituelle dans la région) ainsi que son ouverture à presque toutes les pratiques sexuelles en font une curiosité très demandée de l'établissement. Un *quintar* avec la tigresse coûte 15 pièces d'or.

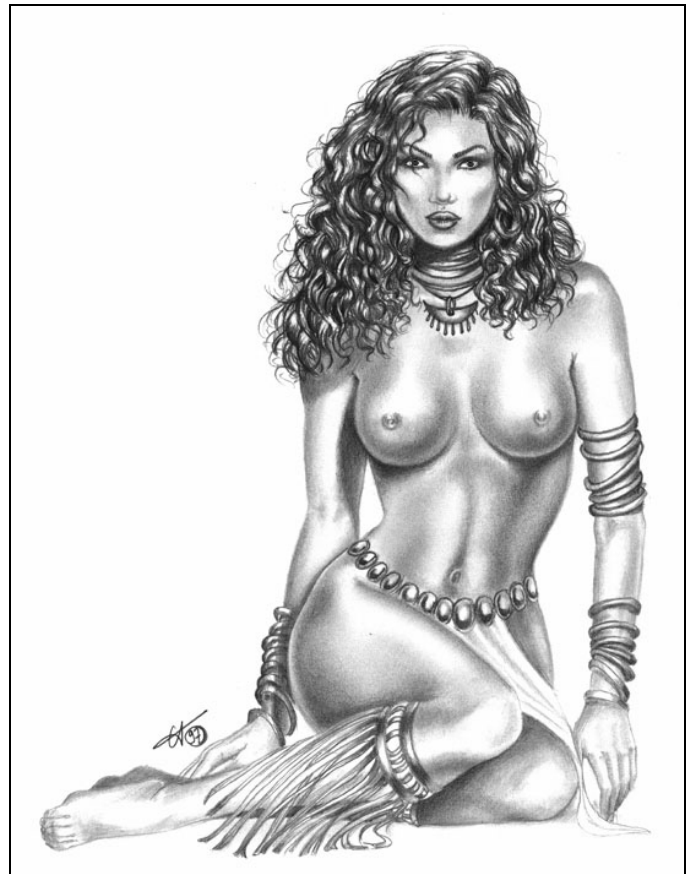
Stats

Age: inconnu (Semble ~30) **Eyes:** Vert sombre. **Hair:** Noirs. **Build:** Sulpturale. **Height:** 1m80. **Race/Sex:** Kinsa/F. **Skin:** Brun clair. **Demeanor:** fouguese, sauvage. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames. **Hits:** 66. **Melee:** 65 (Sweeps 1) **Missile:-** **AT(DB):** 1(24) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 6. **Profession:** Layman (royaume mentalisme).

Stats: St62; Qu92; Em89; In85; Pr96; Ag97; Co52; Me50; Re58; SD94. **AP:** 106. **PP:** -.

Skills: acting 70, dancing 81, singing 60, contortions 70, duping 60, seduction 97, meditation 45, sleep trance 50, disguise 90, tactical games 70.



Ahnanka

⁴ Voir le Master Atlas (4th edition, pp. 97)

5. Tara

Cette Laan est chargée du caveau dans lequel sont accueillis les clients qui désirent être dominés, voir légèrement maltraités (les violences y restent très modérées, et les traitements ne risquent pas de faire de la concurrence à ceux pratiqués lors des orgies des cultes d'Inis⁵ et Moralis⁵).

Tara est une grande et imposante femme d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds et aux yeux gris et elle s'occupe (avec plusieurs autres prostituées) d'humilier, de rabaisser ou simplement de dominer les clients lors de divers jeux sexuels et suivant leurs désirs. Les outils à la disposition des jeunes femmes vont du fouet aux lanières en passant par les chaînes. Un *quintar* passé au caveau coûte au client 12 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~35) **Eyes:** Gris. **Hair:** Blonds. **Build:** Imposante. **Height:** 1m85. **Race/Sex:** Laan/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Dominatrice, sévère. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 70. **Melee:** 85 (Fouet) **Missile:-**

AT(DB): 1(12) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 8. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St80; Qu92; Em77; In80; Pr94; Ag80; Co72; Me60; Re59; SD97. **AP:** 88. **PP:** -.

Skills: acting 95, dancing 50, singing 50, contortions 80, duping 95, seduction 80, meditation 55, sleep trance 50, disguise 95, tactical games 80.



Tara

⁵ Voir le Master Atlas et Powers of Light & Darkness

6. Flamme

Surnommée 'flamme' (son vrai nom est inconnu), cette beauté métissée (Laan / Shay) est peut être la prostituée la plus désirée et la plus réputée de *la Maison des Dames* (exceptée *Lady Vaniir* elle-même). Experte dans les voies du plaisir, elle n'a jamais déçu un seul client. Et elle n'a jamais rien refusé à un client. Passer un *quintar* avec cette jeune femme dépourvue d'inhibitions n'est pas à la portée du premier venu, il faut en effet déboursier 20 pièces d'or.

Stats

Age: inconnu (Semble ~25) **Eyes:** Vert émeraude. **Hair:** Auburn. **Build:** Plantureuse. **Height:** 1m77. **Race/Sex:** Laan-Shay/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** Aguicheuse, sensuelle. **True Attitude:** inconnue. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 70. **Melee:** 80 (Sweeps 1) **Missile:-**

AT(DB): 1(21) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 10. **Profession:** Layman (royaume mentalisme). **Stats:** St70; Qu94; Em86; In84; Pr101; Ag96; Co52; Me60; Re64; SD100. **AP:** 117. **PP:** -.

Skills: acting 95, dancing 100, singing 45, contortions 85, duping 92, seduction 118, meditation 65, sleep trance 57, disguise 90, tactical games 71.



Flamme

II. La prostitution à *WaterFall City*

A. Les autres maisons closes

Il existe trois autres bordels à *WaterFall City*. Tous situés au rez-de-chaussée de la cité, ils proposent des services similaires à ceux de *la Maison des Dames*, mais à un degré de luxe bien moins élevé. Les tarifs sont également beaucoup plus bas. Il faut compter environ 1 à 2 pièces d'argent pour une heure passée avec une prostituée. L'hygiène y est beaucoup plus aléatoire, les locaux et les autres services proposés (nourriture, boissons) nettement moins exceptionnels. Ces bordels font également office d'auberge et il est possible de passer la nuit dans une chambre pour quelques pièces supplémentaires. Aucun n'est contrôlé par la pègre locale, et les propriétaires se battent pour que cela reste ainsi.

B. La prostitution

Les prostituées indépendantes (elles sont rares, environ 10% seulement) se trouvent majoritairement dans les ruelles du rez-de-chaussée. Il leur est impossible d'exercer au 1^{er} étage, la garde ayant pour instructions de les en empêcher. Au rez-de-chaussée, elles sont priées de ne pas se faire trop visibles, et les patrouilles prennent garde à les rediriger vers les petites rues perpendiculaires aux artères principales. Elles évitent soigneusement de travailler dans l'îlot, pour des raisons de sécurité. Mais elles défendent également leur territoire: les prostituées qui voudraient sortir de l'îlot pour venir exercer dans les rues du rez-de-chaussée se retrouvent la plupart du temps menacées par celles qui occupent déjà le terrain. La majorité des prostituées 'indépendantes' sont armées et sont capables de se défendre ; d'autres embauchent même des gardes du corps. Certaines d'entre elles gagnent plutôt bien leur vie, peuvent se permettre de choisir leurs clients et n'ont de comptes à rendre à personne. En général, il s'agit de femmes ne disposant pas de la citoyenneté (si c'était le cas elles pourraient établir un commerce ou une activité légale), au caractère bien trempée, qui ont choisi ce métier pour gagner rapidement de l'argent, faute d'autre compétence à faire valoir, et souvent pour éviter de se retrouver enfermée dans un mariage.

Malheureusement pour elles, la prostitution n'est pas reconnue par les autorités comme une activité légale et est seulement tolérée. Elles ne peuvent donc pas acquérir la citoyenneté de cette façon. En général, elles se prostituent pendant quelques temps pour économiser de l'argent, avant de se lancer dans un commerce ou une activité quelconque qui leur permettra à terme d'acquérir la citoyenneté. Toutefois il arrive que des prostituées en fasse leur métier pendant beaucoup plus longtemps, mais cela est rare, la moyenne d'âge étant proche de 25 ans. Les tarifs pratiqués par ces prostituées sont de l'ordre d'une pièce d'argent pour une heure. Elles disposent souvent d'une petite chambre pour y accueillir leurs clients, mais certaines travaillent dans la rue.



Une prostituée indépendante

Dans l'îlot, on trouve des prostituées partout et l'absence de présence régulière de la garde leur permet de travailler partout où elles veulent. Malheureusement, cela entraîne également que ces prostituées sont régulièrement la cible d'abus, de maltraitances, voir de violence gratuite. Il arrive souvent qu'on retrouve le corps de prostituées dans les canaux ou les grilles d'évacuation. Quand elles ne sont pas violées puis jetées à l'eau, elles sont de toute façon en grande majorité sous la coupe de la pègre locale, exploitées à quelques pièces de cuivre la passe dont elles sont obligées de reverser la quasi-totalité à leur maquereau si elles tiennent à leur intégrité physique. Elles vivent dans la misère et la détresse psychologique la plus totale ; pour la plupart malades et affaiblies, souvent dépendantes à des drogues fournies par les gangs, sans domicile ni famille, leur espérance de vie (si on peut appeler cela une vie) est particulièrement courte.

C. L'attitude des autorités, la loi

Officiellement, travailler en tant que prostituée n'est pas reconnu comme une profession légale. Et une femme ne disposant pas de la citoyenneté ne peut être aspirante en étant prostituée. De même, une citoyenne qui se déclarerait prostituée perdrait son statut si elle n'effectuait pas une autre activité professionnelle durant la période de dix ans. Par contre les propriétaires et les employées des maisons closes disposent d'un statut à part et leur activité est reconnue (et du coup, taxée).

Cette hypocrisie, ainsi que les conditions de vie effroyables des prostituées de l'îlot ont perduré depuis des siècles de présence exclusivement masculine à la tête des institutions de la cité. Avec l'avènement de *Lady Mirian* au pouvoir, et sa volonté d'améliorer le statut des femmes dans la cité, tout ceci pourrait bien changer radicalement (et ça ne devrait pas faire plaisir à tout le monde). En particulier, *Lady Mirian* devra prendre garde à l'importance énorme que *la Maison des Dames* prend dans la vie de la haute société et la noblesse de la cité. Supprimer l'établissement ne pourra pas se faire sans une vive réaction d'une bonne partie des puissants de la ville, qui sont tous des clients plus ou moins réguliers de l'établissement. Mais *Lady Mirian* trouve plus urgent de combattre les gangs qui sévissent dans l'îlot, et exploitent la plupart des prostituées qui y « travaillent ».

D. Les gangs

La plupart des groupes criminels qui sévissent à *WaterFall City* trouvent leur racine dans ceux déjà existants à *Sel-Kai*. On trouve en particulier, le cartel des *Blue Gulls*⁶, qui importe dans la cité une partie du trafic de drogues déjà existant à *Sel-Kai*. Et la prostitution constitue bien sûr une source de revenus non négligeable pour ce groupe. On estime qu'ils contrôlent environ la moitié des prostituées de l'îlot. Quelques gangs de *Sel-Kai* ont également fait des émules à *WaterFall City*, qui se partagent le contrôle du reste des prostituées. On retrouve un groupe de jeunes qui ont décidé d'imiter les *Nightwings*⁶, ainsi qu'une « succursale » des *Silver Wolves*⁶. Ces dernières sont particulièrement brutales avec les prostituées, encore plus que leurs équivalents masculins, un comble.

⁶ Voir *Eidolon and Sel-Kai City* (pp. 51-52)

III. RESERVE AU MJ

A. Apparence et séduction

J'utilise la caractéristique Appearance (AP) de la façon suivante. Elle est calculée par 1D100 plus trois fois le bonus de Presence (Pr), modifié par les modificateurs de race. Le chiffre peut dépasser 100. Ce chiffre représente la probabilité que la personne plaise à quelqu'un. Suivant l'éloignement racial ou sexuel des protagonistes, un modificateur à l'AP est appliqué (voir le tableau ci-dessous).

La question de l'orientation sexuelle est logique. Un homme aura beaucoup moins de chance de plaire à une homosexuelle qu'à une hétérosexuelle ou une bisexuelle. La question des races est plus complexe à gérer. Il y a d'abord les différences objectives entre les races. Un Shay devrait logiquement être plus attiré par une Shay que par une femme d'une autre race. Mais il est aussi dit que suivant des critères « humains », ou « mortels », les elfes sont d'une grande beauté. Un(e) humain(e) pourrait donc être attiré par un elfe avec plus de force que par un(e) autre humain(e). Les bonus/malus à l'AP des races compenseront donc en partie les modificateurs que je propose ci-dessous (les elfes ont des +20 / +30 à l'AP par ex.). Il faut aussi prendre en compte l'a priori psychologique de certaines races envers d'autres.

J'ai également proposé une aide de jeu sur les races, la fertilité et les probabilités que les unions soient fertiles ou non. Elle est disponible à cette adresse :

<http://www.sden.org/Description-des-races-et-fertilite.html>

Orientations sexuelles « incompatibles » (hétéro vs homo par ex.) :	-80
Races différentes mais proches (Shay et Laan, ou Linaer et Loar par ex.)	-10
Races différentes mais similaires (Humain et Elfe par ex.)	-20
Races très différentes (Humain et Centaur, ou Elfe et Mermaid par ex.)	-80

Les jets de séduction seront influencés par cette AP modifiée. Si D100 (sans limite !) fait en dessous de l'AP modifiée, alors la cible est *a priori* attirée par le charme, le physique et la prestance du séducteur. Le jet de séduction se fait donc à +20. Par contre, si le D100 (sans limite) fait plus que l'AP modifiée, alors la cible n'est pas attirée par le séducteur, et le jet se fait à -20. Bien sûr d'autres modificateurs peuvent entrer en jeu, comme l'environnement ou les relations passées des protagonistes (si le séducteur vient de sauver la vie de la jolie princesse, ça augmente ses chances de succès, s'il vient d'égorger sa mère sous ses yeux ça sera plus délicat). Si les personnages se connaissent depuis longtemps et ont des avis bien tranchés sur l'autre, ça peut influencer grandement (bien plus que l'AP) le résultat. En gros, plus les personnages se connaissent, et se fréquentent depuis longtemps, moins l'AP devrait normalement prendre d'importance dans une relation de séduction (les protagonistes ont d'autres éléments que le charme et le physique de l'autre pour décider si il leur plaît ou non).

B. Lady Vaniir

Syl'ya Vaniir est une Hourie⁷ expérimentée. Née d'un père Loar et d'une mère Linaer, elle a les cheveux de sa mère, et la fortune de son père. Elle est une adepte du culte de *Moralis*, la divinité de *Charon* de l'amour tordu et cruel. Elle travaille également pour le *Jerak Arenreth*⁸ depuis cinq ans. Contacté par un membre du *Cercle* à cette époque, sa mission consiste essentiellement à obtenir des informations sur l'oreiller, ce que ses compétences sexuelles et magiques lui permettent facilement. En échange, elle reçoit de fortes sommes d'argent, ainsi qu'une promesse de pouvoir participer aux prochaines grandes manœuvres du *Cercle* si son travail est satisfaisant. Elle a également été utilisée par le *Jerak Arenreth* à plusieurs occasions pour éliminer des notables, des nobles ou des marchands. Les meurtres ont été habilement dissimulés, car en général les clients ne crient pas sur tous les toits qu'ils se rendent à *la Maison des Dames*. Et lorsque leur corps est retrouvé dans les canaux de la cité (ou pas retrouvé du tout), il est difficile d'incriminer *Lady Vaniir*,

⁷ Voir le Mentalism Companion

⁸ Voir Powers of Light and Darkness, et la plupart des Master Atlas ou suppléments sur Emer pour plus d'informations

sans compter les nombreux appuis et soutiens qu'elle possède parmi les membres les plus puissants des institutions de la ville. Depuis l'arrivée au pouvoir de *Mirian*, *Lady Vaniir* n'a assassiné personne. Elle sait que *Lady Mirian* ne la porte pas particulièrement en son cœur, et qu'elle mine ses relations au sein de la noblesse. Elle est moins bien protégée que d'habitude, et pour l'instant elle fait profil bas.

Lady Vaniir a également un autre secret à protéger. Quelques unes des filles travaillent pour elle volontairement. Mais en réalité la majorité d'entre elles est sous son contrôle grâce à un rituel magique qu'elle a mis au point pour s'assurer leur coopération. Elle doit maintenir le lien régulièrement (tous les cycles lunaires) pour éviter que les filles ne reprennent leur volonté et tentent de s'échapper (ce qui signifierait la ruine de son commerce, et la fin de sa collecte de renseignements pour le Cercle). Le rituel implique une longue cérémonie qui prend toute la nuit, et qu'elle effectue dans ses appartements privés. Elle a également besoin d'un peu de sang de chacune des filles qu'elle veut garder sous son contrôle, qu'elle récupère à la lingerie de l'établissement. L'employée qui s'occupe du linge (ce n'est pas une prostituée) est au courant que *Lady Vaniir* vient régulièrement fouiller dans le linge de ses employées, mais elle ne sait ni ce qu'elle y cherche, ni pourquoi, et elle ne cherche pas à en savoir plus.

Il est difficile de se rendre compte que les filles sont sous l'emprise d'un sortilège. Il faut commencer par s'étonner que tant de jeunes femmes soient volontaires, et en fouillant un peu, il est possible de se rendre compte qu'elles ne sont en réalité pas vraiment rémunérées à hauteur des tarifs pratiqués (contrairement à ce que prétend *Lady Vaniir*). En effet, cette dernière leur offre le gît et le couvert, mais ne leur reverse qu'une somme minuscule par rapport à ce que paye effectivement le client.

Stats

Age: 580 (Semble ~25) **Eyes:** Bleu. **Hair:** Blond dorés. **Build:** Elancée. **Height:** 1m86. **Race/Sex:** Linaer-Loar/F. **Skin:** Pâle. **Demeanor:** charmante, séductrice. **True Attitude:** manipulatrice, comploteuse. **Home:** La Maison des Dames.

Hits: 74. **Melee:** 50 (Saren) **Missile:** -

AT(DB): 1(36) **Sh:** (N). **Gr:** N

Lvl: 28. **Profession:** Enchanter (Houri). **Stats:** St70; Qu92; Em97; In99; Pr102; Ag101; Co75; Me86; Re91; SD96. **AP:** 125. **PP:** 210 (=105x2). **Divine Status:** 7 (faithful, 110 points).

Skills: acting 114, dancing 117, singing 55, contortions 50, duping 125, seduction 148, meditation 128, sleep trance 100, disguise 95, tactical games 108.

Spells: les listes de Hour⁹ au niveau 25. Listes de Enchanter au niveau 20 ou 25.

Equipment: Bague DB+30, PPx2 pour les Hour⁹ (attunement mentalisme, difficile).

⁹ Voir le Mentalism Companion