



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Aides de jeu > Settings > Black Flame  
Orb > **La Varynie**



## La Varynie

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Bienvenue dans la contrée où les intrigues raffinées sont aussi nombreuses que la monnaie qui circule dans toutes les mains mis à part celles de "barbares" venus d'ailleurs...

### Le pays

La Varynie est dominé par la Terre. C'est une contrée de vastes plateaux et de plaines coupées par de légères hauteurs. La végétation y est assez clairsemée et l'agriculture couvre de très larges domaines. Les routes sont surveillées, dégagées, entretenues et... pavées. Il y a très peu de brigands sur les routes commerciales mais les compagnies de mercenaires qui les traquent ne valent parfois guère mieux. La côte est parcourue de falaises dans sa partie australe mais on trouve plus souvent des plages rocailleuses dans sa partie septentrionale. Le climat est océanique mais commence à devenir froid et sec au nord où la période de [Flamme](#) Nuit est rude. Les forêts sont présentes mais clairsemées. La pluie y est fréquente et la neige régulière durant [Flamme](#) Nuit.

### Les habitants

Le peuple de Varynie fut, il y a fort longtemps, un peuple complètement voué à la manipulation de la [Flamme](#). Il fut un des plus puissants royaumes, gouverné par un conseil de mages extrêmement puissants dans un âge où la [Flamme](#) était en pleine expansion entre les mains d'un nombre limité d'individus. Leur puissance leur permit d'être les seuls à résister à l'union de la Terre des Dieux il y a plus de six millénaires sous l'égide de leur magie.

### La Guerre des Déchus :

Quand ils durent faire face à l'union de la Terre des Dieux dans leur totalité pendant la Guerre des Déchus en 500 avant l'Ere des Légendes, ils furent obligés de canaliser toutes leurs ressources dans la bataille.

Tant de puissance fut concentrée dans cette bataille qu'elle vola en éclat. L'explosion fut aussitôt suivie d'un reflux d'une importance tout aussi grande. Durant un petit laps de temps, une sorte de trou noir exista dans la [Flamme](#) avant d'être refermé et le Néant prit pied dans Sandorfell. Une multitude de Cendres, de créatures du Néant, firent leur apparition au milieu des restes dévastés des opposants des deux camps déjà en déroute. Les armées de la Terre des Dieux, considérablement affaiblies reculèrent tandis que toutes les contrées qui avaient subi leur domination se soulevaient, reprenant allègrement une part de leur territoire. Les frontières ne bougeront que très peu après cela. [Absalon](#) et [Oflolyn](#) aidèrent pourtant les clans qui formeront [Kerahn](#) plus tard à repousser comme ils le purent cette invasion. Une alliance de roc en est d'ailleurs ressortie. Seulement une fois cette guerre terminée, il entreprirent de débarrasser la Varynie des Cendres qui en avait fait leur domaine, ne laissant en vie que des communautés petites, éparses et cachées. Cette guerre fut longue et terrible, notamment puisque les peuples n'étaient pas au mieux de leurs capacités et que leurs adversaires étaient myriades et parfois terriblement puissants. Au terme des cinq siècles de guerre qui s'en suivirent, et grâce à l'effort de tous, les Cendres refluèrent et se dispersèrent jusqu'à être considérées comme vaincus à Yelmn, cité qui fut rasée de nombreuse fois au cours de l'histoire, mais c'est à partir de ce jour que cette région changea à



jamais. Au passage, l'Union des clans de la Terre des Dieux fut brisée et quatre royaumes distincts furent formés : [Kerahn](#), l'Ignésie, le Dunahor et le Maronar.

Depuis, la Varynie s'est rebâtie. Mais ses habitants ne s'en sont jamais véritablement remis.

Depuis ce jour, un certain mépris est né envers les autres peuples qu'ils appellent barbares. Aujourd'hui on pense que c'est à cause de leurs mœurs et coutumes moins civilisés que les leurs. A l'époque c'était surtout parce que les autres peuples les avaient laissé tomber devant la menace... les laissant croupir dans un lieu infernal... chez eux... La période d'occupation démoniaque des Cendres dans la Varynie transforma véritablement, non seulement la terre mais surtout la vie des derniers habitants en un enfer atroce. Certes ils furent libérés, mais seulement après avoir enduré mille morts.

Depuis ce jour, leur esprit traumatisé a changé radicalement leur façon de voir la magie. Les seuls s'y étant réessayés se sont fait lyncher à mort. Ils ont commencé par la voir comme une malédiction. Ils l'ont haïe pour ce qu'elle leur avait fait... longtemps. Ils ont fini par trouver le moyen de la détruire... de la bouter hors de chez eux... Ils s'en sont détournés. Aujourd'hui leur incrédulité face au « surnaturel » est devenu légendaire. Tout Varynien sait pertinemment que toute prétendue magie n'est qu'un tour de passe-passe barbare. Ils mettent tant d'énergie à ne pas croire en la [Flamme](#) et à tout rationaliser qu'utiliser la manipulation de la [Flamme](#) en Varynie s'est complexifiée... tellement complexifiée que cela décourage la quasi-totalité de ceux qui en sont capable.

Depuis ce jour, ils ont changé radicalement leur mode de défense. Une défense qui autrefois n'était due qu'à la [Flamme](#) est aujourd'hui essentiellement due au commerce et à l'espionnage.

Leur réseau d'espionnage compte parmi les meilleurs (sauf en ce qui concernent le surnaturel, pourtant un domaine essentiel. Les espions y sont ouverts mais ce n'est pas leur spécialité. Néanmoins

ils comptent avec cette force, un secret bien gardé par le gouvernement de Varynie.).

Leur réseau commercial est très lié à leur réseau d'espionnage. Les multiples guildes de Varynie qui sillonnent Sandorfell sont infiltré de toutes part par des espions ou des informateurs. Ce dernier point n'est pas vraiment un secret. Mais si le réseau d'espionnage est parfait pour la défense, le réseau commercial l'est encore plus. En effet, ils tiennent économiquement la plupart des nations entre leurs mains et pourraient leur infliger de sérieux dommages en cas de tentative d'agression physique... sans compter les promesses qu'elle peut faire pour ramener des « alliés ». De plus, les compagnies de mercenaires de tout horizon viennent chercher une bonne partie de leurs contrats en Varynie qui est la plaque tournante des mercenaires. Le gouvernement lui-même les emploie pour la sécurité et la défense. La politique commerciale de la Varynie est très agressive et elle tente de prendre le monopole de tous les marchés qu'elle aperçoit et d'exploiter tous les filons.

Depuis ce jour, ils ont changé radicalement de gouvernement, le conseil des mages a été remplacé par un conseil des représentants des maisons marchandes.

Le peuple de Varynie est lié à la terre. Il est très terre à terre et refuse le mysticisme. L'argent l'obsède et l'ordre social est basé sur la démonstration de ses richesses. La cupidité et l'avarice sont son principal défaut avec son manque d'ouverture d'esprit. En contrepartie, il est efficace et souvent subtil. Il est actif comme une fourmi et ne rate pas une occasion de gagner plus d'argent. Leurs fêtes prennent souvent des allures d'orgies. Leurs bals, plus raffinés, est un concours de robes de gemmes. Ils méprisent facilement ceux qui n'adhèrent pas à leur mode de pensée. L'orgueil des personnes riches qui s'y trouvent ne semble pas avoir de limites.

Leurs sols étant pauvres, il n'y a pas de grandes étendues fermières ou forestières. Les Varyniens vivent en cités qui se révèlent être les plus grandes de tout Sandorfell. Les cités ont un conseil dirigeant

composé de représentants des maisons marchandes locales. Le Conseil de Guarsorn fédérant le tout. Le régime local est une sorte de république censitaire, car il y a une lourde taxe à payer pour pouvoir prétendre participer à la vie politique de la Varynie. La Varynie entretient elle-même l'impression qu'ont ses habitants : l'argent peut tout. En effet, bien que ce soit considéré comme de mauvais goût, l'achat et la vente d'esclave par exemple sont autorisées. Il y a ainsi énormément de ventes illicites partout ailleurs qui sont ici autorisées.

Leurs revenus sont essentiellement dus aux tractations commerciales et à la création d'objets manufacturés. Une grande partie des matières premières est importée.

Bonus de création : persuasion : D6

## Gouvernement

Pour comprendre la manière dont est gouvernée la Varynie. Il faut comprendre quelles sont les forces en présence. En effet, la Varynie n'est pas dirigée par une puissance précise à sa tête mais par des puissances multiples. Le centre dirigeant est le Conseil. Le Conseil est formé de cinq Conseillers dont les décisions régissent la vie des Varyniens. Le Pouvoir du Conseil est équivalent à celui de n'importe quel souverain, voir même plus.

La vie politique de la Varynie est un jeu de pouvoir incessant parcouru de règles complexes et est nommé le **Masque**. Ces règles complexes sont incompréhensibles pour ceux qui n'ont pas passé leur vie en Varynie... trop raffinées pour les barbares disent beaucoup d'entre eux. Ce n'est peut être pas faux. Pour quelqu'un qui aime vivre de façon simple, en paix et en harmonie, c'est un casse-tête inutile et souvent cruel et impitoyable. Les Conseillers sont élus pour une durée de dix années lors d'un vote censitaire dans lequel le nombre de voix de chacun est calculé en fonction

de l'argent qu'il peut apporter à l'état. Un nouveau vote est organisé à chaque fois qu'un mandat s'achève ou qu'un Conseiller est révoqué. (Néanmoins officiellement, une organisation ne peut avoir deux représentants au Conseil. Si un tel acte est découvert, les deux représentants sont révoqués.) Les possibilités d'être révoqué sont multiples et ambiguës. Par exemple, un Conseiller doit être au service de l'état et, en conséquence, ne doit pas trop être au service de sa Maison ou (parfois) de sa faction. Ce « trop » est un mot dangereux, car, d'une part on admettra et on s'attendra à ce qu'un Conseiller défende les intérêts de sa Maison mais d'un autre côté cela peut être un moyen de pression ou une manière d'évincer un adversaire si on peut faire penser aux autres Conseillers que les motivations de l'adversaire sont plus en faveur de sa Maison que de l'état. Cependant, les Maisons envoient leur candidat vers une mission plutôt ingrat car malgré cet état de fait, elles attendent des résultats en retour de leur support. Il reste à ajouter qu'être révoqué s'accompagne de sanctions plutôt déplaisantes. Ce genre de règles pullulent dans le Masque et seuls les plus avertis ou les plus ambitieux s'y aventurent de peur de s'y brûler les ailes. N'importe quel citoyen Varynien peut participer à la vie politique et se porter candidat. Mais accéder à cette nationalité n'est pas difficile si l'on a de l'argent. De même, sans argent et sans puissants alliés, il est illusoire de se présenter comme Conseiller. Il faut également noter qu'il faut avoir une certaine réputation... je ne dirais pas sans tâche car nous sommes en Varynie mais propre selon les critères varyniens (ce qui n'exclut par exemple absolument pas les escrocs de la pire espèce).

Voici maintenant une description sommaire des forces en puissances et des Conseillers actuels :

- **Maison Gymneth** : Une des plus vieilles Maisons de Varynie. Elle doit son essor à la fabrication et le commerce du textile dont elle domine l'activité. Aussi bien au niveau de sa fabrication qu'au niveau de son utilisation, elle se situe loin devant ses concurrentes. Sa considérable fortune est due en grande partie à cette activité. Elle a l'énorme avantage d'être considérée comme une référence

et de faire les modes années après années. Dans les hautes cours, de Varynie ou d'ailleurs, il est de bon goût de s'habiller de vêtements frappés de l'entrelacs Gymneth. C'est un grand avantage commercial qu'elle cherche à tous prix à conserver. Il est vrai qu'elle fabrique des vêtements aussi bien pour les plus riches que pour les revenus plus modestes, mais leur fond de commerce est sans aucun doute les Dames de Guarsorn qui tentent bals après bals, fêtes après fêtes, réceptions après réceptions d'étendre leur influence par leur beauté et leurs atours. Mais ne vous y trompez pas, elles ont un caractère bien trempé et leurs piques déchireraient n'importe quelle oie blanche qui tenterait de leur faire de l'ombre.

Certains milieux se sont essayés ou s'essaye parfois encore à la contrefaçon de vêtements frappés des entrelacs des Gymneth afin de les exporter aux « barbares » qui n'y verront « que du feu ». Malheureusement pour eux, ils s'aperçoivent généralement bien trop tard qu'une des grandes Maisons est aussi impitoyable que n'importe quelle organisation criminelle et que ceux qui oseraient porter ombrage à leur image et leur commerce mourraient en remarquant qu'une Maison peut être très inventive pour octroyer une mort douloureuse et publique. La Maison Gymneth s'est également diversifié dans les parfums ou les spectacles dans l'optique de renforcer leur image.

Elle a toujours eu un représentant au Conseil et en aura probablement un. C'est un monolithe auquel personne ne songerait à s'attaquer. La Maison Gymneth trouve l'équilibre des forces satisfaisante et fait son possible pour maintenir l'équilibre actuel de la Varynie. Sur ce point, elle suffisamment maintenue pour rendre la tâche difficile à tous les arrivistes. Mais même si elle peut avoir par moment des allures infâmes pour un œil non averti (= Varynien), les Conseillers qui en étaient issus se sont toujours préoccupé du peuple. Aujourd'hui, **Kymarno Gymneth** représente les Gymneth au Conseil. Il n'est plus tout jeune mais sa **Flamme** est encore vive. Il sent que de mauvaises choses se trame et tente plus que jamais de tout maintenir en l'état. Mais entre immobilisme et dynamisme, personne ne peut dire quelle sera sa réaction. Toutefois, il a de plus en plus tendance à essayer

d'améliorer la situation du peuple et se demande s'il serait possible de l'amener à ouvrir son esprit en vue des crises à venir. **Hyurni Gymneth**, le frère de Kymarno, est officiellement à la tête de la Maison Gymneth. Plus les années passent, plus il est en désaccord avec son frère et ils se livrent une joute périlleuse mais loyale. Mais gare à ceux qui menacerait l'un ou l'autre car la Maisons Gymneth reste éternellement solidaire.

Le symbole de la Maison Gymneth est la dague enroulée dans l'étoffe écarlate.

- **Maison Régévar** : La Maison Régévar s'occupe des arts et de l'artisanat artistique. Elle chapote le domaine du divertissement autre que les fêtes. Comédiens, poètes et musiciens leur rendent des comptes ainsi que les peintres et sculpteurs de tous types. Elle s'occupe aussi de la vente d'animaux, non pas d'animaux qui fournissent un quelconque type de nourriture mais principalement des animaux exotiques domestiqués et dressés. Il leur arrive de dresser des chevaux, mais la Varynie n'est pas réputée pour ses chevaux. Certes, ils peuvent être dressés pour le spectacle, mais ils n'ont ni la rapidité, ni la force, ni l'agilité, ni la robustesse des célèbres chevaux de **Kerahn**. Ils ont bien tenté de les importer et de croiser les fiers destriers mais cela n'a encore donné aucun résultat acceptable.

**Yanis Régévar** représente les Régévares au Conseil. Il est jeune et semble impulsif mais reste un jeune homme rusé. Il n'a rien à envier à un ménestrel et cela a le don d'énervier **Volrad Régévar**, le maître de la Maison Régévar qui est un homme d'affaire avant tout. Mais la position de Yanis dans la Maison et les subtiles actions de ce dernier l'empêche de lui réserver un sort tel qu'il le souhaiterait. La seule chose qu'il ait réussi à faire pour l'éloigner de lui et empêcher les tensions a été de le nommer représentant des Régévares au Conseil. Au Conseil, Yanis mène une bataille acharnée contre Kymarno Gymneth, c'est un fait public. Ce qui l'est moins en revanche et surtout connu par les Conseillers est que cette rude bataille est tout à fait amicale. En effet, ils partagent le goût de la poésie et des lettres, des jeux d'esprit et de la stratégie faisant de redoutable et invisibles adversaires. Pourtant, ils se

protègeront toujours mutuellement si l'on tente de porter atteinte à l'un d'eux. Ils en sont au point de se considérer comme père et fils spirituels. Leur duo redoutable est très craint au Conseil car à deux ils sont maintes et maintes fois sortis victorieux de trois Conseillers ligués contre l'un d'eux. Bien que Yanis soit beaucoup plus dynamique que Kymarno et tente de l'attirer dans cette optique, il conçoit que la situation actuelle est plus que satisfaisante et que maintenir le peuple en dehors de tout danger est une priorité.

Le symbole de la Maison Régévar est la flûte de pan.

- **Maison Bornir** : La Maison Bornir s'occupe tout d'abord des forges bien que les Régévars soient en compétition sur ce domaine qu'ils considèrent comme un artisanat. Les travaux de forges vont de l'équipement militaire et fers des chevaux à la fabrication de structure métallique pour diverses constructions. Elle s'occupe également des carrières de pierres allant du marbre au granit car elle est réputée pour la construction de bâtiments dont elle domine le marché. Les pierres précieuses l'intéressent également mais il va sans dire que tout ce qui touche à la joaillerie intéresse toutes les Maisons.

Au Conseil, **Grawln Bornir** représente les Bornir en accord avec sa femme **Doria Bornir** qui dirige la Maison. Grawln a mal pris les humiliations cuisantes qu'il a subies au Conseil par Yanis et Kymarno et s'oppose systématiquement à eux surtout depuis que ces deux-là ont osé émettre une comparaison entre les activités des Bornir et les activités des barbares. Il a de bons rapports avec Aldérios, le Conseiller de la Guilde des Lames. Doria quant à elle est si glaciale et calculatrice que l'on plaindrait presque Grawln. Mais c'est peut-être grâce à elle que la Maison Bornir est aussi proche de la puissance des Gymneths et des Régévars. Pourtant, il fut une époque où les Bornir étaient très liés aux Gymneths et aux Régévars. De cette époque on doit les bâtiments les plus splendides tant les architectes recherchaient l'art avant les bénéfices. Certains d'entre eux sont toujours présents, ornant la Cité Intérieure de Guarsorn ou certains palais de Varynie.

Le symbole de la Maison Bornir est la tour.

### Les Maisons mineures :

- *La Maison Retchik* : Elle s'occupe de la maigre production agricole de la Varynie.
- *La Maison Lerens* : Elle s'occupe des auberges et des tavernes mais la Maison Régévar commence à grignoter son territoire.
- *La Maison Vulnir* : Elle s'occupe du transport de voyageurs et du transport de missives.

**La Guilde des Lames** : La Guilde des Lames est un semblant d'organisation qui fédère les myriades de compagnies de mercenaires qui pullulent en Varynie et voyage à travers le monde. Certaines sont employées par l'état de Varynie à des fins militaires, pour maintenir l'ordre dans une cité ou pour débarrasser les routes des brigands. Ce sont des marchés juteux pour lesquels les compagnies s'affrontent régulièrement. Les marchands louent également souvent leurs services pour la sécurité de leurs biens et d'eux même dans une cité qui comprend un entrepôt ou un hall ou dans l'optique de voyages commerciaux. Mais s'ils regorgent en Varynie, ils ne sont pas absents dans le reste du monde. Toutefois, la Varynie reste plus ou moins leur capitale.

**Aldérios « Sang de Glace »** est Conseiller au Conseil de Varynie... le mercenariat peut être très lucratif et une place au Conseil à arranger les affaires des mercenaires. Aldérios et ses armées est donc une force avec laquelle il faut compter car c'est également le chef de la Guilde des Lames. Personne ne le lui a encore reproché au Conseil car l'ensemble des mercenaires semble peser comme une épée de Damoclès. Pourtant Aldérios, un varynien, ancien chef de guerre et grand tacticien, est un homme posé qui prend à cœur son rôle et veille sur son pays. Il fait ce qui lui semble juste pour le peuple dont il est issu.

Le symbole de la Guilde des Lames est l'épée sur le bouclier.

Voici quelques compagnies de mercenaire célèbres :  
- La compagnie du **Faucon Flamboyant** : Cette compagnie n'est pas engagée par n'importe qui.



Son honneur est primordial et elle choisie les causes auxquelles elle se vend. Sa rage dans la bataille est célèbre et ses tacticiens comptent parmi les meilleurs. **Rayanès**, leur chef, est un homme très charismatique, un leader hors pair et un fin tacticien. On dit que tous ses hommes sont prêts à mourir pour lui. Le fait qu'il croit en la **Flamme** lui apporte le mépris de nombre de varynien. Mais il n'en a cure, ceux qui peuvent se payer ses services admirent trop ses exploits sur les champs de bataille pour s'arrêter sur ce genre de considérations. Son symbole est un faucon de feu.

- La compagnie du **Crépuscule** : Cette compagnie possède une réputation toute différente de la compagnie précédente. Les mercenaires qui la compose sont des hommes sans foi ni loi, sans morale ni honneur. La plupart ont juste compris que quitte à être des bandits, autant le faire en étant couvert par la loi. Ses dirigeants sont secrètement des agents de l'Aigle Noir. Son symbole est un demi-soleil, partie arrondie vers le bas.

- La compagnie de **l'Etoile de Sang** : Cette compagnie a comme spécialité le combat naval, le débarquement et l'attaque par découpage en petites unités soutenues par l'artillerie. Son symbole est une étoile de mer écarlate.

- La compagnie de **l'Oeil Vigilant** : Cette compagnie a comme spécialité la garde de lieux, le maintien de l'ordre en ville, l'accompagnement des caravanes et les gardes du corps. Elle est en permanence employée en partie par la Varynie. Son symbole est un œil grand ouvert.

- La compagnie de **l'Araignée** : En concurrence directe avec l'Oeil Vigilant, la compagnie de l'araignée est fragmentée, tentaculaire et en alerte. Ses petites escouades sont présente partout et peuvent agir ou se regrouper en un temps record. La Varynie l'emploie pour la sécurité du des routes du pays et de temps à autre pour veiller sur certaines villes en proie aux troubles. Son symbole est une araignée noire.

**La Guilde de la Plume** : La guilde de la Plume regroupe les notables, scribes, savants et lettrés. Son importance est ancien et historique mais elle manque de dynamisme. Et ce n'est pas le vieux **Lespar**, en ce moment à la tête de cette guilde, qui risque de faire changer cet état de fait.

**La Guilde du Commerce** : La Guilde du Commerce n'a pas de Conseillers mais est directement chapeauté par le Conseil. Elle représente tous les marchands qui voyagent de villes en villes et de pays en pays. Son influence est très importante bien que ce soit le Conseil qui profite de ce pouvoir. Elle décide des stratégie commerciales a adopter à l'étranger et règle autant que possible les litiges commis en dehors des frontières de la Varynie.

**La Pièce Tranchante** : La Pièce Tranchante fait partie de la Guilde du Commerce mais c'est en fait une partie du réseau d'espionnage varynien qui se dissimule parmi les marchands.

**Les Masques Ecarlates** : Les Masques Ecarlates est une organisation récente dont la montée au pouvoir a été fulgurante ses dernières années. Elle a commencé par réussir à supplanter une partie de la pègre locale qui lutte tant bien que mal contre cette organisation. Puis elle a montré patte blanche et usée de ses ressources étonnantes pour obtenir une place au Conseil. Car un de ses membres éminent, **Yavel**, occupe le cinquième siège de Conseiller de Varynie. Derrière ce visage d'ange se dissimule un homme sournois. Pour l'instant les autres Conseillers s'en méfie. Mais si Yavel continue à montrer patte blanche et à favoriser leurs rivalité, il pourra peut être faire passer ses décisions. Les Masques Ecarlates sont des gens dangereux, et pour cause, ce n'est qu'une des nombreuses branches secrètes des Aigles Noirs.

---

## Relations

La Varynie n'est véritablement aimée nulle part. Mais leur poids commercial a raison de toutes les inimités. C'est une des raisons qui les pousse à se croire invincible. Et s'ils ne font pas de véritables conquêtes de territoire, leurs conquêtes commerciales envahissent les pays les uns après les autres malgré une résistance ardue et parfois incompréhensible pour eux par endroit. C'est dans

la même logique qu'ils méprisent [Oflolyn](#), contrée repliée sur elle-même dans laquelle les arrogants marchands varyniens ont été accueillis par des flèches.

## Villes, lieux et curiosités

### Guarsorn

Guarsorn se dresse à la frontière entre la Varynie et [Kerahn](#), à coté du fleuve Yussryn qui délimite la frontière. Entre la Varynie et le reste du monde, à la croisée des routes commerciales principales, Guarsorn s'ouvre sur le commerce international. Autrefois cité impériale, aujourd'hui réceptacle de la Chambre du Conseil, Guarsorn est la capitale de la Varynie. Cette gigantesque cité fortifiée est certainement une des plus vastes de Sandorfell. La plupart des Maisons et des Guildes de la Varynie tiennent leur hall principal au sein de l'ancienne cité impériale. Les ambassades s'y trouvent également et beaucoup d'organisations diverses tiennent à y garder un pied et un œil. Durant à peu près toutes les périodes, la ville fourmille de gens en transition car peu de voies commerciales, terrestres ou fluviales, ne sont empruntées sans passer à un moment donné par Guarsorn.

Si le mysticisme est banni de la cité, en revanche, elle reste très bien défendue. L'architecture empêche quiconque, une fois la ville close, d'entrer ou de sortir. Les secteurs sont bien délimités et chacun est défendable individuellement avec une grande facilité. La police secrète veille et la garde républicaine est véritablement une unité d'élite (et incorruptible... phénomène rare en Varynie) même si ses effectifs sont loin d'être faramineux. Si au sein de l'ancienne cité impériale, tout n'est que luxe et volupté au milieu des intrigants subtils et voraces, le décor des quartiers, en revanche, est différent. Entre l'enceinte interne et l'enceinte externe se dressent les anciens faubourgs (Les faubourgs ont été interdits devant l'augmentation incroyable ces

dernières années de la contrebande, de la fausse monnaie (appelée monnaie de braise, faite d'or rouge et facilement acquise mais illicite) et de marchés secondaires non surveillés.). Dans les anciens faubourgs, les richesses sont moins voyantes car moins présentes. Et si la garde aux portes est toujours de même efficacité, il n'en va pas de même pour la police secrète qui s'occupe plus des raisons d'état que de la sécurité des habitants. En conséquence, il arrive que ce soit aux mercenaires de maintenir « l'ordre » selon leur employeur et certains quartiers se retrouvent véritablement mal famés. Par ailleurs la défense militaire hors des villes est assurée de manière presque exclusive par les compagnie de mercenaire. Ces derniers sont payés par l'état mais il arrive régulièrement qu'ils s'affrontent pour un territoire en tant que part de marché.

#### - Cité Intérieure

- *La Chambre du Conseil*

- *Le Palais Impérial* (Luxueux, il est utilisé par l'administration pour gouverner le pays aujourd'hui)

- *Les Halls de Maison* (Les anciennes entourent le Palais de leurs devantures majestueuse dans une rivalité démesurée. Les autres, les guildes et les ambassades s'éparpillent pour la plupart près des remparts.

- *La Chambre du Commerce* (C'est un centre administratif à part sous la tutelle du Conseil. Elle gère ce qu'il y a de plus important en Varynie : le commerce et les relations commerciales. Sa face cachée étant qu'elle est également le centre d'espionnage.

- *Boutiques de luxe* et logement correspondants.

- *Jardins des Mille Allées.*

- *Académie du Savoir.*

- *Quartier de la Plume* (Habitations des notables et des lettrés.)

#### - Anciens Faubourgs

##### - Nord

- Port

- Docks

- Marché

- Auberge : **L'Ancre d'un Soir** (Cette auberge est dirigée par un ancien marin et certains de ses anciens collègues qui servent de videurs. On y sert essentiellement des alcools très forts et au moindre



signe de tension, les videurs jette les personnes liées au tumulte dehors)

- **Sud**

- Office des Doléances (Relais principal de communication entre le peuple et le Conseil)
- Résidences

- **Est**

- Porte du Commerce
- Marchés divers
- Auberge : **Le Souffle du Vent** (Cette auberge fort agréable et qui attire tous les artistes de passage est dirigée en sous par un agent de la Salamandre)

- **Ouest**

- Porte de Varynie
- Auberge : **La bourse Clinquante** (Cette auberge est dirigée par une ancienne lanceuse de couteaux. Ceux qui la connaissent la trouvaient excellente et ceux qui lui cherchent des problèmes le vérifie. Les serveuses y ont un style plutôt amazones et ont un style assez provocant. Malgré cela, il suffit d'une parole ou d'un geste qui ne leur plaisent pas pour que vous passiez un sale quart d'heure pour le plus grand amusement des clients.)