



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Royaumes et peuples > **La cité de Cayrande : Entre ombres et lumière**

La cité de Cayrande : Entre ombres et lumière

samedi 15 février 2003, par [Harfang](#)

Les plus belles villes possèdent leurs bas fonds, où les misérables s'entassent, créant une cité dans la cité, avec ses lois et ses seigneurs. Alors si vos aventuriers ont tout vu, de la jungle aux marécages, de Kislev à l'Estalie en passant par les citées pourpres, emmenez-les donc faire un tour dans les entrailles de la ville : horreur et danger garantis ?

Cayrande s'étend le long du cap Cerdic I, du nom du fondateur de la ville. Elle se trouve à l'extrême sud de la grande île d'Erindell dont elle est la plus grande ville. En arrivant des terres, on voit d'abord l'immense château de Blanchecroix. Ses hauts murs blancs et ses tours rondes abritent de nombreux bâtiments, une forge, des écuries, une caserne, quelques artisans et une petite chapelle. Dans cet ensemble datant d'une centaine d'années on distingue :

Les appartements royaux et *la salle des fêtes*, situés dans un grand bâtiment rectangulaire, pourvu de nombreuses fenêtres et ouvertures. Cette construction, la plus récente, fut édifiée par le roi Gavin, prédécesseur du roi actuel. Elle a été conçue comme un lieu de vie agréable et non comme ouvrage défensif, ce qui reste une exception dans un pays agité, où le sport favori de la noblesse est la guerre en été, et les intrigues en hiver. Seul un roi fort peut espérer imposer sa loi dans ces contrées.

Le donjon, vestige datant de l'époque de la

construction de la vieille ville. Sa sombre silhouette trapue, détone avec le style plus élégant de Blanchecroix. Plus de trois siècles d'existence n'ont en rien amolli ses défenses, il est toujours entouré d'un fossé large et profond qui atteste son rôle de dernier refuge en cas de siège. Le seul aménagement récent est un escalier de bois, facilement destructible, qui relie le donjon aux appartements du roi. En effet, malgré son manque de confort, il reste le lieu traditionnel où siègent les deux plus anciennes institutions royales : le Conseil qui réunit les principaux ministres et alliés du roi au moins trois fois par an et souvent plus, et l'Assemblée des Pairs, qui réunit les plus grands féaux du roi. (Ces réunions sont exceptionnelles : guerres, nouveaux impôts, règlements de conflit ? Et avant l'institution de la monarchie héréditaire, élection du roi).

Après le château, on accède aux remparts de la ville nouvelle, fruit des efforts et des finances de l'arrière-grand-père du roi actuel



(Wilfried IV, pour ne pas le nommer), elle s'étire le long de la côte et vers les terres en rues droites et larges, bordées par de belles maisons à colombages aux murs de pierres blanches. Souvent les maisons les plus riches disposent de petits jardins agréables et il arrive que le visiteur heureux tombe sur de jolies places où s'épanouissent fontaines sculptées et églises du plus pur style roman.

Les patrouilles de gardes sont discrètes, mais le sévère contrôle aux portes de la ville permet de réduire efficacement les problèmes de délinquance, même si d'honnêtes étrangers doivent subir de pénibles interrogatoires, avant d'avoir le droit de circuler dans la ville. Bien sûr tout cela a un revers, le prix élevé des impôts, ce qui fait que de nombreuses maisons ne sont pas habitées et que le long des remparts s'étendent de grands terrains vides de constructions qui font la joie des enfants et des amoureux, et permettent aussi l'organisation de foires, tournois et autres festivités dont les citadins et la noblesse sont friands.

A cela, on peut encore ajouter les *nombreux commerces*, les mieux achalandés de toute l'île (si on exclut bien sûr le fruit des pillages estivaux, que les barbares du nord ramènent chaque année de leur froide contrée) dont les tarifs sont à la hauteur de la variété, et enfin la seule université du royaume, où de nombreux et illustres professeurs dispensent les cours les plus variés aux non moins nombreux étudiants.

Toutefois il y a une partie de la cité qui reste inaccessible à tout ceci : *les restes de la vieille ville*. En effet devant

le refus des marchands de participer à la construction d'un nouveau port, Wilfried IV, dans un coup de colère, décida de ne pas réaménager, comme c'était prévu à l'origine, la vieille ville, laissant les marchands s'occuper de l'aménagement du port et leur octroyant même la gestion de cette partie de la ville.

Cette décision fut désastreuse : chassés de la nouvelle ville, devenue trop chère pour eux, les pauvres s'entassèrent dans les sombres masures de bois de la vieille ville. Bien vite, tout ce que la ville comptait de mendiants et de coupe-jarret vint les rejoindre sous la pression de la garde de la ville-neuve, et en profitant du laisser-aller des marchands. C'est ainsi que les vieux quartiers devinrent un lieu dangereux et insalubre où se côtoient mendiants éclopés, gamins faméliques, prostituées de bas étage, marins de passage, étudiants en goguette ?

De nombreux exilés sont même venus se réfugier ici. On parle tout bas d'un ancien esclave noir qui aurait réuni une nouvelle bande de voleurs et livrerait une guerre larvée au roi des mendiants dont l'autorité s'étend dit-on sur toute la ville basse ; des témoignages récurrents font aussi état d'un ou plusieurs personnages qui auraient fait usage de magie lors d'une altercation avec la garde ?

Inutile également de mentionner l'état d'insalubrité des lieux, rats, puces, chiens errants se disputent une maigre pitance, tandis que des endémies ont, plusieurs fois déjà, provoqué des vagues de décès et ont même failli se propager dans la ville haute. En tout état de cause, ce



qui est clair, c'est que la milice des marchands se contente de protéger le port et ses entrepôts et ne s'aventure jamais à l'intérieur des ruelles sinueuses qui s'enfoncent dans le cœur pestilentiel de la cité : Là où grouillent les troquets infâmes, les boutiques abandonnées et les maisons de passe aux prostituées trop vieilles, trop laides ou trop jeunes.

Quant aux vétustes remparts qui encerclent ces vieux quartiers, ils font pitié à voir et contrastent horriblement avec la ville neuve. Les murs courts et larges sont rongés par l'humidité, noirs de fumée et de crasse. De temps en temps des morceaux de mur se détachent et vont s'écraser sur le sol, au grand dam de l'autorité royale. Ce mur pourri ne marque que trop bien la gangrène qui vit au cœur de la ville, et les habitants des beaux quartiers évitent comme la peste les rues attenantes.

Ici, les patrouilles sont extrêmement fréquentes et les anciennes portes gardées par un peloton de miliciens. Toutefois, il n'est pas rare de voir quelques voleurs audacieux tentant de passer le mur pour aller piller les demeures des habitants de l'autre côté. Les ordres de la garde sont clairs à leur sujet : tir à vue. Et le guet compte un excellent contingent d'archers. Cette situation risque de durer encore longtemps, les marchands laissant pourrir ce quartier et grâce aux confortables bénéfices que leur permet la faible taxation du port et le faible coût de la main d'œuvre, peuvent s'offrir de magnifiques habitations dans la ville neuve.

Quant aux quelques pillages d'entrepôts qui sont menés par des

téméraires ou des désespérés, ils finissent la plupart du temps en bain de sang, réprimés par la milice surarmée du port. En fait, une sorte de tissu économique a tout de même réussi à se créer entre les marins nombreux, incapables de se payer un hôtel ailleurs, et les jeunes bourgeois en mal d'émotions qui vont s'encanailler dans certaines maisons où se déroulent des spectacles que d'aucuns jugeraient abjects. Des rumeurs font aussi état d'orgies coûteuses, où certains membres de la noblesse peuvent défouler leurs pulsions malsaines : après tout un meurtre de plus ou de moins ne change pas grand-chose ici.

Personnalités :

/Gray, dit « le Borgne », dit « Messire » /

Grand et corpulent, Gray semble âgé d'une trentaine d'années, un bandeau rouge cache son œil droit, tandis qu'une crinière de cheveux blonds et sales tombe sur ses épaules. Son visage aux traits rudes n'est pas particulièrement beau, mais son œil violet et sa prestance naturelle lui confèrent un certain charme. Il y a plusieurs années de cela, il a conquis, lors d'un duel, le titre de roi des mendiants, en même temps qu'il perdait son œil. Par dérision, ses adversaires le surnomment le roi de la lie. Ils n'ont pas tort. Mais il est roi tout de même, et c'est pour ainsi dire la seule autorité dans l'enfer qu'est la vieille ville ; il est rare que se passe quelque chose sans qu'il en soit informé. Et gare à celui qui irait contre ses intérêts ! Pour lui le seul futur serait une gorge tranchée dans une ruelle sordide. Toutefois son caractère est dur, mais moins versé dans la



cruauté que ses prédécesseurs, aussi la plupart des mendiants lui vouent une relative fidélité et son autorité n'est pas contestée. Profitant de cela, de nombreux commerçants se sont placés sous sa protection, assurant leur tranquillité moyennant une petite taxe, qui assure à « Messire » une rente confortable et lui permet d'entretenir les quelques personnes de son entourage, ses « chevaliers » comme il aime à les appeler par dérision. Gray est un personnage étrange, si son caractère paraît souvent dur et inflexible, il est parfois assailli par des périodes de déprimés, se jurant de quitter le quartier, avec sa sœur, dès qu'il aura rassemblé suffisamment d'argent. D'autres fois, prit par une soudaine impulsion, il se sent responsable des habitants du quartier et se jure d'éliminer « Croc », le chef de bande concurrent qui organise des « soirées » où plusieurs jeunes filles et enfants ont déjà péri. Dans tous les cas on ne peut lui dénier un certain sens de l'honneur, si on est sous sa protection, il ne nous arrivera rien (ou au pire on nous vengera) et les informations payées sont toujours vraies. Il a établi son quartier général au Chat Pendu, une petite taverne pas très loin du port, à l'enseigne piquetée par la rouille et où parfois des gamins attachent par jeu un chat mort (les distractions sont rares dans le coin !). On le trouve généralement en compagnie de trois ou quatre mendiants solides, du patron, un ancien mercenaire chauve et d'une vieille bonne femme qui, à travers les fumées de sa pipe, a bien du mal à vous lire les lignes de la main. Idée : Disparu, Gray s'est volatilisé. Les petits voleurs sauront-ils éviter un

nouveau conflit et gérer les éventuelles demandes d'aides.

/Le Boiteux & Filacier :/

S'appuyant sur une béquille de bois, ce vieil homme inspire la pitié et le dégoût. Manchot, un pied manquant, et souffrant d'une tuberculose chronique, il n'en est pas moins l'une des personnes les mieux informées de la ville, capable de vous trouver tout ce que vous désirez, contre un peu d'argent bien sûr. Quand à la main qui lui reste elle est encore vive et agile, et plus d'un s'est retrouvé une dague plantée dans le ventre avant de comprendre ce qu'il lui arrivait. Dernièrement, il s'est pris d'affection pour un gamin maigrichon d'une dizaine d'années, Filacier. Certains accusent la sénilité, mais la vérité est bien plus simple, c'est son petit-fils. Sa fille, prostituée, est décédée il y a peu dans un règlement de compte et l'enfant est venu le trouver. Jusqu'à aujourd'hui, il n'a pu que se féliciter de sa générosité, l'enfant s'est avéré un tire-laine doué et n'a pas son pareil pour apitoyer les étrangers ou les rabattre vers lui, s'ils sont en quête d'informations.

/Croc : /

Immense, près de deux mètres, les dents taillées en pointes, les joues couvertes de cicatrices rituelles, et le dos des morsures du fouet des négriers, celui qu'on appelle « Croc » est un monstre de puissance. Arrivé en fuite il y a cinq ans, il a réussi à se tailler une place de choix dans la faune locale. Il contrôle aujourd'hui pratiquement tout le quartier Est de la vieille ville et ignore l'autorité de « Messire ».



C'est une brute, son histoire a fait de lui quelqu'un qui ne respecte que le plus fort et n'a que peu de sentiment pour le genre humain, encore moins pour les blancs, coupables des souffrances qu'il a dû endurer esclave. Croc a su organiser avec autorité les activités de son quartier, éliminant les trop fortes personnalités qui auraient pu lui barrer la route. Il a lié contact avec Alban de Guercey, (un baron riche et décadent, dont la famille serait bien surprise d'apprendre les activités), et depuis deux ans organisent de très rentables orgies où les rejetons dégénérés de la noblesse et de la bourgeoisie peuvent assouvir leurs vices. Bien sûr, pour cela il a dû enlever quelques enfants, mais ici, qui s'en soucie ? De même, manquant de prostituées vraiment jolies, il a dû se rabattre sur l'enlèvement pour livrer des victimes à leurs débauches. Victimes qui, si elles ne décèdent pas, iront grossir les rangs des lupanars de l'Est, sous la bonne garde de quelques cerbères dévoués.

/Gontrand Aubart, dit « le Doc » :/

Errant dans le quartier, des visiteurs finiront par tomber sur l'échoppe de ce sinistre individu. Des lettres à moitié effacées indiquent encore l'ancienne activité du lieu (un couturier), tandis que des ciseaux de bronze verdi grincent doucement au vent. Une fois franchie la porte, on tombe dans une sombre pièce. Dans la pénombre, on distingue des plantes et quelques animaux morts qui sèchent au plafond. Sur la droite, de petites cages abritent de pauvres créatures effrayées et étranges (oiseaux des îles, singes ? Et même un petit kobold ? En tout cas des

composants de sorts potentiels), sur la gauche des bocalaux et des pots remplis de poudre, d'os et autres ingrédients peu appétissants. En face, « le Doc » vous sourit de sa bouche ridée, son regard enfoui derrière ses lorgnons. Le Doc est un magicien banni de son ordre pour une sale histoire de sacrifice, et bien qu'ayant perdu nombre de ses pouvoirs, il est bien plus dangereux qu'il n'y paraît. Sous des allures de vieillard presque sénile, il cache des activités bien plus macabres dans son laboratoire, alchimie, nécromancie, rituels démoniaques ? Tout est bon pour lui, dans sa quête de vengeance et d'éternité. Au demeurant son trafic de composants marche bien, et outre ceux qui viennent lui acheter du poison ou autres drogues ainsi que les pauvres hères qui viennent lui demander des soins, il compte quelques magiciens de la ville neuve comme clients habituels.

/Osvard Kalsëm :/

Capitaine de la milice marchande Massif, le visage marqué des hommes du nord et le regard de la couleur de l'acier, cet ancien capitaine mercenaire s'est reconverti comme commandant de la milice marchande. Il dispose d'une quarantaine d'hommes lourdement armés pour tout le quartier. Ces hommes sont bien entraînés et équipés, mais leur nombre est bien faible pour faire respecter l'ordre ailleurs que sur le port. Cet état de fait a le don d'énerver Osvard qui rêvait, en acceptant ce poste, d'une milice nombreuse qui ferait régner l'ordre. Il passe son temps à faire des demandes d'effectifs supplémentaires et d'augmentation des surfaces à protéger, mais celles-ci sont invariablement rejetées.



Osvard en est arrivé à un tel point qu'il a accepté l'offre de « Messire » : depuis quelques temps il arrive qu'un entrepôt soit pillé alors que la garde était occupée ailleurs. Osvald espère que cela réveillera les marchands et leur donnera envie d'assainir le quartier mais pour l'instant il n'y a gagné que des réprimandes.

/Vincent de Montgris, prévôt du roi :/ Agé d'une quarantaine d'années, le Prévôt du roi, à charge de gérer la ville. C'est à lui que Bédric, le chef de la garde (un chevalier brutal et autoritaire, qui aimerait bien voir pendu haut et court le roi des mendiants) et Padog le responsable des collecteurs d'impôts (un habitué des soirées organisées par croc) doivent rendre des comptes. C'est un homme droit et honnête qui se désespère de la situation de la vieille ville. Il essaie tant bien que mal de convaincre le roi de reprendre le contrôle de la situation, mais celui-ci a bien trop besoin des impôts que lui versent les marchands pour financer ces guerres contre ses vassaux rebelles, pour risquer un conflit avec les marchands. Quand à ses entrevues avec les marchands, elles se sont soldées par un courtois cynisme, légèrement teinté de mépris.

Géand « de » Guerny, chef de la guilde des marchands Cinquante-cinq ans, petit, un peu enrobé, le visage glabre et la bouche lippue toujours tordue par un sourire de charognard, Géand est le chef incontesté de la guilde des marchands. C'est un mélange désagréable d'obséquiosité, de fausse modestie et d'ambition. Comme tous les marchands il est trop heureux de la situation pour vouloir la voir évoluer,

en fait il commence même à imaginer des moyens pour contrôler les activités nauséabondes de la pègre du port ; il a déjà quelques espions qui le renseignent discrètement sur ce qui s'y passe. Il pourrait déjà faire chanter de nombreuses personnes dont certains de ses collègues, toutefois il préfère pour le moment se cantonner au rôle d'observateur ? Mais cela risque de ne plus durer très longtemps. En fait la seule chose qui le retient est la personnalité brutale de croc, qu'il ne voit pas comment contrôler.

De nombreux autres personnages riches en couleurs peuplent encore cette ville, on pourrait citer : Dame Girard, maquerelle de son état, qui du haut de ses 90 kilos et de son hachoir bien aiguisé fait régner la terreur sur ses filles et ses pauvres amants. Anselme, le poète du roi qui vient chercher l'inspiration dans les bas-fonds, et a réussi à gagner par ses vers le respect des mendiants. Le père Guy, prêtre excommunié, qui officie dans une église à moitié effondrée. Ses prêches contre la noblesse et le clergé qui se complaisent dans le luxe, et ses soins, ont fait de lui le saint des mendiants et des prostituées. L'archevêque Reynald, un vieillard fanatique qui rêve d'un grand bûcher qui réduirait cette antichambre de l'enfer en cendres. Le roi Elwin II, toujours parti en guerre pour restaurer son autorité, qui serait fort surpris d'apprendre tout ce qui se passe dans sa ville si il daignait s'y intéresser. Isabelle dit « belle », la jeune sœur de messire. Quinze ans, trop belle et trop pure pour cet endroit. Personne ne sait



ce qui lui est arrivé , mais depuis plusieurs mois elle a sombré dans la mélancolie et s'est reclue dans le silence.

Quelques idées de scénario :
Pourchassés par la justice royale ;les personnages sont obligés de se réfugier dans la vieille ville. Comment vont-ils organiser leurs séjours ,et se faire une place au soleil ? A moins qu'ils ne décident de faire chanter quelques nobles à propos de leurs activités nocturnes ? -
Chargés par un noble de discréditer un adversaire politique ,nos innocents personnages auront la désagréable surprise de s'être attaqués au baron Alban de Guercey. Non seulement ils risquent d'avoir fort à faire avec les gardes du corps du baron, mais aussi avec les hommes de Croc. Trouveront-ils refuge chez « messire » ? Ou iront-ils voir la garde ?
Un jeune homme éploré engage les personnages pour retrouver sa fiancée.
Espérons qu'ils seront assez rapide dans leur enquête pour qu'elle n'est pas déjà participé à une des fêtes.
Variante de la précédente ,sauf que la jeune fille est une jolie prostituée ,très attachée au roi des mendiants, et qu'elle n'as pas du tout envie de partir.
Depuis quelques temps de nombreux cadavres disparaissent dans les cimetières, ne serait ce pas là l'œuvre du « doc », cherchant de la matière pour son golem de chair ?
Un incendie se déclare dans les bas quartiers ! En quelques dizaines de minutes ,les maisons s'embrasent, et c'est la panique ! tandis que messire et croc tentent d'organiser la lutte contre l'incendie ,c'est par centaines que les habitants tentent de fuir en gagnant la ville neuve !la garde commence à abattre les fuyards

provoquant de violents affrontements ,auxquels succède des pillages. Quand au prévôt, finira-t-il par intervenir pour aider les marchands ou non ? D'ailleurs, l'incendie est-il bien naturel ? Il serait intéressant de poser la question a l'évêque.
Engagés par Géand pour prendre le contrôle des activités de Croc, comment s'y prendront-ils pour l'éliminer ou le contrôler ? Et après comment gagneront-ils l'obéissance de ses hommes ? Qu'elle sera leur réaction face aux activités en question ?Et que feront-ils face a « messire » ,étonné de la venue d'étranger ?
Et si « Belle » tombait amoureuse de l'un des personnages ? La repousser, provoquerait son désespoir et la haine de « messire » , répondre à son amour obligerait le personnage à rester dans la vieille ville, ou à fuir loin de « messire » avec une jeune fille très attachée à son frère et dépressive.
Lors du concours de joaillerie organisé lors de la fête des arts, le collier que présentait un jeune prodige demi-elfe a été volé . Engagés, nos vaillants héros se jetteront probablement dans une enquête dangereuse dans la vieille ville ou chez les concurrents du demi-elfe (le coup des nains xénophobe, peut-être ?) . En fait le vol a été commis par le fils du chef de la guilde des joailliers, organisateur de la compétition. En effet, celui ci ayant renié son fils qui préférait l'université au métier de joaillier, lui a coupé les vivres, et le fils a ,par vengeance et besoin, dérobé le collier dans le coffre de son père.
Enfin, les origines de messire sont floues, il pourrait bien être le bâtard du précédent roi, ou le frère jumeau de vincent de montgris ?



Quelques lieux qui valent le détour : Mis à part la
taverne du chat
pendu et les ciseaux d'or, il existe quelques mieu
que ne manqueront
pas de visiter le voyageur curieux .
L'écrevisse gourmande, la meilleure auberge de la
ville ,on vous y sert
tout ce dont vous pouvez rêver, dont de merveilleux
vins, extrêmement
coûteux, qui vous donnent envie d'en commander
encore et encore. Normal,
il est drogué à cette fin. Un beau moyen pour finir
saoul et sans un sou.
La cathédrale saint-gubert, lieu de vie du père Guy.
Cette ancienne
église a la charpente à moitié effondrée recèle des
sculptures rongées
par le temps qui témoignent des vestiges du passé.
La décrépitude
ambiante ne le concède qu'au sentiment de malaise
qu'ont souvent les
gens en entrant ici. Et pour cause , la crypte recèle
d'étranges statues
et reliquaires qui semblent issus d'une toute autre
chose que le culte
qui a édifié cette église. L'église fut construite sur le
lieu même où
un saint enchaîna un démon. Il y est encore,
physiquement enchaîné sous
la crypte mais instillant son venin dans les esprits
environnants.
Serait-ce là, la raison de la déchéance du quartier ?
L'université ,d'immenses bâtiments qui abritent
aussi un forum et un
auditorium. On y enseigne la théologie, l'histoire, la
philosophie ,les
mathématiques et la géographie. Le plus agaçant et
l'habitude qu'ont les
étudiants de vous prendre pour des demeurés si
vous n'avez pas d'idée
sur des questions comme la teneur métapsychique
de la substance divine,
ou l' ellipse mathématique que constitue la poésie.
Le dragon rouge : la taverne la plus fréquentée de

la vieille ville .On
y trouve toute la faune du quartier ,sans distinction.
Ici l'étudiant
côtoie le mendiant, et l'assassin, le jeune noble. La
propriétaire Gerda
« triple pogne » une naine bicentenaire ,deux fois
veuve, fait respecter
l'ordre dans son échoppe : ici jamais de bagarre ,
sinon on a à faire à
la patronne et à son troisième mari, un berseker
nain à la retraite. De
toute façon les gens viennent ici pour déguster les
cocktails les plus
explosifs de toute l'île, et il est rare qu'après le
deuxième on ait
encore la force de se lever. Un détail, le nom de
l'auberge ne vient pas
de la patronne mais de la tête de dragon rouge
empaillé accroché
derrière le bar.
Le bazar de Tom : Une petite échoppe située près
de Blanchecroix. Le
propriétaire Tom pouceroze, un hobbit vous
accueillera toujours avec le
sourire et une tasse de thé, si vous lui êtes
sympathique il vous
racontera ses exploits de jeunesse quand il était
aventurier, et si
d'aventure vous lui demander conseil, nul doute
qu'il saura vous
proposer le meilleur matériel qu'il a en boutique.
Vous repartirez
l'esprit enchanté d'avoir acheter tout le nécessaire
et le superflue
(comme ce magnifique oreiller bleu brodé d'étoiles
garanti indéchirable.
) à des prix en moyenne deux fois plus élevé
qu'ailleurs . Mais qu'a
cela ne tienne quand quelques mois plus tard vous
reviendrez ,il vous
offrira des gâteaux, et vous lui raconterez vos
aventures ,avant qu'il
ne vous raconte les siennes ; Vous vous souvenez,
celle que vous lui
aviez contée la dernière fois ?