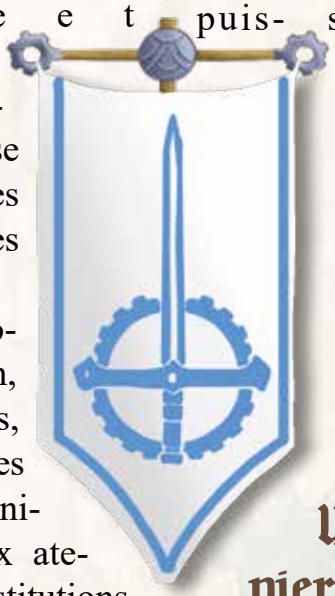
Andar
Capitale de la république et de la fédération

Ce supplément présente la cité d'Andar la capitale du royaume où démarre la campagne des Chroniques de Forge Pierre. Elle peut être utilisée de décor de fond à toutes aventures de votre choix ou de votre création. Vous y trouver un très grand nombre de PNJ pour rendre vivante la cité.



Capitale de la République andarienne et l'une des plus prestigieuses métropoles des mers sylmassiniennes, Andar incarne la rencontre harmonieuse entre les traditions ancestrales, les progrès scientifiques et les prodiges des ressources arkanique.
Depuis des siècles, la cité s'est imposée comme un phare de civilisation, attirant savants, artistes, ingénieurs, diplomates et aventuriers venus des contrées les plus lointaines. Ses universités renommées, ses nouveaux ateliers de mécaforgerons et ses institutions culturelles contribuent à une réputation qui dépasse largement les frontières de la République et même de la fédération.
Bien que sa population soit majoritairement humaine, Andar accueille une extraordinaire diversité de peuples. Elfes, félides, halfelins, gnomes, nains et représentants de races plus exotiques se croisent dans ses rues animées, ses marchés et ses établissements d'enseignement. Cette diversité confère à la capitale un caractère cosmopolite rare, où les coutumes étrangères se mêlent aux usages andariens sans pour autant effacer l'identité profondément marquée de la cité.
Établie dans une région fertile et paisible des côtes finoriennes, Andar bénéficie d'une situation géographique privilégiée. À l'écart des grands foyers de conflits, protégée par la puissance militaire et économique de la République, elle connaît une prospérité remarquable. Ses quais fluviaux accueillent quotidiennement des marchandises venues de toutes les mers sylmassiniennes, tandis que ses manufactures produisent des objets dont la qualité et l'ingéniosité sont recherchées jusque dans les royaumes les plus éloignés.

Une architecture de pierre, d'eau et de lumière

Andar se distingue par l'élégance de son architecture. Les façades de pierre claire, souvent rehaussées de motifs géométriques réalisés en briques bleues, donnent à ses quartiers une unité esthétique immédiatement reconnaissable. Les toitures d'ardoise, les galeries à arcades et les hautes fenêtres des demeures patriciennes composent un paysage urbain raffiné, ponctué de tours savantes, de cou-

poles religieuses et de monuments civiques.
L'eau constitue l'une des grandes merveilles de la capitale.
Un réseau d'aqueducs monumentaux traverse la cité, alimentant fontaines, bassins, jardins et établissements publics. Grâce à une ingénierie hydraulique particulièrement avancée, Andar dispose également d'un système de distribution d'eau courante dont la sophistication demeure sans équivalent connu dans le monde.
Dans certains quartiers, l'eau s'écoule le long de rigoles décoratives, franchit de petits ponts de pierre ou anime des jardins suspendus. Les places publiques sont souvent agrémentées de bassins sculptés où se reflètent les façades des palais et les silhouettes des tours arkaniques.
À la tombée du jour, des lanternes traditionnelles côtoient les luminaires issus des ateliers de mécaforgerons. Certaines grandes artères bénéficient même d'un éclairage arkanique, symbole discret de l'avance technologique andarienne.

Une prospérité soigneusement entretenue

La richesse d'Andar ne se mesure pas uniquement à ses palais, à ses institutions ou à ses manufactures. Elle se manifeste également dans l'attention particulière que ses dirigeants accordent à l'entretien de la ville.
Une réglementation urbaine ancienne impose des normes de construction rigoureuses et interdit de laisser les bâtiments se dégrader. Les propriétaires doivent veiller à la solidité, à la salubrité et à l'apparence de leurs immeubles, sous peine de sanctions.
Cette politique a donné naissance à une particularité remarquable : les quartiers populaires, présentent eux aussi des constructions de belle facture. Afin que les habitants les plus modestes puissent continuer à résider dans la capitale malgré le coût élevé des logements, les autorités entretiennent un parc d'habitations accessibles aux travailleurs et aux familles disposant de faibles revenus. Une situation un peu unique au monde.
Cette organisation n'a toutefois pas fait disparaître toutes les inégalités. Derrière les façades impeccablement entretenues subsistent des tensions sociales, des rivalités commerciales et des réseaux clandestins que la prospérité officielle ne saurait entièrement masquer.

Le coeur politique de la Fédération

Andar est bien davantage que la capitale d'une république prospère. Elle accueille également les principales institutions de la Fédération, dont le Sénat fédéral, où se décident les grandes orientations politiques communes.
Cette double fonction confère à la cité une influence exceptionnelle.
Les représentants des États fédérés y côtoient les ambassadeurs de puissances étrangères, tandis que les grands marchands et les responsables des manufactures cherchent à peser sur les décisions économiques.
Sous l'apparente sérénité de ses avenues et de ses jardins, Andar est ainsi le théâtre d'une lutte d'influence permanente. Les alliances s'y nouent dans les salons aristocratiques, les accords commerciaux se négocient derrière les portes closes des ambassades, et les services de renseignement étrangers s'efforcent de percer les secrets scientifiques et militaires de la République.
Andar demeure une cité d'ordre et de savoir, mais sa richesse, ses découvertes et son importance politique en font également une cible de choix pour ceux qui convoitent sa puissance.

Histoire d'Andar

La fondation druidique

Les origines d'Andar remontent à l'Antiquité de l'ère égydienne, lorsque le druide Androstoss choisit d'établir une communauté sur deux grandes îles situées au cœur d'un passage fluvial stratégique.

Selon les traditions anciennes, Androstoss aurait reconnu dans ces terres un lieu propice à l'établissement d'une cité durable, où les forces de la nature pouvaient coexister avec les ambitions des hommes. Il a dû ressentir la présence d'un ydrale, source de magie cachée.

Les premiers habitants vivaient principalement de la pêche, de l'agriculture et du commerce fluvial. La position des îles, à la jonction des voies reliant le nord et le sud des fertiles côtes finoriennes, favorisa rapidement l'apparition d'un marché permanent.

Au fil des générations, de modestes débarcadères furent remplacés par des quais de pierre, tandis que les premières enceintes protégeaient les habitations et les entrepôts des marchands.

De la chute des tyrans à l'Empire estarien

La chute des tyrans marqua une étape décisive dans l'histoire d'Andar. Libérée des anciennes dominations, la cité connut une période d'expansion commerciale et urbaine. Son importance économique attira bientôt l'attention des souverains de l'Empire estarien, dont le centre du pouvoir se trouvait à Locnérac.

Intégrée à cet ensemble politique, Andar devint une capitale régionale de premier plan. De nouvelles administrations y furent installées, ses fortifications renforcées et ses infrastructures considérablement développées.

Cette époque vit également l'émergence des premières grandes écoles de savoir, héritières des traditions druidiques et des enseignements savants apportés par les différentes populations de l'Empire.

La naissance de la République andarienne

La scission de l'Empire estarien transforma profondément le destin de la cité. Andar devint la capitale de la nouvelle République andarienne, dont les dirigeants entreprirent de construire un État fondé sur la prospérité commerciale, la compétence administrative et le développement des connaissances et des manufactures comme de l'agriculture.

Sous l'impulsion de Kalius Ier, la République connut un essor spectaculaire. Les manufactures se multiplièrent, les routes commerciales furent sécurisées et les artisans bénéficièrent d'un soutien politique sans précédent. L'activité bancaire et les investissements publics contribuèrent à financer de grands travaux, parmi lesquels l'amélioration des quais, des réseaux hydrauliques et des bâtiments institutionnels. Progressivement, la République andarienne s'imposa comme la première puissance économique des mers sylmassiniennes.

L'âge des sciences arkaniques

La révélation de l'existence de l'archipel arkanique, il y a un siècle, ouvrit une nouvelle période de l'histoire andarienne. Les ressources extraordinaires découvertes dans cet archipel offrirent aux savants des perspectives jusqu'alors inimaginables. Les anciennes écoles de magie se transformèrent progressivement en centres de recherche, tandis que de nouvelles institutions spécialisées furent édifiées.

L'étude des pierres d'éther esprit, du fluide de l'aura tellurique, de l'ambre mécanique et

des autres manifestations arkaniques favorisa une collaboration toujours plus étroite entre mages, ingénieurs et mécaforgerons. Cette alliance entre savoir magique et technologie devint l'une des grandes forces de la République.
Aujourd'hui, Andar apparaît comme l'héritière de toutes ces époques. Ses quartiers anciens conservent les traces de ses origines, tandis que ses nouvelles tours scientifiques et ses ateliers témoignent d'une civilisation résolument tournée vers l'avenir.

La vie quotidienne à Andar

Au-delà de ses monuments et de ses institutions, Andar est une cité vivante, dont la richesse se découvre au détour des rues, des marchés et des quartiers résidentiels.
Dès les premières heures du matin, les quais au bord du fleuve s'animent sous les cris des bateliers et des débardeurs. Les marchandises sont déchargées, contrôlées et acheminées vers les entrepôts ou les marchés de la capitale souvent grâce à des mécanautes de manutention ou des machines à vapeur.
Dans les quartiers artisanaux, les ateliers résonnent du travail des forgerons, des mécaniciens, des verriers et des maîtres bâtisseurs. Les étudiants se pressent vers leurs établissements, reconnaissables à leurs vêtements, à leurs sacoches remplies de livres et parfois aux instruments étranges qu'ils transportent.
Les grandes places accueillent des marchands ambulants, des musiciens et des artistes de rue. Les habitants peuvent y entendre des langues venues de contrées lointaines et découvrir des produits inconnus dans le reste de la République.
La nuit venue, l'activité ne cesse pas entièrement. Les tavernes, les théâtres et certains établissements mondains prolongent leurs animations, tandis que les patrouilles de Kleu-pointus parcourent les rues éclairées.
Andar cultive ainsi une forme de sérénité urbaine, rendue possible par sa prospérité, la qualité de ses infrastructures et l'efficacité de ses institutions. Mais cette tranquillité n'est jamais absolue.

Les ombres de la capitale

La réputation exemplaire d'Andar dissimule des réalités plus complexes. La Brise noire poursuit ses activités clandestines avec une discrétion qui exaspère les enquêteurs de la Vigie. Les espions du Directoire kalorien cherchent à obtenir des renseignements sur les découvertes arkaniques et les innovations militaires. Les ambassades rivales s'observent mutuellement, tandis que certains marchands tentent d'influencer les décisions politiques.
Les laboratoires scientifiques présentent également leurs propres dangers. La manipulation de ressources arkaniques encore imparfaitement comprises peut provoquer des accidents, susciter des convoitises ou conduire à des découvertes dont les conséquences dépassent les intentions de leurs auteurs. Des prototypes de mécanautes de dernière génération peuvent échapper au contrôle de leurs créateurs.
À ces menaces bien réelles s'ajoutent les mystères plus anciens. Les fondations de la cité remontent à une époque dont les connaissances demeurent fragmentaires. Certaines constructions ont été édifiées sur les vestiges de bâtiments oubliés, et les sous-sols d'Andar pourraient encore receler des témoignages de son passé. Le puits de Kormer, dissimulé sous l'église de l'Équinoxe, rappelle que même une capitale aussi éclairée peut reposer sur des secrets terrifiants.

Les lieux remarquables d'Andar

1 — L'ambassade kalorienne

Au milieu des façades élégantes et des constructions ornées de briques bleues, l'ambassade du Directoire kalorien impose sa silhouette austère. Cette large tour de pierre sombre, dépourvue des décorations habituelles de l'architecture andarienne, ressemble davantage à une forteresse qu'à une résidence diplomatique.

Ses fenêtres étroites, ses portes massives et ses accès rigoureusement contrôlés témoignent de la méfiance de ses occupants. On prétend qu'il est presque aussi difficile d'en sortir que d'y entrer.

L'ambassadeur Valtuss Anglokov dirige cette représentation avec une autorité inflexible. Sous une apparence affable et des manières parfaitement maîtrisées se cache un homme d'une détermination implacable, qui considère toute concession comme une faiblesse.

Il est secondé par Bartok, un demi-elfe, personnage discret appartenant au Croche Fer, la redoutable organisation de renseignement du Directoire. Celui-ci coordonne un réseau d'espions dormants, d'informateurs et de citoyens andariens corrompus.

Leurs activités dépassent largement la simple collecte de renseignements. Manipulations économiques, opérations de déstabilisation et campagnes de désinformation font partie de leurs méthodes.

Valtuss Anglokov



Bartok



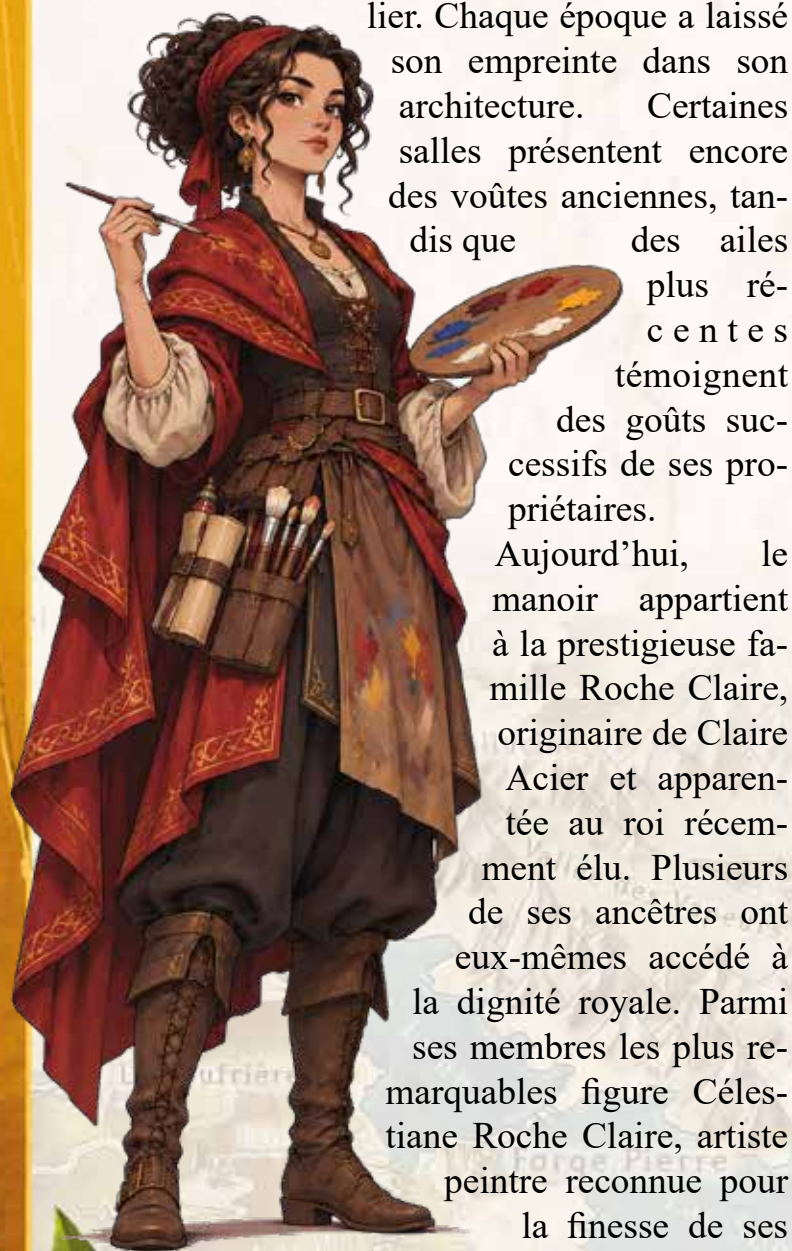

Andar
0
20
40 km
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
N
O
E
S


12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49

La Sûreté soupçonne depuis longtemps l'ambassade d'abriter des activités clandestines, mais son statut diplomatique rend toute intervention particulièrement délicate.

2 — Le manoir ancien

Au cœur de l'île du Vieux Mage se dresse l'une des plus anciennes demeures d'Andar. Construit en pierre de taille, ce vaste manoir a traversé les siècles en changeant maintes fois de fonction. Il fut successivement école de magie, résidence de familles nobles, bâtiment administratif et même établissement hospitalier. Chaque époque a laissé son empreinte dans son architecture. Certaines salles présentent encore des voûtes anciennes, tandis que des ailes plus récentes témoignent des goûts successifs de ses propriétaires.



Célestiane
Roche Claire

Aujourd'hui, le manoir appartient à la prestigieuse famille Roche Claire, originaire de Claire Acier et apparentée au roi récemment élu. Plusieurs de ses ancêtres ont eux-mêmes accédé à la dignité royale. Parmi ses membres les plus remarquables figure Célestiane Roche Claire, artiste peintre reconnue pour la finesse de ses compositions. Elle profite de la proximité de l'École des beaux-arts pour perfectionner son talent et fréquenter les grands maîtres de la capitale.

Ses salons accueillent régulièrement des rencontres artistiques où se côtoient nobles, peintres, mécènes et érudits. Certains prétendent que les conversations qui s'y tiennent influencent parfois autant la vie culturelle que les décisions des grandes institutions.

3 — L'École des beaux-arts

Avec ses façades bariolées, ses fresques monumentales et ses fenêtres largement ouvertes sur les ateliers, l'École des beaux-arts constitue l'un des foyers culturels les plus vivants d'Andar.

L'établissement est dirigé par Seltanthia, une félide originaire du lointain royaume de Kesaldrinne, dont les œuvres sont admirées bien au-delà des frontières de la Fédération.



Seltanthia

Sous son autorité, l'école accueille des étudiants de toutes origines, attirés par la réputation de ses maîtres et la liberté de création qui y règne. Parmi ses professeurs figure Ventass Elerian, peintre de génie dont les extravagances alimentent régulière-



Ventass Elerian

ment les conversations de la capitale. Ses comportements fantasques pourraient presque faire oublier l'extraordinaire qualité de ses œuvres. Ventass expérimente depuis plusieurs années l'utilisation des ressources arkaniques dans les arts. Certaines de ses peintures semblent changer subtilement selon l'éclairage ou l'angle d'observation.

Il s'est également aventuré dans la sculpture, donnant naissance à des statues animées de mouvements presque imperceptibles. Une figure immobile le matin peut ainsi avoir légèrement tourné la tête le lendemain et adopté, quelques jours plus tard, une posture entièrement différente.

L'école abrite enfin une légende tenace : celle du Peintre sans visage. Il s'agirait du fantôme d'un élève exceptionnellement prometteur, mort avant d'avoir pu connaître la gloire. Certains étudiants affirment avoir découvert, au petit matin, des esquisses inconnues dans leurs ateliers. D'autres prétendent avoir aperçu une silhouette dépourvue de traits devant une toile inachevée. Personne n'a jamais pu déterminer si cette présence relève de la superstition, d'une plaisanterie particulièrement élaborée ou d'un véritable phénomène surnaturel.

4 — La tour de l'Éther-Esprit

Vestige des premières fortifications d'Andar, la tour de l'Éther-Esprit conserve le donjon d'une ancienne forteresse remontant à la fondation de la cité. Transformée en école de magie au cours des siècles, elle perdit son rôle principal lorsque l'enseignement fut transféré sur l'île du Roi. Elle demeura néanmoins une annexe destinée aux études spécialisées.

La découverte de l'archipel arkanique lui redonna une importance considérable. Elle devint le premier grand centre andarien consacré à l'étude des nouvelles ressources magiques. Depuis la construction de laboratoires plus spécialisés, ses recherches se concentrent sur la pierre d'éther-esprit, une substance dont les propriétés continuent de susciter de nombreuses interrogations. L'établissement est dirigé par Esther Alianda, une halfeline considérée



Esther Alianda

comme l'un des esprits les plus brillants de la capitale.
Sous sa direction, les chercheurs étudient les réactions de cette pierre aux influences magiques et aux manifestations de la pensée. Certains travaux pourraient ouvrir des perspectives inédites dans les domaines de la communication, de la conservation des connaissances et de l'animation arkanique. Les expériences les plus délicates se déroulent dans les salles profondes du vieux donjon, où d'épaisses murailles et de puissantes protections limitent les conséquences d'éventuels accidents.

5 — La tour de l'Aura tellurique

D'une construction relativement récente, la tour de l'Aura tellurique surprend par son architecture évoquant davantage un sanctuaire religieux qu'un établissement scientifique. Ses hautes fenêtres, ses galeries silencieuses et ses motifs symboliques donnent aux visiteurs l'impression de pénétrer dans un lieu de contemplation.
Pourtant, l'édifice abrite l'un des principaux centres de recherche consacrés au fluide de l'aura tellurique, ressource arkanique utilisée aussi bien par les mages que par les prêtres. La direction en a été confiée à Konrad Zuse, mage-prêtre de Qwantica et éminent représentant de la communauté scientifique andarienne.
Ses recherches s'attachent notamment à comprendre les relations entre les pratiques magiques, les manifestations divines et les courants d'énergie tellurique ainsi que les ydrales. La présence de chercheurs issus de traditions religieuses différentes donne parfois lieu à des débats passionnés. Konrad veille cependant à ce que les divergences doctrinales ne prennent jamais le pas sur la rigueur scientifique.



Konrad Zuse

6 — Le temple de Mysthot

Vaste édifice sans étage, le temple de Mysthot se distingue par quatre coupoles richement ouvragées, couvertes de symboles géométriques, de mosaïques et de figures ésotériques. Consacré au dieu des mystères et du savoir, il privilégie le recueillement à la magnificence des cérémonies.
Ses salles de méditation sont baignées d'une lumière tamisée, filtrée par des ouvertures savamment disposées. Le silence y est considéré comme une forme de respect envers les vérités encore inconnues. Le culte de Mysthot connaît depuis plusieurs décennies un déclin progressif, concurrencé par d'autres traditions religieuses et par le développement des

institutions savantes.
Son responsable, Sigmalion Thantrenne, demeure néanmoins un homme profondément juste, animé par une foi sincère et une grande bienveillance. Il accueille volontiers philosophes, chercheurs et voyageurs désireux de réfléchir aux grandes énigmes de l'existence. Une petite bibliothèque, accessible aux fidèles les plus assidus, conserve des textes anciens dont certains ne figurent dans aucun autre établissement de la capitale, même aux archives royales.



Sigmalion Thantrenne

7 — L'église de l'Équinoxe

Consacrée à Arius, dieu de la justice et de la lumière, l'église de l'Équinoxe abrite un ordre de paladins aussi prestigieux que mystérieux. À l'origine, cette confrérie se consacrait principalement à la traque des vampires. Avec le temps, ses missions se sont étendues aux créatures nocturnes les plus puissantes et aux entités démoniaques. Le secret entourant ses activités a favorisé l'apparition de nombreuses légendes, dont certaines sont manifestement fantaisistes.
Sir Alakar Temvarius officie dans cette église. Peu de personnes savent qu'il dirige également l'ordre, une information réservée aux plus hautes autorités de la cité.
Mais le véritable secret de l'édifice se trouve sous ses fondations. L'église a été construite au-dessus du puits de Kormer, antique sépulture du père des vampires, une créature si ancienne que son véritable nom s'est perdu dans les ténèbres de l'histoire. Ses restes y sont



Sir Alakar Temvarius

conservés sous une surveillance constante, protégés par des dispositifs destinés à empêcher son retour à l'existence physique.
Les fidèles qui viennent prier dans la nef ignorent généralement qu'ils se tiennent au-dessus de l'un des lieux les plus dangereux des mers sylmassiniennes.

8 — La Maison des Engoulevents

Andar cultive une réputation d'ordre et de respectabilité. Les activités illicites semblent absentes de ses rues soigneusement surveillées, mais elles n'ont pas entièrement disparu. La Maison des Engoulevents appartient à ces établissements dont l'existence est discrètement tolérée par les autorités.
Dirigée par Miléna Kalarian, cette maison de plaisirs accueille une clientèle aisée, composée principalement de nobles, de riches marchands et de personnalités désireuses de s'encanailler à l'abri des regards. La prostitution étant interdite sur la voie publique, l'établissement fonctionne dans un cadre strictement contrôlé.



Miléna Kalarian



Shiffaria

Mais la Maison des Engoulevents doit également sa renommée à ses spectacles de prestidigitation, de mentalisme et de ventriloquie satirique. Sa vedette incontestée est Shiffaria, une Aërgir originaire des forêts sauvages de l'Extrême-Orient. Cette femme-singe possède un talent extraordinaire pour la ventriloquie. Elle se produit avec une marionnette représentant un gobelin particulièrement insolent, qui abreuve le public d'injures et de remarques d'une intelligence mordante. Pendant que sa créature ridiculise les spectateurs, Shiffaria multiplie les excuses avec une innocence feinte, au grand amusement de l'assistance.
On raconte que certains diplomates évitent désormais ses représentations, de peur de de-

venir les prochaines victimes de son humour impitoyable.

9 — Le temple de Ferros

Moins fréquenté que les grands sanctuaires d'Arius ou de Qwantica, le temple de Ferros occupe néanmoins une place importante dans la vie religieuse et judiciaire d'Andar. Sinnora Elandia y officie avec une rigueur exemplaire.

Le temple constitue également l'un des principaux points de contact avec les Inquisiteurs de la Purification, un ordre spécialisé dans la recherche et l'éradication des manifestations du mal. Leur réputation repose sur trois qualités rarement réunies : l'impartialité, la justesse du jugement et une intransigeance absolue lorsqu'une menace est formellement identifiée.

Contrairement aux paladins de l'Équinoxe, les inquisiteurs ne cultivent pas un secret aussi profond autour de leur existence. Leurs interventions sont parfois publiques, et leurs enquêtes peuvent les conduire jusque dans les demeures les plus respectées de la capitale. Leur présence rappelle que la prospérité et l'élégance d'Andar ne la mettent pas à l'abri des influences les plus obscures.

10 — L'école d'Es-Entria

Considérée comme la plus prestigieuse école d'escrime de la capitale, l'école d'Es-Entria perpétue une tradition martiale fondée sur la précision, la discipline et l'intelligence du combat. Elle est dirigée par Maldaria Es-Entria, fille du regretté maître Alastraé, célèbre bretteur originaire du royaume de Castilla. Héritière de son enseignement, Maldaria a su préserver la réputation de l'établissement tout en dévelop-



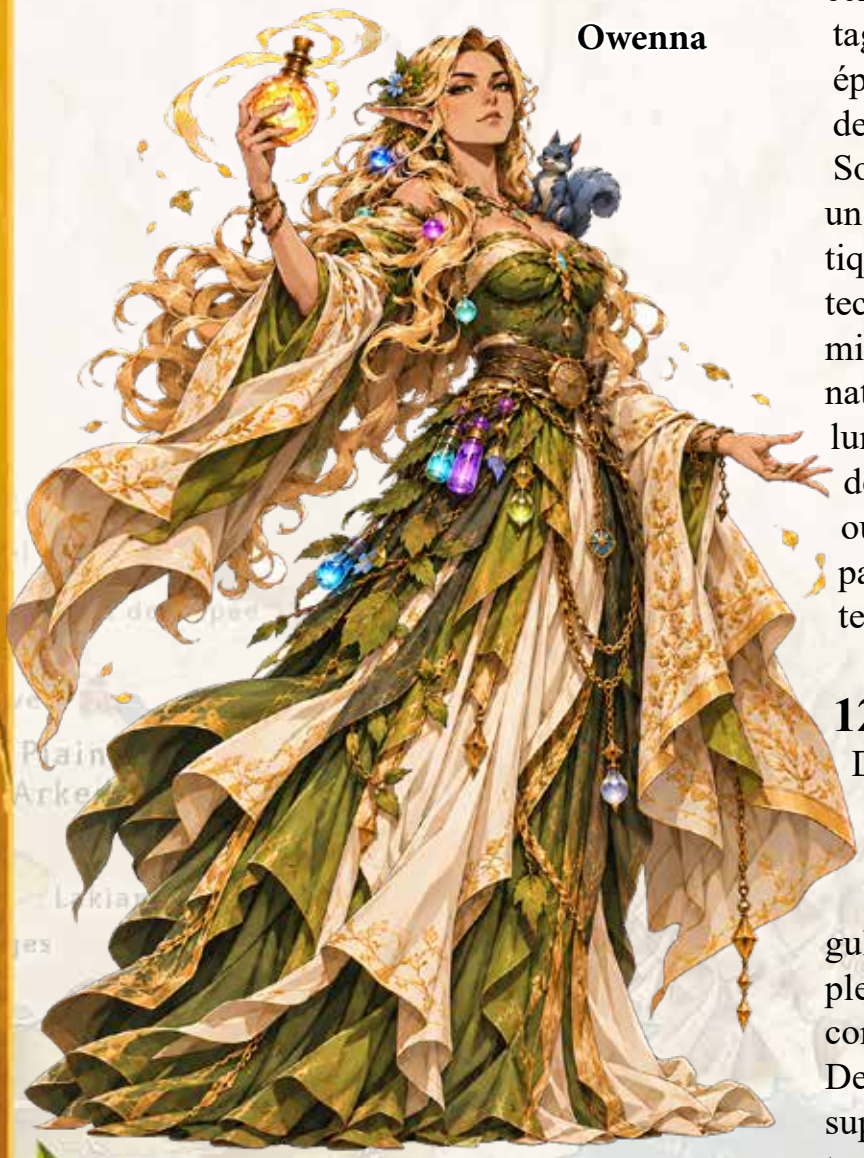
Elandia



Maldaria Es-Entria

pant ses propres méthodes.
Ses élèves apprennent autant à observer leur adversaire qu'à manier leurs armes. La maîtrise du geste, la lecture des intentions et la capacité d'adaptation constituent les fondements de sa pédagogie.
La renommée de Maldaria lui vaut également d'enseigner à l'académie militaire de Lekvar, où elle forme certains des futurs officiers de l'armée andarienne.
Des duels de démonstration sont régulièrement organisés dans la cour de l'école, attirant amateurs éclairés et jeunes nobles désireux d'admirer les meilleurs escrimeurs de la cité.

Owenna



11 — L'ambassade de Thessalie

Les elfes sont relativement rares dans les mers sylmassiniennes. La cité de Thessalie, unique ville elfique de la région, entretient néanmoins une représentation diplomatique permanente à Andar. Pour de nombreux voyageurs, cette ambassade constitue le moyen le plus sûr d'entrer en relation avec le peuple elfique, dont la cité demeure difficile d'accès.
L'ambassadrice Owenna possède l'apparence d'une jeune femme, mais cette jeunesse apparente dissimule une longue expérience diplomatique. Contrairement à nombre de ses compatriotes, elle apprécie sincèrement les échanges avec les autres peuples et ne partage pas l'animosité que beaucoup d'elfes éprouvent envers les humains, souvent pour des raisons historiques compréhensibles.
Sous sa direction, l'ambassade est devenue un lieu de dialogue culturel autant que politique. Les visiteurs y découvrent une architecture intérieure d'une grande finesse au milieu d'un bois luxuriant, où les matériaux naturels, les sculptures délicates et les jeux de lumière rappellent les traditions artistiques de Thessalie. Owenna sait toutefois que son ouverture d'esprit suscite parfois la méfiance parmi les représentants les plus conservateurs de son propre peuple.

12 — Le temple de Qwantica

Dernier grand sanctuaire construit dans la capitale, le temple de Qwantica témoigne de la progression spectaculaire du culte de cette déesse. Son architecture rectangulaire, extraordinairement haute et complexe, semble défier les lois ordinaires de la construction.
De vastes volumes paraissent reposer sur des supports trop fins pour en soutenir le poids, tandis que certaines galeries donnent l'impression de flotter au-dessus du vide. Cer-

taines autres masses de pierres flottes dans l'air. Les habitants attribuent cette prouesse à de puissants dispositifs magiques intégrés à l'édifice.

Le culte est dirigé par Thennariss, grande prêtresse de Qwantica pour l'ensemble de la Fédération.

Elle officie personnellement au temple une fois par semaine, confiant les autres cérémonies à ses assistants. Ses apparitions attirent de nombreux fidèles, mais aussi des savants et des mages désireux d'entendre ses réflexions sur les rapports entre les connaissances, la magie et le divin.



Phaltaga



Thennariss

13 — Le temple d'Amarine

Consacré à Amarine, divinité de l'eau, ce temple occupe une place particulière dans une cité dont la prospérité repose en partie sur la maîtrise des réseaux hydrauliques. Ses bassins, ses fontaines et ses canaux intérieurs rappellent l'importance de cet élément dans la vie des Andariens.

Le sanctuaire est dirigé par Phaltaga, ancien aventurier qui, après une existence riche en voyages et en épreuves, choisit de consacrer ses dernières décennies à la foi. Son expérience du monde lui a donné une compréhension profonde des hommes et de leurs faiblesses. Gravissant progressivement tous les échelons de son culte, il obtint finalement la charge du temple de la capitale.

Phaltaga demeure un homme accessible, plus à l'aise auprès des marins, des voyageurs et des gens modestes que dans les cérémonies protocolaires. Il lui arrive encore de raconter ses anciennes aventures, dont certaines semblent presque trop extraordinaires pour être entièrement véridiques.

14 — L'atelier de Lodarien

L'atelier d'Estian Lodarien est l'un des établissements les plus fascinants d'Andar. Considéré comme le plus grand mécaforgeron de la capitale, Estian y conçoit et fabrique des machines destinées à améliorer la vie quotidienne, à soutenir les manufactures, l'agriculture et à renforcer les capacités techniques de la République.

Le bâtiment résonne continuellement du bruit des marteaux, du cliquetis des engrenages et du mouvement des mécanismes en cours d'assemblage. Lodarien est particulièrement renommé pour la fabrication de mécanautes. Ces créations complexes sont parfois destinées à d'autres mécaforgerons, moins expérimentés, qui procèdent eux-mêmes à leur animation après avoir obtenu les autorisations réglementaires nécessaires.

Estian entretient également une collaboration étroite avec l'armée andarienne, à laquelle il fournit des innovations susceptibles d'améliorer son équipement. Son atelier est surveillé avec attention par la garde des



Estian Lodarien

Kleu-pointus, car certaines de ses inventions représentent un intérêt stratégique considérable pour les puissances étrangères.



Everte Malgusson

15 — Le temple du Phénix

Le temple du Phénix compte parmi les plus vastes sanctuaires de la capitale. Sa construction fut rendue possible grâce à la générosité exceptionnelle d'un riche marchand, qui consacra presque toute la fortune accumulée au cours de sa carrière à l'édification de ce monument. L'ampleur de l'édifice contraste aujourd'hui avec le nombre relativement modeste de ses fidèles.

Everte Malgusson, qui dirige le sanctuaire, célèbre souvent ses offices devant une assemblée dispersée dans une immense salle de prière. Loin de considérer cette situation comme un échec, il voit dans l'espace laissé vacant une invitation à la méditation et à l'humilité. Le temple possède de grandes galeries, des mosaïques évoquant le feu et le renouveau, ainsi qu'une cour intérieure où brûle une flamme entretenue par les prêtres. Certains habitants estiment que ce sanctuaire connaîtra un jour une importance nouvelle, à la mesure de sa taille inhabituelle.

16 — L'ambassade de Von Tchéka

L'ambassade du duché de Von Tchéka se reconnaît immédiatement à ses toitures d'ardoise sombre et aux mécanismes complexes qui animent sa façade. Des engrenages, des tiges articulées et des dispositifs métalliques



Le baron Balduss Von Karayanne

soigneusement intégrés à l'architecture composent un système défensif dont le fonctionnement demeure incompréhensible pour la plupart des passants. Le bâtiment reflète parfaitement les traditions techniques du lointain duché.

Son ambassadeur, le baron Barduss Von Karayanne, est un diplomate expérimenté, réputé pour sa capacité à désamorcer les situations les plus délicates. Il œuvre particulièrement au développement des échanges technologiques entre son pays et la République andarienne. Les mécanautes constituent l'un de ses principaux centres d'intérêt, Andar occupant dans ce domaine la première place, immédiatement suivie par le duché de Von Tchéka. Cette proximité scientifique nourrit une coopération fructueuse, mais également une rivalité discrète entre ingénieurs et inventeurs des deux nations.

17 — Le ministère de la Défense

Le ministère de la Défense constitue le centre névralgique de l'organisation militaire andarienne.

C'est dans ses salles de réunion que sont élaborées les grandes orientations stratégiques de la République et que se tiennent les conférences réunissant les généraux des différentes armées fédérales. L'institution est dirigée par le général Alexandre Thandariuss, responsable de la coordination des forces andariennes.

L'ensemble architectural abrite également la prestigieuse académie militaire de Lekvar. Cette école forme l'élite des futurs officiers, en associant enseignement tactique, histoire militaire, commandement et maîtrise des innovations techniques. Les élèves y reçoivent une formation particulièrement exigeante, destinée à préparer des chefs capables de conduire aussi bien des unités conventionnelles que des formations utilisant des équipements arkaniques et mécaniques. La proximité du ministère et de l'académie facilite les échanges entre les officiers expérimentés et les nouvelles générations de commandants.



Alexandre Thandariss

18 — Les Archives royales

L'efficacité administrative de la République andarienne repose en grande partie sur une organisation documentaire particulièrement rigoureuse. Les Archives royales constituent le cœur de ce système. On y conserve une quantité considérable de décrets, traités, registres, décisions judiciaires, documents économiques, brevets techniques, découvertes scientifique ou magique et correspondances

officielles.
L'établissement est dirigé par Madame Christine Thohalia, administratrice réputée pour sa précision et son exigence. Sous son autorité, chaque document doit être identifié, classé et conservé selon des procédures strictes. Afin de limiter les risques de destruction ou de disparition des informations les plus importantes, des copies sont réalisées et réparties dans plusieurs établissements de la République.
Le couvent des Colombes, à Forge Pierre, figure parmi les lieux chargés de la copie et conservation de ces précieux doubles. Les Archives royales constituent ainsi bien davantage qu'un dépôt de parchemins : elles sont l'une des garanties de la continuité institutionnelle andarienne.



Madame Christine Thohalia

19 — L'Université arkanique

L'Université arkanique représente l'une des plus grandes réussites intellectuelles de la République. Son enseignement repose sur une conviction fondamentale : le développement industriel et scientifique exige des spécialistes capables de comprendre aussi bien les principes de la magie que ceux de la technologie.



Professeur Elinnia Valestin

Sous la direction d'Elinnia Valestin, l'établissement forme des chercheurs, des ingénieurs et de futurs responsables des manufactures. Les étudiants y abordent des disciplines variées, allant de l'étude des ressources arkaniques à la conception de mécanismes complexes, sans négliger les questions de sécurité et de responsabilité liées à leur utilisation.
L'université entretient des relations étroites

avec les ateliers, les laboratoires et les grandes entreprises de la République. Cette collaboration favorise la transformation rapide des découvertes théoriques en applications concrètes. La réputation de l'établissement attire des étudiants étrangers, mais certains États cherchent également à y placer leurs propres observateurs afin de suivre les progrès scientifiques andariens.

20 — La Bibliothèque nationale

Édifiée au bord du fleuve, la Bibliothèque nationale d'Andar constitue l'un des plus vastes réservoirs de connaissances accessibles au public dans les mers sylmassiniennes. Ses collections comprennent des ouvrages techniques, des traités philosophiques, des récits historiques, des œuvres littéraires et d'innombrables textes consacrés aux arts.

Contrairement aux Archives royales, dont la vocation est essentiellement administrative, la bibliothèque se veut un lieu de diffusion du savoir. Elle est dirigée par Gontran Salian, érudit passionné qui, malgré ses responsabilités, aime encore parcourir les rayonnages pour participer personnellement au classement des ouvrages. Ses collaborateurs savent qu'il est parfois plus facile de le trouver au milieu des collections que dans son bureau.

De grandes salles de lecture donnent sur le fleuve, offrant aux étudiants et aux chercheurs un cadre paisible. Les collections les plus rares sont conservées dans des espaces protégés, accessibles uniquement sur autorisation.



Gontran Salian

21 — L'ambassade d'Assoumh-Ra

Les relations entre la République andarienne et le royaume d'Assoumh-Ra demeurent marquées par de profondes divergences morales et politiques. Andar condamne fermement les pratiques esclavagistes de ce royaume, mais a néanmoins accepté l'établissement d'une représentation diplomatique afin de maintenir des relations officielles.

L'ambassadeur Arek Talmar-Arran appartient à une famille noble étroitement apparentée à la dynastie régnante. Homme séduisant, cultivé et particulièrement habile, il possède un remarquable talent pour la manipulation. Derrière son charme se dissimule un esprit machiavélique, toujours attentif aux faiblesses de ses interlocuteurs. Il sait cependant jusqu'où il peut pousser ses manœuvres sans provoquer une réaction ouverte de la Fédé-

ration. Son ambassade est ainsi devenue un lieu de négociations délicates, où les intérêts commerciaux se heurtent régulièrement aux principes politiques défendus par les autorités andariennes.



Ambassadeur Arek-Talman-Arran

22 — Le temple d'Arius

De nombreux sanctuaires consacrés à Arius, dieu de la justice et de la lumière, parsèment la capitale. Le plus important d'entre eux est dirigé par le grand prêtre Aaronne Klandarion. Ce vaste temple occupe une position centrale dans la vie religieuse d'Andar et accueille les principales cérémonies du culte.

Aaronne est particulièrement connu pour ses sermons interminables, au cours desquels il développe avec passion les exigences de la justice, les devoirs des citoyens et les responsabilités des dirigeants. Si ses fidèles reconnaissent volontiers la profondeur de ses enseignements, certains redoutent la longueur de ses offices.

Le temple joue également un rôle moral important dans la cité, ses prêtres étant régulièrement sollicités pour conseiller les familles, arbitrer des différends ou accompagner les personnes confrontées à des décisions difficiles.



Aaronne Klandarion

23 — Le théâtre Galdantri

Construit près de deux siècles auparavant sur ordre du roi Galdantri, ce théâtre demeure la plus prestigieuse salle de spectacle de la Fédération. Ses dimensions imposantes, son architecture raffinée et son acoustique exceptionnelle en font un monument incontournable de la vie culturelle andarienne.

L'établissement est dirigé par Tellano de Montignac, auteur renommé de pièces de théâtre et d'opéras. Il collabore avec les meilleurs musiciens de la Fédération et veille personnellement à la qualité des représentations. La grande salle accueille aussi bien des tragédies historiques que des comédies satiriques, des œuvres musicales ambitieuses ou des créations mêlant techniques scéniques traditionnelles et illusions arkaniques. Les premières représentations constituent des événements mondains majeurs.

Il n'est pas rare que les grandes familles, les diplomates et les personnalités politiques s'y retrouvent, transformant les entractes en véritables salons de discussion.



Tellano Montignac



Alaxia Etollpoulos

24 — L'ambassade d'Alainn Drill

L'ambassade d'Alainn Drill occupe un ancien palais andarien ayant appartenu à une famille noble aujourd'hui disparue. La République a mis cette demeure à la disposition du petit État insulaire pour une durée indéterminée.

Alainn Drill avait obtenu son indépendance à la suite de l'effondrement de l'Empire des Sept Monolithes. Deux siècles plus tard, le Directoire kalorien cherche à lui imposer sa vassalité par la force des armes. L'ambassade joue donc un rôle essentiel dans la lutte diplomatique menée pour préserver l'indépendance de la nation.

Son représentant, Alaxia Etollpoulos, est un homme calme, réfléchi et profondément atta-

ché à son peuple. Grâce à sa sagesse et à son habileté, il est parvenu à gagner le soutien de la Fédération, devenue l'un des principaux appuis d'Alainn Drill face à l'invasion kalorienne.
Le palais accueille également de nombreux artistes et scientifiques drilliens venus poursuivre leurs études à Andar. Cette présence contribue à renforcer les liens culturels entre les deux nations, tout en donnant à l'ambassade une atmosphère particulièrement vivante.

25 — L'Hôtel des finances

L'Hôtel des finances constitue l'un des principaux instruments de la prospérité andarienne. Il abrite les services de la Banque andarienne, institution placée sous la tutelle du Parlement et chargée de soutenir l'organisation financière de la République.
À sa tête se trouve Hector Lankmara, personnage aussi singulier que redoutablement compétent. Dans la vie quotidienne, Hector semble souvent distrait, incapable de comprendre les situations les plus simples ou les subtilités des relations humaines. Mais dès qu'il est question d'argent, de crédit, de commerce ou de mécanismes financiers, son intelligence devient prodigieuse à presque comprendre l'impossible. Il possède une capacité presque surnaturelle à discerner les relations économiques les plus complexes.
Sous sa direction, l'Hôtel des finances participe au financement des infrastructures, des manufactures et des grandes entreprises commerciales. Les marchands les plus puissants de la République savent que quelques minutes d'entretien avec Hector peuvent parfois déterminer le destin de leurs affaires.

Hector Lankmara





26 — Le Sénat fédéral

Le Sénat fédéral occupe l'un des bâtiments les plus imposants d'Andar. Édifié après la création de la Fédération, cet ensemble monumental symbolise l'union politique des États qui la composent.
Son cœur est la gigantesque salle de la Carte, où siègent les soixante-trois sénateurs chargés de débattre et de voter les décisions concernant la politique commune. La salle doit son

nom à la grande représentation cartographique des territoires fédérés qui en constitue l'élément central. La sécurité du Sénat fait l'objet de précautions exceptionnelles. La garde de la Cape bleue assure la protection des lieux et veille à empêcher toute ingérence étrangère ou tentative d'influence illicite.

Ses membres portent des armes et armures en némédrite, matériau extraordinaire qui les rend insensibles aux effets de la magie.

Garde de la cape bleu



Cette protection constitue un obstacle considérable pour les espions et les individus qui chercheraient à employer des moyens arkaniques contre les institutions fédérales.

Le Sénat est présidé par Octave de Tilenne, qui exerce cette fonction depuis de nombreuses années. Le président est élu pour un mandat de sept ans. Par son autorité et son influence, Octave est probablement l'homme le plus puissant d'Andar après le roi.

27 — Le consulat des Lyss

Le Paladina de Lyss est une nation religieuse de l'Extrême-Orient, située dans la péninsule de l'Équinoxe, non loin de l'archipel arkanique. Son peuple, les Paradians, appartient à une race humanoïde différente des humains. Les Paradians ont placé leur civilisation sous la protection spirituelle d'Arius, dont ils suivent les enseignements avec une discipline remarquable. Cette rigueur leur a permis de développer une société prospère malgré l'hostilité de plusieurs peuples voisins.

Le consul Sestus a été envoyé à Andar afin d'étudier les institutions politiques des royaumes entourant les mers sylmassiniennes et de mieux comprendre leur fonctionnement. Le bâtiment mis à la disposition de sa délégation a été profondément transformé. Les Paradians ont remodelé les façades de pierre pour y créer de vastes ouvertures aux lignes

Octave de Tilenne





Consul Sestus



Morguss

sinueuses, dans un style architectural dit Art nouveau. Ces formes organiques contrastent fortement avec les fenêtres rectangulaires et les compositions géométriques traditionnelles d'Andar.

Le consulat accueille également plusieurs représentants de peuples étrangers. Parmi eux figure Morguss, un Mobramm, membre d'une race d'hommes-tortues principalement présente dans l'archipel arkanique. Son expérience des ressources arkaniques lui vaut d'être régulièrement consulté par les mages de la capitale. Quelques félides originaires du royaume de Kesaldrinne résident également dans l'établissement. Ils sont placés sous l'autorité spirituelle de sœur Falia, religieuse du culte du Phénix. Cette communauté cosmopolite fait du consulat un lieu d'échanges intellectuels et culturels particulièrement original.



Soeur Falia

28 — Le temple de Kalia

Le temple de Kalia constitue l'un des sanctuaires les plus enchanteurs de la capitale. Sous la direction de Karolina Esthebian, demi-elfe et grande prêtresse de la déesse, l'édifice forme un véritable jardin sacré. Arbres, arbustes, plantes grimpantes et fleurs poussent aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du bâtiment. La végétation est alimentée par un réseau complexe de rigoles creusées dans les sols ou suspendues le long des galeries, elles-mêmes reliées à l'aqueduc qui longe le sanctuaire. L'eau y circule continuellement, entretenant une fraîcheur agréable même durant les périodes les plus chaudes. Les vitraux ajourés permettent aux oiseaux d'entrer et de sortir librement.

Leurs chants se mêlent au murmure des fontaines, donnant aux salles de prière l'atmosphère d'une forêt paisible.

Karolina veille à préserver cet équilibre entre architecture, nature et spiritualité. Le temple est apprécié bien au-delà de sa communauté religieuse : de nom-breux habitants viennent y chercher un moment de calme loin de l'agitation urbaine.



Karolina Esthebian



Maître Krossbuss

29 — La Maison au bord de l'eau

Installée à proximité du fleuve, la Maison au bord de l'eau est une brasserie réputée pour la qualité de sa bière. Maître Krossbuss en détient jalousement la recette, qu'il refuse de divulguer, même à ses employés les plus anciens. L'établissement permet aussi bien de consommer sur place que d'acheter sa production pour l'emporter. L'ambiance y est chaleureuse, les serveuses avenantes et les salles souvent animées par les conversations des marchands, des artisans et des voyageurs. Les prix sont cependant sensiblement plus élevés que dans les tavernes ordinaires.

Parmi les figures les plus connues de l'établissement se trouve Alia Croc Brise-Cœur, serveuse demi-orc au tempérament exubérant, qui n'hésite pas à grimper sur le comptoir pour servir les clients en jouant de son

charme.
Mais la Maison au bord de l'eau accueille également un habitué beaucoup plus discret : Tal Grise-Mine. Ce vieil érudit, amateur de boissons fortes, paraît mener une existence sans importance. Pourtant, derrière cette apparence insignifiante se cache le maître de la Brise noire, la guilde des voleurs d'Andar. Tal a réussi à maintenir son organisation dans une discrétion remarquable grâce à une prudence extrême et à une discipline rigoureuse. L'ironie veut que son établissement favori ne se trouve qu'à quelques rues du siège de la Sûreté.



Tal Grise-Mine

Alia Croc Bris-Coeur



30 — La Sûreté

La prévôté d'Andar est l'une des organisations de maintien de l'ordre les plus efficaces des mers sylmassiniennes. Elle dispose de nombreux commissariats répartis dans l'ensemble des quartiers de la capitale. Ses gardes, surnommés les Kleu-pointus, sont reconnaissables à leurs lourdes armures de plaques, conçues de manière à ne pas entraver leur rapidité d'intervention.
Le siège de la Sûreté rassemble les principales fonctions administratives et opérationnelles de la prévôté. On y trouve notamment une prison destinée à accueillir temporairement les détenus avant leur transfert vers les établissements pénitentiaires fédéraux situés hors de la ville. Le complexe comprend également un centre d'entraînement pour les nouvelles recrues et les bureaux des enquêteurs de la Vigie.

Ce service spécialisé est dirigé par Sato Elignak, une femme d'ascendance métissée dont les parents sont originaires du lointain Lee Wing. Sous son autorité, la Vigie s'efforce de lutter contre les crimes les plus complexes, les réseaux clandestins et les activités susceptibles de menacer la sécurité de la capitale. Fin limier, les équipes de la vigie utilise le recueil d'indice, la logique et la déduction pour neutraliser les criminels les plus astucieux.
Malgré l'efficacité de la prévôté, certaines organisations criminelles, notamment la Brise noire, parviennent encore à échapper à sa surveillance. Et le fait que le poste de prévôt est vacant depuis un certain temps n'y est peut-être pas pour rien.



Un membre des Kleu-pointus



Sato Elignak

31 — L'Hôtel de ville

Situé sur la place du Cercle runique, l'Hôtel de ville constitue le centre administratif de la capitale.
Cet édifice accueille les services chargés de la gestion quotidienne d'Andar, depuis l'entretien des rues jusqu'à la réglementation des constructions et à l'organisation des équipements publics. Son architecture reflète la volonté des autorités de conjuguer prestige institutionnel et efficacité pratique.
L'actuel bourgmestre, Joann Rakmalan, est un érudit qui s'est distingué par ses qualités de gestionnaire au sein de l'Hôtel des finances. Son expérience économique lui permet de superviser les dépenses municipales avec une attention particulière.Il doit néanmoins composer avec les exigences d'une

population nombreuse, les ambitions des grandes familles et les contraintes imposées par la présence des institutions républicaines et fédérales.
La place du Cercle, devant l'Hôtel de ville, constitue un lieu important de rassemblement. Les proclamations officielles, certaines célébrations et les grandes annonces municipales y attirent régulièrement la foule.



Ruford Pierre-Aiguisée



Joann Rakmalan

32 — L'ambassade du Magnaroc

Massive et majestueuse, l'ambassade de l'Empire du Magnaroc se présente sous la forme d'une grande tour de pierre abondamment taillée. Ses façades sont couvertes de runes, de bas-reliefs et d'ornements sculptés avec une précision remarquable. L'édifice témoigne du savoir-faire architectural et des traditions lapidaires de l'Empire.
La représentation diplomatique est dirigée par Ruford Pierre-Aiguisée. L'ambassade constitue un lieu privilégié pour les échanges politiques et commerciaux entre le Magnaroc et la République andarienne. Les visiteurs y découvrent une atmosphère très différente de celle des palais locaux : les salles privilégient la monumentalité, la solidité des matériaux et la richesse du travail de la pierre.
Les décorations racontent parfois des épisodes historiques ou célèbrent les grandes réalisations de l'Empire. Par sa seule présence, cette tour rappelle que la puissance d'Andar s'inscrit dans un monde peuplé de civilisations anciennes, fières de leurs traditions et de leurs propres accomplissements.

33 — L'Hôtel de Veldariss

Situé dans l'un des quartiers aristocratiques les plus anciens d'Andar, l'Hôtel de Veldariss est la résidence urbaine de la prestigieuse famille des comtes de Veldariss. Cette vaste demeure, dont les origines remontent aux premières décennies de la République, témoigne de la puissance d'une lignée qui a su traverser les bouleversements politiques sans jamais perdre son influence.

L'édifice se distingue par sa façade de pierre blonde, ses hautes fenêtres à meneaux et ses galeries ornées de motifs géométriques en briques bleues. Deux tours octogonales encadrent le corps principal, tandis qu'un jardin intérieur, agrémenté de fontaines et de statues représentant les ancêtres de la famille, offre un havre de tranquillité au milieu de l'agitation urbaine.

L'actuel maître des lieux, le comte Armand Veldariss, est un aristocrate d'une soixantaine d'années, ancien diplomate et fin connaisseur des institutions fédérales. Son épouse, Dame Iséliane de Veldariss, dirige l'une des sociétés de mécénat les plus influentes de la capitale. Les réceptions qu'elle organise réunissent artistes, savants, sénateurs et ambassadeurs étrangers.

Leur fille cadette, Éléonore Veldariss, manifeste un intérêt peu commun pour les sciences arkaniques, au grand désespoir de son père, qui souhaiterait la voir embrasser une carrière diplomatique.

La demeure abrite également une remarquable collection de manuscrits et d'objets historiques, dont certains proviennent de l'époque estarienne. Une rumeur persistante affirme que les sous-sols renferment une salle murée contenant les archives privées d'un ancien gouverneur impérial. Le comte refuse cependant toute investigation, prétextant que les fondations de l'hôtel sont trop fragiles pour supporter des fouilles.



Armand Veldariss

34 — L'Hospice d'Astian

L'Hospice d'Astian est l'un des plus anciens établissements de bienfaisance de la capitale. Fondé par Astian le Miséricordieux, un médecin et philanthrope ayant vécu près de trois siècles auparavant, il accueille les malades, les vieillards sans ressources et les voyageurs victimes d'accidents.

L'établissement occupe un vaste ensemble de bâtiments organisés autour de plusieurs cours arborées. Ses galeries couvertes permettent aux pensionnaires de circuler à l'abri des intempéries, tandis que de grandes salles baignées de lumière accueillent les malades.

L'hospice est dirigé par Mère Solénia Vardesse, une ancienne prêtresse d'Amarine dont

la compassion n'exclut ni la fermeté ni un remarquable sens de l'organisation. Elle est secondée par Maître Théobald Nériss, médecin réputé pour ses recherches sur les maladies infectieuses et l'utilisation de certaines plantes médicinales.

La particularité de l'hospice réside dans sa collaboration avec les savants de l'Université arkanique. Plusieurs salles sont équipées de dispositifs permettant de surveiller les fonctions vitales des patients, tandis que certaines techniques de guérison associent médecine traditionnelle et magie curative.

Les soins sont gratuits pour les plus démunis, grâce aux subventions publiques et aux donations des grandes familles.

L'hospice possède également une aile discrète, surnommée le Pavillon des Silences, destinée aux personnes souffrant de troubles provoqués par une exposition accidentelle aux ressources arkaniques. Certains patients y présentent des symptômes si étranges que les médecins préfèrent garder leurs observations confidentielles.



Mère Solénia Vardesse



Odran Bellécourt

35 — Le ministère des Guildes

Le ministère des Guildes constitue l'un des piliers de l'organisation économique andarienne. Dans une République où les métiers, les manufactures et les corporations jouent un rôle fondamental, cette institution veille à maintenir un équilibre entre liberté d'entreprendre, qualité des productions et protection des travailleurs.

Son siège occupe un imposant bâtiment administratif dont la façade présente les emblèmes

sculptés des principales guildes reconnues par l'État : forgerons, charpentiers, verriers, marchands, mécaniciens, tisserands et bien d'autres.

L'institution est dirigée par le ministre Odran Bellécourt, ancien maître de la guilde des négociants, réputé pour sa patience et sa capacité à résoudre les conflits les plus complexes. Ses services délivrent les chartes professionnelles, contrôlent les qualifications des maîtres artisans et arbitrent les différends entre corporations.

Une section particulièrement importante supervise les activités liées aux mécanautes et aux ressources arkaniques. Les autorisations nécessaires à certaines fabrications y sont examinées avec une grande rigueur, afin d'éviter que des inventions dangereuses ne soient mises en circulation.

Le ministère abrite également la Salle des Étendards, où sont conservées les bannières des guildes historiques d'Andar.

Malgré son efficacité, l'institution n'échappe pas aux intrigues. Certaines corporations anciennes voient d'un mauvais œil l'apparition de nouveaux métiers, tandis que les manufactures les plus puissantes tentent parfois d'obtenir des privilèges au détriment des petits ateliers.

36 — L'Ambassade de Castilla

L'ambassade du royaume de Castilla occupe un élégant palais aux façades claires et aux toitures composées de tuile rouge feu, dont l'architecture contraste avec les constructions traditionnelles d'Andar. Ses cours intérieures, ses balcons ouvragés et ses jardins parfumés rappellent les traditions méridionales de ce royaume réputé pour sa culture chevaleresque.

L'ambassadeur, Don Esteban de Valcéras, est un noble castillan au maintien impeccable, ancien officier de cavalerie devenu diplomate après une longue carrière militaire. Homme d'honneur et de principes, il accorde une importance considérable aux règles de courtoisie. Il possède cependant un tempérament ombrageux et supporte difficilement les offenses, même involontaires.

L'ambassade accueille régulièrement des maîtres d'armes, des musiciens et des artistes castillans. Les démonstrations d'escrime utilisant la pierre d'éther esprit organisé dans sa cour attirent une assistance nombreuse, notamment parmi les élèves de l'école d'Es-Entria, dont le fondateur était originaire de Castilla.

Don Esteban de Valcéras



La représentation diplomatique entretient d'excellentes relations avec l'armée andarienne, les deux nations partageant un profond respect pour les traditions martiales. Une rivalité plus discrète oppose toutefois certains nobles castillans aux grandes familles andariennes, particulièrement lorsqu'il est question de prestige, de cérémonial ou de compétitions d'escrime.

37 — Le Mausolée estarien

Sous une coupole ancienne, entourée d'arbres plusieurs fois centenaires, se dresse un monument funéraire remontant à l'époque de l'Empire estarien. Ce mausolée abrite la dépouille de Valérius Drakantor, général impérial qui se distingua lors des guerres ayant permis de pacifier les côtes finoriennes. Selon les chroniques, Valérius aurait sauvé Andar d'une invasion en tenant pendant neuf jours un passage fortifié avec une poignée de soldats, jusqu'à l'arrivée des renforts impériaux.
Le mausolée est construit en blocs de granit sombre, surmontés d'une coupole de bronze bleuté patiné. Quatre statues représentent le guerrier aux différentes étapes de sa vie : jeune officier, conquérant, protecteur de la cité et vieillard déposant les armes. À l'intérieur repose un sarcophage monumental, gardé par deux statues de soldats estarien en armure.
Le lieu est entretenu par une petite confrérie d'historiens et d'anciens militaires, sous la responsabilité de Cassian Morvélis, érudit passionné par l'histoire impériale et prêtre de Lunaria.
Une légende affirme que l'épée de Valérius aurait été enterrée avec lui et qu'elle posséderait le pouvoir de reconnaître les véritables défenseurs d'Andar. Plus troublant encore, certaines nuits, des passants prétendent entendre le bruit de bottes militaires résonner autour du mausolée, alors que la place est parfaitement déserte.



Cassian Morvélis

38 — Le Parlement royal

Le Parlement royal est le principal organe législatif de la République andarienne. Contrairement au Sénat fédéral, qui traite des affaires communes aux États de la Fédération, il se consacre exclusivement aux lois, aux finances et à l'administration de la République. Son bâtiment, situé à proximité du palais royal, présente une architecture solennelle. Une large façade à colonnades donne accès à un vestibule monumental, orné de fresques retraçant les grandes étapes de l'histoire politique andarienne.

La salle des délibérations est disposée en hémicycle autour d'une tribune centrale. Les représentants y débattent des projets de loi, des budgets et des grandes orientations économiques. Le Parlement est présidé par Maîtresse Aurélia Valdross, ancienne magistrat connu pour son attachement aux procédures et son indépendance d'esprit. Bien que la République conserve une institution monarchique, les pouvoirs du souverain sont encadrés par les lois fondamentales du pays. Le Parlement constitue ainsi un contrepoids essentiel à l'autorité royale.



Aurélia Valdross

Les débats peuvent être particulièrement animés lorsque les intérêts des grandes manufactures, des corporations artisanales et des provinces rurales divergent. Une galerie publique permet aux citoyens d'assister à certaines séances, tradition à laquelle les Andariens sont profondément attachés.

39 — Le Palais royal

Dominant l'un des quartiers les plus prestigieux de la capitale, le palais royal constitue la résidence officielle du souverain de la République andarienne. L'ensemble architectural résulte de plusieurs siècles de constructions successives. Les ailes les plus anciennes remontent à l'époque estarienne, tandis que les bâtiments les plus récents témoignent du raffinement artistique et des progrès techniques de la République. Un vaste jardin, un bassin et une serre agrément la vaste bâtisse. La grande salle du Trône, ornée de colonnes de marbre et de tapisseries historiques, accueille les cérémonies officielles, les réceptions diplomatiques et les grandes audiences.

Le souverain récemment élu, le roi Kalius III, appartient à une lignée apparentée à la famille Roche Claire. Son accession au trône a suscité de nombreux espoirs parmi les partisans d'une modernisation des institutions.

Dans la tradition andarienne, la dignité royale n'est pas strictement héréditaire. Le choix du souverain repose sur des mécanismes électifs anciens, dont les grandes familles et les institutions républicaines sont les garantes.

Le palais abrite également un conseil privé, des appartements réservés aux dignitaires étrangers et une bibliothèque royale contenant de précieux documents historiques. Les sous-sols les plus anciens renferment plusieurs passages dont les plans ont été perdus au cours des siècles. Certains auraient autrefois relié le palais aux fortifications disparues.



Le roi Kalius III

40 — Le ministère de l'ombre

Parmi les institutions les plus mystérieuses de la République andarienne, le ministère de l'Ombre occupe une place singulière. Son existence est officiellement reconnue, mais ses activités demeurent largement soustraites au regard du public, et même à celui d'une partie des autorités politiques.

À l'origine, cette institution n'était nullement un centre de recherche arkanique. Elle fut créée pour assurer le contre-espionnage, recueillir des renseignements sur les puissances étrangères et protéger les intérêts stratégiques de la République. Ses agents étaient chargés de déjouer les infiltrations, de surveiller les réseaux clandestins et de recueillir les informations indispensables à la sécurité de l'État.

La découverte des propriétés extraordinaires de l'épice d'ombre, l'une des quatre grandes ressources arkaniques, transforma progressivement la nature de ses activités. Contrairement aux autres substances arkaniques, dont les applications sont généralement concentrées dans quelques domaines spécialisés, l'épice d'ombre présente une diversité de propriétés exceptionnelle. Ses possibilités d'utilisation sont si nombreuses que les savants andariens sont encore loin d'en avoir exploré toutes les manifestations.

Cette polyvalence attira rapidement l'attention des responsables du renseignement militaire. Ils comprirent que cette ressource pou-



Général Marcellin Vortess

vait ouvrir des perspectives inédites dans les domaines de l'observation, de la dissimulation, de la transmission d'informations et des opérations clandestines.

Le ministère développa alors ses propres laboratoires, associant les compétences des agents de renseignements à celles des mages, des savants et des mécaforgerons.

Le ministère est placé sous l'autorité du général Marcellin Vortess, officier méthodique et mécaforgeron accompli, dont la réputation repose sur une intelligence analytique exceptionnelle et une rigueur presque obsessionnelle. Contrairement à de nombreux officiers supérieurs, Vortess ne considère pas la puissance militaire comme une simple question d'effectifs ou d'armement. À ses yeux, la connaissance des intentions de l'adversaire constitue souvent une arme plus décisive que les meilleures fortifications.

Maître Sédran Volkeris



Dame Isméria Valcor



Sa double formation militaire et technique lui permet de comprendre aussi bien les exigences du renseignement que les possibilités offertes par les nouvelles technologies. Vortess est secondé par Dame Isméria Valcor, responsable des opérations de contre-espionnage, une femme réputée pour sa discrétion et son aptitude à déceler les contradictions dans les témoignages les plus soigneusement préparés. Le département des recherches arkaniques est confié à Maître Sédran Volkeris, mage et spécialiste des substances d'ombre, dont les travaux cherchent à comprendre les propriétés encore inexpliquées de cette ressource.

Malgré l'importance croissante de ses re-

cherches, le ministère de l'Ombre demeure avant tout l'instrument du renseignement et du contre-espionnage andarien. Ses agents opèrent aussi bien dans la capitale que dans les principales villes de la République et, lorsque les circonstances l'exigent, au-delà de ses frontières. L'une de ses préoccupations majeures concerne les activités du Croche Fer, l'organisation d'espionnage du Directoire kalorien même si la menace sylgienne n'est pas négligeable. Les services de Vortess soupçonnent depuis longtemps cette organisation d'entretenir plusieurs réseaux clandestins à Andar, notamment parmi les milieux commerciaux et certains établissements scientifiques. Une rivalité silencieuse oppose ainsi les agents du ministère aux hommes de Bartok, qui coordonne une partie des opérations du Croche Fer depuis l'ambassade kalorienne.

41 — L'Opéra de Taliuss

L'Opéra de Taliuss est l'un des monuments culturels les plus admirés d'Andar. Construit sous le règne du roi Taliuss, grand protecteur des arts, cet édifice monumental se distingue par sa façade ornée de statues représentant les muses de la musique, de la poésie et de la danse. Un large escalier conduit à un vestibule somptueux, décoré de marbres colorés, de dorures et de fresques évoquant les grandes légendes des mers sylmassiniennes. La salle principale, disposée en fer à cheval, possède plusieurs niveaux de loges et un plafond peint représentant une assemblée de divinités assistant à une représentation céleste.

L'opéra est dirigé par Maestro Lorenzio Bellantès, compositeur et chef d'orchestre réputé pour son exigence presque tyrannique. La première cantatrice de l'établissement, Dame Séraphine d'Orval, possède une voix d'une puissance exceptionnelle. Certains spectateurs prétendent qu'elle utilise inconsciemment une forme de magie vocale, bien qu'aucune étude n'ait jamais confirmé cette hypothèse.

L'Opéra de Taliuss entretient une rivalité artistique ancienne avec le théâtre Galdantri. Les deux établissements se disputent les meilleurs interprètes et les faveurs des mécènes. Des dispositifs mécaniques particulièrement élaborés permettent de transformer les décors en quelques instants, tandis que certaines productions utilisent des illusions arcaniques pour représenter des phénomènes impossibles à reproduire par les moyens traditionnels.



Maestro Lorenzio Bellantès

42 — L'Ambassade de Riveen

L'ambassade du protectorat de Riveen occupe un bâtiment d'une austérité presque monastique, construit en pierre grise et dépourvu des ornements habituellement appréciés par les architectes andariens. Seules quelques sculptures représentant des rayons de lumière et des symboles d'Arius décorent ses façades.
L'ambassadrice, Révérant Mére Edrika Solvar, est une ancienne prêtresse devenu diplomate. Son visage austère et ses paroles mesurées inspirent autant le respect que la méfiance. Elle est accompagné de sœur Maëdrine, théologienne et spécialiste des textes anciens, ainsi que de deux gardes cathédraliers portant des armures cérémonielles aux propriétés inconnues.
L'ambassade entretient des relations étroites avec le temple d'Arius, mais les divergences d'interprétation religieuse provoquent parfois des tensions avec certaines autorités locales.
Une petite chapelle intérieure abrite un fragment de roche provenant des sanctuaires de Riveen. Selon les fidèles, cette pierre serait capable de réagir à la présence de puissantes manifestations de l'aura tellurique.



Révérante Mère Edrika Solvar



Ambassadeur Béril Tournefeuille

43 — L'Ambassade gormolienne

L'ambassade du pays Gormolin, nation des halfelins est probablement la représentation diplomatique la plus accueillante d'Andar. Installée dans une demeure de proportions relativement modestes, elle se distingue par ses jardins intérieurs luxuriants, ses fenêtres arrondies et ses nombreuses cheminées. L'architecture a été adaptée aux dimensions de ses occupants, ce qui oblige les visiteurs humains à baisser la tête dans certaines pièces.
L'ambassadeur, Béril Tournefeuille, est un halfelin jovial, amateur de bonne chère et de longues conversations. Derrière son apparence débonnaire se cache pourtant un négociateur redoutable, particulièrement habile

dans les affaires commerciales.
Le Pays Gormolin entretient des relations privilégiées avec la République andarienne, notamment dans les domaines agricoles, alimentaires et artisanaux. Les cuisines de l'ambassade sont célèbres pour leurs pâtisseries et leurs plats traditionnels ainsi que leurs petites automates travailleurs. Il n'est pas rare que des diplomates étrangers acceptent une invitation principalement pour profiter de la table de Béril.
L'ambassadeur est secondé par Mirabelle Brindavoine, une halfeline d'une grande vivacité d'esprit qui supervise les affaires administratives et connaît presque tous les secrets de la communauté gormolienne d'Andar.

44 — La Tour de magie

Parmi les nombreuses institutions arkaniques de la capitale, la tour de magie de Valdérion demeure l'une des plus anciennes et des plus respectées. Édifiée sur les fondations d'un observatoire estarien, cette haute construction étrange possède des murs parcourus de fines inscriptions magiques. Les structures métalliques qui tournent au sommets de sa grande tour sont vraiment impressionnante. Elle abrite une communauté de mages indépendants qui se consacrent à l'étude des disciplines fondamentales de la magie, sans se limiter à une ressource arkanique particulière.
Le maître de la tour, Archimage Sévéran Valdérion, est un homme âgé, réputé pour sa mémoire prodigieuse et son caractère imprévisible. Il dirige un cercle de chercheurs qui étudient les phénomènes magiques rares comme les ydrales, les enchantements anciens et les interactions entre différentes traditions de sorcellerie.
La tour possède une bibliothèque verticale dont les rayonnages occupent plusieurs étages reliés par des escaliers en colimaçon. Certaines salles sont protégées par des enchantements qui empêchent les visiteurs non autorisés d'y pénétrer. Au sommet se trouve un observatoire où les mages étudient les influences célestes sur les manifestations des ressources de l'archipel arkaniques.



L'archimage Sévéran Valdérion

45 — La chapelle des Âmes forgées

La chapelle des Âmes forgées est un sanctuaire discret, presque oublié, situé dans un ancien quartier artisanal de la capitale. Construite à proximité des premiers ateliers de mécaforgerons, elle est consacrée à la mémoire des artisans disparus et à la protection spirituelle des créations mécaniques animées. La prêtresse Ferrisca, surnommée la Gardienne des âmes forgées, y officie depuis de nombreuses années. Cette femme au visage sévère considère que toute création dotée d'une forme de conscience mérite une attention particulière, indépendamment de son origine naturelle ou artificielle. La chapelle possède une crypte où sont conservés des fragments de mécanautes anciens, des plaques commémoratives et des outils ayant appartenu à de grands maîtres mécaforgerons. Mais Ferrisca connaît un secret que presque personne ne soupçonne. Derrière une paroi mobile de la crypte se trouve un passage conduisant à l'ancien atelier de Voltanne, le créateur du premier mécanaute, il y a plus d'un siècle. Cet atelier souterrain est demeuré presque intact et verrouillé.

Il renferme des établis, des machines abandonnées et d'étranges dispositifs dont les fonctions ont été oubliées. Au centre d'une salle protégée par de puissants mécanismes repose Magnar, une intelligence mécanique d'une complexité extraordinaire.

Magnar n'est pas un simple automate. Il possède une conscience autonome et une mémoire contenant des connaissances que les mécaforgerons contemporains seraient incapables de reproduire. Ferrisca veille à ce qu'il demeure enfermé, non par cruauté, mais parce qu'elle ignore les conséquences de sa libération. Il arrive cependant qu'elle lui parle à travers une grille de métal, et certaines de ses réponses lui donnent à penser que Magnar sait beaucoup plus de choses sur l'histoire des mécanautes que ne le racontent les chroniques officielles.



Ferrisca

46 — Les Cercles d'Ambre mécanique

Cette imposante tour scientifique est consacrée à l'étude de l'ambre mécanique, l'une des quatre grandes ressources magiques arkaniques. Son architecture est particulièrement singulière : plusieurs anneaux métalliques entourent la partie supérieure du bâtiment, certains tournant lentement autour de la structure centrale. Ces mécanismes servent à mesurer les réactions de l'ambre mécanique lorsqu'il est soumis à différentes influences magiques et physiques.

Le centre est dirigé par Maîtresse Orvélia Kest, une savante passionnée dont les travaux ont considérablement amélioré la compréhension de cette substance. L'ambre mécanique est particulièrement recherché pour ses applications dans les systèmes animés et les dispositifs mécaniques complexes. Les laboratoires de la tour étudient notamment sa capacité à transmettre, réguler ou conserver certaines impulsions arkaniques.

Une équipe spécialisée, conduite par Dame Lysandra Ferréol, travaille sur la réduction des quantités d'ambre nécessaires au fonctionnement des machines, ce qui pourrait révolutionner l'industrie andarienne.

Des rumeurs courent sur le fait que certains mages entendent des engrenages tournés quand tout est calme et immobile. On parle des engrenages fantômes des alchimistes. Cette légende vient peut-être d'expériences ratées qui seraient survenues juste après la fin de la construction de la tour.



Maîtresse Orvélia Kest



Archimage Maëline Kerthon

47 — L'Usine de Kerthon

L'usine de Kerthon est l'une des manufactures mécaniques de la capitale ouverte à tous. Fondée par Darian Kerthon, ingénieur visionnaire, elle s'est spécialisée dans la production de machines destinées aux infrastructures publiques, aux manufactures et aux transports.

L'établissement occupe un vaste ensemble de halles industrielles aux charpentes métalliques, dominées par plusieurs cheminées et tours de ventilation. Des systèmes de transmission mécanique permettent d'actionner simultanément de nombreuses machines-outils.

L'actuelle directrice, Maëline Kerthon, petite-fille du fondateur, a modernisé les installations en intégrant certaines innovations issues des recherches arkaniques. L'usine produit notamment des pompes hydrauliques,

des mécanismes de levage, des dispositifs de précision et des éléments destinés aux grands ateliers de mécaforgerons. Elle entretient des contrats importants avec la municipalité et les administrations de la République. Malgré sa prospérité, l'établissement connaît des tensions entre les artisans traditionnels et les partisans d'une mécanisation toujours plus poussée.

48 — La Fabrique chimique de Taldarius

La fabrique chimique de Taldarius est un établissement industriel spécialisé dans la production de substances utilisées par les artisans, les médecins, les chercheurs et les manufactures. Ses bâtiments sont reconnaissables à leurs grands bassins, à leurs conduites métalliques et aux nombreuses cheminées destinées à évacuer les vapeurs des laboratoires.
L'entreprise a été fondée par Taldarius Venn, alchimiste devenu industriel, dont les travaux ont permis d'améliorer considérablement la fabrication de pigments, de solvants, de traitements métallurgiques et de produits médicinaux.
Aujourd'hui, elle est dirigée par son fils, Émélian Venn, chimiste rigoureux et hommes d'affaires particulièrement déterminée.



Emélian Venn

49 — L'Atelier de Boldera

L'atelier de Boldera est une manufacture artisanale réputée pour ses créations mécaniques de précision. Contrairement aux grandes usines, l'établissement privilégie les pièces uniques et les commandes particulièrement complexes. Son propriétaire, Boldera Main-de-Cuivre, est un nain au tempérament explosif, dont le talent exceptionnel lui vaut le respect des plus grands mécaforgerons de la République.



Boldera Main-de-Cuivre

Il fabrique des instruments de mesure, des horloges astronomiques, des mécanismes miniatures et des dispositifs destinés aux laboratoires arkaniques. Son atelier ressemble à un véritable labyrinthe d'établis, de rouages et de pièces métalliques. Boldera refuse ca-

tégoriquement de produire en série, affirmant qu'une machine digne de ce nom doit porter la marque personnelle de son créateur.

50 — Les Halls Boréals

Les Halls boréales constituent l'une des représentations diplomatiques les plus singulières d'Andar. Bien davantage qu'une simple ambassade, cet ensemble monumental est une véritable enclave culturelle et politique des Amazones, peuple de guerrières dont les traditions ancestrales, la discipline martiale et l'indépendance farouche suscitent autant d'admiration que de curiosité dans les mers sylmassiniennes. L'architecture évoque les grandes maisons communautaires des peuples septentrionaux. De massives structures en bois se mêlent à la pierre de taille de la région. Les façades sont ornées de sculptures représentant des animaux sauvages et des figures de guerrières légendaires. De longues bannières aux couleurs des principaux clans amazoniens flottent au-dessus des entrées.

Contrairement aux salons diplomatiques andariens, où dominent les conversations feutrées et les règles complexes de l'étiquette, les réceptions amazones privilégient la franchise des échanges, les serments prononcés devant témoins et les banquets communautaires. La représentation diplomatique est dirigée par Dame Brynhalda Skarvén, une Amazone de haute stature, issue du puissant clan du guépard. Sa réputation de guerrière redoutable ne doit cependant pas masquer ses remarquables qualités de négociatrice. Brynhalda considère la parole donnée comme un engagement sacré. Elle se montre particulièrement sévère envers ceux qui tentent de dissimuler leurs intentions derrière des formules diplomatiques ambiguës. Elle est secondée par Yrsa Ventrune, jeune conseillère issue du clan de l'aigle cornu, spécialisée dans les affaires commerciales et les relations avec les institutions andariennes.

Certains observateurs politiques soupçonnent pourtant que ce pacte pourrait contenir des engagements militaires encore valables, susceptibles de bouleverser les équilibres diplomatiques des mers sylmassiniennes.



Dame Brynhalda Skarvén

51 — L'Ambassade sylgienne

L'ambassade de Sylgie occupe une élégante demeure entourée de jardins soigneusement entretenus composé de tours blanches qui tranche avec l'architecture de la ville.

Son ambassadrice, Dame Elvéria Sylmor-To, est une femme cultivée et réservée, dont les talents de négociatrice sont particulièrement appréciés. La représentation diplomatique joue un rôle important dans les échanges de bois rares, de plantes médicinales et de produits artisanaux.

L'ambassadrice est suivie comme son ombre par Talma-Fa, un ancien légionnaire qui assure la cécurité de tous les membres de la délégation.



Talma-Fa



Dame ELvéria Sylmor-To

L'intérieur du bâtiment se distingue par ses boiseries sculptées, ses tapisseries végétales et ses meubles réalisés sans clous apparents. L'ambassade accueille régulièrement des botanistes et des spécialistes de la sylviculture venus collaborer avec les institutions scientifiques andariennes.

Certaines essences végétales présentées dans ses jardins possèdent des propriétés inhabituelles, suscitant la curiosité des chercheurs de l'Université arkanique. Les traditions guerrières et colonisatrices des sylgiens sont totalement absentes. La paix sylgienne est ici présentée de manière bien plus policée.

52 — La Guilde des herboristes

La guilde des herboristes est l'une des corporations les plus anciennes de la capitale. Son siège occupe un gros bâtiment flanqué de deux serres et de salles destinées au séchage des plantes. La guilde rassemble des cultivateurs spécialisés, des préparateurs de remèdes, des botanistes et des marchands de substances végétales. Elle est dirigée par Maîtresse Ysélia Verdanne, une sang démon dont la connaissance des plantes est devenue légendaire.

Sous son autorité, la guilde contrôle la qualité des préparations commercialisées dans la République et participe à la formation des nouveaux herboristes. Elle entretient des relations étroites avec l'Hospice d'Astian, la fabrique chimique de Taldarius et plusieurs temples. Une section particulière étudie les plantes provenant de régions lointaines, notamment celles qui se développent à proximité de manifestations arkaniques. Les jardins de la guilde renferment certaines espèces extrêmement rares, protégées par des dispositifs destinés à empêcher les vols.



Maîtresse Ysélia Verdanne



Ssar-Keth Vhal

53 — L'Ambassade de Djawak

L'ambassade de Djawak représente un royaume lointain habité principalement par des hommes-serpents. Son architecture tranche radicalement avec celle d'Andar. Le bâtiment présente des façades couvertes de motifs ondulants, des colonnes évoquant des serpents entrelacés et de vastes salles aux sols chauffés. Les visiteurs sont souvent surpris par la température élevée qui règne à

l'intérieur, particulièrement appréciée des diplomates djawakiens.
L'ambassadeur, Ssar'Keth Vhal, est un homme-serpent aux écailles vert sombre, réputé pour son intelligence et sa patience. Il s'exprime avec une lenteur calculée, pesant soigneusement chaque mot. Son peuple possède des traditions anciennes, notamment dans les domaines de la médecine, de l'astronomie et de l'étude des poisons. Ces connaissances intéressent vivement les savants andariens, mais suscitent également certaines inquiétudes. L'ambassade entretient un petit jardin intérieur où poussent des plantes tropicales inconnues dans les régions tempérées. Une conseillère nommée Isshara des Sept Mues supervise les relations culturelles et veille au respect des coutumes djawakiennes.

54 — Le Théâtre des Fontenelles

Plus modeste que le Galdantri ou l'Opéra de Taliuss, le théâtre des Fontenelles est particulièrement apprécié pour son atmosphère chaleureuse et la liberté de son répertoire. Construit à proximité du fleuve, il accueille principalement des comédies, des farces populaires et des pièces satiriques.
Sa directrice, Pauline Farelune est une sang démon, ancienne comédienne connue pour son humour mordant et son goût des provocations. Les spectacles du théâtre abordent volontiers les travers de la société andarienne, les ambitions des politiciens et les ridicules des grandes familles. Certains personnages publics reconnaissent parfois leur propre caricature sur scène, ce qui provoque régulièrement des protestations.
La troupe permanente comprend notamment Lisette Vauclaire, actrice célèbre pour ses imitations, et Gorban Tranchemot, comédien au physique imposant spécialisé dans les rôles burlesques. Malgré plusieurs tentatives de pression, le théâtre conserve une indépendance remarquable, protégée par la popularité de ses repré- sentations.



Pauline Farelune

55 — Le Mémorial de l'Aube rouge

Le Mémorial de l'Aube rouge commémore l'un des épisodes les plus douloureux de l'histoire andarienne. Il rappelle le sacrifice des défenseurs de la cité lors d'une bataille survenue pendant les troubles qui précédèrent la chute définitive de l'autorité impériale estarienne. Selon la tradition, les combats auraient duré toute une nuit, jusqu'à ce que le soleil levant éclaire les murailles couvertes des étendards rouges des défenseurs.
Une cérémonie officielle s'y déroule chaque

année, en présence des autorités civiles et militaires. Le mémorial est entretenu par Laurana Silente qui consacre l'endroit au nom de Lunaria. Certains historiens contestent toutefois la version traditionnelle des événements, estimant que plusieurs faits auraient été embellis pour servir la légitimité des premiers dirigeants républicains.



Laurana Silente

56 — Les Pierres levées de la Porte

À proximité d'une ancienne entrée de la cité se trouve un ensemble mégalithique dont l'origine demeure mystérieuse. Les Pierres levées de la Porte forment une construction monumentale composée de grandes dalles verticales, disposées de manière à dessiner un long couloir funéraire se plongeant dans le fleuve. L'ensemble évoque les anciennes tombes des géants, dont les dimensions semblent disproportionnées par rapport à celles des hommes ordinaires. Les archéologues estiment que le site pourrait être bien antérieur à la fondation d'Andar par Androstoss.

Certaines pierres portent des gravures presque effacées, représentant des silhouettes gigantesques, des astres et des formes géométriques inconnues. Le lieu est étudié par Maîtresse Édrana Volméris, druidesse halfelin et historienne spécialisée dans les civilisations pré-égydiennes. Il soupçonne que les mégalithes aient été édifiés par un peuple disparu, dont les traditions auraient influencé les premiers druides de la région.

Les habitants évitent généralement de s'y rendre après la tombée de la nuit. Une croyance ancienne prétend que les pierres résonnent faiblement lors de certaines configurations célestes et qu'elles marquent l'emplacement d'un passage vers un monde oublié.



Maîtresse Edrana Volméris

57 — La Demeure du Papillon noir

Cette étrange demeure appartient à Mélisandre Noctélys, magicienne connue dans toute la capitale sous le surnom de Dame aux Papillons noirs. Située sur un îlot du fleuve paisible, la maison se distingue par ses façades sombres, ses vitraux violets et son jardin envahi de plantes nocturnes. D'innombrables papillons noirs semblent habiter les lieux. Ils apparaissent dans les couloirs, les serres et les jardins, même durant les saisons où ces insectes devraient normalement être absents.

Mélisandre est une magicienne solitaire, spécialisée dans les enchantements subtils, les illusions et l'étude des phénomènes liés aux rêves. Ses papillons constituent à la fois ses compagnons, ses messagers et les instruments de certaines de ses expériences. On raconte qu'elle peut observer le monde à travers leurs yeux et qu'elle utilise leurs déplacements pour surveiller discrètement certains quartiers d'Andar. La magicienne entretient peu de relations avec les institutions officielles, mais plusieurs personnalités influentes sollicitent ses conseils.

Sa demeure possède une serre où poussent des fleurs qui ne s'ouvrent qu'à la lumière de la lune. Certains visiteurs affirment avoir aperçu, parmi les papillons, une créature beaucoup plus grande, dont les ailes porteraient des motifs semblables à des yeux humains.

Mélisandre Noctélys



58 — Le Sanctuaire des mages

Le Sanctuaire des mages est un lieu de réunion et de méditation réservé aux praticiens des arts magiques. Contrairement aux tours scientifiques, qui se consacrent à des domaines précis, le sanctuaire cherche à préserver les traditions communes aux différentes écoles de magie.

Il occupe un vaste bâtiment circulaire couvert d'un impressionnant dôme. Les murs sont ornés de symboles représentant les principales disciplines magiques connues dans les mers sylmassiniennes.

L'établissement est administré par un conseil de sept mages, présidé par Dame Althéa Sornelis, une érudite réputée pour sa sagesse et son impartialité.

Le sanctuaire accueille des débats philosophiques, des cérémonies d'initiation et des rencontres entre praticiens issus de traditions parfois opposées. Une bibliothèque conserve des textes anciens consacrés à l'éthique de la magie et aux responsabilités des utilisateurs de ressources arkaniques.

Le lieu bénéficie d'une neutralité reconnue par les principales institutions magiques de la capitale.



Dame Althéa Sornelis

Cette neutralité permet parfois d'y résoudre des conflits qui, ailleurs, pourraient dégénérer en affrontements dangereux.

59 — Le Couvent des Kalistalines

Le couvent des Kalistalines est un établissement religieux féminin réputé pour sa discipline, son érudition et son engagement dans les œuvres de bienfaisance. Fondé plusieurs siècles auparavant, il occupe un ensemble de bâtiments de pierre claire avec de grandes salles de culte consacrées à Kalia, déesse de l'air et de la nature.

Les religieuses suivent une règle de vie fondée sur l'étude, la méditation et le service aux plus démunis. La communauté est dirigée par Mère supérieure Calistéa d'Ormenne, une femme d'une grande autorité morale. Les Kalistalines sont particulièrement renommées pour leur travail de copie et de restauration des manuscrits anciens. Leur scriptorium collabore régulièrement avec les Archives royales et la Bibliothèque nationale.

Certaines sœurs possèdent également des compétences médicales et participent aux activités de l'Hospice d'Astian.

Le couvent conserve une collection de textes religieux anciens, dont plusieurs remontent aux premiers siècles de la République. Une tradition affirme que sa fondatrice aurait reçu une révélation concernant un grand bouleversement futur, mais les documents relatant cette prophétie demeurent réservés aux membres les plus anciennes de la communauté.



Calistéa d'Ormenne

60 — Le Musée des sciences

Le Musée des sciences est l'un des établissements publics les plus populaires d'Andar. Conçu pour présenter les grandes découvertes scientifiques et techniques, il permet aux visiteurs de découvrir les principes qui ont contribué à la prospérité de la République. Le bâtiment se compose de deux ailes organisées autour d'une grande galerie centrale ronde. On y expose des instruments astronomiques, des machines hydrauliques, des modèles de mécanautes, des dispositifs mécaniques anciens et des expériences illustrant les propriétés des ressources arkaniques.

Le musée est dirigé par Professeur Théophane Méridoss, savant passionné par la vulgarisation des connaissances. Il considère que les découvertes scientifiques ne doivent pas rester confinées aux laboratoires et aux universités. Une section particulièrement appréciée présente des machines en fonctionnement, permettant aux visiteurs d'observer directement les principes mécaniques.

Le musée possède également une galerie consacrée aux inventions abandonnées ou aux expériences ayant échoué. Cette partie, surnommée le Cabinet des Erreurs, rappelle que le progrès repose autant sur les échecs que sur les réussites.



Professeur Théophane Méridoss

61 — L'Académie de Nirval

L'Académie de Nirval est un établissement d'enseignement supérieur consacré aux sciences théoriques, aux mathématiques et à la philosophie naturelle. Fondée par Nirval l'Observateur, savant estarien dont les travaux influencèrent profondément la pensée scientifique andarienne, elle constitue l'une des institutions intellectuelles les plus anciennes de la capitale.

L'académie privilégie les disciplines fondamentales, considérant que toute innovation technique doit reposer sur une compréhension rigoureuse des lois naturelles. Elle est dirigée par Dame Éléandra Vosselin, mathématicienne célèbre pour ses recherches sur les structures géométriques complexes. Les élèves y étudient notamment l'astronomie, la mécanique, les mathématiques, la logique et l'histoire des sciences.

L'établissement entretient une rivalité intellectuelle ancienne avec l'Université arkanique. Les professeurs de Nirval reprochent parfois à leurs collègues de privilégier les applications immédiates au détriment de la recherche fondamentale. Cette opposition nourrit des débats passionnés, mais contribue également à la richesse scientifique de la capitale.



Dame Eléandra Vosselin

62 — Termes d'Andar

Situés dans l'un des quartiers les plus animés de la capitale, les Thermes d'Andar constituent un vaste établissement de bains publics hérité des traditions de l'Empire estarien. Plusieurs fois agrandi et restauré au cours des siècles, l'édifice se distingue par ses grandes coupoles de cuivre bleu, ses colonnades de marbre et ses mosaïques représentant des divinités aquatiques. Alimentés par un réseau souterrain d'aqueducs, les thermes proposent des bassins d'eau chaude et froide, des bains de vapeur, des salles de massage et des jardins intérieurs où les visiteurs peuvent se reposer. D'ingénieux dispositifs mécaniques, associés à de faibles quantités de ressources arkaniques, permettent de maintenir une température constante et de purifier les eaux. L'établissement est dirigé par Maître Octavien Caldéris, un ancien médecin réputé pour sa connaissance des vertus thérapeutiques des bains. Les thermes accueillent quotidiennement une clientèle très variée, depuis les artisans venus se délasser après leur travail jusqu'aux riches négociants et aux membres de l'aristocratie.

Bien davantage qu'un simple lieu d'hygiène et de détente, les Thermes d'Andar constituent un véritable centre de sociabilité où se croisent toutes les classes de la société. Les affaires commerciales s'y négocient à voix basse, les nouvelles politiques s'y répandent



Maître Octavien Caldéris

rapidement et les philosophes aiment y débattre des dernières découvertes scientifiques. Une aile plus luxueuse, appelée les Bains de l'Aurore, est réservée aux visiteurs fortunés et aux dignitaires étrangers, tandis que les bassins communs demeurent accessibles à des tarifs modestes. Sous les salles principales subsistent d'anciennes galeries estariennes, dont certaines sont aujourd'hui condamnées. Selon une légende populaire, l'une de ces galeries conduirait à une source souterraine aux propriétés curatives extraordinaires, connue sous le nom de Fontaine des Sept Lunes. Plusieurs employés affirment également que des passages oubliés relieraient les thermes à d'autres édifices antiques de la capitale, ce qui alimente depuis longtemps la curiosité des historiens comme celle des espions.

63 — La chapelle du Livre de Dollrack

La chapelle du Livre de Dollrack est un petit sanctuaire consacré à Arius, mais dont les pratiques religieuses se sont progressivement éloignées de celles du culte officiel. Ses adeptes vénèrent avec une ferveur presque obsessionnelle un ouvrage ancien relatant les exploits de Dollrack, héros légendaire qui aurait terrassé un redoutable Rôdeur des profondeurs.

À l'origine, cette communauté n'était qu'un cercle de fidèles admirant les vertus de courage et de justice incarnées par Dollrack. Avec le temps, certains de ses membres en sont venus à considérer le livre lui-même comme une révélation sacrée.

Le groupe est dirigé par Frère Maldréon Vass, prédicateur charismatique dont les sermons attirent un nombre croissant de fidèles. Il affirme que les enseignements de Dollrack contiennent des vérités oubliées, supérieures aux interprétations contemporaines du culte d'Arius. Cette position suscite une inquiétude grandissante parmi les autorités religieuses. La chapelle conserve une copie ancienne du Livre de Dollrack, exposée dans un reliquaire de verre et de bronze.

Certains adeptes prétendent que l'ouvrage original possédait des propriétés surnaturelles et que plusieurs passages auraient été volontairement supprimés au cours des siècles. Les inquisiteurs de la Purification surveillent discrètement la communauté, craignant qu'elle ne se transforme en secte dangereuse.



Frère Maldréon Vass

64 — Le Temple de Lunaria

Le temple de Lunaria est l'un des lieux les plus impressionnants et les plus mystérieux d'Andar.

Consacré à la déesse de la mort et de la lune, il s'élève au bord d'un immense gouffre naturel dont les profondeurs disparaissent dans l'obscurité. Un vaste cimetière entoure le sanctuaire, ses allées bordées de cyprès et de monuments funéraires. Le temple lui-même est construit en pierre gris pâle, presque argentée sous la lumière nocturne. Ses hautes fenêtres étroites et ses coupoles sombres lui confèrent une silhouette austère, particulièrement saisissante lorsque la lune apparaît au-dessus du gouffre.

Le grand prêtre Sélian Morcanthe, est un homme calme et solennel, connue pour son profond respect des morts. Le culte de Lunaria considère la mort non comme une fin absolue, mais comme une étape fondamentale de l'existence. Les prêtres accompagnent les familles endeuillées, organisent les cérémonies funéraires et veillent à la préservation des sépultures. Il n'est pas rare que Laurana Silente qui s'occupe habituellement du mémorial de l'aube rouge vienne officier dans le vaste temple ou arpenté de manière irréelle dans les galeries des catacombes en jouant un mélodie lancinante avec un fifre arcanique.

Les parois du gouffre sont percées d'innombrables catacombes, reliées par des escaliers, des galeries et des passerelles de pierre. Certaines remontent à des époques bien antérieures à la fondation d'Andar. Les niveaux les plus profonds sont interdits au public, car plusieurs passages demeurent inexplorés. Une légende raconte qu'au fond du gouffre se trouve un lac souterrain dont les eaux reflètent la lune même lorsque le ciel est couvert. Les prêtres de Lunaria refusent généralement de commenter cette histoire.



Sélian Morcanthe

65 — L'Usine du Silence

L'Usine du Silence est l'un des établissements industriels les plus énigmatiques de la capitale.

Contrairement aux manufactures ordinaires, dont l'activité s'accompagne de bruits de machines et de marteaux, celle-ci fonctionne dans une tranquillité presque surnaturelle.

L'usine est spécialisée dans la fabrication en série en cas de nécessité impérieuse de mécanaute. En attendant ce jour que l'on espère ne jamais arriver, on prépare les lignes d'assemblage, les entretenant en permanence, les

modernisant ou en entraînant les ouvriers qui sont des artisans travaillant ailleurs, mais composant un corps de réserve gérer par le ministère de la défense.

Son fondateur, Maître Orsenn Valdrik, a développé des techniques permettant de rationaliser la fabrication de mécanaute et d'augmenter considérablement la vitesse de leur fabrication tout en réduisant considérablement les vibrations et les nuisances sonores des mécanismes. Certaines salles utilisent des matériaux spéciaux capables d'absorber les sons, tandis que d'autres bénéficient de dispositifs arkaniques destinés à isoler les expériences sensibles.

L'établissement est aujourd'hui dirigé par Irmélian Valdrik, ingénieur brillant et particulièrement secret. Il est secondé par Zukta Molodoï, une gobeline astucieuse. Ils innovent en permanence pour préparer l'usine à sa mise en service sur ordre du roi.



Imélian Valdrik



Zukta Molodoï



Kesslian
Une innovation qui vient du duché de Pierre Blanche

66 — La pyramide des deux gnomes

Cette structure antique en forme de double pyramide a été transformée par une famille de gnomes pour en faire une grande taverne qui sert des recettes de cuisine venue des quatre coins du monde. La diversité est de mise ici.

Harold et Moufta sont les maîtres des lieux. Ces deux gnomes (frère et sœur) ont créé un lieu éclectique où les employés viennent de tous horizons raciaux ou culturels. On y joue aussi de spectacle musical de jeune groupe, toujours de tout style. En ce moment, sept jeunes gens font un tabac avec leur groupe nommé les rafales.

Harold et Moufta



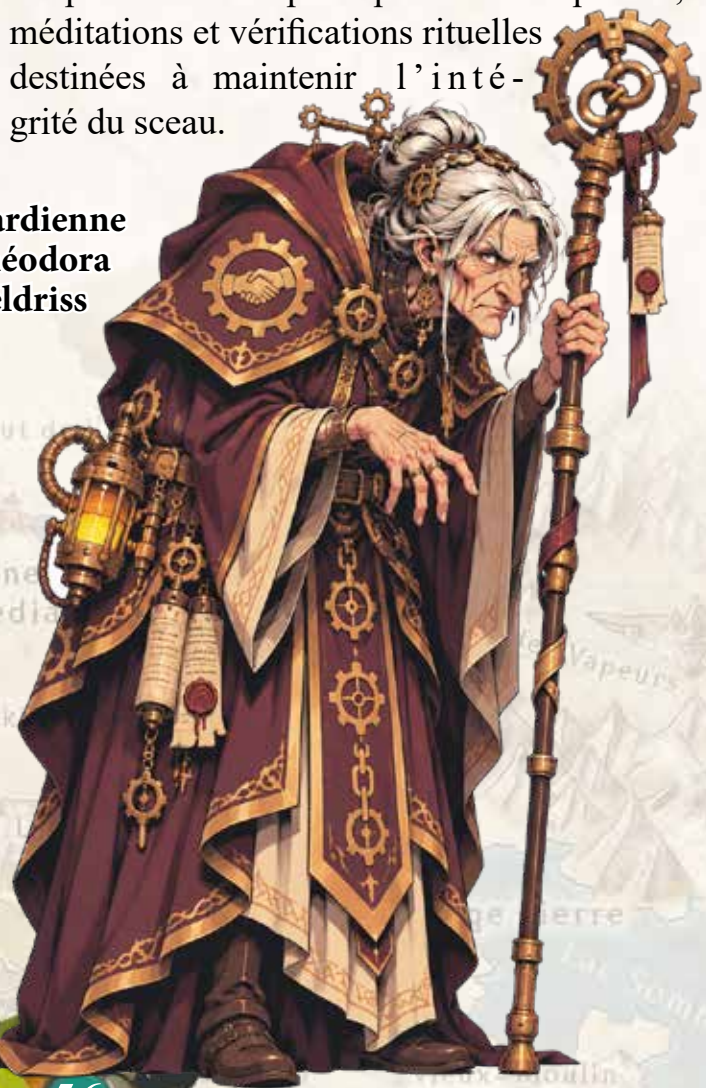
Les Rafales



67 — Le Temple du Sceau

Le temple du Sceau est un sanctuaire ancien dont la fonction religieuse demeure étroitement liée à la protection contre les forces surnaturelles. L'édifice est construit autour d'une immense dalle circulaire couverte de symboles magiques et de gravures anciennes. Selon les traditions, cette dalle constituerait le sceau d'un pouvoir oublié, enfermé sous les fondations du sanctuaire.

Le temple est administré par Grande Gardienne Théodora Keldriss, prêtresse austère de Qwantica appartenant à un ordre religieux spécialisé dans la préservation des barrières sacrées. Ses membres consacrent leur existence à l'entretien de protections anciennes, dont certaines furent établies bien avant la création de la République. Les cérémonies du temple consistent principalement en prières, méditations et vérifications rituelles destinées à maintenir l'intégrité du sceau.



Gardienne Théodora Keldriss

68 — La Tour du Balbuzard Express

La tour du Balbuzard Express est l'un des établissements de transport les plus spectaculaires d'Andar. Cette haute construction sert de point de départ et d'arrivée à un service de courrier rapide utilisant de gigantesques oiseaux montés par des cavaliers spécialisés. Les balbuzards géants sont des créatures puissantes, capables de parcourir de longues distances en transportant un cavalier et sa cargaison. La tour possède de vastes plateformes d'atterrissage, des écuries aériennes et des installations destinées à l'entretien des équipements de vol.

Le service est dirigé par Capitaine Roderik Ventfort, ancien éclaireur militaire devenu responsable de cette entreprise de messagerie. Les cavaliers suivent un entraînement particulièrement exigeant.

Ils doivent maîtriser le comportement de leurs montures, naviguer par tous les temps et connaître les principales routes aériennes des mers sylmassiniennes.

Le Balbuzard Express transporte principalement des lettres urgentes, des documents diplomatiques et de petits colis de grande valeur. Ses tarifs élevés réservent ce service aux administrations, aux grandes entreprises et aux particuliers fortunés. La tour possède également une salle des cartes où sont répertoriés les vents dominants, les zones de turbulences et les principaux relais aériens.

69 — Le Théâtre de la porte Saint-Léonard

Situé près de la porte de Saint-Léonard, ce théâtre populaire est l'un des plus récents établissements de spectacle de la capitale. Contrairement aux grandes salles prestigieuses du centre-ville, il accueille une clien-



Capitaine Roderick Ventfort

tèle composée principalement d'artisans, de commerçants, de soldats et de voyageurs. Son architecture conserve le charme des constructions médiévales traditionnelles, avec ses galeries de bois, ses balcons étroits et sa grande salle aux poutres apparentes.

Le théâtre est dirigé par Maîtresse Gaspiat Lenoir, comédienne à succès qui a consacré sa fortune à la restauration de l'établissement. Sa programmation privilégie les aventures héroïques, les récits historiques, les comédies populaires et les spectacles mêlant musique, acrobaties et illusion.

La troupe permanente comprend notamment Marianne Vaupré, actrice spécialisée dans les rôles tragiques, et Tibald le Rouge, comédien et acrobate connu pour ses cascades spectaculaires.

Le théâtre entretient une tradition particulière : chaque année, à l'occasion de la fête de Saint-Léonard, une représentation gratuite est offerte aux habitants du quartier. Les pièces jouées à cette occasion racontent généralement des épisodes de l'histoire d'Andar, mêlant faits authentiques, légendes populaires et inventions burlesques.

L'établissement possède également une petite taverne attenante, au Masque rieur, où les acteurs se retrouvent après les représentations. Certains soirs, les conversations qui s'y déroulent sont presque aussi divertissantes que les spectacles eux-mêmes.



Maîtresse Gaspiat Lenoir


Andar
0
20
40 km