

Kintargo

En tant qu'autochtone, vous connaissez l'essentiel de la ville de Kintargo. Ce document fournit une présentation rapide de la Cité.

Survol de Kintargo

Kintargo a longtemps été connu comme un havre de paix et a attiré les artistes, particulièrement les compositeurs, les metteurs en scène, les chanteurs et les musiciens désireux d'étendre la tradition de l'opéra chéliaxien. Après la guerre civile et la prise en main du pays par la maison Thrune, les habitants de la ville sont rentrés dans le rang à contre-cœur. Contrairement aux révoltes ouvertes qui marquent les cités du Sud-Ouest, Kintargo présente une résistance silencieuse mais déterminée face à tout ce qui est infernal. Par conséquent, la ville est devenue un site de villégiature apprécié de nombreuses familles nobles pour passer du temps loin de leurs devoirs gouvernementaux et ses habitants sont devenus des experts à marcher sur la ligne qui sépare les loyaux citoyens du Chéliax et les esprits indépendants et libertaires. Durant ces années sous le joug de la famille Thrune, Kintargo a maintenu des liens plus étroits avec la culture, les gens et la richesse de cité varisiennes comme Korvosa et Magnimar qu'avec les autres cités chéliaxiennes comme Corentyn et Egorian. La plupart des kintargais s'étoufferaient plutôt que se proclamer autrement que des sujets de leurs resplendissante cité. Ils passent les étés chauds et humides à tolérer silencieusement d'être gouvernés d'une distante capitale qui insiste à revendiquer leur loyauté, et passent les longs hivers froids et pluvieux à fantasmer ouvertement à une révolution qui leur rendrait leur liberté. Cependant, jusqu'à maintenant, le besoin d'une révolte ouverte n'a jamais apparu en valoir le coût qu'il faudrait la payer en bon sang kintargais.

L'histoire de Kintargo apparaît étrangement vide d'événements importants. Nombreux sont ceux à penser que les rédacteurs et les révisionnistes de la maison Thrune se sont montrés particulièrement agressifs et efficaces à expurger les anciens documents et les archives du passé de la ville. Aujourd'hui, Kintargo a un nouveau dirigeant : le Lord-Maire Barzillai Thrune a pris la place laissée vacante par le Lord-Maire Jilia Bainilius, qui, d'après les rumeurs, aurait quitté la cité sous le couvert de la nuit voilà deux semaines. Certains disent qu'elle est parti rejoindre les rebelles iomédeens dans le Sud-Est, d'autres qu'elle a décidé de commencer une nouvelle vie en Arcadie. Il y aussi ceux qui prétendent qu'elle n'a pas quitté la ville : emprisonnée ou exécutée par les agents de la maison Thrune, ou qu'elle attend, cachée dans les égouts, le bon moment pour réapparaître en plein jour.

Quelle que soit la vérité, les révoltes dans le reste du pays a poussé le gouvernement à fermer ses principales cités et Kintargo ne fait pas exception. Le Paracomte Barzillai Thrune dirige maintenant la ville et à ce jour il applique fermement la loi martiale et a instauré un couvre-feu. De

plus, tous les quelques jours, il émet une proclamation, que tous les citoyens de Kintargo doivent respecter, et qui deviennent de plus en plus étranges.

Les exportations majeures de Kintargo sont le sel, les produits de la mer (particulièrement le saumon argenté), l'argent et des produits culturels. La ville elle-même est fermement posée sur l'embouchure de la rivière Yolubilis devant l'île d'Argo qui ferme la bouche du fleuve. Les cieux de la ville sont dominés par trois structures : le Château de Kintargo, le Temple d'Asmodeus et les flèches de l'Académie d'Albâtre, mais le dôme central de la Maison de l'Opéra est sans doute la plus grande fierté de Kintargo.

Les Factions de Kintargo

De nombreux groupes considèrent Kintargo comme leur centre. Cela regroupe les groupes suivants.

- **Le Réseau des Clochettes** : cette supposée organisation de halfelins aiderait les esclaves en fuite à quitter le Chéliax.
- **Le Groupe de Protection des Citoyens** : tous les habitants de la ville ne souffrent pas de la loi martiale. Une minorité de fervents partisans de la maison Thrune et de l'unité du Chéliax a formé ce groupe pour assister Barzillai Thrune. Ils ont été reconnus comme une milice permettant d'augmenter les effectifs des gardes de la ville.
- **L'Eglise d'Asmodeus** : le culte d'Asmodeus est le culte officiel de la ville et son sévère grand-prêtre, Corinstian Grivenner, est un officiel bien connu (et l'objet de nombreux quolibets).
- **La Cour du Denier** : Kintargo héberge huit familles nobles importantes, qui se réunissent dans un groupe connu sous le nom de Cour du Denier pour servir de conseillers au gouvernement. Jusqu'à maintenant Barzillai Thrune n'a eu que peu de temps ou d'intérêt à y consacrer.
- **La Maison Thrune** : les dirigeants du Chéliax ont désormais pris un rôle direct dans la direction des principales cités du pays, y compris Kintargo.
- **Les Dottari de Kintargo** : dirigés par la Duxotas Vannases Trex (elle-même récemment nommée par le gouvernement), les gardes de la ville deviennent de plus en plus présents et agressifs dans leur tentative de « maintenir l'ordre et la sécurité ».
- **L'Ordre du Chevalet** : cet ordre de Chevaliers de l'Enfer est connu pour s'opposer aux troubles intérieurs et Kintargo est l'une des nombreuses cités dans lesquelles ils sont désormais employés comme gardiens de la paix additionnels. Le groupe présent à Kintargo est dirigé par le Paralicteur Kyrre Ekodyre.
- **L'Ordre du Torrent** : cet ordre de Chevaliers de l'Enfer est originaire de Kintargo. Il demeure étrangement discret depuis l'institution de la loi martiale et son dirigeant, le Licteur Octavio Sabinus, semble avoir disparu.
- **La Banque Indépendante du Chéliax** : cet établissement est une succursale de la banque laïque installée à Couronne-Ouest. Elle a peu

d'influence mais essaie de s'implanter comme partenaire des principales maisons nobles.

- **Le Consortium de l'Aspis** : le Consortium dispose d'un comptoir assez important à Kintargo. C'est de là qu'il gère la majorité de ses opérations en Varisie et dans le Nidal. Il est surtout connu en ville pour son implication dans le commerce du sel et des esclaves.
- **La Société des Mines de Ménador** : cette entreprise commerciale est possédée par plusieurs familles naines. Elle exploite de nombreuses mines dans les montagnes de Ménador, les protège et lance de nombreuses opérations de prospection. Elle est connue pour son usage intensif d'esclaves et pour sa capacité à opérer avec peu de risques dans les montagnes pourtant parcourues de nombreux dangers.
- **La Rose de Kintargo** : ce groupe de rebelles suit la doctrine de la déesse mineure Milani, mais on n'a plus entendu parler de lui depuis la prise de pouvoir de Barzillai Thrune. On dit que ce groupe a été écrasé dès la première nuit de la loi martiale.
- **L'Ordre Sacré des Archivistes** : cette seconde société secrète est supposée avoir été détruite par les agents de la maison Thrune. Il s'agirait d'un groupe d'adorateurs d'Irori qui se consacrait à préserver l'histoire de Kintargo.
- **Les Corneilles d'Argent** : un troisième et dernier groupe de rebelles anéanti par la maison Thrune serait les Corneilles d'Argent. Il aurait été actif durant la guerre civile et aurait lutté pour préserver l'indépendance de la ville.
- **Divers gangs** : Kintargo ne disposerait pas d'une réelle guildes des voleurs organisée, mais elle abrite trois gangs se partageant les quartiers mal famés : les Serres de la Rivière, les Bandeaux Rouges et les Poignards de la Yolubilis. Aucune n'accepterait de nouveaux membres en ce moment.

Les Statistiques de Kintargo

La situation et les caractéristiques de la ville évolueront au cours de la campagne. Celles présentées ici correspondent à la situation initiale, juste après l'arrivée de Barzillai Thrune.

Kintargo

CB Grande ville

Corruption +0 ; **Crime** -2 ; **Economie** -1

Loi +4 ; **Savoir** +0 ; **Société** -2

Qualités : académique, cultivée, provocante, rebelle, prompte aux rumeurs, position stratégique

Danger +20

Inconvénients : Loi martiale

Population 11.900 (85% humains, 4% halfelins, 3% tieflings, 1% demi-elfes, 7% autres)

Marché

Valeur de base 4.400 po ; **Limite d'achat** 25.000 po ;

Sorts de niveau 4

Objets mineurs 2d4 ; **Objets intermédiaires** 1d4 ; **Objets majeurs** 1d2

Corruption : s'applique sur tous les tests de Bluff faits à l'encontre des Dottari, des membres du Groupe de Protection des Citoyens et de l'Eglise d'Asmodeus, ainsi qu'aux tests de Discrétion réalisés en pleine rue.

Crime : s'applique aux tests de Psychologie pour éviter d'être trompé et aux tests d'Escamotage (pickpocket).

Economie : s'applique aux tests d'Artisanat, de Représentation et de Profession faits pour gagner de l'argent.

Loi : s'applique aux tests d'Intimidation pour forcer quelqu'un à agir amicalement, aux tests de Diplomatie contre des représentants du gouvernement et aux tests de Diplomatie pour appeler la garde à l'aide.

Savoir : s'applique aux tests de Diplomatie et de Connaissance utilisant les ressources de la ville pour obtenir des informations.

Société : s'applique aux tests de Déguisement et aux tests de Diplomatie pour modifier l'attitude de quelqu'un qui n'est pas un représentant officiel de la ville.

Les Quartiers de Kintargo

Les lieux importants et publiquement connus de tous sont listés pour chaque quartier. Notez que chaque quartier apporte ses propres modificateurs aux caractéristiques de la ville.

Le District du Château

Le District du Château sert de quartier général militaire de la ville. Il abrite également le siège du gouvernement de la ville.

Corruption - ; **Crime** -2 ; **Economie** -
Loi +4 ; **Savoir** - ; **Société** -2

Le Château de Kintargo : le château est actuellement contrôlé par l'Ordre du Chevalier.

L'Ambassade du Nidal : ce bâtiment est actuellement abandonné, alors que le Nidal a retiré ses diplomates le temps que l'actuelle crise du Chéliax soit résolue.

La Citadelle Vaull : ce bunker est le siège de l'Ordre du Torrent. Il est fermé en ce moment. On le dit même abandonné.

Le Marché du Haut Mur : ce petit marché approvisionne ceux qui s'assurent du bon fonctionnement de la cité.

L'Hôtel d'Andos : l'hôtel de ville de Kintargo, anciennement le siège du Lord-Maire, est actuellement condamné et abandonné.

L'Hôtel de Fer : cette ancienne bâtisse luxueuse a été rachetée par le Consortium de l'Aspis qui en a fait son siège pour toutes ses activités dans le duché et en Varisie.

L'Auberge des Trois Diablotins : cette auberge doit son nom aux diablotins qui servent de serveurs. Elle est connue pour sa cuisine de qualité à un prix raisonnable. Elle est principalement fréquentée par les officiers de la garde et les fonctionnaires de la ville.

Les Verts

Les Verts sont le quartier noble de Kintargo.

**Corruption – ; Crime -2 ; Economie –
Loi +2 ; Savoir – ; Société –**

L'Hôtel des archives : ce bâtiment protège les archives de la noblesse de Kintargo.

Le Marché de la Porte Blanche : ce marché fréquenté est spécialisé dans les bijoux, l'orfèvrerie et les œuvres d'art.

La Maison du Denier : ce bâtiment trapu sert de lieu de réunion à la Cour du Denier.

La Porte Verte : la porte la plus à l'Est de Kintargo est principalement utilisée par la noblesse, mais elle habituellement tenue fermée.

Le Parc des Lanternes : cette série de parcs cultivés luxueux et étendus a pour principale usage de contenter l'oisiveté de la noblesse.

Le Bout de Jarvis

Le quartier du **Bout de Jarvis** était le cœur de la ville : là où se tenait toute son activité nocturne. Il est le quartier qui souffre le plus du couvre-feu.

**Corruption +1 ; Crime – ; Economie –
Loi +1 ; Savoir – ; Société +1**

Le Diable à Trois Jambes : cet établissement est le plus ancien dancing de Kintargo.

Les Livres Fins de Crissali : cette librairie a la réputation de détenir des livres rares et quelques objets magiques profanes.

La Maison de l'Opéra : le principal opéra de Kintargo est l'un des bâtiments préférés de sa population. Il sert actuellement de siège à Barzillai Thrune.

Le Park Aria : ce grand parc ouvert est un lieu populaire où l'on trouve de nombreux musiciens et artistes de rue.

La Place Veritas : c'est sur cette place que se tient le marché historique de Kintargo. On y trouve principalement des primeurs.

L'Etoile d'Argent : cette boutique de musique en ruines abrité, jusque récemment, un culte local dédié à Serenrae.

La Gazette de Kintargo : le principal organe de communication de la ville diffuse une gazette hebdomadaire à un prix modéré. Elle est vue depuis longtemps comme une entreprise de propagande du Chéliax.

L'Auberge du Cygne : cette auberge est la plus huppée de la ville. Elle propose une carte variée, une ainsi qu'une cave abondante. Elle était connue pour être le lieu préféré des artistes de la Maison de l'Opéra qui s'y retrouvaient la nuit, après les représentations.

Le Petit Théâtre : ce théâtre indépendant essaie de survivre en composant avec le gouvernement actuel. Il organise des représentations de pièces et des revues de chant patriotiques en journée, devant une salle presque vide.

La Maison du Rire : Ce théâtre était connu pour frôler avec le mauvais goût et les discours ouvertement hostiles au gouvernement. Il a été dévasté par des partisans loyalistes à

la déclaration de la loi martiale après une pièce satyrique sur la maison Thrune.

Le Vieux Kintargo

Comme son nom l'indique, le quartier du **Vieux Kintargo** est le centre historique de la ville. On y trouve un mélange éclectique de bâtiments.

**Corruption – ; Crime – ; Economie –
Loi – ; Savoir – ; Société –**

Le Vieux Port : ces quais sont principalement utilisés pour convoyer des matériaux de construction, de la nourriture et du sel.

Le Marché Salin : ce marché approvisionne les maçons, les alchimistes, les architectes et les constructeurs de la ville.

Les Travaux Salins de Sallix : cette entreprise de conditionnement du sel est la plus ancienne et la plus vaste de son genre en ville.

La Porte du Sel : cette porte était laissée ouverte à toute heure du jour et de la nuit. Elle est désormais fermée durant le couvre-feu. Cependant, elle ne voyait transiter que les marchandises du Vieux Port.

Les Herbes Odde et Filles : cette boutique abandonnée a la réputation d'être hantée.

Le Vieux Cimetière : bien qu'il ne soit plus utilisé, ce cimetière est régulièrement patrouillé par des hommes de l'Eglise d'Asmodeus.

L'Os de la Chance : cet ancien casino a été ravagé par un incendie voilà des années et n'a jamais été reconstruit depuis.

La Dent et le Clou : cette taverne relativement tranquille est l'un des plus anciens établissements de la ville.

La Forge d'Olmer : en tant que dernier forgeron du Vieux Kintargo, Olmer propose souvent des armures magiques à vendre.

La Maison de Détention : autrefois la prison de Kintargo, ce bâtiment a été récemment remis en état et en activité pour emprisonner les suspects avant leur jugement.

La Maison de la Vérité et de la Clarté : ce qui était le tribunal de Kintargo est maintenant utilisé pour emprisonner les prisonniers politiques et héberge les occasionnelles exécutions publiques.

La Tour Iudeimus : cette ancienne tour d'habitations à loyers modérés est la plus haute structure du Vieux Kintargo.

La Fabrique de Vespam : des objets magiques sont souvent à vendre à cette guilde d'orfèvres et de fondeurs.

La Porte Rouillée : le passage par la porte la plus animée de Kintargo coûte maintenant deux pièces d'argent.

Les Toits Rouges

Les demeures des **Toits Rouges** possèdent une allure distinctive par rapport au reste de Kintargo. Il s'agit du quartier le plus populaire de la ville et celui où ont été rassemblés les principales minorités opprimées.

**Corruption +1 ; Crime +2 ; Economie –
Loi -1 ; Savoir – ; Société -2**

La Fantasmagorie d'Hocum : ce musée de l'étrange et du surnaturel a été fermé voilà bien des années.

Le Commerce Général de Kelimber : cette quincaillerie sert également de bureau de poste et de boutique d'alimentation générale pour de nombreux habitants du quartier.

Le Marché des Toits Rouges : ce marché est spécialisé dans les tissus et les vêtements.

Les Fils du Diable : cette boutique est celle du meilleur tailleur des Toits Rouges.

L'Étable de la Bonne Fortune : cette étable abandonnée a la réputation d'être hantée.

La Société du Pied Fourchu : ce taudis est dirigé comme un refuge et abrite les plus fervents partisans de la cause des citoyens tieflings les plus infortunés de la ville.

La Nurserie du Diable : ce petit quartier de taudis est principalement habité par des tieflings.

La colline du Temple

Sur les pentes de la **Colline du Temple** se trouvent l'ensemble des églises de la ville.

**Corruption - ; Crime -1 ; Economie -
Loi +1 ; Savoir - ; Société -**

La Cour des Ombres : Le second temple de Kintargo par sa taille est celui de Zon-Kuthon.

La Maison des Voiles d'Or : En tant que temple d'Abadar, cette église sert de principale banque de Kintargo.

Le Temple d'Asmodeus : Sans surprise, le grand temple d'Asmodeus est l'église la plus vaste et la plus puissante de Kintargo.

Les Jardins de la Colline du Temple : ces parcelles de terrain regroupent les cimetières actifs de Kintargo.

La maison Humbert : Cette ancienne chapelle dédiée à Aroden a servi un temps d'orphelinat. De nos jours, le bâtiment est abandonné est réputé hanté.

Le Vestibule de l'Oiseau Chantant : Le temple local de Shelyn continue d'essayer de maintenir la paix dans la ville.

Villegré

Le quartier de **Villegré** est le centre de la vie académique de Kintargo.

**Corruption -1 ; Crime - ; Economie -
Loi - ; Savoir +2 ; Société -**

La Maison Docur pour Jeunes Filles : le second établissement d'enseignement de Kintargo par sa taille est réservé aux jeunes filles qui y finissent leur apprentissage.

Le Parc de Villegré : ce parc est un lieu populaire auprès des étudiants pour se relaxer ou étudier.

La Maison de Thé des Longues Routes : la maison de thé la plus ancienne et la plus populaire de Villegré est la favorite des étudiants.

L'Académie d'Albâtre : la célèbre université de Kintargo, réputée dans toute la Mer Intérieure pour ses cursus de médecine et de biologie, est malheureusement en déclin depuis de nombreuses années.

L'Académie Infernale de Kintargo : cet établissement luxueux, construit peu après la guerre civile, avait pour prétention de rapprocher Kintargo du reste du Chéliax. Les étudiants bénéficient d'une solide formation dans les Arts diaboliques, mais demeurent peu nombreux.

Le Marché du Newt : cette place de marché éclectique propose un peu de tout vendu par un peu tout le monde. On y trouve même régulièrement des objets magiques.

La Porte de la Nuit : c'est par cette porte qu'arrivent les visiteurs en provenance du Nidal, elle n'est autrement que peu fréquentée.

Le Café des Lucioles : cette auberge est principalement fréquentée par la noblesse et les partisans de la présence chéliaxienne en ville. Elle est devenue le siège pour la rive droite, du groupe de protection des citoyens.

Le Port de la Yolubilis

Le quartier du port est le quartier marchand de la ville. Il est animé et son activité est intense, désormais uniquement le jour à cause du couvre-feu.

**Corruption - ; Crime +1 ; Economie +1
Loi - ; Savoir - ; Société +1**

La Cage de Guerre : la plus vaste boutique d'armes de la ville propose souvent des armes magiques.

Les Imports du Crépuscule : jusqu'à récemment, cette société coordonnait l'essentiel du commerce entre le Chéliax et Anchor's End sur la distante Arcadie. Voilà peu, elle a perdu ses contrats et est maintenant en plein déclin.

Le Chantier Vashnarstill : les chantiers navals de Kintargo sont très animés et fréquentés par de nombreux marchands et armateurs.

Le Blaireau Furieux : la caverne enfumée du port a récemment brûlée. Il n'en reste presque rien.

Chez Clenchjaw : cette taverne amicale a récemment gagné de nombreux clients.

Le Pont Morne : reliant le Nord et le Sud de la ville par-dessus la Yolubilis, ce pont est également le marché le plus animé de la ville.

Le Siège de la Société des Mines de Ménador : la société d'excavation naine des mines de Ménador a son siège en ville d'où elle dirige l'ensemble de ses exploitations.

La Banque Indépendante du Chéliax : ce petit établissement est une succursale de la banque indépendante du Chéliax qui a son siège à Couronne-Ouest. Elle essaie de concurrencer la banque du temple d'Abadar et déploie une stratégie commerciale agressive.