

Le monde de Ryok

Le jeu de rôle

Guide de la ville de Kouel



Kouel, ville historique et fortifiée

Kouel est une des plus anciennes villes du continent. Elle est au départ le point de rassemblement des tribus humaines au début de l'hiver et du printemps. Les tribus avaient l'habitude de passer par ce point, proche de la mer, au moment où les températures commençaient à changer, cherchant la chaleur du désert en hiver, et le frais des régions du Nord en été.

Peu à peu, une ville se forma, alors que certaines tribus restaient sur place toute l'année. D'abord une ville côtière, elle s'est ouverte de plus en plus sur le monde, alors que les voyageurs qui accompagnaient les caravanes passaient par Kouel. La ville devint multiculturelle, malgré le fait qu'une majorité d'humain y soit présente.

Lors de l'Âge Sombre, des murailles furent construites, épousant les contours des dunes, et formant une ville en escalier. Des grandes tours furent érigées, et des machines de guerre y furent positionnées. Cette ville ne fut jamais prise au cours de l'Âge Sombre, bien que son port reste son point faible, car peu protégé. Elle put donc continuer de prospérer même en cette période compliquée.

Cependant, une pauvreté dû à la guerre fit son apparition, et la fragmentation de la ville à cause des murailles entraîna la création de différents quartiers, dont certains devinrent des ghettos pour les populations les plus pauvres. C'est dans ces mêmes quartiers que des entreprises peu recommandables s'installèrent.

Aujourd'hui, un seul quartier très pauvre est à déplorer, mais une économie parallèle semble s'y être créée, et les personnes des autres quartiers préfèrent ne pas s'y aventurer sans être accompagné d'un de ces habitants. Les autres quartiers sont soit des quartiers d'habitations, plus ou moins riches, ou des quartiers de commerces. Dans tous les cas, et quel que soit le quartier, il y a toujours de la vie et de l'agitation dans la ville de Kouel.

Les dirigeants

Comme la plupart des grandes villes de l'Alliance, Kouel est sous l'égide de celle-ci, mais possède malgré tout une certaine indépendance, afin de sauvegarder sa culture et une certaine identité. Ces dirigeants sont donc à l'image de cette idée, et prennent les décisions au sein d'un conseil qui se réunit toutes les semaines.

Rakin Amrani : Le sultan de la ville de Kouel, c'est lui qui répond à l'Alliance directement. Il est le grand dirigeant, celui qui mène la barre, et qui a le dernier mot dans les décisions du conseil. Malgré son tempérament impatient, c'est un homme sage d'une quarantaine d'année, et qui sait quand mettre son ego de côté. Il tente depuis plusieurs années de tendre la main aux quartiers les plus pauvres, ce qui évite des gros problèmes, sans pour autant résoudre la situation.

Rashad Tannoudjy : Premier conseiller de Kouel, il dirige le conseil, et est le spécialiste des questions commerciales. Il sait tout des arrivés des bateaux commerçants, et espère un jour que la ville sera dotée des infrastructures pour accueillir les dirigeables. C'est un homme dans la force de l'âge, toujours à l'écoute, et qui a un véritable bagout, surtout quand il parle de commerce.

Shamra Belkacem : conseillère du quartier du port, c'est elle qui sait tout ce qu'il s'y passe. Elle a accès à tous les registres, et c'est une femme redoutable en affaire, dont le seul réel rival à ce niveau est Rashad. Petite femme d'une trentaine d'année, elle ne se laisse marcher sur les pieds par personne, et tout le monde la respecte grandement. Sans sa direction exemplaire de son quartier, la ville ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui.

Absalom Khadra : conseiller du quartier du centre, Absalom passe le plus clair de son temps dans son bureau, avec une armée d'employés administratifs. Son quartier étant celui qui fait le lien entre les quartiers plus modestes, le quartier du sultan et le quartier du port, il est le plus vivant, celui où tout le monde se croise et où beaucoup d'affaires sont conclues. Il travaille d'arrache-pied pour que tout se déroule pour le mieux, mais la tâche est loin d'être aisée. C'est un homme d'une quarantaine d'année qui en paraît dix de plus, mais avec un sourire et un humour permanent.

Chukkaknox Ujartax : ce reptilien d'une quarantaine d'année est le fier conseiller du quartier du sultan, et également le grand chef de la garde de la ville. Très à cheval sur la sécurité (surtout dans le quartier du sultan), il n'a aucun humour et peu de personne, à part Rakin, l'apprécie vraiment. Tous cependant respectent ses capacités martiales et son don pour résoudre rapidement les conflits.

Kahina Aziouel : conseillère du quartier de l'entrée de la ville (appelé plus communément « La porte »), Kahina est une vieille femme d'une soixantaine d'années, qui ne s'en laisse pas compter. Avec son caractère bien trempé, elle est capable de faire face à n'importe quel autre conseiller, et tout le monde la respecte, et pour cause : elle fût la préceptrice du sultan lorsqu'il était jeune. C'est la voix de la sagesse au sein du conseil, et chacun l'écoute avec attention.

Samlad Gnibni : conseiller du quartier des artisans, ce gnome de plus de 300 ans est un des plus vieux habitants de la ville encore en vie, qui s'est réfugié à Kouel au cours de l'Âge Sombre. Préférant largement la compagnie des habitants de son quartier que celle des autres conseillers, il est cependant toujours présent quand il s'agit de défendre la cause des artisans et des petits travailleurs. Il est la voix des ouvriers dans la ville, et c'est ce qui fait sa force au sein du conseil.

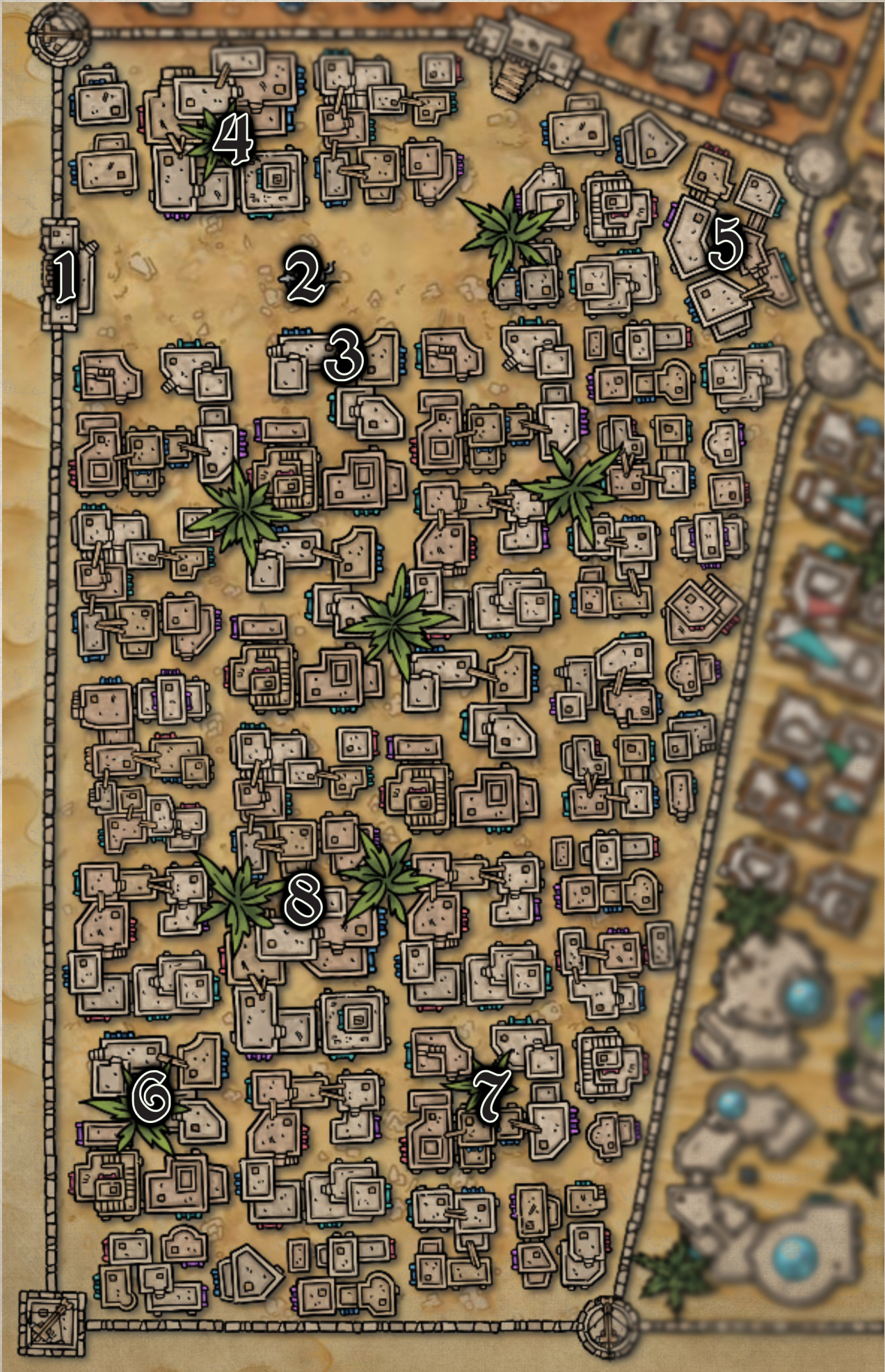
Naki Shamez : conseillère du ghetto, c'est celle qui est le plus à l'écoute des paroles des autres conseillers. Félinée d'une trentaine d'année, tout le monde la craint. Elle seule sait vraiment ce qu'il se passe dans son quartier, et tout le monde sait que rien ne se passe sans son aval. Cependant, c'est avec elle qu'une entente commence à se faire voire entre ce quartier et le reste de la ville.

Othman Amanrassa : conseiller officieux, Othman est un jeune humain d'une vingtaine d'année qui gère les caravanes à l'extérieur de la ville. C'est à lui qu'il faut s'adresser quand on veut savoir ce qu'il se passe derrière les murailles.

Akhemouk Bubekir : c'est le maître des moulins, celui qui gère leur utilisation. Sans lui, ces bâtiments ne fonctionneraient pas aussi bien qu'ils le font aujourd'hui. C'est un homme d'une quarantaine d'année, riche et jovial. Ce n'est pas vraiment un conseiller, mais on lui demande parfois son avis.

La porte

Ce quartier est celui qui fait l'entrée de la cité. C'est un quartier relativement prospère grâce à l'arrivée des nombreux voyageurs. On y retrouve surtout des chambres à louer et quelques établissements de restauration.



1 : La grande porte. C'est par ici qu'entre tous les voyageurs qui viennent par voie terrestres. Une vérification des convois est effectués avant de laisser passer, ce qui fait que lors des grands jours d'affluence, une file très longue peut se former. Au moins 8 gardes sont toujours présentes à la grande porte, de jour comme de nuit.

2 : La statue d'Azhaire Makhloufi. C'est la grande statue qui représente le fondateur de la cité, sur un immense cheval. La statue fait 5 mètres de haut, toute en pierre du désert, et est très bien entretenue par la ville. On peut y voir de nombreux voyageurs, venus admirer les merveilles de Kouel.

3 : La taverne du voyageur. C'est le premier établissement de consommation de haute réputation qui accueille les voyageurs. Bien que la cuisine n'y soit pas incroyable, l'établissement ne désemplit, car le service y est rapide et efficace, ce qui satisfait les voyageurs les plus fatigués. La taverne est tenue par un humain d'une cinquantaine d'années, appelé Zahir Arkoun, et tout le service est effectué par une dizaine de serveurs. Les deux cuisiniers sont eux aussi des humains, deux frères, Yusuf et Yasir Atlan.

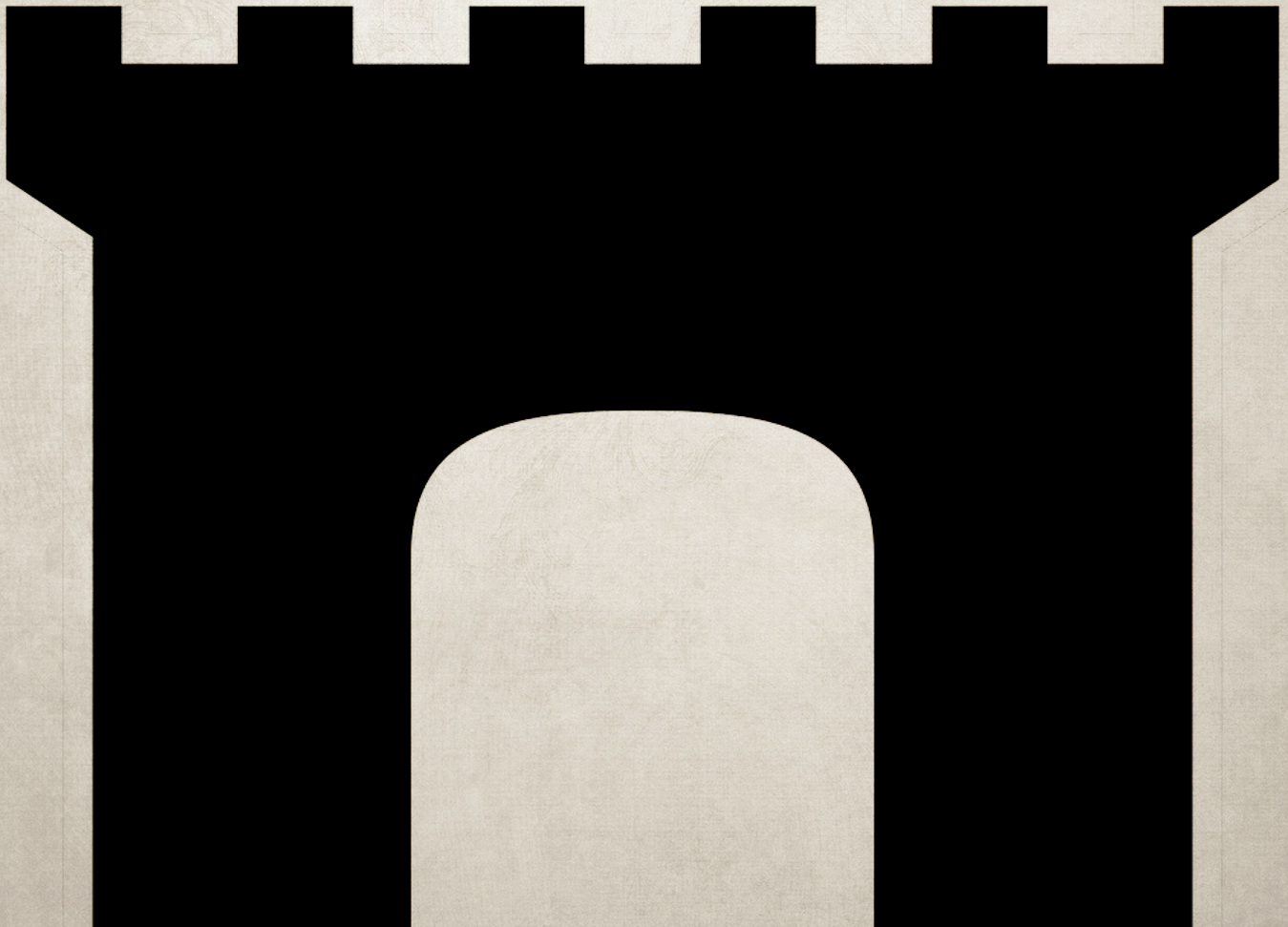
4 : Le grand hôtel. C'est l'un des meilleurs établissements de la ville pour prendre une chambre, mais aussi l'un des plus chers. Toutes les chambres sont soit individuelles, soit pour deux, mais aucune ne descend sous les 50 pièces d'or la nuit. De plus, seuls les petits déjeuners sont fournis avec la chambre, mais des bains sont accessibles pour les clients de l'hôtel. La patronne est une humaine d'une trentaine d'années, Asima Derrida.

5 : Les bureaux et appartements de la conseillère Kahina. C'est ici que vit et travaille la conseillère du quartier de la porte, ainsi que sa famille. Le lieu est lourdement gardé, et on n'y entre pas si facilement. C'est un joli bâtiment, un peu plus cossu que la moyenne du quartier, mais sans que cela ne soit choquant.

6 : Le vieil hôtel : Un des plus vieux établissements de la ville, qui n'est pas très connu, à part des anciens voyageurs et des habitants. Ses prix et prestations sont bien plus attractifs que celui du grand hôtel (chambre simple à 10 pièces d'or la nuit, chambre double à 20), puisqu'en plus du petit déjeuner compris et des bains, on peut également s'y restaurer pour des prix très corrects. L'établissement est tenu par un vieil arthésien du nom d'Ithraz Yexul.

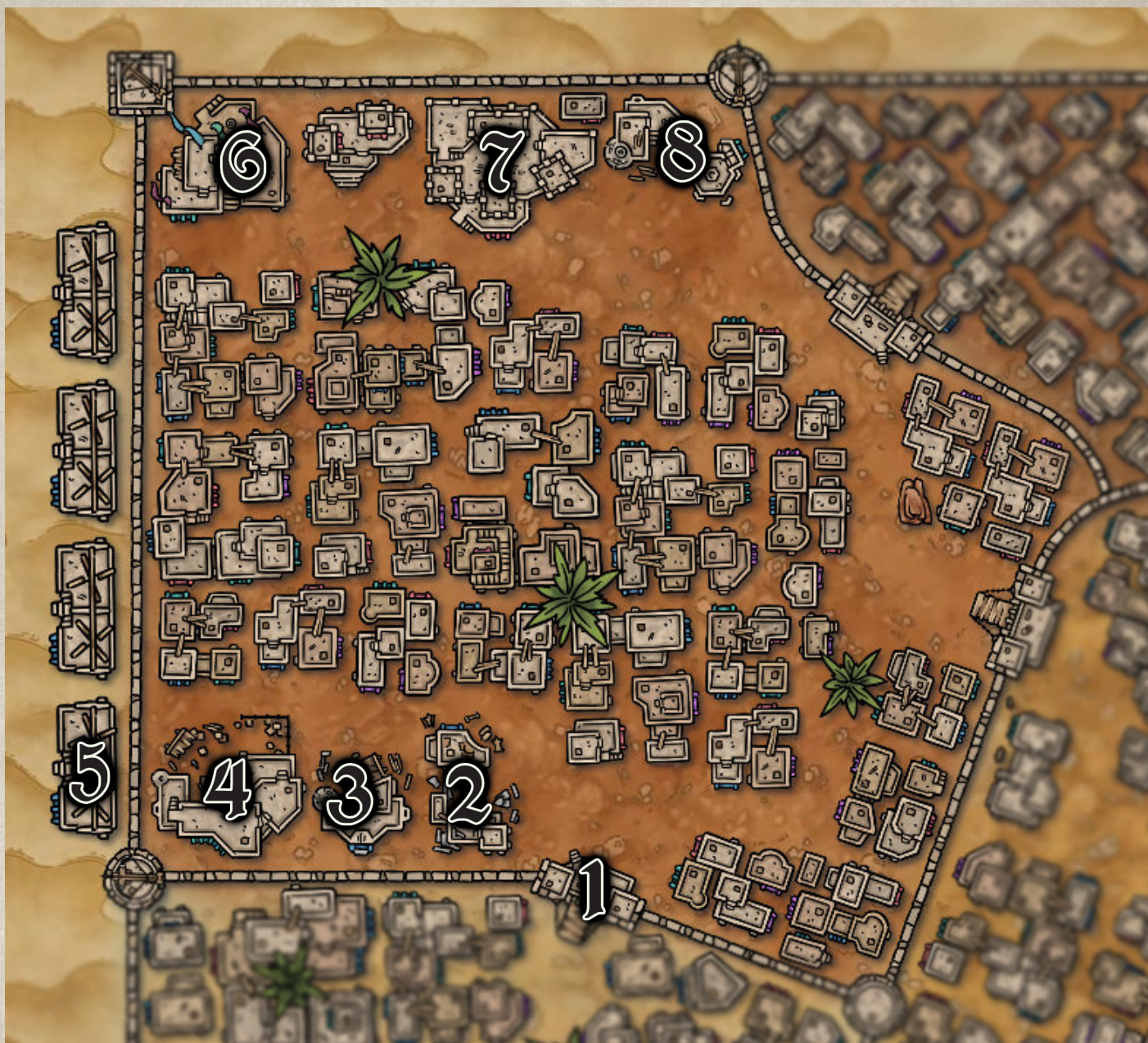
7 : Le bazar. C'est le lieu par excellence pour faire des affaires dans ce quartier. On y trouve principalement de la nourriture et des vêtements, mais pas uniquement, et il est capable de faire des très bonnes affaires si on est bon en négociation. Les échoppes changent de jour en jour, et il est parfois difficile de s'y repérer.

8 : Le grand salon. Ce lieu est très particulier. Il s'agit en réalité de plusieurs établissements de restauration qui se sont rassemblés au même endroit, donnant l'impression d'un salon de thé géant. C'est ici que l'on peut conclure des affaires discrètement, en mangeant pour un bon prix, en tout cas du moment que l'on arrive à se faire entendre d'un serveur.



Le quartier des artisans

C'est le quartier où on retrouve la plupart des activités artisanales et manuelles, et aussi les habitations des ouvriers et des personnes modestes. C'est un quartier qui sent le travail du cuir, où le bruit des forges ne s'arrêtent que la nuit, et où la vie n'est pas toujours la plus évidente.



1 : La porte des artisans. C'est une belle porte ouvragée, construite par les habitants du quartier. Cependant, elle est peut surveillée, et seuls 2 gardes sont en permanence à la porte.

2 : Les ateliers du cuir. C'est ici que se trouve les tanneurs et les autres artisans du cuir. L'odeur y est assez atroce, et emplit les narines dès qu'on pénètre dans le quartier. Le maître tanneur est un humain du nom de Rafiq Armrani.

3 : Les ateliers de menuiserie. C'est un petit atelier, car le seul bois qui peut être travaillé est forcément importé. C'est une valeur précieuse en ville, et seul des maîtres peuvent s'en occuper. Le maître menuisier est un humain du nom de Tareq Nasri.

4 : Les forges. C'est sans doute l'endroit le plus bruyant de la ville. Les forges fonctionnent dès le lever du soleil jusqu'au coucher, et on y façonne des armes comme des outils. Le maître forgeron est un orc du nom de Gunnakt Gujarek.

5 : Les moulins. Ce sont tous les moulins qui appartiennent au maître des moulins, et qui ne fonctionnent que le jour. Le maître des lieux habite dans celui qui est le plus au Sud. Pour les utiliser, il suffit de reverser une partie des denrées concassées au maître des moulins.

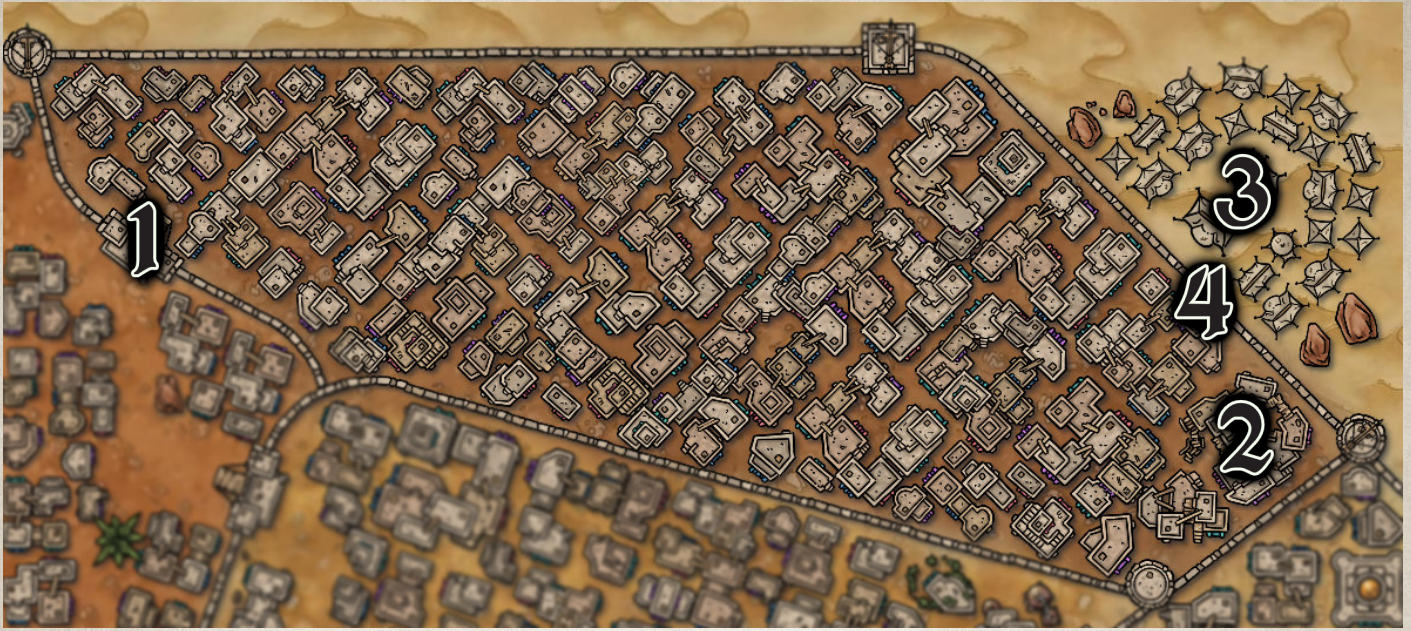
6 : Le bureau du conseiller. C'est ici qu'habite et travaille le conseiller gnome, entouré des maîtres des ateliers qui viennent le voir régulièrement. Il travaille beaucoup et passe voir régulièrement toutes les échoppes de son quartier, pour obtenir les doléances qu'il défendra lors des séances du conseil.

7 : Les bains. Malgré le fait que le quartier soit bruyant et odorant, ce lieu est un véritable havre de paix (et de discussion). Les bains sont gratuits pour tous les habitants du quartier, et chacun en prend bien soin.

8 : L'infirmerie. Le quartier regroupant de nombreux métier manuel, il n'est pas rare que certains se blessent au cours de leur travail. L'infirmerie est tenu par une reptalienne du nom de Chadra Drogah.

Le ghetto

Le ghetto est le quartier le plus pauvre et le plus renfermé sur lui-même. C'est là où se retrouve les pires vauriens de la ville, pouvant s'adonner à leurs sombres affaires. On ne rentre pas dans le ghetto si facilement, et même les gardes ne s'y aventure quasiment pas.



1 : La porte du ghetto. C'est une lourde porte en fer à double battant, gardée par quatre garde en permanence, du côté du ghetto. Ces gardes sont en réalité à la solde de la conseillère Shamez, et ne laissent entrer que les habitants du ghetto (et ceux qui les accompagne), ou ceux qui y ont été invités.

2 : Le bureau de la conseillère. C'est ici que se trame les sombres affaires de la conseillère, et où elle y donne ses instructions. Elle dirige ce quartier d'une main de maître, et tout le monde la craint et la respecte. Personne ne peut entrer dans ce complexe sans avoir été invité, et sans être escorté par les gardes.

3 : Les caravanes. C'est ici que se regroupe les caravanes de passage, qui montent vers le Nord ou qui repartent vers le Sud. Tous les mouvements dans ce campement sont connus et surveillés par les hommes d'Othman. Celui-ci occupe la grande tente centrale, et ceux qui pénètrent le campement doivent s'y présenter. C'est sans doute l'endroit où la loi de Kouel est la moins présente avec le ghetto.

4 : La porte secrète. Le bâtiment de l'Esprit du désert est une taverne inquiétante bien connue des habitants du ghetto, qui cache en réalité une porte secrète dans la muraille permettant d'accéder rapidement aux caravanes. Le tenancier de l'établissement, un elfe patibulaire du nom de Vutharn Kumrit, y fait respecter sa loi.



Le quartier du centre

Ce quartier est l'un des plus actifs de la ville, quelle que soit la saison. Il est le croisement de toutes les populations et de tous les métiers, offrant de nombreuses possibilités à tous. Malgré une cohue permanente, le conseiller fait un travail exceptionnel, faisant de ce quartier le pilier central de la ville.



1 : La porte du centre. Cette porte est lourdement gardée, mais les gardes ne font que peu de contrôle, malgré le fait qu'ils soient 8 en permanence. Les contrôles n'arrivent que sur les convois suspects, et les gardes servent surtout à réguler les passages.

2 : Le bureau du conseiller. Petit havre de paix au milieu de la tempête, le bureau du conseiller Absalom semble toujours très calme. Et pour cause, puisque le conseiller fait garder cet endroit en permanence pour pouvoir travailler tranquille. On ne le voit que rarement quitter son bureau, et il faut souvent prendre rendez-vous plusieurs jours en avance pour pouvoir le voir.

3 : Le salon du centre : Ce salon est toujours plein, mais on arrive étrangement à toujours y trouver une place. Les consommations y sont raisonnables, et de nombreux voyageurs y font une halte.

4 : La brasserie. C'est ici que sont produits la plupart des boissons alcoolisées fournies dans la ville. Le patron de ce commerce florissant est un nain d'âge mûr du nom de Gimnir Hagstrom, bon-vivant et toujours sympathique.

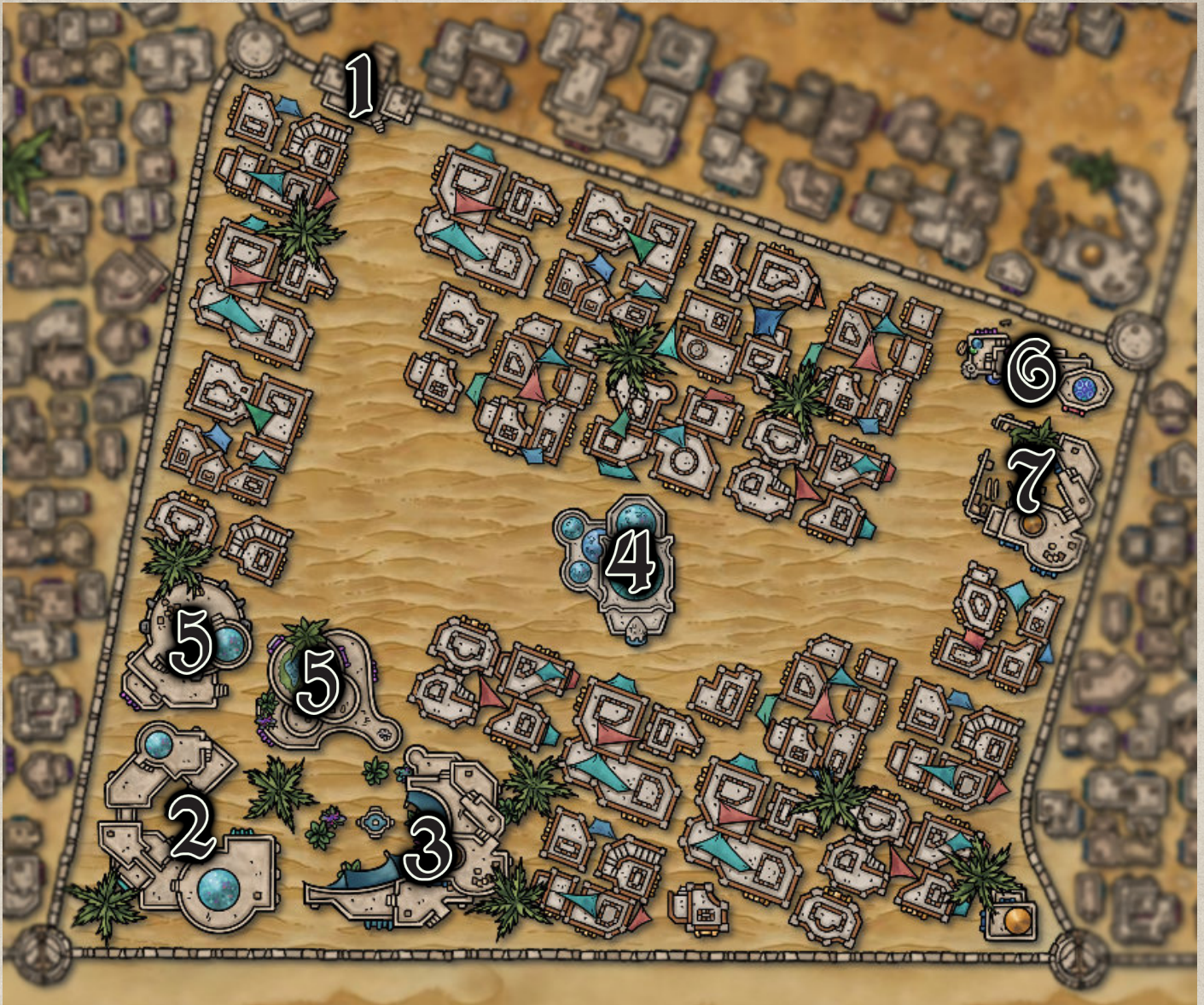
5 : L'herboristerie. On produit ici les feuilles de thé de la ville ainsi que des plantes médicinales. C'est la Dame au voile, comme elle se fait appeler, qui tient ce commerce. Il s'agit d'une reptalienne dont peut de personne ont vu le vrai visage.

6 : La taverne du centre. Plus gros débit de boissons alcoolisées du quartier du centre, cet établissement travaille en étroite collaboration avec la brasserie. On vient ici exclusivement pour boire, et pas pour y manger. C'est un établissement festif, à l'image de son patron, Vicelin Glunseg, un gnome bedonnant et rigolard.

7 : L'hôtel du centre. Plus gros établissement du centre, pouvant accueillir de nombreuses personnes, et possédant des dortoirs. On y offre le couvert également, mais il n'y a qu'un seul menu par jour. L'établissement appartient au couple Norboth, des nains arrivés il y a bien longtemps par la mer. Ils sont agréables avec la clientèle, mais sont de redoutables négociants.

Le quartier du sultan

Le quartier du sultan est le plus sécurisé, et l'un des plus difficiles d'accès. Il faut soit y vivre, soit y être invité avec une lettre frappée du sceau du sultan. C'est le quartier où se concentre toutes la population de noble.



1 : La porte du sultan. Cette immense porte en pierre, fermée par une grande grille en fer forgé, est gardée en permanence par dix gardes, qui ne laissent entrer personne, hormis les habitants et les porteurs d'une lettre du sultan.

2 : Le palais du sultan. C'est dans le complexe diplomatique que se trouve le palais du sultan, lieu de politique et de vie pour le sultan et sa famille. C'est un bâtiment luxueux et magnifique, comprenant des bains individuels, plusieurs chambres et de nombreuses pièces.

3 : La pavillon diplomatiques. C'est ici que se font les réunions du conseil, mais aussi les réunions diplomatiques avec les représentants de l'Alliance, ainsi que accueil du gratin diplomatique.

4 : Les grands bains. C'est un des bâtiments les plus luxueux de la ville, dont les murs comprennent des fresques magnifiques et dont les portes sont gravées d'or. Ces bains ne sont réservés qu'aux habitants de ce quartier et aux invités diplomatiques, et ils sont gardés jour et nuit.

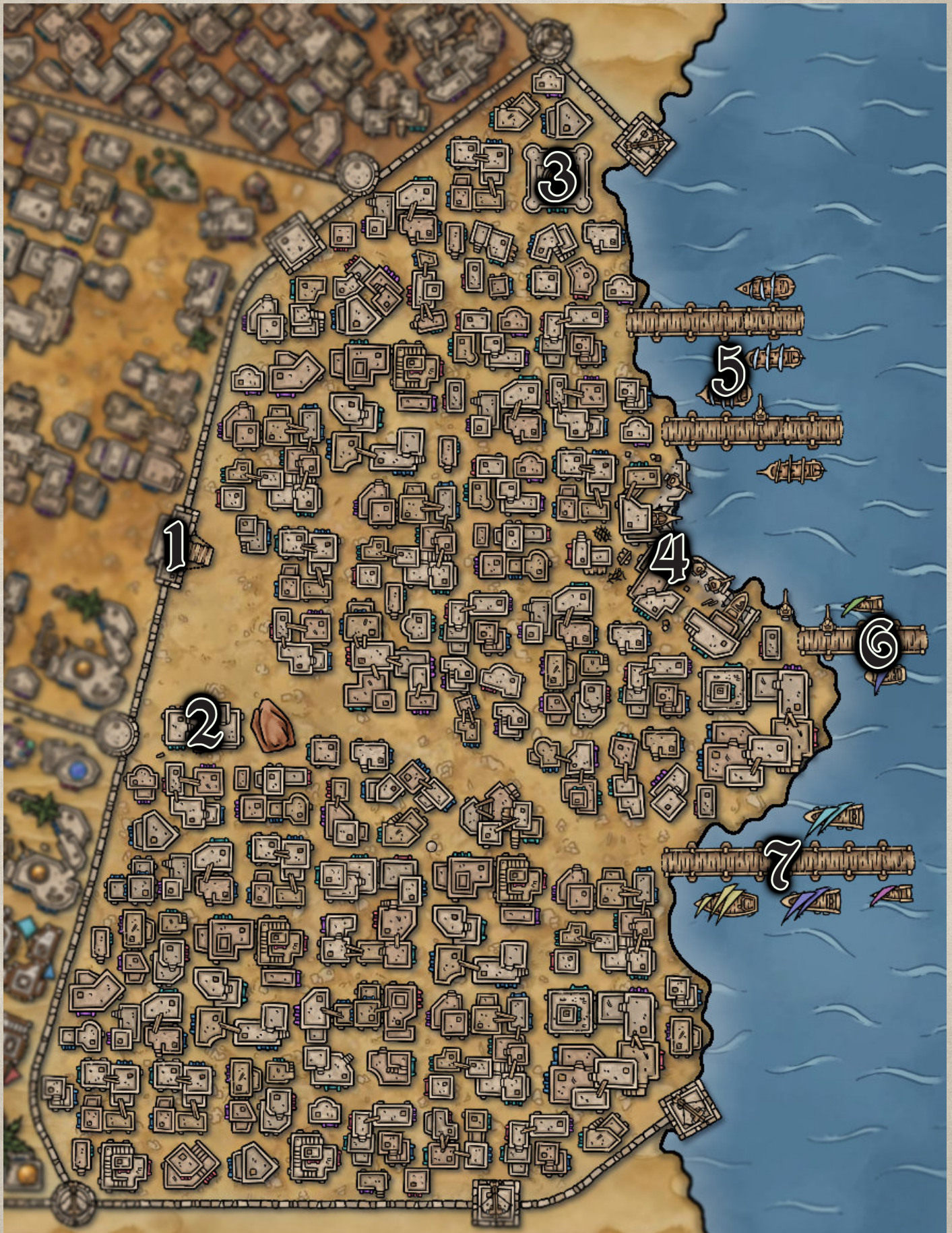
5 : Les appartements diplomatiques. Ici sont accueillis les représentants diplomatiques, pour toute la durée de leurs séjours. Les appartements sont très agréables, avec des domestiques et tout le confort nécessaire.

6 : L'école de magie. Une petite école de magie prestigieuse a été ouverte sur ordre du sultan, afin de donner plus de crédit à la cité sur tout le continent. Elle ne compte qu'une dizaine d'élève et quelques professeurs, mais elle a un avenir prometteur.

7 : Les écuries du sultan. Malgré son nom, le sultan n'a que peu de monture, et cet établissement profite à tous les habitants du quartier, pour un prix exorbitant bien entendu.

Le port

Le port est un quartier qui vit en permanence, de jour comme de nuit, que ça soit pour le commerce ou pour les loisirs. On y retrouve de tout, et de nombreux voyageurs viennent y prendre des bateaux. C'est un lieu riche et agité, avec du bruit et des odeurs variés en permanence.



1 : La porte du port. Cette porte est surveillée par 3 gardes en permanence, mais elle est toujours ouvert. Cependant, elle dispose d'un mécanisme permettant de fermer rapidement une herse en cas d'invasion par le port.

2 : La taverne du rocher. Cet établissement tient son nom de l'énorme rocher rouge qui se trouve à côté. On y sert de tout, avec quelques pâtisseries. C'est un établissement respectable tenu par un humain du nom d'Uthman Ammar.

3 : Le phare. C'est le bâtiment le plus haut de la ville, qui culmine à 30 mètres de hauteur. Il sert également de bureau et d'appartement pour la conseillère du port.

4 : Le chantier naval. C'est ici que les bateaux sont entretenus et réparés. Ceux de la ville ont des prix réduits, contrairement à tous ceux qui viennent de l'extérieur.

5 : Les docks commerciaux. Ces docks sont réservés aux bateaux commerciaux, et en particulier ceux qui viennent de l'extérieur.

6 : Les docks de pêche. Ces docks sont réservés aux pêcheurs de la ville, qui ne paient pratiquement pas l'amarrage.

7 : Les docks de plaisance. Ces docks sont réservés aux bateaux des habitants de la ville, qui ne sont ni pêcheurs, ni commerciaux. Le prix pour y laisser sont bateaux sont assez chers, afin de dissuader tout débordement.

Les prix par quartier

Produit	Porte	Artisan	Ghetto	Centre	Sultan	Port
Chambre individuelle	10PO	5PO	/	6PO	/	4PO
Chambre double	20PO	10PO	/	12PO	/	8PO
Place en dortoir	5PO	1PO	/	2PO	/	2PO
Repas	5PO	2PO	1PO	2PO	/	2PO
Thé	2PO	1PO	5PA	6PA	/	1PO
Bière	2PO	1PO	5PA	1PO	/	1PO
Vin	4PO	4PO	6PO	2PO	/	2PO
Eau	1PO	2PO	2PO	5PA	/	1PO
Citronnade	2PO	5PO	6PO	2PO	/	1PO
Lait	4PO	6PO	4PO	2PO	/	2PO
Bain	5PO	4PO	/	4PO	10PO	3PO
Arme	+10%	-5%	+15%	+5%	/	+5%
Armure	+10%	-5%	+15%	+5%	/	+5%
Consommable	+15%	+15%	-5%	+5%	/	0
Familier	+20%	+30%	-5%	+10%	/	+5%
Monture	+15%	+30%	-5%	+10%	/	+5%
Véhicule	+10%	-5%	+20%	+25%	/	+10%

