

BARAK VARR, la cité portuaire naine

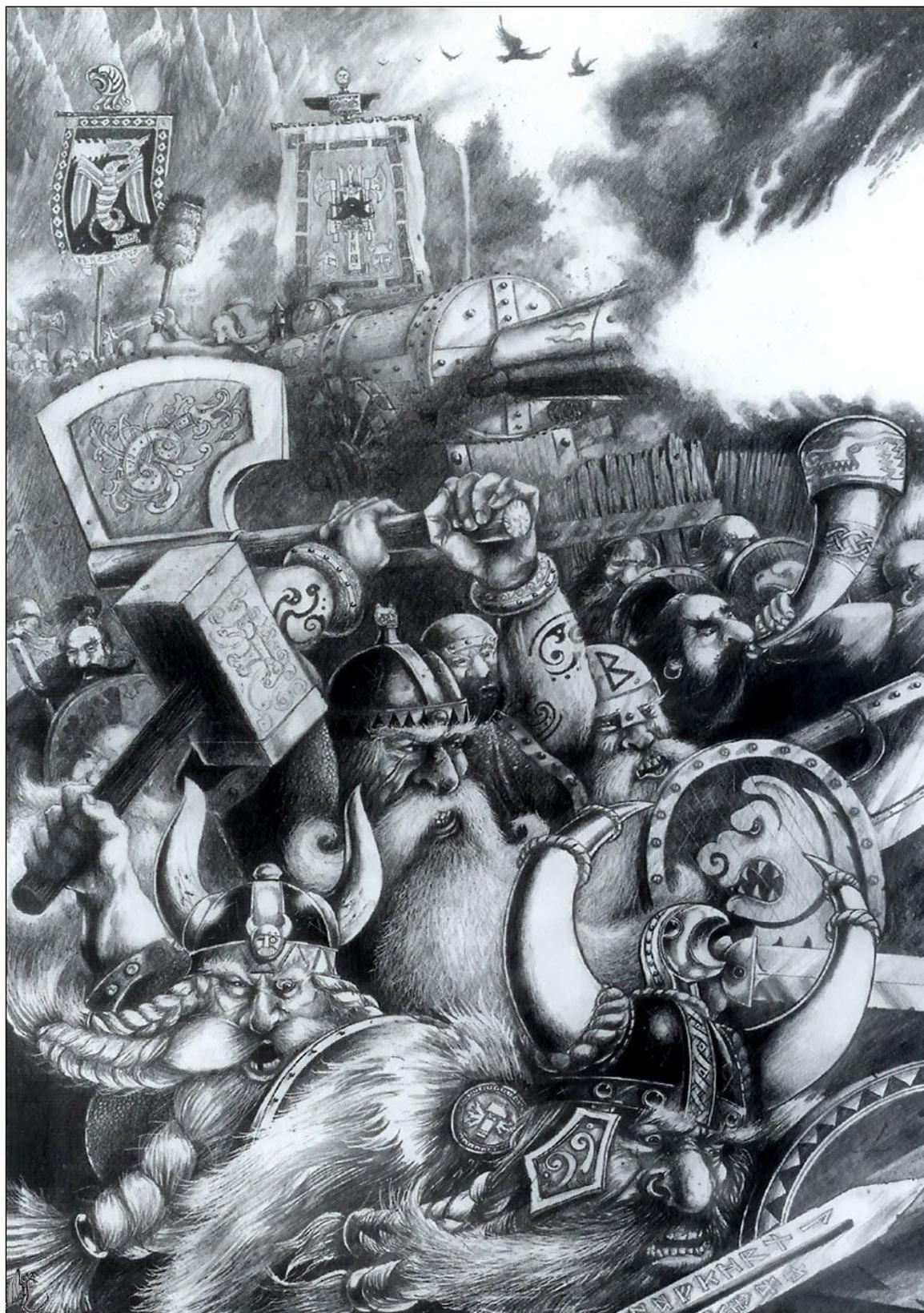


Table des Matières

<u>LA FORTERESSE</u>	<u>4</u>
HABITANTS ET VISITEURS	4
SITUATION POLITIQUE	5
CONSEIL DE LA VILLE ET CLANS IMPORTANTS.	6
CHRONOLOGIE DE BARAK VARR	11
<u>VISITE GUIDÉE</u>	<u>12</u>
LES ABORDS	12
LE PORT	13
L'ARSENAL	14
QUARTIER DES ÉCHANGES	16
QUARTIER ÉTRANGER	17
LE QUARTIER DES NAINS	19
DÉFENSES MARITIMES	20
<u>LA MARINE NAINES</u>	<u>23</u>
LISTE PRINCIPALE	24
LISTE SECONDAIRE	25
<u>LISTE D'ARMÉE DE BARAK VARR</u>	<u>ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.</u>

Publication

Auteur: sauf mention contraire, Cracou2.

Relecture: Dreadaxe

Iconographie: ©Games Workshop.

Sources

Warhammer 4^{ième}, 5^{ième} et 6^{ième} édition, livre des Nains.

Warhammer, le jeu de Rôle (Quelque chose de Pourri à Kislev)

White Dwarf anglais n°152 (première description de la ville)

White Dwarf anglais n°159 (description du siège de la ville par Gorfang)

Man O War, livret des règles. Approximativement 20 lignes sont extraites de ce livret.

Sang et Acier, supplément pour Man o War par Gavin Thorpe, traducteur inconnu, corrigée par cracou2.

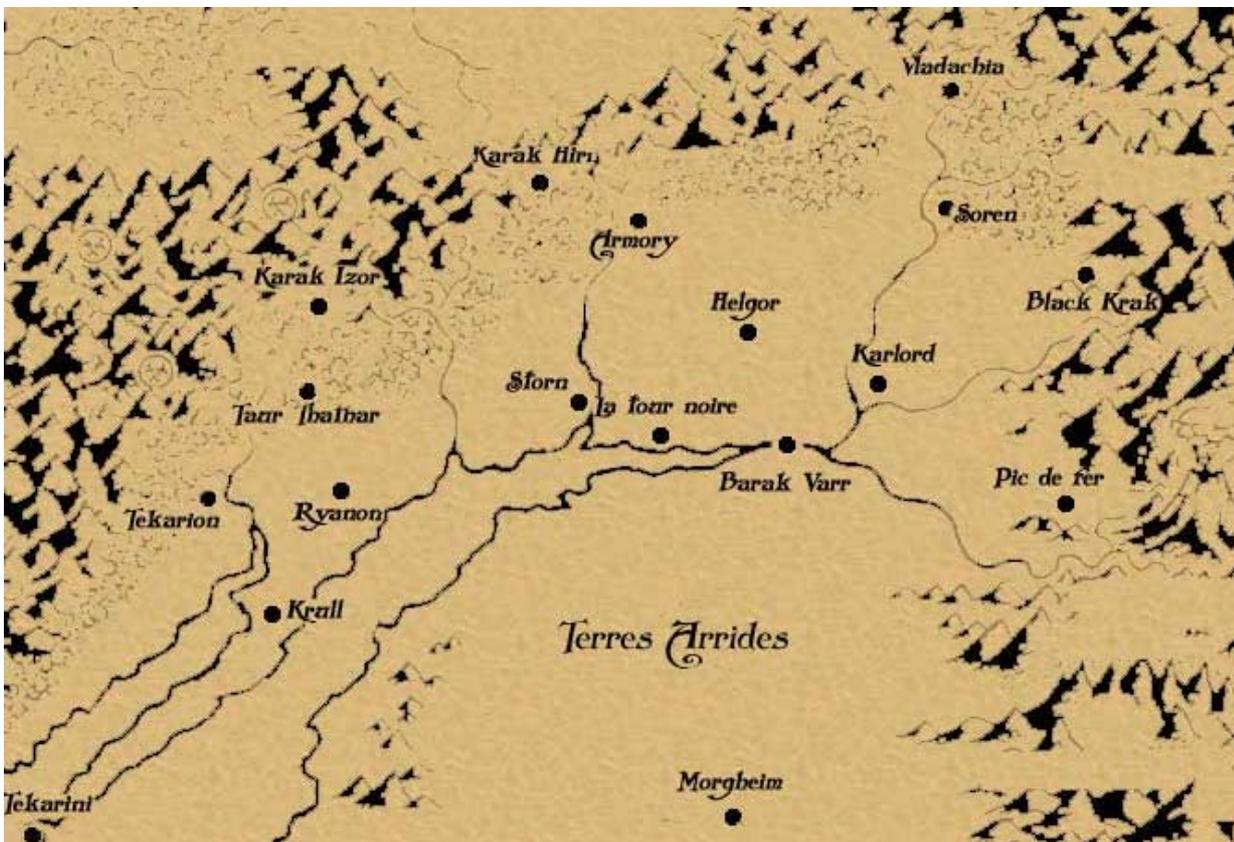
Stone and Steel, le livre des Nains, par A.Nunez.

Produit non officiel, indépendant de Games Workshop. Toutes les marques et nom déposés restent propriété de leur créateurs respectifs. Ce document est un produit gratuit ne pouvant être vendu. Publication sur le web autorisée sous réserve de la mention des auteurs. Autres droits © Cracou2 2003.

Introduction

Barak Varr, "la porte de la Mer" en Khazalid, est le seul accès des nains à la mer. De toutes les villes naines, c'est la plus cosmopolite et la plus ouverte sur l'extérieur. Profitant de sa situation stratégique, à la croisée des routes terrestres entre le Vieux Monde et les Terres arabiques du Sud, elle profite d'un accès facile à la Grande Mer. Dernière ville civilisée avant les Terres Arides et la plaine des Os, c'est un comptoir de commerce et une forteresse imprenable.

Son implantation est déroutante pour l'observateur non averti car elle est littéralement excavée dans les flancs d'une falaise gigantesque qui s'ouvre sur la naissance du Golfe Noir, près du point de confluence des trois plus grands cours d'eau de la région, le Fleuve du Sang, la Rivière Hurlante et la Rivière du Crâne. L'érosion et les nains ont évidé au fil des siècles la falaise de pierre blanche et creusé un réseau d'immenses cavernes autour d'un port en eau profonde. L'éclairage est assuré par un système ingénieux d'ouvertures dérobées, de réflecteurs en métal poli et de gigantesques lampes à huile.



(Gros plan de la carte officielle, ©Games Workshop)

Située au fond d'un golfe s'ouvrant sur la Grande Mer Occidentale, elle subit de très importantes marées. Quatre fois par an, les conjonctions entre les lunes et le soleil provoquent les Grandes Eaux, qui ne sont dépassées en ampleur que par la Morte Eau, qui correspond à la rare conjonction entre les deux lunes et le soleil.

La Forteresse

Habitants et Visiteurs

Les Nains de Barak Varr ont une réputation méritée d'ouverture et d'hospitalité envers les étrangers, et la particularité – rare pour des nains – d'aimer l'eau, enfin pour nager, pas pour boire. La population naine connu son maximum pendant l'âge d'or et déclina jusqu'au tiers de sa taille originale. Heureusement, ou malheureusement, les clans expatriés des forteresses perdues sont venus en nombre et ont largement repeuplé la ville. De nos jours, avec le renouveau, de nombreuses expéditions sont lancées par ces émigrés pour retrouver leurs trésors perdus.

Des marchands de tout le Vieux Monde viennent à Barak Varr. Des Nordiques et des Kislévites avec du bois, de l'ambre, de la résine et des peaux, des Tiléens avec des étoffes finement tissées, des Impériaux avec les dernières curiosités de l'Empire, des Bretonniens avec des armes fines et du vin, des Arabiens avec des Epices ou de la soie importée de Cathay... Tous profitent du havre de paix qu'est la citée. Les entrepôts creusés dans la falaise regorgent de marchandises et une véritable bourse informelle des échanges se tient à l'Auberge du Poney Blanc. En termes pratiques, les principales statistiques de la ville sont:

- **Population:** 30.000 foyers. Un foyer est composé d'une famille d'un ou plusieurs individus. Le nombre exact d'habitants n'est pas connu.
- **Garnison:** 1500 nains. Il s'agit du nombre de guerriers à plein temps ne menant aucune autre activité. Ils composent les unités d'élite comme la garde royale (composée de Marteliers), les Gardes de l'Ungrim Ankor (les Brise-Fers). Il ne comprend pas les équipages de la flotte, la milice, les ingénieurs, les alliés. En temps de guerre, tous les adultes sont mobilisables. La forteresse compte alors sur 40.000 guerriers. A un instant donné, 375 gardes sont disponibles dans la Grande Salle de Veille
- **Ressources:** construction maritime, négoce, artisanat, produits manufacturés.
- **Importations:** minerais, biens agricoles



(extrait de Stone and Stell, ©Hogshead Publishing 2002)

La vie est loin d'être morne. Entre l'arrivée de dizaines de navires et de centaines de chariots chaque mois, les virées des équipages, les visites diplomatiques, la ville a un aspect bariolé et chatoyant. Les étoffes les plus extravagantes côtoient les parfums capiteux de l'orient. Les rues sont bruyantes, encombrées de voyageurs et de négociants. Les habitants s'affairent autour du port. La rade est parcourue par les grâces coureurs des mers elfes, les lourds galions tiléens et les imposants cuirassés nains. Des forges de l'arsenal émanent les coups sourds des puissants marteaux à vapeur. L'air des fantastiques cavernes résonne sous les coups de sifflets, les héléments des dockers...

Situation Politique

La cité est bâtie loin de l'empire Nain proprement dit, puisque celui-ci s'étend sur les montagnes du Nord et de l'Est. Pourtant, les nains sont fidèles au Haut Roi résidant à Karaz-a-Karak et envoient des contingents dans les montagnes en cas de danger. Le contact est conservé par des aigles messagers. La ville est située au sud de la zone des Principautés Frontalières, un ensemble de duchés et de fiefs conquis par des chevaliers Bretonniens lors de la première croisade. Ceux-ci évitent très diplomatiquement d'évoquer les questions de suzeraineté avec les Nains. En effet, la puissance Naine dépasse largement celle de chacun des ducs. Cet arrangement contente les nains qui acceptent volontiers que des humains alliés occupent des terres pauvres en minerais et se livrent à des travaux peu valorisés, comme l'agriculture.

Conscients de la protection apportée au commerce, les humains accordent aussi aux nains le droit de voyager sans droit de péage ou d'octroi le long des routes commerciales. Ils seraient d'ailleurs très mal venus qu'ils essayassent d'en imposer puisque ces routes furent établies par les marchands nains il y a près de cinq mille ans.

Le problème majeur des principautés est avant tout le manque de stabilité des fiefs. Révolutions de palais, rebellions et luttes intestines sont monnaie courante dans l'imbricature de duchés, comtés et baronnies. La seule constante est le respect des nains. Les rares princes auto-proclamés qui osèrent les défier disparurent rapidement.

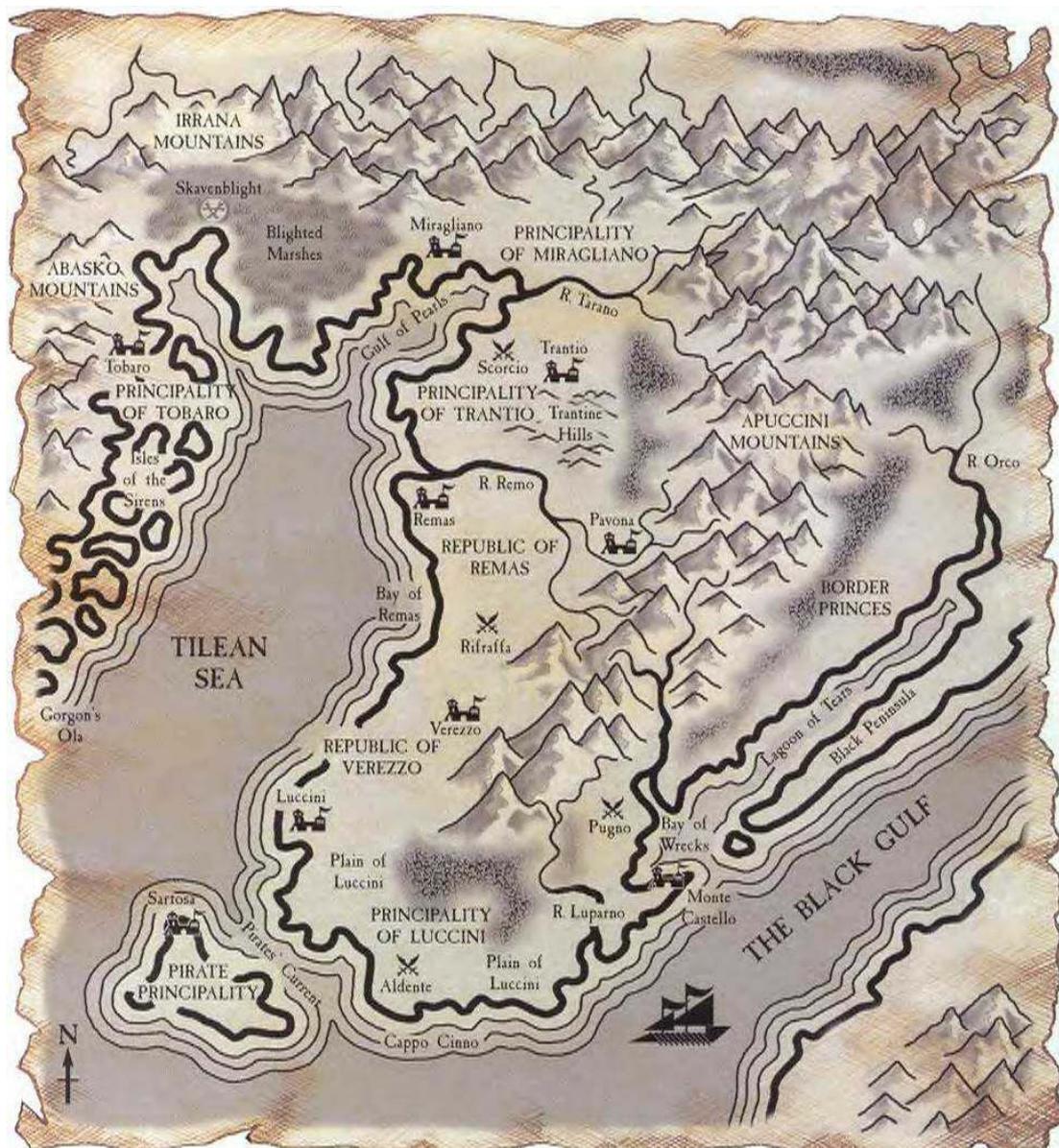
Les cités Etat Tiléennes évitent aussi de se mêler des affaires de Barak Varr. La ville est certes un sérieux concurrent dans la pratique du commerce, mais la marine Naine sécurise le Golfe Noir, pour la plus grande satisfaction de tous les marchands. Même les pirates de Sartosa évitent très diplomatiquement d'approcher des navires nains, surtout s'ils sont dans un convoi. Les rares attaques furent repoussées avec une incroyable vigueur.

Les abords de la ville sont habités avant tout par des humains, répartis dans d'innombrables hameaux mais aussi par de petites communautés de nains dispersées dans les collines de Varanka. Les habitants sont sous la suzeraineté nominale du roi Zamnil Grundisson, qui en l'échange de la reconnaissance de son autorité et une contribution en nature (typiquement un quart des récoltes) laisse les habitants libres d'établir les industries qui leur plaisent et leur assure une protection en cas d'invasion.

Cette liberté, normale pour les nains, mais rare pour les humains, donne un statut proche de celui de Franc Tenancier. Elle attire de serfs et esclaves en fuite qui y voient un asile. Cette politique provoque régulièrement des heurts avec les voisins: les roitelets des principautés frontalières déplorent souvent l'interdiction qui leur est faite de récupérer leurs "biens". Irriguée par de nombreuses rivières, la zone, quoi que chaude, est fertile et prospère.

Au sud, les terres fertiles s'étirent le long des fleuves descendant des montagnes du bout du monde, mais dès que l'on s'éloigne des eaux apparaît une terre aride et désolée, parsemée ici et là d'oasis. Quelques pistes poudreuses traversent le désert et mènent aux sultanats du sud après avoir traversé la terre de Khemri. Devant le risque d'attaque de la part des rois des tombes, les caravanes sont peu nombreuses.

Bien que lointains, l'Empire et la Bretonnie maintiennent de cordiales relations avec la ville. Pour eux, elle est la clef de l'accès aux terres du sud et une protection utile devant les hordes cadavéreuses et forces étranges des seigneurs des Tombes. Ces deux états maintiennent une ambassade officielle, qui sert tout autant à affirmer leur alliance qu'à établir les listes des navires à taxer.



Conseil de la ville.

Roi Zamnil Grundisson

Descendant direct de Grundisson Le Bâtitteur, le roi Zamnil commence la cent quarante quatrième année de son règne. Sa sagesse et son tempérament posé mais résolu font dire de lui qu'il sera un très vénérable Longue Barbe lorsque le temps aura fait blanchir ses poils.

Conscient de la valeur du conseil, son autorité, quoi qu'incontestée dans la ville fondée par son ancêtre, ne s'exerce qu'en cas de menace pour la ville. Dans ces occasions, il commande avec brio les forces de la ville tout en essayant de ménager au maximum le sang de ses nains.

Thorgrim Silverhammer

Fin lettré et scribe, Thorgrim est le Gardien de la Mémoire du clan des Silverhammer. Sachant réciter toute l'histoire Khazalide, il maîtrise aussi la généalogie et la saga du Clan. Une autre partie de sa très vénérable et respectable charge est la tenue du Grand Livre des Rancunes du Clan et du Livre des Amis. Chaque jour, il apprend une partie du récit aux jeunes imberbes du clan et participe aux débats du conseil. Ses avis, souvent motivés par sa connaissance du passé, n'en sont pas moins pris très au sérieux. Il est la conscience du conseil, sa mémoire, mais aussi le responsable des relations diplomatiques depuis près de 200 ans.

Sa longue barbe blanche nouée par des fils d'or et le fait qu'il soit l'interlocuteur des humains depuis près de cinq générations lui assurent une aura et une autorité rarement contestée par les barons de principautés frontalières où par les Tiléens.

Malgré sa position, Thorgrim n'en est pas moins un bon vivant jovial lorsqu'il partage une corne de bière. Il participe aussi au traditionnel entraînement et ferait un guerrier très acceptable s'il acceptait de lâcher l'arbalète à vapeur mise au point (ahem) par son compère de toujours, Beldarik Stonefist.

Beldarik Stonefist

Maître Engingueur de la marine, Beldarik est l'image même du puissant forgeron. Ses profonds yeux bleus noyés dans une épaisse barbe blonde semblent toujours dans le vague, alors qu'il pense à un problème à l'Arsenal ou à une improbable invention.

Même si de par sa formation, il pourrait avoir le dernier mot sur tout ce qui concerne l'arsenal et la marine, il préfère s'occuper des affaires militaires, sujet pour lequel il possède un véritable génie et un enthousiasme tout juvénile que ses dignes confrères doivent réfréner de temps à autre. Sous son autorité, les prototypes de navires les plus étranges virent le jour. Le Nautilus amélioré est sa dernière invention, et il propose régulièrement des idées étranges, comme celle d'utiliser des hélices à la place de roues à aube!

Boris Harfundarkson

Descendants en ligne directe des fondateurs de Karak Drak, ce clan s'est installé à Barak Varr il y a près de 2000 ans, lors de la création d'une voie maritime entre la Norsca et les terres Arabiques. Après des mois de navigation au plus près des côtes, les drakkars du clan abordèrent non loin de l'embouchure de la Rivière du Sang et furent stupéfaits de rencontrer d'autres Nains.

L'idée de voie maritime fut bientôt abandonnée. L'Undgrim (la grande route souterraine reliant toutes

les forteresses) assurait bien le transport, avec une parfaite sécurité, les elfes noirs pourchassaient les navires nains et, après tout, les nains n'aiment pas énormément l'eau, qu'elle soit bonne à boire ou pas. Pourtant les descendants de Harfundark firent souche dans la ville et créèrent un chantier naval qui porte encore leur nom. Spécialistes des questions navales, ils n'ont pas leur pareil pour calfater un navire endommagé ou réparer des membrures défoncées par un monstre marin. Selon certains, le climat doux de la région aurait attiré les premiers

Le Livre des Amis

Moins connu que le livre des Rancunes, cet ouvrage est pourtant fondamental pour les nains. Il recense les Amis de la race Naine, c'est à dire ceux qui par leurs actions démontrèrent leur attachement ou leur désintéressement. Ce palimpseste unique est rédigé en lettre d'or au dessus d'un tome du grand livre des rancunes qui a la particularité d'avoir vu chacune des rancunes vengées et barrées.

Y sont inscrit des noms de personnages de légende comme ceux de parfait inconnus, qu'ils soient humains ou elfes. Calédor, Sigmar et Magnus sont probablement les plus connus.

Voir son nom porté sur le livre est un honneur décerné uniquement par le Haut Roi et le roi de chaque forteresse majeure. Il symbolise une dette d'honneur et de sang du le peuple nain vis à vis du bénéficiaire. Dans les faits il lui est promis l'aide, le soutien, gîte et famille. En fonction de ses compétences, il sera même intronisé comme membre honoraire d'une guilde qui lui accordera sa protection spécifique.

L'aura de l'amitié, quoique personnelle, s'étend souvent aux descendants directs. Il est pourtant déjà arrivé qu'ils ne se montrent pas dignes de cette confiance, ce qui est un véritable déchirement pour les nains, qui ne conçoivent pas une telle trahison sans défaillir de rage.

arrivants, mais personne n'oserait même suggérer que le clan en avait assez de la rigueur des hivers nordiques.

De nos jours, l'ancien du clan, Boris Harfundarkson est l'un des cinq membres du haut conseil de la ville où il est en charge des questions navales et techniques. Fidèles à leurs origines, les fêtes du clan sont renommées pour la quantité invraisemblable de bière et d'hydromel qui y est consommée.

Pierre Granderacine.

Ancien des Halfings, délégué des Humains et autres étrangers. Responsable des approvisionnements et des cultures, il excelle dans ses fonctions qui lui permettent de rester, autant que possible, près de la surface. Alchimiste de haut niveau reconnu, il passe des heures à mélanger les produits les plus étranges dans son petit laboratoire.

Meldeanor de Lothorn.

Représentant de la petite communauté elfique, il communique essentiellement avec Pierre Granderacine. Quoique non membre du conseil, son influence est significative. Si les relations avec les nains sont toujours difficiles, les deux parties surent maintenir une certaine neutralité et éviter les sujets les plus glissants. L'aide apportée lors des raids des pillards nordiques de 2488 améliora considérablement sa position au sein de la communauté.

Meldeanor est un mage élémentaliste en communion avec les eaux et la mer. Reconnaisable à son aube qui bleue, qui verte, changeant de couleur en fonction des marées, il réside dans le quartier des étrangers et partage son intimité avec Diguit Poitchiche, une vieille gouvernante halfing connue pour son affabilité. Son âge est inconnu, mais doit dépasser les deux siècles.

Originaire du quartier des Elfes des Mers de Lothorn, il se destinait à l'étude des récits historiques et à la recherche. Après la lecture de récits de contemporains de la Guerre de la Barbe, consterné par la veulerie et la médiocrité de nombre de ses congénères, il s'exila et voyagea longuement dans la Lustrie avant de se fixer à Barak Varr pour profiter des marées. Il croit son histoire secrète, mais le conseil parvint à le reconstituer au fil des ans, ce qui lui vaut respect et écoute.

Clans et Organisations

Guilde des Armateurs (Guilde des Ingénieurs, branche navale).

Cas particulier entre tous, la guilde des armateurs est une spécificité de Barak Varr. Deux familles en sont les membres les plus influents. Le premier, le Clan Kragbrom (cragbrown) rassemble les dessinateurs et les responsables de la construction des navires de surface. Leur savoir faire dans le domaine de la navigation à vapeur est inégalé. Respectueux de la tradition, ils hésitent à remettre en cause les dogmes du combat maritime.

Le second, le Clan Angrund (steelhammer) un concurrent sérieux des Kragbrom. Partisans de la nouveauté, ils concourent les nautilus et les torpilles à réveil. Ils partagent la gestion de l'Arsenal, mais s'occupent plus volontiers des prototypes.

Principales Guildes

Ce sont les plus importantes guildes de la ville. Regroupant plusieurs clans influents, elles ont un impact majeur sur la vie économique de la cité.

- *Guilde des Commerçants.* Bien que chaque guilde soit responsable de la vente de sa production, les commerçants sont spécialisés dans la vente en gros et l'import-export. Ils possèdent des parts dans de nombreux navires et pratiquent volontiers le prêt ou la finance.

Personne n'oserait se dédire de ses engagements avec les nains. Le fautif, ou ses descendants, seraient poursuivis sans relâche.

- Guilde des pêcheurs
- Guilde des Charpentiers
- Guilde des Brasseurs
- Guilde des Ingénieurs (chapitre local de la Guilde des Engingueurs)
- Guilde des Forgerons
- *Guilde des Artificiers*. Spécialisés dans les armes à feu, la poudre, les gargousses, les pétards, les mines et en général tout ce qui est explosif ou détonnant. Ils manipulent aussi les feux grégeois et les mélanges inflammables du canon à flamme.
- Guilde des Armuriers
- *Guilde des Tailleurs de Pierre*. Historiquement une des plus importantes. De part le mode de construction des édifices, la Guildes des Tailleurs de Pierre compte de nombreux fervents de la tradition. La roche, après tout, ne change pas. Le style architectural prôné varie peu lui aussi. Loin de la débauche d'arcs et d'ogives de la nouvelle école impériale appelée "gothique", les nains privilégient la robustesse de la construction. Pour eux, il n'est pas logique de bâtir une église aussi fragile, surtout si elle doit défier les âges ou subir les attaques des forces chaotiques. Techniquement, les Maîtres Architectes sont au fait de leur art. Ils connaissent les forces en jeu, ils savent les répartir, les dévier, les diviser, poser des contreforts, agencer les structures... Voir une maison construite par des nains s'effondrer est rarissime. C'est le plus souvent le résultat de graves dommages comme des tirs de catapulte ou les sapes des Skavens. Les rangs sont au nombre de cinq: Apprenti, Compagnon, Maître, Maître Bâtitseur, Maître Architecte.

Guiltes Secondaires

Il s'agit des guildes dont l'activité est réduite. Limitées à une seule famille, voir à quelques membres détachés d'un clan d'une autre forteresse, elles sont appréciées mais ont peu de pouvoir sur les choix de la ville.

- Guilde des Trappeurs et Chasseurs
- Guilde des Tanneurs
- Guilde des Joailliers
- Guilde des Verriers
- Guilde des Mineurs et Prospecteurs
- Guilde des Fermiers et Bergers
- Guilde des Chirurgiens et Herboristes, Soigneurs, Herboristes, Pharmaciens, Alchimistes, et Médecins.
- Guilde des Etameurs et Ferblantiers
- Gardiens de la mémoire (runescribes)

Autres Organisations

- Alliance Commerciale de Barak Varr, chargée de représenter les intérêts de tous les commerçants non nains de la ville.
- Ambassade des Citées Libres de Tilée. Comptoir commercial et bureau de négoce, l'ambassade regroupe les délégations de chacune des cités importantes. Pour des raisons "diplomatiques", Sartosa n'a pas de représentant officiel.

Pour être complet, il faut penser aux deux organisations qui transcendent le système des clans et des guildes: les Clercs et les Maîtres des Runes. Ils n'obéissent qu'à leur hiérarchie directe et agissent avec sagesse. Il y a trois temples Nains à l'intérieur de la ville dédiés aux principales divinités Grungni, Grinmir, Valaya.

Le nombre de Maîtres des Runes varie fortement selon l'activité et leurs désirs. Actuellement, huit d'entre eux (sans compter leurs apprentis) vivent dans la ville. Deux sont de puissants Seigneurs des Runes. Ils travaillent actuellement à la création de runes pour les navires de la flotte. Deux autres viennent de partir en expédition dans les terres de l'intérieur pour récupérer une enclume runique dont font état d'anciens grimoires. La récupération augmenterait considérablement la production!

Chronologie

Les informations en italique sont tirées de sources officielles.

-4119 fondation de Barak Varr

-1498 Des galères de Barak Varr interdisent le passage à une flotte gobeline.

-500 Ascension de l'humanité et établissement des premiers hommes près de la ville 1022 Développement de la machine à vapeur à Karaz-a-Karak. Les Bretonniens commencent à commercer avec Barak Varr.

1152 Mise en chantier du premier navire blindé propulsé par vapeur.

1812 Développement des Ironclads (Monitors) et introduction des arquebuses dans l'armement.

2205 Bataille des Chutes Noires. Fabrication des premiers Gyrocoptères. Construction des Gunboats (canonnières), plus manœuvrables. Elles sont chargées de patrouiller les rivières en amont de la ville et les bas fonds côtiers.

2321 Bataille du détroit de l'eau sanglante. Une flotte Skaven ravageant les côtes du vieux monde est surprise par une flotte Naine menée par les cuirassés les plus récents. La flotte Skaven est annihilée.

2488 L'ingénieur Mungrun Marteaudefer dessine le premier nautilus et met au point les torpilles à réveil.

2495 Bataille de la Main Rouge entre les pirates et un convoi nain. Les pirates essaient de fuir contre le vent mais sont rattrapés et éliminés.

2498 Lancement du premier navire de la classe Dreagnought, un cuirassé amélioré. Skarsnik attaque la ville mais échoue dans son siège.

2503 Une armée Orque commandée par Gorfang assiège la ville, mais abandonne rapidement. Il laisse de mauvais souvenirs, surtout après qu'il ait lancé les têtes d'un groupe de guerriers nains capturés lors d'une embuscade.

2512 Skarsnik attaque encore une fois la ville, sans succès.

Visite Guidée

Les abords

Faubourg du gué perdu.

Situé à l'air libre, il regroupe les maisons des habitants préférant l'air libre, c'est à dire essentiellement des humains et des elfes, ce qui le fait parfois appeler quartier des étrangers. Les plus belles demeures ont vue sur le front de mer, les masures et les industries étant reléguées à l'est pour que les vents dominants d'ouest chassent les effluves malodorantes. Les spécialités des artisans de ce quartier étant la tannerie et la teinturerie, cette précaution est salutaire! Le nom du faubourg date de la fondation de la ville, lorsque le seul moyen de traverser la rivière était un gué dangereux et traître.

Faubourg des Postillons

C'est un groupe de maisonnette pittoresque habitées par des Halfings. Ces derniers préfèrent habiter au grand jour et profiter de leurs jardins potagers. Nombre d'entre eux travaillent au port ou dans les maisons bourgeoises et reviennent passer leurs soirées entre eux. Leur taille réduite ne les empêche pas d'être courageux. Ils ont donc formé une petite milice communale responsable d'une partie des murailles extérieures. En cas de grand danger, ils doivent évacuer leurs habitations et se mettre à l'abris au cœur de la forteresse.

L'Ancien, Pierre Granderacine, est membre du conseil de la ville. Tout en sachant rester en très bon terme avec les autres habitants, il défend avec vigueur la position des siens.

Faubourg de la Grande Arche

Situé juste devant l'entrée principale de la ville, ce quartier est surtout composé de coquettes cabanes en bois et de jardins soigneusement entretenus. L'absence de maisons est une conséquence des règlements: il est interdit de construire quoi que ce soit en dur dans le champ de tir de la défense. En cas d'attaque, les cabanes sont brûlées pour faire place nette. La majorité du temps, les jardins servent à la promenade et à la réflexion. Un oratoire de Taal est d'ailleurs installé dans un petit bosquet.

Passage du Krak.

La seule entrée de la ville côté terre est située au fond d'une gorge étroite surplombée par la falaise. Un long tunnel relie les faubourgs et la caverne du dédale. Originellement lit d'une rivière souterraine détournée par les ingénieurs nains, le passage est le fruit de l'érosion et du travail des mineurs. Le sol est recouvert d'un dallage de granit poli et les murs couverts de bas reliefs représentant la saga de la race Naine, mais le plafond est resté brut, parsemé de stalactites étincelants dans la lumière diffusée par les des réflecteurs de cuivre.

Le passage se termine par un pont-levis s'ouvrant sur une porte en fer massif de près de deux pieds d'épaisseur. De large ouvertures circulaires au plafond suggèrent la présence d'un système de défense. Pour la majorité des visiteurs, cela veut dire jeter des pierres ou de la poix fondue. En fait, il s'agit du débouchés de longues conduites s'ouvrant sur un lac souterrain. En cas de danger, les nains peuvent ouvrir les vannes et littéralement noyer le passage du Krak sous des trombes d'eau. Le trop plein d'eau s'évacue par un jeu de conduites cachées vers le canal interne.

Canal de Krug Folepioche

Dans les premiers temps, les marchandises étaient déchargées des navires, placées sur de lourds chariots, déchargées le long des rives de la Rivière du Sang et enfin transbordées à bord de boutres côtiers ou de péniches à fond plat. Devant la perte de temps, les nains imaginèrent rapidement un système bien plus simple. Il suffisait de creuser un canal souterrain entre la rivière et le port. La différence de niveau est rattrapée par deux doubles écluses à fermeture hydraulique. Outre le transport des marchandises, le canal apporte aussi quantité d'eau douce et alimente le lac souterrain.

L'ouvrage est avant tout un tunnel creusé dans le granit noir. Entre deux chemins de halage, le canal proprement dit est large de trente pieds et permet aux péniches de douze pieds de tirant d'eau de circuler. Aux deux extrémités, une salle plus large permet le croisement des péniches. Le canal dit externe est partiellement en surface et est limité par le premier jeu d'écluses. (qui sert d'ailleurs de poste de garde). Le canal interne passe lui juste en dessous du passage du Krak et peut être lui aussi envahi par les eaux. Il débouche sur le port de commerce.

Son nom vient du premier mineur qui proposa sa construction, un membre respecté du clan Folepioche, aussi connu pour son soutien au clan de la reine Helgar, il y a bien longtemps.

Caverne du Dédale

A la fois place publique et carrefour, cette petite caverne est le nœud des échanges de la forteresse. Le poste de Garde principal et le bureau de la Taxation sont placés juste à l'entrée de la caverne. Elle est le terminus de la voie de chemin de fer à voie étroite provenant du port et ses quais servent avant tout au transbordement des marchandises

Oratoire de Solkan

Dans un renforcement de la parois, près de la caverne du Dédale, fut creusé un autel à la gloire de Solkan, le dieu de l'Ordre. Cette divinité est considérée comme positive par les nains, ce qui lui donne le droit de figurer près de leur ville. Elle est cependant moins proche que Sigmar, le véritable ami. De plus, nombreux sont les habitants du vieux monde qui pensent que les sectateurs de Solkan sont par trop zélés et intransigeants dans la poursuite du Chaos. Plus d'une fois, un répurateur fit occire des innocents sur de simples soupçons.

Cette manière d'agir n'est pas acceptée ici. En cas de doute, la consultation de la prêtresse de Valaya est la meilleure solution.

Le Port

Situé dans la principale caverne, le port est le lieu le plus actif de toute la cité. Des dizaines de navires abordent chaque semaine, débarquant marchandises et voyageurs dans une atmosphère cosmopolite. Une des particularités de ce port est la présence, là où les autres ports utilisent des chaînes pour bloquer l'accès au port, d'immenses portes en acier manœuvrées par de gigantesques pistons hydrauliques.

La Capitainerie

Juste à l'entrée de la rade souterraine se dresse une tour carrée en granit de près de vingt mètres de haut servant de capitainerie au port. Sa tâche est d'assigner une place à chaque navire arrivant, à réaliser des inspections des cargaisons et à prévenir les épidémies en imposant des quarantaines à tout navire suspect. Elle est continuellement occupée par une équipe de pilotes expérimentés et de gardes armés. Surmontée d'un mat de signalisation et d'un phare à occultation, elle sert aussi de poste de défense en cas de siège.

Elle est composée de quatre niveaux : un sous sol, juste au niveau de l'eau, est découpé en deux grandes pièces. La première est destinée à recevoir une batterie de pièces lourdes de marine et

dont les embrasures s'ouvrent sur le chenal. Dans La seconde est occupée par la machinerie qui permet de manipuler les portes qui ferment la passe vers la rade intérieure. Le Rez-de-chaussée sert de poste de garde et d'accueil, le premier étage est découpé en bureaux et le dernier niveau contient les appareils de rechange, les fanions et l'huile nécessaire à l'émission des signaux depuis le sommet de la tour.

La rade

Lorsque les docks sont tous occupés ou qu'une épidémie menace, les navires sont envoyés dans la rade intérieure. Vaste caverne située juste derrière la falaise principale, c'est un mouillage calme et profond. En l'absence de vent, une dizaine de remorqueurs à vapeur s'occupe du transfert des navires entre les postes. Les plus grands navires y déchargent aussi leur cargaison sur des barges.

Les quais

Pour faire face au flux constant de navires marchands, les nains construisirent deux douzaines de quais parallèles en pierre de taille. Chacun d'entre eux est parcouru par une voie de chemin de fer où circulent des wagonnets tirés par des poneys. Une fois le navire amarré, les inspecteurs des Taxes viennent inspecter la marchandise, tandis qu'un clerc de Valaya vérifie l'absence de l'emprunte du chaos.

Pour éviter les encombrements et le risque d'incendie, les quais doivent être vidés le plus rapidement possible.

Les Entrepôts et les docks

Une petite partie des marchandises est conservée dans les docks juste derrière les quais, mais la majeure partie des biens rejoignent les entrepôts creusés au plus profond de la montagne. Ces derniers sont loués par les armateurs auprès du conseil de la ville pour un montant très modique. Le conseil préfère faciliter les échanges, pensant très justement que des taxes réduites contribueraient à rendre le port encore plus attractif. Les emplacements ne sont pas rares –après tout il suffit de creuser un peu plus pour augmenter la capacité – et sont loués à tous, même aux Elfes. Les bureaux des armateurs sont installés dans la zone des docks, à proximité de leurs biens.

Portes de Bronze

La limite entre le port et le quartier commerçant, ouvert à tous, et les quartiers réservés aux habitants est matérialisé par les grandes portes de Bronze. Située à l'extrémité de la caverne principale, c'est un ensemble de deux portes monumentales chacune dotée de deux vantaux fabriqués à partir d'une seule coulée de bronze phosphoreux. Contrairement aux habitudes naines, elles n'ont aucune décoration du côté du port à l'exception d'un bas relief en forme d'enclume qui a la particularité rougeoyer le soir venu. Les connaisseurs y reconnaissent le signe de la présence de puissantes runes. Les murs autour des portes sont percés de meurtrières et de caponnières en nombre suffisant pour faire douter l'assaillant le plus intrépide.

Pendant la journée, les portes restent ouvertes, mais demeurent sous la garde vigilante d'un détachement de Brise-Fers. Le simple fait de s'approcher de la porte sans une bonne raison éveille leur suspicion et plus d'un marin en goguette a fini sa virée dans les geôles du prévôt après avoir essayé jeter un coup d'œil dans la ville naine.

L'Arsenal

Cet ensemble de bâtiments solides est le centre d'une intense activité. Les navires de la flotte naine y sont construits, réparés et modifiés. Au départ simple rampe de lancement, l'arsenal s'est développé au fil des siècles pour compter de nos jours cinq cales sèches, deux douzaines

de bâtiments de toutes formes, des forges, une corderie sans compter les dizaines de dépôts creusés à même le roc. Des centaines de nains – puisque eux seuls sont admis dans ces lieux hautement sensibles – y travaillent.

L'Arsenal est séparé de la rade principale par un jeu d'écluses et de murs impressionnants percés d'embrasures d'où émerge la gueule menaçante de nombreuses pièces d'artillerie de marine.

La poudrerie

Pour l'œil non averti, la poudrerie semble se résumer à un édifice nu en pierre de taille appuyé sur le flanc de la caverne, percé de quelques meurtrières et doté pour seule ouverture d'une grande porte en bronze poli à deux battants. Pourtant derrière cette porte se cache tout un réseau de petites salles reliées par un chemin de fer à voie étroite. Le visiteur s'étonnera de la taille réduite de chaque pièce et des angles entre elles. Pourtant cette disposition étonnante est voulue depuis l'origine. En effet, les constructeurs décidèrent d'organiser la production et la conservation pour éviter que l'explosion d'un stock se communique à toute la poudrerie. Chaque pièce renferme une quantité réduite de poudre, et les angles entre les pièces diminuent l'effet de souffle.

Les salles s'organisent selon cinq fonctions. Les plus proches de l'entrée, à gauche, servent à stocker les matières premières comme le charbon, le soufre, le salpêtre ou le naphte. Plus loin se dressent les meules et les moulins servant à concasser et mélanger les poudre. Juste derrière les ingénieurs réalisent les mélanges spéciaux du canon à flamme et des lance feux. Les stocks de poudre sont stockés à la droite de l'entrée, prêts à être chargés sur les navires.

Les Forges

Les particularités les plus remarquables des navires nains sont leur carapace de métal et leurs machines à vapeur. La production de telles merveilles nécessite des métaux très spécifiques dénués de tous défauts. Les forges de l'Arsenal sont beaucoup moins nombreuses que celles de Zhufbar, mais sont à la pointe du progrès. Le haut fourneau à charbon vient d'être rénové. Le laminoir transforme les coulées en plaques de blindage. Les ateliers usinent les blocs de métal brut en bielles, vilebrequins et pistons, à l'aide de trépan et de marteau pilon à vapeur.

Les forges réalisent aussi des expériences, dont la dernière en date consiste en la fabrication de canons en fer au lieu du bronze traditionnel. Si les nouveau tubes sont plus légers et résistent aux tirs les plus puissants, ils s'usent plus vite et sont très sensibles aux défauts de fabrication.

La Corderie

Pour le néophyte, les cordes ne sont pas un problème majeur puisque chacun sait les fabriquer à partir de fibres de chanvres. Mais les marines ont besoin de cordages de plusieurs centaines de brasses de long. Pour être assez résistants, il faut les fabriquer d'un seul tenant. La corderie est donc le plus long édifice de l'Arsenal. Une machine à vapeur, à travers un jeu de courroies ingénieusement disposées, tresse les fibres et réalise de solides torons.

Depuis l'abandon de la voile, la production est excédentaire et le surplus est vendu aux marines amies, pour la plus grande satisfaction du clan des cordeliers.

L'Atelier des Aéronefs

Les Gyrocoptères et les ballons sont entretenus dans la section des aéronefs. Celle ci est aussi responsable des améliorations plus ou moins efficaces apportées. Le Gyrocoptère Lance-Torpille est le meilleur exemple d'une modification réussie. L'atelier est entouré par une vaste esplanade destinée aux essais et à l'entraînement des jeunes pilotes. De puissantes runes chasse-métal repoussent les appareils et leur évitent de sortir de la zone, au grand soulagement des autres travailleurs de l'Arsenal.

L'Atelier des Mines

Une des défenses du port est constituée de profonds champs de mine destinées à couler les navires trop curieux. La maintenance de ces champs est une activité permanente. Les chaînes reliant les mines à leurs orins (les supports sous marins) s'usent, les mines rouillent et la poudre supporte mal l'air trop humide. Les artificiers travaillent ici avec la plus grande précaution, et en respectant des règles de sécurité strictes, comme par exemple de ne pas armer une mine avant d'être sorti du port. Malgré cela, l'activité est dangereuse et seuls les Maîtres expérimentés circulent dans la zone.

Les Casernements

Lorsqu'un navire est en réparation, l'équipage quitte le bord et vient rejoindre les hommes en attente d'affectation et les gardes de la cité. Après avoir affronté les tempêtes et les pirates, les hommes ont besoin de détente et la discipline y est notoirement relâchée. Les chants et l'odeur de la bière émanent souvent de cette austère construction.

Quartier des Echanges

Mélange de souk, d'entrepôts, de docks et de marché permanent, ce quartier est parcouru par les marins et les aventuriers les plus improbables. Il est séparé des autres quartiers par des portes de bronze renforcé.

L'Auberge du Poney Blanc.

Connue avant tout pour la myriade de boissons proposée, depuis la classique bière fermentée 10 ans jusqu'à du vin fin de Saphery, ce haut lieu de rencontre sert de bourse d'échange.

Bourse des Navigateurs

Destinée à l'origine à l'affichage des offres d'embauche pour les équipages des navires marchands, cette grande bâtisse de pierre blanche est un lieu de rencontre vivant et haut en couleur. Les murs du rez de chaussé sont couverts d'affiches demandant qui un cuisinier Halfing sachant accommoder le poisson de mer; qui un groupe d'ogre pour une galère à déséchouer. Au premier étage, un bureau de Hérauts jurés est ouvert à tous. Il s'agit d'un groupe de Nains issus de tous les clans de Barak Varr servant de témoins officiels lors de la signature de contrats. Les documents sont établis en trois exemplaires par les scribes, et l'un d'entre eux est conservé dans les archives jusqu'à exécution des obligations. Le sérieux, l'impartialité et l'ancienneté de cette maison justifient ses émoluments et rare sont les capitaines ou les armateurs qui se dispensent de faire enregistrer leur contrat. Le conseil de la ville profite des informations récoltées pour dresser régulièrement un état un commerce.

L'Hostellerie du Vieux Môle

Etablissement renommé pour la qualité de ses chambres et son très original système d'adduction d'eau (de l'eau chaude à tous les étages!) fonctionnant par gravité. Les chambres sont chères, mais les réservations sont recommandées car les voyageurs les plus fortunés aiment y passer quelques jours avant de se remettre en route. Le patron est le Grad Vladimir, un homme originaire de Kislev qui prétend être noble.

L'herboristerie d'Alfirion

Ce commerce est avant tout un grand bazar proposant presque toutes les épices, parfums et herbes connues du vieux monde; Il propose aussi des herbes inconnues, mais sans garantir les effets. De chaque pièce émane une senteur douce, des odeurs rances ou des fumets piquants. Les employés sont experts dans l'art de la préparation des onguents médicaux. Le patron, un grand elfe au teint particulièrement pâle, est un des rares elfes vivants au sein d'une cité naine.

Heureusement pour lui, ses ancêtres elfes des mers sont connus pour avoir sauvé la vie de l'arrière bisaïeul par la branche cadette du roi actuel de Barak Varr. Alfirion est aussi connu pour être vaguement sorcier ou chaman, ou peut être druide. En tout cas, il aime la nature et communique avec les éléments marins à chaque nouvelle lune.

Armurerie de Borek Poingbrisé

Si les artisans nains aiment peaufiner leurs créations pendant des semaines, ils avant aussi que de nombreuses races se contentent de produits de qualité inférieure – à leurs yeux. Plutôt que de s'abaisser à vendre directement ces marchandises, ils revendent les stocks à Borek Poingbrisé qui se charge de la vente en gros, demi gros et détail. Que vous ayez besoin d'un fut d'arquebuse, de vingt cordes d'arc ou de cinq cent lances, rien n'est impossible, du moment que vous avez de l'or. Evidemment ces armes sont communes, mais elles sont aussi sans défaut. Un armurier nain ne se permettra jamais de mettre en vente une marchandise défectueuse!

Les stocks varient rapidement, en fonction des commandes, mais il est de notoriété publique que plusieurs milliers d'armes huilées ou graissées dorment à l'abris dans les entrepôts. Pour obtenir des armes de qualité, ou pour les très rares armes runiques, il faut s'adresser directement à la Guilde des Armuriers qui tient la liste de ses membres à jour.

Compagnie des Coches & Caravanes

Le transport des pondéreux et du minerai entre les montagnes et Barak Varr passe avant tout par le trafic fluvial de la rivière sanglante. Avec ses cent cinquante barges, péniches et coches, la CC&C est l'interlocuteur obligé de tous les mineurs. Chaque jour le minerai de fer, le charbon, le bois, les céréales... sont déchargées des profondes cales des barges descendantes. Les convois remontent alors lentement la rivière, tractés par des équipes de poneys disposés régulièrement le long de chemin de halage.

Les voyageurs utilisent aussi ce mode de déplacement reposant et sûr. En effet, la sécurité de la rivière est très correctement assurée par les patrouilles des canonnières à vapeur.

Quartier Etranger

Moins commerçant que le quartier précédent, cette partie de la ville abrite les résidences des non humains et leurs ateliers. Plus récent que le quartier des échanges, il est son extension naturelle.

Etablissement Giuseppe Guliano

Première draperie de la ville, cette petite manufacture moderne est aussi une voilerie réputée. Elle met en application une idée toute nouvelle: diviser la production en tâches simples. Malheureusement, les machines ne sont pas encore au point et le pauvre Giuseppe passe des journées à réparer les fileuses. Les métiers à tisser, de conception plus ancienne, fonctionnent parfaitement et produisent des aunes de superbes étoffes de lin et de velours chaque jour.

Il est même question d'utiliser la fleur d'un arbuste étrange originaire de Lustrie, après quelques essais prometteurs. En attendant, les machines tissent aussi la soie importé à grands frais de Cathay.

Giuseppe est un petit homme entre deux âges descendant d'une famille de Tiléens installés de longue date au faubourg du Gué Perdu. Sa principale motivation est le profit, mais si possible par les moyens les plus ingénieux possible. Si cette recherche est louée par les nains, l'idée de déposséder l'artisan de sa production en y substituant un chaîne les choque. Ils prennent cependant cette idée pour une lubie dont les humains sont coutumiers.

Le Comptoir des Plaisirs

Un port et ses marins attirent toujours nombre de femmes de petite vertu. Si le mépris des humains vis à vis des relations charnelles heurte souvent les nains, ils savent que l'absence de femmes diminuerait l'attrait du port pour nombre de capitaines. Afin d'éviter le pullulement anarchiques d'établissements spécialisés plus ou moins clandestins, le conseil décida d'accorder des privilèges de "fête licencieuse" à une maisons, contre paiement d'une redevance.

La charte prévoit le paiement de trois couronnes d'argent pour chaque acte tarifé, et limite le droit du comptoir. L'utilisation d'esclaves ou de la contrainte est interdit (chose rare dans ce genre d'activité), et les pensionnaires doivent avoir signé un contrat type leur garantissant deux tiers des gains. Ces conditions libérales attirèrent d'ailleurs nombre de candidates.

Giestela Von Perlofheim, une robuste matrone Estalienne par sa mère et d'on ne sait d'où par son père, est la tenancière du comptoir. Elle trône près de l'entrée, prête à expulser l'importun ou l'aviné par la peau du cou (où d'ailleurs, si celui ci résiste) en encaisse l'argent contre remise de jetons.

Le rez-de-chaussée est dédié à une salle de spectacles réputée alors que les galeries de deuxième et troisième étages abritent des chambres décorées dans un style baroque assez surprenant. Le sous sol est consacré aux réserves, aux bureaux et à un fumoir spécialisé dans les substances étranges et pas toujours inoffensives.

Temple de Sigmar

De par son aide pendant les guerres gobelines, Sigmar est considéré comme un ami particulièrement proche du panthéon Nain. Par autorisation exceptionnelle, un temple lui est dédié dans le quartier étranger, alors que les autres dieux doivent se contenter d'un oratoire où d'une simple fresque.

Avec la proximité de la terre des morts, les templiers et les répurgateurs aiment se rencontrer dans l'enceinte sanctifiée du temple avant de partir expédier les cadavéreux vers l'autre monde. Les répurgateurs évitent cependant d'élever la voix dans l'enceinte de la cité à la suite des agissements décousus d'un des leurs qui proclama la mainmise de Slaansesh sur le Comptoir des Plaisirs et harangua la foule pour qu'elle brûle le bâtiment.

Le prieur actuel, le père Wilhelm Verdiheim est un ancien templier de Sigmar qui traversa les terres du sud pendant sa jeunesse et revint avec une malédiction terrible lancée par le dernier seigneur liche restant dans la ville désertée de Hasfarzigar, dans la terre de Khemri. Hors d'une enceinte sacrée, sa peau se parchemine, son visage se creuse, ses membres laissent apparaître ses os. La nuit des cauchemars viennent le tourmenter pour l'attirer sur la voie de la mort et de la perte. Grâce à sa force d'âme et à la protection du Temple, Wilhelm continue à vivre normalement dans l'enceinte de la cité, mais il sait que jamais il ne pourrait survivre au voyage de retour vers Altdorf, sa ville natale.

La Hure

Auberge et hostellerie, la Hure est un vieux navire impérial ancré dans le port de commerce. Cette caraque connu des jours meilleurs, mais fut gagnée au jeu par Bernard Frobenius, un ladre bretonien doté d'une sainte terreur de l'eau. Il décida d'utiliser son gain et ouvrit son établissement avec l'autorisation de la capitainerie. Destiné aux marins et aux voyageurs à court d'argent, le navire propose des couchettes humides et des couvertures moisies pour un prix très modique. Les plus fauchés peuvent même échanger un lit contre quelques heures de pompage dans les cales.

Les habitants viennent en effet vérifier jour après jour que la Hure n'a pas coulé bas à quai. Le calfatage laisse l'eau suinter, les tarets ont fini de rogner la coque et seuls les coquillages incrustés maintiennent un semblant d'étanchéité. Son nom est même devenu synonyme d'épave flottante!

Il est régulièrement question d'expulser le navire du port, mais le conseil considère sa présence comme nécessaire. D'après eux, est plus facile de canaliser les sans le sous lorsque l'on sait où ils dorment. D'ailleurs, Frobenius rend parfois de menus services à la communauté.

Geôles

La prison de Barak Varr est un édifice de granit noir particulièrement rébarbatif situé juste en face du nord de la passe. Elle se résume à un cube de petite dimension donnant sur une porte d'acier couverte par deux meurtrières. La porte donne sur un sas observé par une embrasure de la salle de garde. Une fois le contrôle passé, le visiteur s'enfonce sous terre et rejoint les cellules placées tout contre le quai, juste au niveau de la marée haute. Les constructeurs estimèrent que les prisonniers n'essaieraient pas de creuser leurs murs s'il savent que laisser passer l'eau entraînerait leur noyade. D'ailleurs, la marée de la Morte Eau est tellement puissante qu'à cette occasion, l'eau envahit les cellules. Heureusement pour les prisonniers, cette période correspond à la fête de la ville et l'indulgence est de rigueur.

L'existence même d'une prison prouve l'ouverture de la ville aux étrangers. Un nain accusé d'un délit sera jugé par son clan, responsable de lui vis à vis de la communauté, ou par le conseil, pour les crimes les plus graves. La peine n'est souvent que symbolique et comporte plus une obligation de réparation qu'un d'emprisonnement. La véritable sanction est le déshonneur et l'opprobre public. Elle conduit de nombreux nains à s'exiler où à rejoindre le culte des Tueurs, pour expier leurs fautes.

Le quartier des Nains

Cette zone est beaucoup moins fréquentée et visitée que les autres parties de la ville. Conformément à la tradition, c'est un dédale de passages, couloirs, salles, chambres et corridors ouvrant parfois sur d'imposantes esplanades abritant les quartiers des nains. Chaque Clan, c'est à dire famille élargie, se concentre dans une zone spécifique. Il n'existe que des plans généraux des principales salles et passages car les nains préfèrent éviter de dévoiler les secrets de leurs habitations.

Temple de Valaya

De l'extérieur, le temple se signale par un parvis d'une dizaine de marches ouvrant sur une colonnade circulaire à l'intérieur de laquelle une chambre majestueuse abrite un brasero perpétuellement allumé. Les murs comme le fronton sont couverts de frises racontant la lutte de Valaya contre la magie démoniaque et parsemés de runes de protection.

La concentration d'autant de puissance d'anti-magie modifie localement la puissance des vents de magie. Si la magie était un torrent, le temple serait un écueil au milieu du courant. Calme et isolé, encerclé par des tourbillons, il est évité par les sorciers chez qui il cause un profond inconfort. Il est impossible de lancer correctement des sorts dans le temple. Il est même conseillé d'éviter de telles activités à proximité, car les perturbations modifient la portée, l'action et même le type de sort.

En présence d'êtres corrompus, les runes se mettent à rougeoyer tout en émettant un grésillement caractéristique.

Palais Royal

Si le terme de palais est souvent utilisé par les humains, il n'en est pas moins incorrect. En effet, il désigne la zone habitée par les membres du clan de Silverhammer. Mélange d'habitations, de pièces de réceptions, de places publiques et d'édifices spécialisés (, armurerie, forges...) dispersés sur plusieurs niveaux et modifiés au fil des ans, l'architecture semble dénuée de toute tentative d'organisation.

Ce désordre n'est qu'apparent. Un œil exercé reconnaîtra rapidement le soin apporté à l'emplacement de chaque porte, chaque fenêtre, chaque embrasure. Les issues, peu nombreuses et souvent dérobées sont surveillées. Les fausses portes, les corridors aux formes alambiquées

désorientent le visiteur. Les canaux d'évacuation des eaux d'infiltration se transforment en dangereux précipices.

Globalement, les bâtiments sont disposés en sphères concentriques autour de la salle du trône. Chaque niveau est autonome et surtout défendable par un très faible nombre de guerriers.

Cette forme si particulière d'architecture est le produit de la lutte incessante des nains pour leur survie pendant les âges noirs des guerres gobelines. De nos jours, avec la reconquête des places perdues, ces défenses sont moins importantes, mais nul n'ira jamais dire qu'un nain sera pris au dépourvu.

Les Souterrains

Sous les quartiers des nains existe toute une série de cavernes naturelles reliées à la baie par des crevasses et des anfractuosités. Cette particularité protégea la ville contre les attaques sournoises des skavens, dont les tunnels étaient envahis lors des marées. Pour profiter des filons de minerais situés plus profondément, les nains isolèrent quelques passages et installèrent un cuvelage étanche. Il existe maintenant tout un réseau connu d'eux seuls situé en dessous du niveau de la mer. D'après certaines rumeurs, les galeries traverseraient le golfe noir.

Défenses Maritimes

Avec ses défenses terrestres et maritimes formidables, le port est considéré comme imprenable. Du côté de la mer, le port est défendu par des forts bâtis sur les îles proches et par des batteries d'artillerie installées dans la falaise. Plus loin, un réseau de tours de guet et d'avant postes informe les défenseurs à l'aide d'un code de signaux visuels et sonores (en cas de brouillard). Si les unités lourdes restent le plus souvent en rade, les canonnières et les chaloupes à vapeur patrouillent inlassablement dans les eaux côtières à la recherche de pirates ou de contrebandiers.

Batterie de la Falaise

Située juste au dessus de l'entrée principale du port, la batterie est une casemate de deux niveaux juste pourvue de pièces de moyen calibre pour éviter de trop importantes vibrations. De son point de vue élevé, elle a une excellente vue sur la baie. Le niveau supérieur est utilisé par des observateurs expérimentés. Les informations sont transmises par aigle, par porteur, par signaux visuels ou par le tout nouveau système de communication vocal par tuyau de cuivre. Les balistes servent aussi à envoyer des signaux grâce à des têtes inflammables de différentes couleurs.

Armement:

4x Canon Destructeur (niveau inférieur)

2x Baliste (niveau supérieur)

2x Canon Gatling (niveau supérieur)

Les défenses extérieures

Du côté de la mer, le port est protégé par de nombreux forts et batteries installées sur la falaise ou sur les îlots proches de la côte. En cas d'attaque, ils croisent leurs feux sur les passes et élèvent une barrière de feu infranchissable. Les hauts fonds et les petits détroits sont eux bloqués par des épaves et des mines. Les monstres volants sont repoussés à l'aide de Canons Gatling. Toutes les positions se soutiennent mutuellement, sans que la perte de l'une d'entre elle soit irrémédiable.

A longue distance, des postes détachés et des patrouilles préviennent de l'arrivée de tous navires suspects. Devant le port, la défense est conçue en trois niveaux:

les forts du Crachefeu et du Cœur de Pierre couvrent tous les angles, avec leurs gigantesques canons Tempête montés sur tourelle.

Le fort de la Tête plate et la Batterie de l'Aiguille appuient la première ligne avec des pièces en casemate, donc moins mobiles. Elles peuvent tirer au dessus des premier forts, sans avoir besoin de vue directe. Le réglage du tir s'opère alors par signaux depuis les observatoires de la falaise.

La Batterie de la Falaise et les tours de la ville assurent la troisième ligne de défense. Elles sont pourvues de pièces plus légères, mais bénéficient de leur position surélevée, ce qui leur donne une portée remarquable. Elles participent aussi à la protection aérienne des autres forts.

Batterie de l'Aiguille

4x Canon Tempête (batterie ouest inférieure)

4x Canon Tempête (batterie est inférieure)

4x Canon Destructeur (batterie ouest supérieure)

4x Canon Destructeur (batterie ouest supérieure)

2x Canon Gatling (poste sommital)

Fort du Crâchefeu

Premier fort construit, il tire son nom d'un exercice de défense rapproché qui fait tirer tous les canons à flamme simultanément. A cet instant l'île entière est entourée de flammes et semble prendre feu. L'équipement évolua au fil des années. Presque toutes les catapultes furent démontées et remplacées par des canon, pendant que les canon Gatling prenaient la place des balistes. La dernière rénovation instaura un profil bastionné, à la mode Tiléenne, qui optimise les angles de tir des pièces d'artillerie.

Armement:

2x Canon Tempête sur tourelle (bastion ouest)

2x Canon Tempête sur tourelle (bastion est)

12 x Canon à flamme (créneaux)

8x Canon Destructeur (créneaux)

6x Catapulte (cour intérieure)

4x Canon Gatling (tour centrale)

2x Lance Torpille à réveil.

Fort de la Tête plate

Situé en deuxième ligne, il couvre de ses feux les autres forts.

4x Canon Tempête (batterie sud)

4x Canon Tempête (batterie est)

2x Canon Tempête (batterie ouest)

2x Canon Gatling (tour centrale)

4x Catapulte (cour intérieure)

4x Lance Torpille à réveil.

Fort du Cœur de Pierre

Parfois comparé à un Ironclad à cause de sa forme allongée, le fort du Cœur de Pierre tire son nom de la nature volcanique de l'île. Lors de la construction, les architectes pensaient devoir renforcer l'îlot, mais un bloc de basalte se cachait derrière les scories. Le bloc fut soigneusement évidé et une tourelle installée à chacune des extrémités. Des pièces plus légères participent à la défense rapprochée. Le fort est relié par un couloir souterrain aux forts de l'Aiguille et à l'avant poste et abrite un embarcadère où abordent les navires de petite taille.

Armement:

2x Canon Tempête sur tourelle (tourelle nord)

2x Canon Tempête sur tourelle (tourelle sud)

4x Canon Destructeur (créneaux)

4x Canon à flamme (créneaux)

2x Canon Gatling (courtine)
2x Lance Torpille à réveil.

Avant poste

Récemment construit, ce petit réduit est construit sur un affleurement rocheux. Il est avant tout destiné à prévenir une attaque surprise et à abriter les pilotes. En cas d'attaque majeure, la garnison doit résister le temps que l'alerte soit donnée puis se retire via un couloir souterrain jusqu'au fort du Cœur de Pierre.

Armement:

2x Canon Orgue
2x Canon à flamme
1x Canon Gatling

La Marine Naine

Introduction

Avant d'être autorisé à commander un navire, un capitaine doit montrer sa valeur en tant qu'ingénieur et de guerrier. Il lui faut connaître tous les secrets de la Guilde concernant les navires nains, apprendre le Livre des Armements et le Livre de la mer dans leur intégralité. Ces deux ouvrages sont de grands tomes reliés par des ferrures où est inscrit dans un langage connu d'eux seuls tous les secrets de la Guilde des Ingénieurs de Mers. Le Livre des Armements traite des armes et des machines de tous les navires nains construits. Le Livre de la Mer contient toutes les cartes et le savoir maritime accumulé au fil des siècles. Une fois son apprentissage terminé, le capitaine pourra accéder aux codes runiques permettant l'ouverture des sabords de son navire.

Chaque navire de ligne (Dreadnought et Ironclad) est manœuvré par les nains d'un seul et même clan. Au fil des ans, ils réparent et améliorent le navire, ajoutant quelques modifications, transformant les systèmes de contrôles et écrivant leur propre chapitre, concernant leur vaisseau, son armement et son histoire, dans le Livre des Armements. Chaque équipage est fier de son navire et est convaincu qu'il s'agit du plus formidable vaisseau de combat voguant sur les mers. (source: *Man O War*, livre des règles, épuisé).

Souvent une flotte naine est accompagnée par un maître des Runes, qui soutient avec ses pouvoirs son clan lors des combats. Avant qu'un navire ne soit lancé, un maître des Runes peut forger un canon ou des plaques de blindage portant de puissantes runes.

Le maître des Runes est l'équivalent nain d'un mage elfe ou d'un sorcier du chaos. Utilisant d'anciens symboles appelés Runes ils peuvent insuffler aux objets un peu de pouvoir magique. Les tunnels et salles de Barak Varr résonnent du bruit des marteaux sur les enclumes, de temps en temps couvert par la sonorité profonde du chant d'un maître des Runes créant un artefact de pouvoir pour un nouveau vaisseau. Les maîtres des Runes sollicités par les amiraux pour leur service accompagnent la flotte en paiement de leur service. L'opportunité de rencontrer de nouvelles races et de voir des nouvelles choses est parfois suffisante pour motiver les plus vieux et plus vénérables maîtres des Runes. Tous les navires nains embarquent des ingénieurs mais seuls quelques vaisseaux embarquent un puissant maître des Runes. Les maîtres des Runes peuvent créer des Runes sur les armes et le blindage du navire, le rendant plus puissant que ses frères de classe.

Bien que ne n'utilisant pas la magie, les maîtres des Runes sont capables de diminuer les compétences magiques de nombreuses races. Un maître des Runes peut aussi posséder des objets permettant de contrôler les forces naturelles. La présence d'un maître des Runes augmente les chances de convoquer un monstre marin.

Les puissants cuirassiers et Dreadnoughts, fierté des flottes naines sont souvent dirigés par leur constructeur, un ingénieur et talentueux maître ingénieur. Son habilité technique lui permet de réparer des dommages, qui dérouteraient des techniciens moins compétents, et de maintenir en ligne le plus longtemps possible le navire.

Les maîtres ingénieurs sont réputés dans tous le vieux monde pour leurs ingéniosités et leurs habilités. Les dirigeants des guildes d'ingénieur sont les maîtres ingénieurs, leurs connaissances ne sont surpassés que par leurs sombres cousins nains du chaos. Un amiral peur

engager un maître ingénieur pour chaque vaisseau de ligne de sa flotte. Ils améliorent la capacité de réparation du navire.

Equipages

Les équipages sont issus des mêmes clans que les officiers. Il s'agit le plus souvent de jeunes nains aventureux. L'entraînement comporte l'apprentissage de la natation, mais la physiologie des nains ne les aide pas grandement. Ils sont cependant tous capable de faire la planche et sont munis de gilets de sauvetage en liège. Les plus fous d'entre eux sont volontaire pour les Nautilus.

Un amiral peut aussi enrôler un contingent tueur de Troll ou de Démon pour son navire amiral. Ces guerriers sans peur forment les premiers rangs en cas d'abordage. Au cœur du combat les tueurs sont les plus exposés des guerriers et leur vaillance légendaire remplit d'effroi les pirates les plus endurcis.

Les Navires

La flotte est actuellement composée d'une cinquantaine de navires opérationnels, depuis la légère canonnière fluviale jusqu'au gigantesque Dreadnought amiral. La liste secondaire regroupe tous les navires dépendant nominalemt de la flotte sans être considérés comme des unités de combat. Il s'agit des navires de servitude, des ravitailleurs et des prototypes.

Comme dans toutes les marines, la flotte immédiatement disponible – la flotte en ligne – ne représente qu'une fraction de la flotte totale.

- Les unités en carénage ne sont pas immédiatement disponibles. Elles subissent de profondes modifications et mises à jour. Les aubes sont révisées, les chaudières nettoyées, les bouilleurs curés. Leur nombre peut sembler élevé, mais c'est le prix à payer pour maintenir la flotte en ligne à son plus haut degré d'efficacité.
- Les navires en réserve sont ceux dont la présence en ligne n'est pas jugée nécessaire étant donné la conjoncture militaire. Les équipages sont réduits de moitié, mais l'entretien est parfait. En général, il s'agit de bâtiments légèrement plus anciens. Ils sont utilisés comme navire-école pour la formation des mécaniciens et des artilleurs. Le nombre de Nautilus en réserve est élevé car leur usage n'est justifié qu'en temps de guerre.
- Les Stocks regroupent les navires dotés d'un équipage juste suffisant pour une maintenance minimale. Ils nécessitent plusieurs semaines de préparation avant de pouvoir relancer leurs machines. En attendant, ils jouent le rôle de batteries flottantes (d'ailleurs plusieurs Monitors furent modifiés dans ce but).

Liste Principale

Classe	En ligne	En Carénage	En Réserve	En Stock
Dreadnought (grand cuirassé)	3	1	1	0
Ironclad (cuirassé)	6	2	2	0
Monitor	18	4	8	4
Canonnières	30+	8	16	10
Nautilus	6	2	4	4

Cuirassé Classe Dreadnought

Ce sont les navires les plus grands et les plus puissants en service dans la flotte. Propulsés par un jeu de trois roues à aube (une de chaque côté plus une à l'arrière), ils patrouillent le Golfe Noir et les Mers du Sud. Il est de taille à lutter victorieusement contre n'importe quel

adversaire. Au contraire de ses adversaires, il n'a pas d'angle mort grâce à ses tourelles rotatives. Il est armé de
 18 canons Tempête (quatre tourelles doubles montées par paire à l'avant et à l'arrière, cinq pièces en batterie sur chaque bord)
 12 canons Destructeurs (deux en tourelle sur le pont principal et cinq pièces en batterie sur chaque bord)
 Des pièces légères (balistes, coulevrines et canons Gatlings) pour le combat rapproché et la lutte anti-aérienne

Ironclad (cuirassé)

Fierté de la marine, ces grands navires à vapeur équipés de roues à aube vomissent une épaisse fumée noire et sont couverts de lourdes plaques de blindage. Chaque cuirassé possède deux tourelles principales armées d'une paire de canons Tempête.

La conception des Ironclads rappelle celle des monitors. Le succès de ces petits navires a conduit les nains de la Guilde des Ingénieurs à améliorer leurs réalisations. Le cuirassé est le résultat magistral de nombreuses années de labeur incessant, l'objectif étant la création d'un navire de guerre supplantant ceux de toutes les autres races. Les amiraux ont le sentiment que le cuirassé remplit ce critère sans le moindre problème.

Monitor

Le cœur des escadres naines est constitué d'escadres de monitors. Ils sont conçus pour opérer en groupe, pilonnant l'ennemie à distance par les angles morts de leurs bordés avant de les éperonner. En effet, s'ils ne possèdent qu'une seule tourelle, celle-ci peut pivoter sur 360°. Les équipages des monitors sont réputés pour leur caractère intrépide et leur tendance à rechercher l'abordage pour montrer leur vaillance.

Le Monitor est le plus ancien type en service dans la marine, puisque sa conception remonte à plusieurs siècles. Selon les humains, ils seraient les descendants des galères blindées. Les nains soutiennent évidemment le contraire.

Liste Secondaire

Classe	Nombre	Statut
Chaland de débarquement	2	DNSS n°36 et 37
Remorqueurs à vapeur	12	DNSB n°1 à 12.
Remorqueur de haute mer	4	DNSB n°13 à 16.
Charbonnier ravitailleur	6	DNSS n°60 à 65.
Transports à voile	24	DNSS n°10 à 33.
Patrouilleur de l'octroi	3	DNSB n°40 à 43.
Gabare	6	DNSS n°100 à 105
Porte Aéronef	1	DNAS Illustre; prototype.
Torpilleur	6	DNB n°80 à 85; essais à la mer.
Nautilus Amélioré	1	DNS Rubis; prototype
Barge de bombardement	2	essais à la mer.

Légende:

DNS: Dwarf Navy Ship

DNB: Dwarf Navy Boat

DNSS: Dwarf Navy Service Ship

DNSB: Dwarf Navy Service Boat

DNAS: Dwarf Navy Air Ship

Remorqueur à Vapeur

La rade intérieure étant à l'abri des vents, les voiliers sont dans l'incapacité de manœuvrer. Les remorqueurs, de petits navires lents mais puissants tractent ou poussent les navires visiteurs jusqu'au quai. Ils servent aussi à la maintenance de la rade, avec le service des bouées ou le dragage des fonds. Techniquement, le remorqueur n'est qu'une coque remplie d'une machine surdimensionnée. La tenue à la mer est précaire, et personne n'aimerait quitter le port à leur bord.

Remorqueur de Haute Mer

Ce navire a essentiellement une mission de sauvetage et d'assistance aux navires en détresse. Que ce soit par les éléments ou par la bataille, les navires en perdition risquent d'être drossés contre les côtes par les vents ou les courants traîtres du Golfe Noir. Le remorqueur de haute mer conjugue des qualités de vitesse, de tenue à la mer et de puissance nécessaires. Les capitaines de ces navires peu connus sont parmi les plus respectés des hommes de la mer. Sortant même lors d'épouvantables tempêtes, plongeant au cœur de la mêlée pour en sortir un navire désemparé ou slalomant entre les bancs de sable en plein brouillard, ce sont les héros d'innombrables marins.

Un des quatre remorqueurs est toujours sous pression, prêt à partir dès que les guetteurs de la Batterie de la Falaise envoient un signal.

Chaland de débarquement

Navire de charge modifié, il est dépourvu de tout armement lourd au profit de batteries de balistes et de canon Gatling disposées sur les ponts supérieurs. L'avant est dépourvu d'éperon et est remplacé par une toute nouvelle rampe à vapeur. Grâce à un faible tirant d'eau, le navire est supposé s'échouer volontairement, décharger sa cargaison et repartir en mer par ses propres moyens.

Malgré des coûts d'entretien prohibitifs, le concept est juste. Décharger du matériel lourd juste après les premières chaloupes assure une bien meilleure sécurité aux éléments débarqués. Les deux chalands ne sont pas exposés inutilement. Leur tenue à la mer est médiocre et leurs faibles défenses imposent une forte protection.

Charbonnier

La propulsion à vapeur de la marine est à la fois un avantage immense lorsque le vent est contraire, mais aussi un inconvénient sur les longues distances. Certes, il est toujours possible d'accoster pour couper du bois, mais les capitaines répugnent à mettre ainsi leur navire en danger. De plus, seul le charbon a assez de pouvoir calorifique pour atteindre la pression maximale. Les nains décidèrent donc de doter tous leurs avant-postes du Golfe Noir de stocks de charbon. Pour les ravitailler, et accompagner la flotte en cas d'expédition lointaine, un groupe de six charbonniers ravitailleurs fut construit. Pansus et lents, ces navires ont une taille de celle de l'Ironclad, mais n'ont qu'un armement léger.

Patrouilleur de l'octroi

Grande chaloupe à vapeur dotée d'un armement réduit, ils sont destinés à lutter contre les contrebandiers et à contrôler les navires à taxer. Leur mission les conduit à rester à proximité immédiate de la ville. Ils transportent aussi un membre de la guilde des Médecins, pour vérifier la salubrité des voiliers.

Transport à Voile

Si la vapeur permet de s'affranchir du vent, elle demande des quantités incroyables de charbon. Les voiliers sont parfaitement adaptés au transport des plus grosses charges non urgentes. Ce ne sont pas les plus beaux navires. Largés et bas sur l'eau, ils ressemblent plus à des galions qu'aux

élégants coursiers elfes. Ils sont toutefois irremplaçables pour le cabotage. Les nains aiment les utiliser pour le transport de la bière, pour éviter de lui donner un abominable goût de suie.

Nautilus Amélioré

Le submersible a un seul défaut: il doit faire surface régulièrement. L'idée du Nautilus amélioré est de permettre au navire de rester en profondeur, invulnérable, pendant de plus longues périodes. Malheureusement, personne n'a réussi pour l'instant à faire fonctionner les machines sans air même si l'équipage est bien muni d'outres à respirer.

Ce Nautilus manœuvre donc comme les autres, mais a la possibilité de rester immergé autant de temps qu'il le désire, sans toutefois pouvoir bouger tant qu'il reste au fond. Il peut faire usage de ses torpilles à réveil grâce à son périscope. Certains se demandent comment utiliser un navire immobilisé? Tout simplement en embuscade, devant un port ennemi ou pour des missions de surveillance.

Torpilleur

Petit et rapide, il est destiné à transporter la torpille à réveil au plus près des bâtiments ennemis avant de s'esquiver derrière un écran de fumée. Il ne porte que deux torpilles et son blindage est négligé au profit de la vitesse, mais à courte portée ou en embuscade, il est mortel pour les plus grands navires.

Gabare

Petit navire de charge, la gabare est destinée au service du port: dragage, réfection des bouées, transport des matériels. C'est la bête de somme type de la flotte.

Porte Aéronef

Depuis l'invention du gyrocoptère et du ballon, les aérostiers Nains essayent de développer une doctrine d'emploi solide. Leur idée, en construisant un navire spécifiquement dédié au service des aéronefs, est de favoriser les reconnaissances et les attaques à grande distance tout en fournissant une défense aérienne valable à la flotte, sans risquer les précieux navires de ligne.

Le principal défaut du concept était le manque de puissance des escadrons embarqués. Avec la mise au point du gyrocoptère torpilleur et du bombardier en piqué, le porte aéronef a maintenant des appareils capables de couler la plus grande arche ou de ravager le port le mieux défendu.

Le porte aéronef utilise la même coque que l'Ironclad, mais la majorité des superstructures furent débarquées pour laisser la place à quatre escadrilles. Les tourelles, gourmande en place, furent remplacées par deux batteries latérales. Cette perte de souplesse est, selon les concepteurs, plus que compensée par les appareils qui sont "la meilleure défense du navire". Sa spécialisation lui valut aussi une défense antiaérienne plus conséquente. Une batterie de canons Gatling est installée à demeure sur le pont. Les escadrilles embarquées dépendent de la mission:

Patrouille: 2 x Gyrocoptère

Supériorité aérienne: 3 x Gyrocoptère, 1x Ballons

Assaut: 1 x Gyrocoptère, 1 x Gyrocoptère Torpilleur, 1x Bombardier en piqué, 1x Ballon.

Barge de bombardement

Ponton flottant dépourvu de propulsion, il est très fortement blindé et armé des plus lourds canons. Il est destiné à protéger un mouillage ou à participer à l'attaque de forts côtiers. Ces derniers sont presque impuissants devant sa carapace de fer. Le plus grand désavantage de la barge est son immobilité et la fragilité des remorqueurs.