

# Varenthia

Ville



# TABLE DES MATIÈRE

<b>Varenthia : La Cité des Échos</b> .....	<b>3</b>
Géographie et Architecture.....	3
Le Quartier des Marchands.....	3
L'Arène de Varenthia.....	3
Le District des Artisans.....	4
Les Environs.....	4
La Citadelle.....	4
<b>PNJ</b> .....	<b>4</b>
Corbin Grislevent.....	4
Maelis La Rousse.....	6
Thorgrim et Gormar Marteau-de-Fer.....	7
Elora des Sables.....	7
Balric le Tanneur / Tisserant.....	8
Mira la Mystique.....	8
<b>Règles de l'Arène</b> .....	<b>9</b>
Frais d'Inscription.....	9
Responsabilité et Sécurité.....	9
Installations de Repos.....	9
Récompenses des Combats.....	9
Limites de Combat.....	9
Nature des Affrontements.....	9

# Varenthia : La Cité des Échos

## Géographie et Architecture

Varenthia est bâtie dans une vaste vallée entourée de montagnes escarpées, connues sous le nom des Pics d'Argent en raison de leurs sommets souvent enneigés qui scintillent au soleil. Cette configuration crée une acoustique remarquable ; les sons dans certaines parties de la ville peuvent être entendus très clairement même à grande distance, amplifiés et répétés par les montagnes environnantes lui conférant son surnom de "Cité des Echos". Cela inclut les clameurs des foules dans l'arène, les marchands criant leurs marchandises dans le marché, ou même les chants des églises et des temples.

La ville est traversée par le fleuve Mérandial, qui serpente à travers le marché central avant de se jeter dans le grand lac Serein au sud. L'architecture de Varenthia est un mélange fascinant de vieux bâtiments en pierre grise, typiques des constructions ancestrales, et de structures plus modernes en bois et en métal qui témoignent de son développement récent en tant que carrefour commercial.

## Le Quartier des Marchands

Au cœur de la ville, le marché de Varenthia est un lieu vivant, rempli de marchands venant de tout le continent. Les rues pavées sont bordées de boutiques offrant tout, des épices exotiques aux armures brillantes. C'est ici que les habitants et les visiteurs viennent pour écouter les conteurs, négocier des marchandises ou simplement profiter de l'ambiance animée.

## L'Arène de Varenthia



Dominant le centre-ville, l'arène est une immense construction en pierre pouvant accueillir des milliers de spectateurs. C'est le cœur battant de Varenthia, où se tiennent non seulement des combats de gladiateurs mais aussi des festivals, des cérémonies et des marchés occasionnels. Son architecture imposante est couronnée par des statues des héros de l'arène, et ses murs sont gravés de fresques racontant les légendes des combattants légendaires.

## Le District des Artisans

Situé à l'est de la ville, ce quartier est peuplé de forgerons, de tanneurs, de bijoutiers et d'autres artisans. Les rues y sont constamment remplies du bruit des marteaux et de l'odeur du métal chauffé. C'est également ici que se trouvent les meilleures forges de Varenthia, fournissant des équipements de qualité aux combattants de l'arène.

## Les Environs

Au-delà des murs de la ville s'étendent des champs fertiles, cultivés par des communautés de fermiers qui fournissent la ville en produits frais. Plus loin, les forêts denses abritent des créatures mystérieuses et sont souvent explorées par des aventuriers en quête de plantes rares et de trésors cachés. Les montagnes, quant à elles, sont réputées pour leurs mines de métaux précieux mais aussi pour les dangers qu'elles recèlent, y compris des bandits et des monstres.

## La Citadelle

Perchée sur une colline surplombant la ville, la Citadelle est la résidence du gouverneur de Varenthia et le siège du pouvoir. C'est une forteresse austère et imposante, gardée par les meilleurs soldats de la ville. La Citadelle contient également des archives secrètes et des salles de réunion où les décisions les plus importantes concernant le futur de Varenthia sont prises.

## PNJ

### Corbin Grislevant

Corbin est un homme de taille moyenne, avec une chevelure désordonnée noire comme l'ébène et des yeux perçants. Son visage est marqué par des rides d'expression qui trahissent son âge avancé, et il arbore toujours un sourire ironique. Il porte un tablier de cuir usé couvert de taches d'encre et de sang séché, souvenir de ses années passées à soigner les gladiateurs.

Corbin est connu pour son humour noir et son sarcasme mordant. Il trouve de l'humour dans les situations les plus sombres, ce qui peut être à la fois rassurant et déconcertant. Il n'hésite pas à faire des plaisanteries sur les dangers de l'arène, souvent au moment où les combattants signent leurs contrats d'inscription, leur rappelant ainsi de manière détournée les risques qu'ils encourent.



**Background :** Ancien chirurgien de champ de bataille, Corbin a vu assez d'horreurs et de miracles de survie pour remplir plusieurs vies. Après avoir perdu sa place dans l'armée suite à des désaccords éthiques, il a trouvé une nouvelle vocation à l'arène de Varenthia, où il peut mettre à profit son expérience unique. Sa connaissance approfondie de l'anatomie lui permet de prodiguer des conseils précieux aux combattants, tout en les gardant conscients des réalités sanglantes du combat.

**Rôle à l'Arène** : En tant qu'intendant à l'arène, Corbin est le premier visage que voient les nouveaux combattants. Il leur explique les règles avec une pointe d'ironie, soulignant souvent les aspects les plus périlleux de l'arène pour tester leur détermination. À la fin des combats, c'est lui qui délivre les récompenses, accompagnées de commentaires parfois acides sur la performance des combattants ou sur ce qu'il reste de leurs adversaires.

**Interaction Typique** : Lorsqu'un PJ s'approche pour s'inscrire, Corbin pourrait lancer avec un demi-sourire : "Ah, des nouveaux venus ! Prêts à signer pour la gloire, ou juste en quête d'un bel enterrement ? Ne vous inquiétez pas, on s'occupe de tout ici, même des épitaphes. Par contre, pour la résurrection, il faudra repasser !"

---

## Maelis La Rousse

Maelis est une femme de taille moyenne aux longs cheveux roux flamboyants et aux yeux verts pétillants. Elle porte toujours une robe simple mais élégante, adaptée à son travail d'aubergiste. Son sourire chaleureux et son regard accueillant en font une figure maternelle pour tous ceux qui franchissent les portes de son auberge.

Maelis est connue pour son hospitalité et sa grande empathie. Elle écoute avec attention les histoires des combattants de l'arène, offrant souvent un mot de conseil ou un encouragement. Toutefois, elle sait aussi être ferme quand il s'agit de maintenir l'ordre et le respect au sein de son établissement. Elle a un faible pour les gladiateurs et veille particulièrement à leur bien-être, sachant les défis qu'ils affrontent.



**Boutique :** “*L'Auberge des Gladiateurs*” offre un havre de paix où les combattants peuvent se reposer, se soigner et préparer leurs prochaines batailles. L'auberge propose des chambres confortables, une taverne pour se détendre et une petite infirmerie pour les soins de base. Maelis s'assure que chaque invité reçoit l'attention nécessaire pour récupérer pleinement entre les combats.

**Background :** Maelis a hérité de l'auberge de ses parents, eux-mêmes anciens commerçants qui ont toujours servi la communauté des gladiateurs de Varenthia. Ayant grandi dans cet environnement, elle connaît les us et coutumes de la vie des combattants et a développé un réseau solide parmi les fournisseurs et les soigneurs de la ville, ce qui lui permet de fournir un service exceptionnel.

**Interaction Typique :** Lorsqu'un PJ arrive à l'auberge, Maelis les accueille avec un large sourire et dit : "Bienvenue à L'Auberge des Gladiateurs ! Reposez vos os endoloris et laissez vos soucis à la porte. Ici, vous êtes en famille. Dites-moi, comment puis-je rendre votre séjour aussi confortable que possible ?"

---

## Thorgrim et Gormar Marteau-de-Fer

Thorgrim est un forgeron nain réputé pour son expertise dans la création et la réparation d'armes encombrantes comme des marteaux et des haches.

Le frère de Thorgrim, Gormar est un nain robuste, avec une barbe tressée garnie de perles métalliques. Ancien guerrier, il s'est reconverti en forgeron pour aider son frère et est réputé pour la qualité de ses armes et armures. Il parle peu, mais chaque mot compte.

**Boutique** : "*L'Enclume des Marteau-de-Fer*" propose des armures, des armes, et offre des services de réparation et d'amélioration.

**Interaction typique** : Donne des conseils sur le choix des armures en fonction du type de combat en arène.



---

## Elora des Sables

Elora est une elfe du désert avec des yeux d'un bleu profond et des cheveux d'argent. Elle est spécialisée dans les artefacts magiques et les potions de guérison.

**Boutique** : "*Mystères et Breuvages*" vend des potions de soin, des élixirs, et parfois quelques objets magiques rares.

**Interaction typique** : Elle peut offrir des réductions pour les clients réguliers ou ceux qui partagent des informations sur des artefacts anciens.



## Balric le Tanneur / Tisserant

Balric est un humain grand et maigre, avec des mains toujours tachées de teinture. Il est connu pour son habileté à travailler le cuir et les peaux de créatures exotiques.

**Boutique** : "*La Peau Dure*" propose et répare des vêtements en cuir ou en tissus, des sacs, des harnais, et des boucliers légers.

**Interaction typique** : Balric aime parler des dernières rumeurs de l'arène et pourrait parfois demander aux aventuriers de lui rapporter des peaux rares.



---

## Mira la Mystique

Mira est une vieille sorcière humaine aux cheveux blancs et au regard perçant. Elle vend ou améliore sceptres et grimoires, et offre des services de divination.

**Boutique** : "*L'Œil Céleste*" est remplie de bougies, de cristaux, de sceptres, de livres anciens et de cartes tarot.

**Interaction typique** : Elle peut proposer des lectures de fortune qui pourraient donner des indices sur l'issue des prochains combats ou sur des événements personnels des PJ.



# Règles de l'Arène

## Frais d'Inscription

- **Coût** : 30 NX par personne puis 10 NX après chaque abandon.
- **Inclus** : Accès aux combats d'Arène et utilisation des installations basiques pour se reposer entre les combats.
- **Couverture** : Les frais d'obsèques sont pris en charge en cas de décès du combattant.

## Responsabilité et Sécurité

- **Clause de non-responsabilité** : L'Arène décline toute responsabilité en cas de décès ou de blessure grave.
- **Condition de participation** : Un formulaire de décharge doit être signé avant toute participation aux combats.

## Installations de Repos

- **Description** : Les installations de repos dans l'arène sont basiques et ne proposent pas de repas.
- **Alternatives** : Pour un repos complet et un cadre plus confortable, il est recommandé de séjourner à l'Auberge des Gladiateurs.

## Récompenses des Combats

- **Calcul** : 20 NX multiplié par le niveau du PJ pour chaque combat remporté.

## Limites de Combat

- **Maximum quotidien** : Pas plus de 3 combats par jour.
- **Abandon** : Les combattants peuvent choisir d'abandonner à tout moment.

## Nature des Affrontements

- **Opposants typiques** : Sauf exceptions, les gladiateurs affrontent principalement des créatures. Les types de créatures ne sont pas connus à l'avance, bien que des rumeurs puissent circuler.
- **Combats entre gladiateurs** : Les duels entre gladiateurs sont réservés à des événements spéciaux ou sur demande explicite des combattants eux-mêmes.