

LE CADRE DE JEU

Le Feu sous la Glace a tout d'abord pour cadre une chaîne de montagnes isolée au cœur de Delheï, en Héossie. S'y rendre n'est pas chose aisée. De nombreux Voyageurs s'y sont brisés les reins ; les conditions météorologiques et les routes commerciales, souvent hasardeuses, y sont pour beaucoup. Pourtant, en cette Saison de la Chasse, des milliers d'Héossiens affluent vers Nangga, une Cité dont l'essor technologique attise maints projets, souvent les plus fous. Là-bas, dit-on, c'est l'opportunité de brasser beaucoup d'argent, pour peu que l'on en franchisse les portes.

- EN BREF...

Durant ces six derniers mois, d'inquiétantes disparitions ont été constatées au cœur des montagnes. Les premiers éléments d'enquête soulèvent des soupçons évidents sur les membres d'un groupe de chasseurs local.

Gar, un confrère delhion en mission sur **Nangga**, n'a pas envoyé de rapport depuis plus d'une semaine. Craignant d'avoir perdu un élément de premier choix, le **Shendernaor** a décidé d'user des grands moyens. Les personnages, rodés à ce type de mission, ont reçu l'ordre de poursuivre l'enquête menée par Gar. À eux de découvrir le sort qu'il lui a été réservé.

Depuis le départ de Lhanissa, ils rejoignent donc Nangga, une ville réputée pour le **Wor**, son marché annuel. Joutant un imposant massif montagneux connu sous le nom de **la Mâchoire**, cette petite Cité de caractère semble parfumées d'effluves nécrosées. Dans la Ville Avalanche, la situation est tendue. Le peuple gronde et l'émergence d'une peur locale porterait à croire que les choses ne tournent vraiment pas rond.

Par ailleurs, certaines rumeurs laissent entendre que le marché de Nangga serait la plaque tournante d'un trafic d'armes qui circuleraient sous le manteau. D'autres sources beaucoup moins fiables attestent même qu'une famille d'**Ombres blanches** sévit impunément près de Nangga. Cette créature légendaire aurait tendance à irriter les nerfs des chasseurs, soucieux de voir disparaître le gibier à cette saison d'habitude si prolifique.

Sous le couvert de fausses identités de Négociants, les membres du Shendernaor devront dénouer les fils d'une affaire à déplacer les montagnes, sans oublier de goûter au charme de ses quartiers, de ses habitants et peut-être de ses cachots.

En creusant plus loin, les enquêteurs pourront comprendre les rouages de la structure sociale nommée Nangga. Il leur sera possible d'entrevoir les failles d'un Conseil des Castes débordé et d'une milice douteuse, peu au fait des lois de l'Assemblée Héossienne...

Les Négociants enquêteront plus profondément sous les couches de glace qui enveloppent Nangga. Qu'en est-il de ces travaux de réfection d'une ligne de funiculaire endommagée ? Que peut convoquer un groupe de Négociants sur les hauteurs des montagnes et pour qui ? Quelle est d'ailleurs l'importance de ce petit village perché au cœur des montagnes, coupé du monde et loin des regards ?

Les membres du Shendernaor devront s'armer de patience, faire preuve de persévérance et réunir de précieuses informations avant de les transmettre à leur hiérarchie. Les nuits sont courtes et les heures sont comptées. Des profondeurs de la terre, une sourde chaleur s'accroît jour après jour... Quelque chose se prépare dans le plus grand secret. Mais qui est derrière tout cela ?...

- CONDITIONS CLIMATIQUES

Nangga est une Cité sujette au froid et aux caprices du vent. En cette Saison de la Chasse, les températures oscillent entre -6°C et 0°C et les vents soufflent en rafales d'Est en Ouest. Les chutes de neige deviennent quotidiennes. C'est pourquoi le travail de **la Main Froide** (la Caste de l'Ombre locale) ne faiblit pas, provoquant volontairement des avalanches de façon préventives afin de protéger la Cité.



- LIEUX

Nangga est construite sur le modèle du Cercle des Réalités. On trouvera ainsi aisément un quartier par Domaine, comme **Woneda** le quartier du Shaan, au Nord, ou **Sisha**, le quartier du Voyage à l'Est. Il n'existe pas de quartier pour l'Ombre. La Caserne de la Main Froide, seule organisation officielle de cette Caste, est implantée au Sud-Est, dans **Yaken**, le quartier du Combat. Il est à noter que le quartier du Social est divisé en deux parties : le quartier **Mêlhior**, au Nord, est plutôt destiné aux classes populaires, alors que **Mêdaï**, au Sud, abrite les demeures des familles les plus aisées, comme celles de **Regard de Sucre** et de **Corokos**, deux Grands Maîtres de Caste de Nangga.

La porte principale de la Cité se trouve à l'Est. Une seconde porte, plus discrète, à l'Ouest, permet de rejoindre la Mâchoire en évitant le Ghetto. C'est par cette seconde porte que les Chasseurs des 400 Coups entrent et sortent de la Cité.



Une carte détaillée permettra aux joueurs de s'orienter dans les méandres de la Ville Avalanche.

- PROTAGONISTES

En arrivant à Nangga, le Shaani devrait se sentir submergé par des vagues incessantes de rencontres. Afin d'aider les joueurs à s'y retrouver entre cette multitude de noms, d'origines et de professions, un jeu de cartes représentant ces protagonistes sera mis à leur disposition.

- AVANCÉES TECHNOLOGIQUES

Longtemps épargnée de l'influence des Humains et de leur technologie, Nangga pourrait s'enorgueillir d'un niveau technologique de premier ordre, si seulement le citadin moyen pouvait se douter de ce qui se trame au-delà de l'enceinte du **Complexe Kêsha**. Bien que des drones sillonnent les rues, il est difficile de penser que Nangga soit la plaque tournante d'un trafic d'armes humaines performantes. Les Biomorphondeurs kelwins semblent loin de leurs premiers balbutiements ; des Morphes sont assemblés en secret et des armiales mécaniques viennent parachever le tableau des idées novatrices.

- DEGRÉ D'ÉRUDITION

Il semble que Nangga ait toujours été pourvue de têtes pensantes ou d'amoureux de littérature. La présence de nombreux libraires et d'un Maître de Caste de renom, **Kilooa**, en témoigne. L'Université Gôlga est devenue un choix premier pour l'étude, surtout depuis l'arrivée d'Arpège en 1446.

- CLIMAT SOCIAL

Nangga est dans tous ses états. La troisième édition du Wor est un énorme succès. Cependant, cet engouement pour le négoce ne masque pas les inquiétudes nanggiennes. Les Chasseurs des 400 Coups rentrent bredouilles, après chaque sortie dans la Mâchoire ; la faune a déserté les abords de la Cité. Par ailleurs, les mesures hygiéniques et la sécurité accablent voyageurs et locaux.

Aux portes de la Cité, le Ghetto est devenu une seconde ville. **Ceux du Dehors** sont devenus un fléau, probable raison des pénuries de viande et d'eau potable.

- ÉVEIL ARTISTIQUE

Le Musée **Süya** est un lieu de rencontres artistiques, ouvert à tous. Cet attrait pour l'Art n'est pas partagé par tous. Le Maître de Caste, **Heermanolizanim**, défend pourtant son Domaine avec grands tact, courage et talent. Ses sculptures de glace idéalement parsemées dans les rues de Nangga ne laissent personne insensible.

- DÉVIANCES SHAAINIQUES

La propension de la communauté feling à se satisfaire des caresses et des marques d'affection n'a pas été freinée par l'arrivée d'un Maître de Caste humain, **Adam Switt**. Ce dernier a développé un commerce florissant porté sur le sexe et les travers humains. Le Quartier **Woneda** est le quartier des plaisirs. On croise de plus en plus d'Humains dans ce secteur.

- PERTURBATIONS TRIHNIQUES

À partir du chapitre 4 (Perturbations), le vent sera retombé. Une étrange brume recouvrira les rues de Nangga et les odeurs d'hydrocarbures se feront ressentir. Cette absence de vent corrèlera avec les perturbations trihniennes. Cette brume est en partie responsable de l'abandon de la Loge des Magiciens. **Aroliéonor**, le Maître de Caste, a préféré quitter la Cité de son propre chef. Le dépit et la résignation auront eu raison de sa ferveur pour la région. Depuis son exil, personne n'a souhaité reprendre la Loge ni sa place au Conseil, à la grande satisfaction de **Regard de Sucre**.

- HYGIÈNE MALADIVE

Afin d'éviter des maladies venues de l'extérieur, une équipe de médecins est chargée de filtrer les Voyageurs. Néanmoins cette initiative, approuvée à la base par une majorité nanggienne, est devenue par trop excessive. À l'heure de l'ouverture de cette troisième édition du Wor, le moindre éternuement peut avoir des conséquences radicales : une expulsion pure et simple de Nangga. Si entrer à Nangga est devenu un privilège, en sortir est devenu une honte sur de nombreuses familles implantées depuis des générations.

- ACCUEIL CONTROVERSÉ

Depuis les incidents du Funiculaire et l'abandon des voyages en delhifels, le Voyageur est accueilli de façon sommaire. Les entrées se font au compte-gouttes. Les contrôles hygiéniques et l'importance du portefeuille sont devenus des critères de sélection. Tout le monde n'est pas toléré intramuros.

- OMNIPRÉSENCE MILICIEUSE

La Cité est quadrillée de façon drastique par des Darkens venus du Sud de l'Héossie. Ces mercenaires circulent souvent en binômes. Ils ont pour ordre de réprimander actes de vandalisme et éteindre tout acte de rébellion. Emmenés au quartier **Yaken** pour interrogatoire, les belligérants à ressortir sont peu nombreux. **Torak** est ferme en matière de sécurité. Ce Darken, originaire d'**Akeneï**, ne donne jamais de seconde chance à personne. **Regard de Sucre** voit en lui un futur leader emblématique au sein du Conseil des Castes.

- PROPAGATION DE L'OMBRE

Les sous-sols de Nangga grouillent de vermine. Des **sarg-wals** sont élevés afin de résoudre la pénurie de viande actuelle. La chair de ces charognards semble au goût des clients des restaurants **DarDar**. L'ajout de graisses et de sucres au menu n'est pas étranger à cette préférence culinaire. **Regard de Sucre** gère son commerce de façon douteuse.

INSPIRATIONS

- **Livres** : Les montagnes hallucinées, La maison au bord du monde, Le monde du fleuve, Simetierre, Shining, La Tour Sombre, Perdido Street Station, Le seigneur des anneaux, La horde du contrevent, Dune, Ice limit...
- **Musique** : Neil Young, Nick Cave & The Bad Seeds, The Cure, Arcade Fire, Balthazar, Bauhaus, Mogwai, O'Children, The National, Pink Floyd, Peter Gabriel...
- **Films** : The Thing, Alien, Blade Runner, Dune, Avatar, Le Trou Noir, Princesse Mononoké, Ghost in the Shell, District 9, Twin Peaks, Gangs of New-York, True Detective, Apocalypse Now, Gladiator, L'Invasion des Profanateurs, Le Monstre évadé de l'Espace, Hidden, Star Wars, L'Exorciste...
- **BD** : Cromwell Stone, L'Incal, Xoco, Asgard, Les Enfants du Capitaine Grant, Le Grand Pouvoir du Chninkel, La Quête de l'Oiseau du Temps...
- **Mangas** : Akira, Rêves d'enfants, Dragon Ball...