

# NANGGA

**ALTITUDE : 1840 M - TAUX D'HUMIDITE : 82% - VENT D'EST DE 15 KM/H**  
**POPULATION : 8 440 NANGGIENS HORS SAISON ( FOIS 3 PENDANT LE WOR )**  
**35% FELINGS, 22% KELWINS, 12% BOREALS, 11% MELODIENS, 8% DARKENS,**  
**5% WOODNS, 4% HUMAINS, 2% YGWANS, 1% NOMOIS, 0% DELHIONS**  
**TAUX DE NATALITE : 28% - TAUX DE CRIMINALITE : 0,4% (0 HOMICIDE)**  
**TEMPERATURE ACTUELLE ENTRE -6 ET 0 DEGRES C,**  
**COUVERT AVEC AUIS DE CHUTES DE NEIGE (PREVISION A 5 JOURS)**

## - QUARTIER TECHNIQUE

**Aoken** est le quartier des Novateurs. C'est une zone industrielle active et étendue. On y trouve de vastes entrepôts chauffés, des ateliers et des jardins communs. Un incinérateur permet de gérer les déchets usuels. Le reste est recyclé.

**1 Le Complexe Kèsha** est entouré de convaincantes grilles électrifiées. C'est une succession de bâtiments et de manufactures automatisées. Une majorité de Kelwins et de Felings y travaille. C'est une enceinte privée appartenant à un groupe d'investisseurs locaux. Pour y pénétrer, il faut avoir une accréditation.

**2 La Quincaillerie Jorinos** est une boutique prisée de la Cité. Beaucoup de Novateurs font le déplacement pour y trouver des objets insolites. Le gérant est un Kelwin ingénieur. Les prix restent raisonnables.

## - QUARTIER DU SAVOIR

**Lhinel** est le quartier du Savoir. Le calme règne dans les rues. À croire que les habitants sont plongés dans l'étude ou la lecture. Des lieux de rencontre permettent d'échanger expériences, idées, et connaissances. Le lettré y est toujours bien accueilli.

**3 L'Université Gölga** est une université jeune et dynamique, dotée d'une grande réputation. Les professeurs et les étudiants font leurs demandes d'inscription plus d'un an à l'avance. Les places valent cher.

**4 L'Hospice des Balles Perdues** accueille les nombreux blessés de la région. Les chambres affichent complet.

**5 Les Archives** de Nangga renferment de précieuses informations et l'histoire de la Cité. Tout un savoir qui n'attend qu'à être déterré.

## - QUARTIER SOCIAL

Le quartier social est divisé en deux parties : **Melhior** accueille des familles modestes et **Mèdaï** héberge une poignée de privilégiés. De nombreux commerces y ont pignon sur rue. La clientèle est forte même en période du Wor.

**6 Le Pénitencier de Watané** est un lieu peu prisé, surtout destiné à la lie de la Cité.

**7 La Gare du funiculaire** est actuellement fermée. Des travaux de réfection ont débuté. Des problèmes d'hygiène seraient la cause de cette fermeture temporaire.

**8 Le Sommeil du Juste** est une auberge idéalement située, au cœur de la Cité. À cette période de l'année, l'auberge affiche complet. Les fenêtres donnent directement sur la place des Halles. La vue est imprenable. Gar y avait la chambre 11.

**9 Les Halles** abritent un immense marché couvert, fréquenté par un millier de Négociants et d'acheteurs. L'endroit est doté d'une acoustique exceptionnelle et de toilettes soignées.

## - QUARTIER DES ARTS

**Déalha** est le quartier des Arts. Les rues sont ouvertes à l'expression orale, corporelle et graphique. Les places sont garnies de sculptures éphémères et de fontaines.

**10 Le Muséum Süya** abrite les trésors archéologiques et artistiques de la région. On y trouve des fossiles et des reliques du passé. Ouvert au public, le musée est géré par des bénévoles. Un mécène supervise l'entretien et la restauration des locaux.

## PLAN DE NANGGA



## - QUARTIER SHAAN

**Woneda** est le quartier du Shaan. Le Nanggien passe son temps libre en partage. Les lieux appropriés pour ces moments de bien-être sont strictement réservés aux Felings majeurs. Il n'est pas rare de croiser d'autres races dont quelques Humains.

**11 La Salle du Conseil des Castes ou Hémicycle** se situe dans un bâtiment du Nord de Nangga. Cette salle est hautement surveillée par des Darkens.

## - QUARTIER DE LA MAGIE

**Zaan** était le quartier de la Magie. Il est actuellement en train de disparaître pour devenir une énième extension du quartier Melhior. Un projet de logements sociaux semble à l'ordre du jour, afin de gérer l'accroissement démographique.

**12 La Loge des Magiciens** a été dissoute. Les mages ont quitté la ville pour des horizons plus cléments à leur pratique. La magie a désormais mauvaise réputation.



# NANGGA

## - QUARTIER DES RITUELS

**Gamön** est le quartier des Rituels. Dès l'aube, les fidèles viennent se ressourcer. La sérénité et le respect règnent dans les rues.

**13** Le **Temple de Gamön** est une infrastructure moderne réunissant plusieurs dogmes : Ælhi (Air), Õn (Animal), Löd (Autre), Ling (Terre) et Win (Objet). L'endroit est un exemple de tolérance.

## - QUARTIER DES VOYAGEURS

**Sisha** est le quartier de la Survie. Le Voyageur est accueilli par des infrastructures aseptisées et administrativement bien huilées. Pas moyen de s'y perdre. Tout y est fléché, à l'excès.

**14** Le **Parc aux armimales** regroupe les armimales venues de l'extérieur. Plusieurs caissons spacieux et de qualité permettent d'y laisser son armimale en quarantaine, le temps du séjour. Un brave Armimalier pourvoit à leur confort et à leur sécurité.

**15** Le **Bureau des Registres** est le passage administratif obligatoire pour tout étranger désirant faire commerce à Nangga. Il est géré par des Kelwins tatillons.

**16** **17** Les **Tours Delhifels** ne sont plus en activité. Aucun delhifel n'est apparu au sommet des tours depuis de nombreux mois. Personne ne semble en mesure de reprendre l'activité. La Tour Est desservait la vallée et la Tour Ouest surtout la Mâchoire.

**18** La **Guilde des 400 Coups** est une fraternité de chasseurs felings. Leur activité est devenue difficile. Le gibier est rare aux abords de la Cité. Il faut désormais grimper sur les hauteurs de la Mâchoire et prendre des risques insensés.

**19** L'**Office du Voyageur** est un vieux bâtiment où travaillent des bénévoles. On peut y trouver des cartes de Nangga ou de la région. Les spécialités culinaires et les activités artistiques du coin sont répertoriées dans un livret. Rien n'y est gratuit, toilettes incluses.

**20** Le **Corpus** est l'endroit le plus craint des Voyageurs venus séjourner à Nangga. Les médecins sont intraitables. Ils décèlent la moindre maladie. Il ne leur faut que quelques minutes pour faire expulser quelqu'un. Un rhume ou un bouton de fièvre peuvent être des raisons de refus. Un costume ou un maquillage qui coule pourront les intriguer...

## - QUARTIER CHAUD

**Yaken** est le quartier chaud de Nangga. Quelques rues malfamées sont à éviter le soir lorsque le vin et le désir prennent le dessus.

**21** Ce quartier a donné son nom à un bâtiment, le **Quartier Yaken**. C'est là que réside la milice darken, chargée de la sécurité intra-muros.

**22** Le **Dojo** permet au Nanggien de se défouler et de parfaire ses techniques martiales. L'endroit est de moins en moins fréquenté, au grand désarroi des professeurs.

**23** La **Taverne de Küda** est le bar le plus fréquenté de la Cité. Ce qui attire l'habitué, ce sont les bières locales et les paris. Tout est matière à miser un peu d'argent. L'établissement est protégé par des videurs dissuasifs, adeptes réguliers du Dojo.

**24** La **Caserne** est un lieu où séjournent les membres de la Main Froide, gardiens du feu et de la glace. L'équipe est appelée pour les incendies ou les dégâts des eaux. La Main Froide préserve surtout Nangga des risques d'éboulements et d'avalanches. L'équipe est attentive et souvent en mission.

## - EXTÉRIEURS

**25** L'**entrée de Nangga** n'est pas facile d'accès et réservée à une élite sociale, saine de Corps, d'Âme et d'Esprit. Elle est protégée par deux colosses de glace, œuvres du Maître de Caste des Artistes.

- Le **Ghetto** est un quartier à lui tout seul. Les abords de la Cité sont désormais gorgés de groupes disparates. Le phénomène s'est amplifié durant les derniers mois.

- L'**Odéa** et le **lac Lemko** sont des ressources vitales pour la Cité. Selon certains Nanggiens, les points d'eau sont souillés par la présence du Ghetto.

Plusieurs zones boisées abritent encore le gibier et les légendes.

**GAR A ETE CHARGE D'ENQUETER SUR LES DISPARITIONS INQUIETANTES D'HEOSSIENS AUTOUR DE NANGGA. PLUSIEURS DELHIONS N'ONT PLUS DONNE SIGNE DE VIE APRES AVOIR SEJOURNE DANS LA CITE. LEURS CORPS N'ONT PAS ETE RETROUVES. LES RECHERCHES LOCALES ONT ETE DEFINITIVEMENT ABANDONNEES : LE DELHION A TENDANCE A NE LAISSER AUCUNE TRACE DE SON TREPAS...**

## LE RAPPORT DE GAR

### - JOUR 1

Gar débarque à Nangga sous les traits d'**Hukun**, un Négociant boréal. Il s'enregistre au **Sommeil du Juste**, face aux Halles. C'est un poste d'observation idéal avant l'ouverture du **Wor**. La pêche aux informations est fructueuse : entre deux pintes de bière, **Goût de Soupe** lui glisse que des tensions sociales apparaissent à Nangga. Selon lui, elles résultent de rumeurs, de l'émergence du Ghetto, d'une sécurité excessive, de négligences hygiéniques, du gibier devenu rare, d'Ombres Blanches aperçues dans la Mâchoire...

En soirée, Gar assiste aux exactions d'un groupe de Darkens, enrôlés pour gérer la sécurité intra-muros. Une libraire du quartier **Melhior**, dans laquelle il étudie, est menacée pour de sombres raisons. L'intégrité du commerce est sauve grâce à son intervention. Les miliciens promettent de ne pas en rester là. Gar est dans leur collimateur.

### - JOUR 2

Gar constate l'état de délabrement de certaines infrastructures : les Tours Delhifels, le tunnel du funiculaire, la Loge des Magiciens. Les Novateurs ne manquent pourtant pas à Nangga ! Des articles parus dans l'Avalanche relatent certains événements. Une vive polémique avait notamment concerné la Main Froide, un groupe d'artificiers mené par Floko, un Maître de Caste toujours en poste.

En soirée, un incendie se déclare dans le quartier Melhior et des tirs sont échangés non loin des Halles. La Main Froide brille par son absence. Une boutique est détruite. Des suspects sont emmenés par la milice. Des drones sillonnent les rues. Les riverains restent cloîtrés chez eux. Gar se sait surveillé.

### - JOUR 3

Au matin, un groupe de chasseurs en partance pour les hauteurs de la Mâchoire attire l'attention du Delhion. Les Felings sont rudement bien armés. Gar ne connaît ni la signature ni la provenance de ces armes. Le Delhion décide de les suivre depuis les airs.

Le dernier message se situe dans le quartier Melhior, sur les remparts de la Cité, au-dessus du tunnel effondré. C'est de là que Gar a pris son envol pour la Mâchoire. Le Delhion n'émettra plus.

[Agent G32. Affaire D/NnG. »](#)  
[Plus moyen de sortir sans risque. »](#)  
[Des yeux partout. La peur gagne les rues. »](#)  
[Peur de l'autre. Même du frère. »](#)  
[Commerces incendiés. Echange de tirs. »](#)  
[Proche des Halles. »](#)  
[Chambre 11. Sommeil du Juste. »](#)  
[Tensions sociales. »](#)  
[Besoin renfort. »](#)





# LE CONSEIL DES CASTES

LA PLUPART DES CASTES A TROUVE FOYER DANS CETTE CITE EN EXPANSION. DEUX D'ENTRE ELLES, CEPENDANT, NE SONT PLUS REPRESENTEES ET LES POSTES DE GRAND MAITRE MAGICIEN ET GRAND MAITRE VOYAGEUR RESTENT VACANTS. QUELQUES CELEBRITES LOCALES SIEGENT DANS L'HEMICYCLE DE NANGGA ET HISSENT FIEREMENT LES COULEURS DE LA VILLE.

## L'HEMICYCLE DE NANGGA



## LES GRANDS MAITRES DE NANGGA



### - COROKOS

• Grand Maître des Novateurs, Kelwin des Montagnes



### - KILOA

• Grand Maître des Érudits, Boréale des Forêts Blanches



### - REGARD DE SUCRE

• Grand Maître des Négociants, Feling des Montagnes



### - HEERMANOLIZANIM

• Grand Maître des Artistes, Mélodien des Glaces



### - ADAM SWITT

• Grand Maître des Shaanistes, Humain des Forêts Blanches



### - POSTE VACANT

• Grand Maître des Magiciens, anciennement occupé par Aroliénor, Boréal des Montagnes



### - ANAKI

• Grand Maître des Élémentalistes, Boréal des Montagnes



### - POSTE VACANT

• Grand Maître des Voyageurs, anciennement occupé par Sang de Mulf, Feling des Montagnes



### - DHOKAR

• Grand Maître des Combattants, Darken des Montagnes



### - FLOKO

• Grand Maître des Ombres, Woon des Montagnes, ne siège pas à l'Hémicycle