

Géographie de Talabheim

L'œil du Talabecland



La cité de Talabheim se trouve à la frontière entre la province du Talabecland (qui fait partie de l'Empire) et celle du Middenland (qui a pris son indépendance). Elle se trouve sur les rives du Talabec, un fleuve qui parcourt le Vieux Monde à la verticale et en son centre, ce qui en fait l'un des principaux fleuves du continent. Ce fleuve a en son extrémité nord les terres désolées contrôlées par la Confrérie de la Salamandre, et au sud les principales villes de la Ligue des Cinq Rivages. Le positionnement de Talabheim en fait une ville centrale dans la géopolitique du Vieux Monde.

La ville se trouve dans un cratère. Une grande partie du cratère reste une zone rurale, exploitée par la noblesse pour y placer quelques fermes productives. Le cratère reste dangereux depuis que la cité a été prise et reprise par divers envahisseurs.

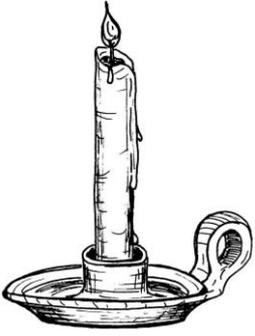
L'intérieur même de la ville est partagé en quartiers séparés par des murs. Des postes de contrôles vérifient, de façon plus ou moins drastique, les entrées et sorties des différents quartiers.

A l'extérieur de la ville, une fois la paroi du cratère passée par le Chemin du Sorcier, on trouve la ville de Talagaad. C'est une ville à part mais beaucoup la considèrent comme un quartier de Talabheim. Elle borde le Talabec et son port est très fréquenté.

De nombreux lieux marquants de ces quartiers sont convoités par les gangs. S'y installer permet d'effectuer des trafics, mais aussi parfois d'asseoir une réputation ou une forme d'autorité. Les enjeux sont donc à la fois politiques et économiques. La tension monte et les différentes arrestations ont fait de la place. Une place à prendre lors d'un conflit de l'ombre qui pourrait bien faire éclater la ville.



Le suif



Acculé par la muraille du Taalbastion et étayé par les énormes tours opaques du Quartier de la Loi, le Suif est un amoncellement de taudis sordides où la majorité des pauvres de la cité vivent et mènent leurs affaires. Le nom du quartier vient de la quasi-absence de soleil dans ses rues, qui rend l'utilisation de chandelles de suif, moins chères, parfois indispensable. Les nombreuses tours du Quartier de la Loi bloquent presque toute la lumière de l'aube, tandis que la muraille du cratère cache le soleil couchant, si bien que la zone n'est illuminée qu'au zénith, et encore, faiblement. Les rues sont donc plongées dans la pénombre à presque toute heure de la journée, ce qui leur donne un aspect plus que sinistre.

Le Suif est composé de bicoques, de tavernes et d'auberges crasseuses, d'abattoirs, de tanneries directement creusées dans la roche du Taalbastion et d'autres affaires que la plupart des gens trouvent avilissantes. Les rues ne sont qu'un labyrinthe de taudis, de maisons en ruine et d'impasses.

→ Le Coin de la Braille

Il s'agit de l'endroit idéal pour trouver du travail mal payé et des gros bras, ou bien pour passer une annonce ou une information. Il tient son nom des nombreux crieurs qui braillent leurs requêtes. Les murs des bâtiments adjacents à l'angle sont recouverts d'annonces diverses. Quand la foule atteint son plein, vers midi, le vacarme produit par les dizaines d'aboyeurs et les réponses de la foule peuvent devenir assourdissants. Les annonceurs des guildes à la recherche de main d'œuvre journalière et bon marché montent sur des caisses, des chariots ou tout ce qui leur procure une position surélevée pour se faire remarquer.

→ La Lanterne Noire

Adossée à la pente du Taalbastion, la Lanterne Noire est un bâtiment allongé qui voit encore moins le soleil que le reste du Suif. Le nom de la taverne vient d'une énorme et antique lanterne en fer noir. Il y a longtemps, un Magister ivre et un peu cinglé lança un sort sur l'objet à la suite d'un pari stupide. Une flamme éternelle anime désormais son foyer et les clients peuvent encore remarquer la marque carbonisée sur le seuil de l'établissement, à l'endroit où le Magister s'est lui-même incinéré. Ce lieu, en plus d'être la taverne la moins miteuse du Suif, est une place de rencontre connue du milieu criminel du quartier ainsi qu'un point d'accès vers la Souricière, le réseau de tunnels de la ville

→ Les Boucliers

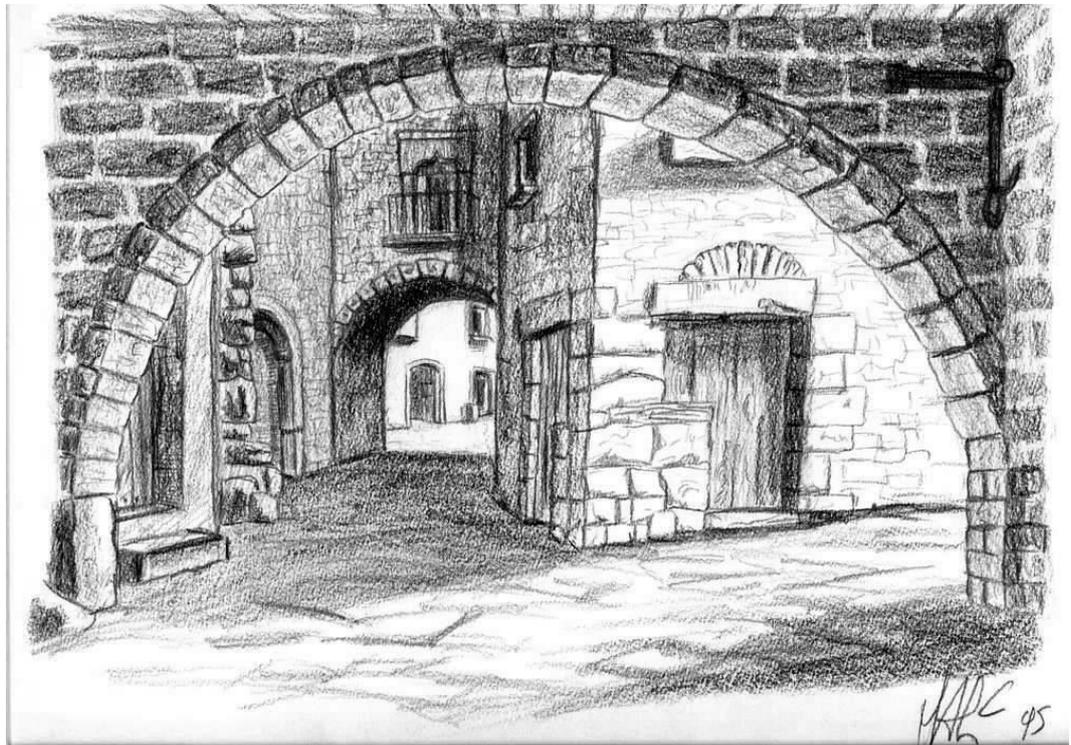
Organisation dont les locaux sont situés en bordure du Suif, les Boucliers gagnent leur croûte en offrant de protéger les individus qui doivent traverser les rues peu avenantes de ce quartier. Les Boucliers offrent leurs services d'escorte et de guide à toute personne prête à honorer leur tarif plutôt exorbitant. Grâce à leur réputation d'anciens soldats et de combattants impitoyables, la plupart des criminels restent à l'écart des individus protégés par les Boucliers, même si certains considèrent que faire les poches d'une telle personne est comme un rite d'initiation. Les Boucliers ne se soucient absolument pas des activités de leurs clients, du moment qu'ils payent correctement. Pire, ils ne dévoilent jamais rien de leur clientèle. À un tarif encore plus élevé, ces gardes de corps peuvent accompagner un client jusque dans les quartiers les plus louches.

→ **Le Pont Céleste**

Dernière entreprise architecturale d'ampleur de la ville, ce pont traverse le Suif pour relier le Quartier Marchand au Nord, à la Trouée des Guildes au Sud. Ce projet est né de la grogne de plus en plus présente des représentants des guildes qui devaient déplorer chaque jour des attaques sur leurs convois en direction des marchés. La Chambre des Corporations a alors débloqué d'importants fonds pour construire cet imposant édifice dont les fondations reposent sur les toits les plus solides du Suif. Afin de le rentabiliser, un poste à péage y a été installé. C'est aujourd'hui la jeune Guilde du Pont Céleste qui a récupéré la charge de l'entretien des infrastructures et de la collecte des taxes de passage.

→ **Le Marché aux Rebutis**

Après la tombée de la nuit, il n'est pas rare de voir se produire un étrange ballet aux fermetures des différents marchés de la ville. Des marchands arpentent les étals pour négocier à prix dérisoire les invendus de la journée pour les revendre le lendemain au sein du Marché aux Rebutis. La population du Suif, trop pauvre pour accéder aux denrées de première fraîcheur, y voit l'occasion de subvenir à ses besoins. Même si la nourriture que l'on peut y trouver laisse souvent à désirer, son prix défi toute concurrence. Du fait que les commerçants de cette place des misères parcourent tous les marchés de la ville, il est fréquent que toutes les rumeurs de tous les quartiers y échouent à un moment ou un autre. La plupart du temps, elles finissent par se mélanger et donner naissance aux nombreuses légendes urbaines de Talabheim.



Le Taalbastion et la Souricière



Le Taalbastion est la meilleure défense de Talabheim. L'anneau du Taalbastion, qui n'est autre que la muraille naturelle du cratère, a été renforcée par les militaires de Talabheim, qui l'ont constamment amélioré au cours des siècles. Le périmètre du cratère est traversé d'une petite route traîtresse que l'on appelle Spierrestrasse. Plusieurs postes de garde de tailles diverses appelés « *les Cils* » sont disposés sur cette voie, à intervalles réguliers.

Le seul moyen légal de pénétrer dans Talabheim consiste à emprunter le Chemin du Sorcier. Quand la route de la Vieille Forêt approche de l'immense rempart du Taalbastion, elle commence à s'élever en lacets sur une hauteur de près de soixante mètres. La route est suffisamment large pour permettre à plusieurs chariots de passer de front ou de se croiser sans encombre. Durant la journée, la route est très empruntée. Les embouteillages ne sont pas rares, vu que les gardes vérifient le droit de passage de chacun des arrivants. Au sommet de la route siège une imposante forteresse qui projette son ombre sur les cabanes qu'elle domine.

La Souricière quant à elle est au sein même des remparts du Taalbastion. Trous, tunnels et terriers sont creusés sur toute la muraille du cratère. On disait autrefois que tout homme, aussi pauvre fût-il, pouvait ainsi se faire son propre logis à Talabheim, à condition de disposer d'une pioche et d'huile de coude. Certaines de ces habitations troglodytes peuvent compter jusqu'à quatre pièces, avec du parquet et même du plâtre sur les murs, mais elles sont rares. La plupart ne sont que de simples cavernes qui donnent sur les boyaux rudimentaires qui criblent la muraille supérieure près du Chemin du Sorcier.

On trouve également des établissements licites parmi ces grottes, comme des tanneries et des teintureries. Ces échoppes nauséabondes ne font rien pour alléger l'atmosphère de miasme qui règne par ici. Les résidents de la Souricière sont vraiment les plus misérables de tous. Les Souriceux, comme on les appelle, sont encore plus pitoyables que les pauvres hères qui rôdent dans les rues de la ville. Les bandes criminelles empruntent divers tunnels et passages pour faire passer illégalement des marchandises et des personnes dans la cité.

→ La Tanière des Mulots

Toutes les galeries ne sont pas praticables, même par des nains, du fait de leur petite taille. Certaines sont à peine plus grandes que le poing. La Tanière est l'endroit dans la Souricière qui en comporte le plus et un groupe de contrebandiers, les Mulots, s'y est installé. Ils ont dressé de petits animaux pour traverser jusqu'à l'extérieur de la ville. Leur affaire pourrait être florissante, mais les stocks transportables sont trop faibles pour en faire un fournisseur sérieux. Les risques de perte sont également élevés, ce qui en fait les contrebandiers les moins sollicités de la ville. Au moins, du fait de leur notoriété de faible rendement, les Terriers les laissent tranquilles.

→ La Champignonnière

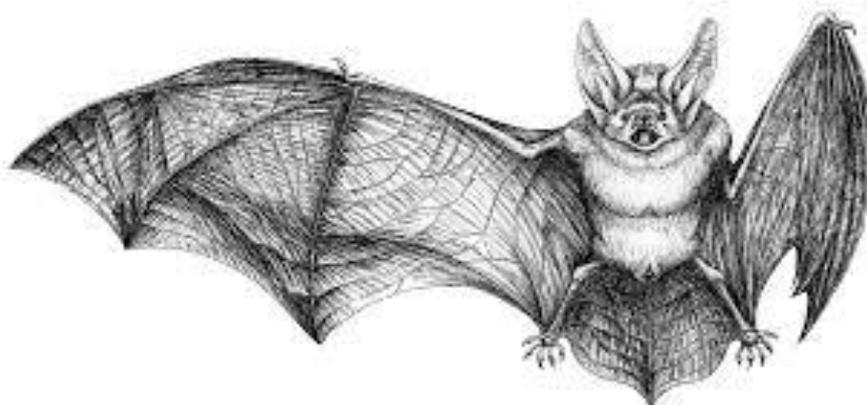
Nul ne sait depuis combien de temps ni par qui ces galeries ont été creusées. On sait seulement que l'effondrement d'une coursive a fermé pendant plusieurs siècles ces kilomètres de murs recouverts de champignons de toutes les couleurs et de toutes les variétés. Seul un œil expert saurait s'y retrouver, et on prétend même que certaines espèces présentes sont tout bonnement uniques. C'est un groupe de Halfelins chassé du Quartier Marchand qui, par chance ou dit-on par instinct, l'a redécouvert en se creusant un nouvel abri. L'endroit n'est que très peu surveillé. Ses propriétaires, l'Ordre du Fongus, préfèrent laisser les imprudents tenter leur chance au milieu de toutes ces variétés et il n'est pas rare de voir un malheureux affamé servir de compost pour une nouvelle génération de champignons

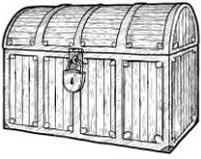
→ La Gueule de la Wyrme

Alors que la plupart des galeries de la Souricière sont assez minces et ne laissent guère passer plus d'une personne de front, il est une cavité si vaste qu'elle pourrait, dit-on, contenir à elle seule tout un quartier de la surface. De nombreuses légendes courent sur cette grotte, comme le fait qu'il s'agisse d'un ancien avant-poste nain qui s'est effondré sur lui-même, ou alors, comme son nom l'indique, que ce soit en fait la gueule ouverte de la gigantesque Wyrme qui fut terrassée par Taal et dont le corps forme aujourd'hui la chaîne de montagne. Toujours est-il que cette zone demeure un vrai casse-tête pour les Terriers. Autant la cavité reste impraticable, autant on ne sait pas sur quoi débouche l'autre côté. Il pourrait aussi bien s'agir d'un cul de sac que de la plus grosse faille du Taalbastion. Aussi, les Terriers tentent peu à peu de creuser un escalier le long de la paroi, mais la roche est extrêmement dure et l'entreprise est dangereuse et ne s'est vue allouer aucun moyen. Cette tâche est donc devenue la punition pour les membres de la Garde ayant commis des erreurs mineures.

→ La Trouée inondée

Certaines coursives ne peuvent plus être utilisées depuis que la ville a entrepris des travaux d'évacuation des eaux usées. Avant, elles partaient vers le Lac du Cratère, vers l'Est, mais avec l'augmentation de la population, la petite rigole s'est rapidement transformée en torrent d'immondices. Aussi la Guilde des Terrassiers a détourné tout le système d'égouts pour le faire se déverser dans certaines coursives pour qu'elles rejoignent le Talabec. Nul ne sait vraiment par où passent les eaux mais la Trouée inondée est devenue l'endroit le moins vivable de toute la Souricière, qui n'est déjà pas un lieu de villégiature. On dit que des mutants se cachent dans cette sorte de marais putride sous la montagne, mais quiconque possédant un nez pourra confirmer que personne ne peut y survivre.





Le Quartier Marchand

L'endroit par lequel les voyageurs pénètrent dans la cité, une fois passées les imposantes portes qui gardent l'accès du Chemin du Sorcier. C'est également le seul secteur de la ville qu'ils verront, à moins de disposer des laissez-passer adéquats. Le quartier des Marchands est suffisamment confortable pour une brève visite, mais il est conçu pour que les gens le traversent sans perdre de temps. Des documents spéciaux sont demandés aux visiteurs qui souhaitent avancer plus loin dans la ville. Le quartier des Marchands est en fait composé de trois quartiers distincts : le Vieux Marché, la Porte et la Dragonnière. Outre les nombreuses échoppes, les artisans, les acheteurs et les vendeurs, ce secteur de la cité renferme des auberges, des tavernes et autres établissements de services.

Le Vieux Marché est le plus ancien des quartiers, situé juste après la forteresse du Chemin du Sorcier. Les nombreux étals qui le composent frappent par leur diversité et sont ouverts jusqu'au bout de la nuit. Dès que l'on passe les portes, on est assailli de guides qui cherchent à vous louer leurs services. La plupart sont mandatés, mais quelques-uns ne sont que des escrocs ou des voleurs qui mènent les insoucients dans quelque ruelle écartée pour les y plumer. Pour limiter ce genre de délit, le Vieux Marché grouille de Museaux et de gardes privés, employés par les commerçants les plus riches.

La Porte est très peuplée, mais son commerce est prospère. Elle accueille la plupart des seigneurs marchands de la ville, qui y mènent leurs affaires. Les avenues les plus riches, que sont la promenade de Fer, le chemin des Pommes et la rue de la Grâce impériale, sont bordées de majestueuses demeures, gardées par de nombreux soldats privés. Ce quartier compte d'excellents restaurants et tavernes.

La Dragonnière fait office de passerelle entre le quartier des Marchands et le reste de la cité. C'est ici que l'on vend l'essentiel des fruits et légumes frais cultivés dans le Taalbastion. Ce quartier est bien connu pour ses nombreux boulangers, qui font d'excellentes tartes aux fruits et autres sucreries. Ces rues sont également un des sites de prédilection des galopins qui viennent chaparder quelques friandises.

→ Le Bureau de l'Escarcelle

Le cauchemar de tous les honnêtes commerçants de la ville. Il fixe les taxes sur à peu près tout, des droits d'entrée en ville au cuir de cordonnerie. Ce sont des individus tourmentés à la mine pitoyable qui travaillent ici et qui ne s'attardent d'ailleurs pas dans les rues avoisinantes, pour éviter d'attirer l'attention. Les émissaires de l'imposition représentent un petit groupe de bureaucrates municipaux qui font des visites inopinées dans les établissements pour s'assurer que les taxes sont clairement acquittées et reversées à la ville. Ces personnages sont notoirement corrompus et corruptibles. La plupart des commerçants ne les voient que comme une bande d'extorqueurs affublés de la livrée de Talabheim. Pour assurer la collecte des taxes, les émissaires sont le plus souvent accompagnés d'une poignée de membre de la milice.

→ **La Gabegie**

Ce marché de la Porte n'a rien de plus intéressant que les autres du quartier. Ses produits sont les mêmes que ceux vendus quelques rues plus loin. Cependant, les tarifs pratiqués sont exorbitants, jusqu'à 10 fois le prix d'origine pour certains produits. Rien ne justifie un tel écart, à par un petit poinçon affichant une bourse débordante marqué sur chaque caisse de marchandise qui quitte ces étals. Cette marque a pour seul but d'afficher la provenance de ces produits et permet à son acquéreur de montrer qu'il a les moyens de s'offrir ce genre de train de vie. Cette pratique, incompréhensible pour la plupart des habitants de la ville, est très prisée dans la haute société de Talabheim. Ce marché porte officiellement le nom de « *Caravane de l'Abondance* », mais tout le monde s'accorde à l'appeler « *la Gabegie* ».



→ **Le Ratelier de Borek**

Ce nain arrivé suite à l'invasion Norse est en quelques sortes le stéréotype typique de sa race : grincheux, pingre et rancunier. Néanmoins, dès lors qu'il est derrière son enclume et son fourneau, on passe rapidement l'éponge sur ses traits de caractère. Son ouvrage est connu dans toute la ville et sa forge tourne en continu. En même temps, il a trouvé le bon filon : produire des armes petites, discrètes, et surtout pas chères. Certes, ces lames font peine à voir et sont grossières sur les finitions au point où la rumeur dit qu'il effectue ses trempes dans son pot de chambre, mais elles sont fiables et du coup très prisées par les surineurs et coupe-jarrets des bas quartiers. Il n'est pas rare de retrouver une de ses armes sur un cadavre et la milice lui met régulièrement la pression pour qu'il ferme son établissement, songeant ainsi naïvement faire baisser la criminalité. Malgré cela il est toujours présent et on dit qu'il tient un Livre des Rancunes aussi fournit que le registre de la milice.

→ **Le Petit Couloir**

Cette ruelle, malgré son apparence lugubre, est probablement la plus sûre du quartier, pour peu qu'on y soit pour affaire. Elle est contrôlée par un petit gang qui s'est spécialisé dans la revente de drogue et se fait connaître pour ses méthodes originales pour refourguer sa marchandise. Pour acheter leur came, les clients savent qu'il faut donner « *une charité* » à un des mendiants à l'entrée de la ruelle avant d'y pénétrer et de la parcourir sans s'arrêter. Ainsi, si aucun milicien n'est présent aux alentours, un petit pochon tombera d'une des fenêtres des bâtisses adjacentes directement dans un sac ou un panier que le client aura pris soin de tenir en évidence. Bien que le Gang des Pochons soit encore bien modeste, ses méthodes qualifiées d'un brin paranoïaques leur assurent une tranquillité avec les forces de l'ordre que beaucoup leur envie.

Le Taalgarten



Ce quartier était le plus grand et le plus beau parc de toute la ville. Magnifiquement entretenus, les chemins étaient larges, bordés de chênes et de sorbiers séculaires. Ce lieu bénéficiait d'une sorte d'aura de quiétude qui semblait venir des temps de la fondation de la cité. Sous l'influence du Middenland, le Taalgarten avait pu conserver son état, mais c'est lors de la mise à sac de Talabheim par les Normes que cette merveille végétale a commencé à sombrer. En premier lieu, c'est l'immense incendie provoqué par les barbares dans la Promenade des Dieux qui s'est propagé dans ce jardin béni de Taal. Par la suite, c'est un jeune homme ambitieux, aujourd'hui maître de la Guilde des Plaideurs, qui trouva une faille juridique dans les lois de la cité pour démontrer que personne n'avait la propriété des lieux. Suite à cela de nombreux profiteurs se jetèrent sur les terres en friche pour s'installer et jouir d'un lopin de terre gratuit.

→ La Porcherie de Hubert Grosgroin

Parmi ceux qui ont pris d'assaut le Taalgarten lors de son abandon, l'un des premiers arrivés, et donc premiers servis, fut l'un des halfelins les plus antipathiques que cette race a pu engendrer. On dit que son caractère est à l'image de ses bêtes, ainsi que son odeur. Sa réputation de pire voisin du quartier lui offre du coup une vaste zone sans personne pour empiéter sur ses plates-bandes. Certaines rumeurs prétendent même qu'il nourrit ses cochons avec les visiteurs indésirables. C'est donc devenu un jeu pour les jeunes téméraires en quête de sensations fortes que de se glisser la nuit dans cette porcherie. Les gamins les plus habiles et discrets en reviennent avec une queue en tire-bouchon qu'ils arborent sur leur couvre-chef, témoignant ainsi de leur exploit. Les autres, pour les plus chanceux, repartent en général avec de la grenaille dans la couenne.

→ La Mare aux Roses

Véritable trésor de la cité, l'Océan de Roses était un jardin d'horticulture sans pareil dans tout le Vieux Monde. Il fut planté cinq cents ans plus tôt par un horticulteur talentueux, prêtre de Taal. L'Océan de Roses n'était au départ que l'œuvre d'un passionné, mais s'est épanoui en magnifique jardin communal. Enfin tout ça c'était avant le grand incendie. Cependant, la plupart des gens ignorent que l'Océan de Roses abritait une serre chaude, rebaptisée la Mare aux Roses, dans laquelle poussent diverses plantes vénéneuses. Bien que la Mare serve officiellement la science et la médecine, des produits plus diversifiés quittent fréquemment les lieux.

→ La Butte aux Corbeaux

Nombreux sont ceux qui ont vu dans le saccage de la Promenade un signe de l'abandon de la cité par les Dieux, ce qui provoqua chez certains un comportement des plus désespérés. Il y avait une butte sur laquelle un charnier avait été laissé et sur lequel les corbeaux venaient se repaître jour après jour. Certains y virent un signe de rédemption possible envoyé par Morr. Alors, ceux qui étaient les plus désespérés et qui voulaient en finir avec leur existence venaient là pour être au plus proche de Morr avant de passer à l'acte. Depuis, cette pratique est restée et des cordes de pendu sont laissées sur le chêne sinistre qui domine la butte pour ceux qui ne supportent plus le poids de la vie. De petits bosquets de baies ont depuis commencé à pousser en contrebas. Certaines mauvaises langues disent que les restes des corps aident à nourrir la terre, mais tout le monde sait qu'il s'agit d'une bénédiction du Dieu des morts.

→ **La Hutte Frater**

Au départ, ce lieu fut conçu pour l'usage privé des prêtres de Taal et de leurs disciples, mais presque tous les notables dignes de ce nom ont passé du temps dans ces cloisons de chêne et beaucoup ont été généreux pour la rénovation suite au grand incendie. L'étuve principale est très grande. Ses poutres basses et ses bancs en bois sont sculptés de magnifiques représentations de Taal, de chasseurs et d'autres aspects de la vie simple des bois. Le bois de cèdre qui sert à alimenter les flammes est abondamment aspergé d'huiles et d'essences purificatrices. En outre, la hutte propose plusieurs bains ravitaillés en eau par un puits situé sous le bâtiment, qui vont de bouillants à glaciaux. La Hutte Frater n'est pas soumise aux taxes et aux lois concernant certaines formes d'alcool. De nombreux rituels adressés à Taal se déroulent ici, dont les moments forts s'accompagnent généralement de consommation de bières fortes et de tord-boyaux plus ou moins licites. La hutte a sa propre distillerie, et pas des moindres. Il arrive même que des hallucinogènes entrent dans la composition des breuvages pour parfaire l'expérience et induire des visions chez les participants.

40





La Promenade des Dieux

Le quartier des temples de Talabheim s'étend au nord-est du Quartier de la Loi. On considérait souvent les deux secteurs comme liés, l'un représentant les lois des hommes, tandis que l'autre symbolise les lois des dieux. Ce quartier fut construit au milieu de pièces d'eaux artificielles et miroitantes. Des haies sophistiquées et autres aménagements topiaires délimitaient les différents temples. Tout l'agencement du quartier, du gazon jusqu'aux gravillons, avait été pensé minutieusement. Il n'y avait ici aucune place pour le désordre, jusqu'à l'invasion des Normes. Ce quartier fut le plus durement touché car les barbares nordiques s'appliquèrent méthodiquement à souiller et désacraliser les lieux des cultes impériaux.

Aujourd'hui, aucun de ces monuments jadis glorieux n'a été réhabilité. La plupart estiment que cela est du fait que les lieux empestent encore la souillure et qu'ils ne sont pas dignes de voir à nouveau ériger des autels aux divinités. Dans les faits, comme dans toutes les histoires, c'est une question d'argent. La ville étant considérée comme trop instable, aucun culte n'a osé débloquer les fonds nécessaires à la rénovation de leurs temples pour les voir rasés dans la décennie. Pas question non plus pour la cité de débloquer des fonds exorbitants alors que d'autres projets plus importants sont en suspens. A la place, des petites chapelles improvisées ont commencé à voir le jour un peu partout dans la ville, souvent montées de bric et de broc grâce aux dons et aux offrandes des fidèles.

→ Le Cloître de la Cognée

Le Temple de Sigmar local est scellé depuis longtemps. Le culte du Dieu de l'Empire a officiellement été interdit suite à la prise de la ville par le Middenland mais reste toléré dans les us, les gradés des forces de l'ordre devant l'appliquer craignant l'ire d'un dieu qu'ils ont vénéré ouvertement une bonne partie de leur vie. Aussi, la plupart des sigmarites de ce lieu ont de fait quitté la ville pour partir vers le Nord, au sein de la Confrérie de la Salamandre. Ceux qui sont restés ont de surcroît dû affronter l'invasion Norme. Au final, seuls les plus forts et les plus fanatiques garnissent encore les rangs de cette bande que les citoyens voient comme une affliction de Sigmar pour cette ville qui lui a tourné le dos. Il n'est pas rare de les voir descendre en procession dans les bas-quartiers, faisant fi de la milice qui n'ose intervenir, pour au final tomber sur un lieu de débauche qu'ils mettent à sac sans plus de conséquence à leur égard. C'est un miracle qu'ils ne soient jamais tombés sur les possessions d'un gang majeur de la cité, mais les plus mauvaises langues diront que leur meneur est de mèche avec la pègre.

→ Le Nid de la Colombe

L'ancien temple de Shallya fait bien pâle figure depuis l'invasion des Normes. Autrefois lieu de prière et de soulagement pour les plus souffrants, il offre aujourd'hui d'autres types de services. Les jeunes novices qui ont survécu vendent à présent leurs charmes dans ce lupanar assez miteux où les lits des malades ont cédé leur place à des couches empestant la moiteur des clients libidineux venus s'offrir le luxe d'une chevauchée avec un Shalléenne. Depuis l'assassinat de la dernière mère supérieure, le lieu est devenu encore plus sordide et il n'est pas rare qu'une fille s'y fasse malmener ou pire. Aucun gang n'a jamais vraiment réussi à en prendre le contrôle et des rixes éclatent régulièrement, rougissant plus jour après jour les marches menant à la demeure de celle qui incarne la bonté et la compassion.

→ L'Étang aux Poissons

Avant même l'invasion Norse, ce sanctuaire était trop petit et modeste pour pouvoir être appelé un temple. Il s'agissait en fait d'une plate-forme en bois poli entourée d'étangs et cours d'eau où nageaient de nombreuses espèces de poissons de tous les horizons. Ce promontoire fut détaché et amené sur la promenade où il servit de socle pour réunir les reliques des lieux de culte avant d'en faire un bûcher. Les eaux furent quant à elles souillées de cadavres de prêtres et d'immondices. On dit qu'un laïc en pèlerinage aurait été épargné. Il passa les quelques années qu'il lui restait à vivre à redonner vie à cet endroit, en nettoyant les bassins et en réimplantant des poissons. L'histoire n'a pas retenu son nom mais il est enterré là, derrière les bancs fait à partir des restes de la plate-forme calcinée. Quand les habitants viennent parfois glaner quelques poissons ou collecter de l'eau, ils éprouvent une sorte de respect à l'égard de l'œuvre de cet anonyme et font en sorte de laisser de quoi préserver ce lieu.

→ L'Arène

Ce temple de Mymidia accueillait les prières de tous les combattants venus chercher la bénédiction de la déesse de la guerre et de la bravoure. Aujourd'hui, ce sont plutôt les prières des parieurs que les dieux peuvent entendre. Entre les colonnes de marbre effondrées et les échos des récits de gloires lointaines, le sable de l'arène d'entraînement est la seule chose qui a subsisté au sein de ce temple qui fut le plus durement touché. Ce sont, dit-on, deux jeunes enfants qui l'ont découvert alors qu'ils étaient à la recherche de pièces d'armure pour « *jouer à la bataille* ». Leurs cris d'amusement attirèrent l'oreille de gens qui surent tirer meilleur parti de ces lieux qui attirent les connaisseurs chaque soir, du miséreux venu parier ses dernières pièces pour avoir de quoi subsister un jour de plus, au riche bourgeois venu se délecter des prouesses physiques des champions d'une nuit.





La Geltwold

Au sud-ouest du Quartier de la Loi, nichée près la bordure sud-est du quartier des Marchands, se trouve la Geltwold. Ce quartier, qui revendique le statut ambigu de secteur financier de second rang, est constitué de monts-de-piété, de prêteurs sur gages, de bureaux de change et d'hommes d'affaires médiocres. Les ruelles étroites et tortueuses sont bondées à toute heure de la journée. Des messagers transmettent des missives pour leur maître, tandis que des commerçants marchandent avec les prêteurs les meilleures garanties et les rapports d'investissement. Bien que la taille du quartier soit réduite, son influence économique ne fait aucun doute, notamment auprès des classes modestes et moyennes de Talabheim. Au service de la plupart des Talabheimers, en dehors des nobles et des plus riches, les rouages de la Geltwold sont animés par le désespoir et la convoitise.

→ La Forêt d'Or

Le quartier étant celui qui rassemble le plus de prêteur sur gage, il est normal qu'on puisse y trouver des boutiques de revente richement fournies des biens saisis des mauvais payeurs. La boutique de la Forêt d'or est l'une des célèbres en raison du fait qu'on y trouve uniquement des objets faits de pierres ou de métaux précieux. Son succès est aussi dû à son propriétaire, un halfelin dur en affaire nommé Jacob Vertpomme, surnommé « *L'œil de Jade* » à cause de la pierre verte qui remplace son orbite vide. On dit que c'est l'ancien propriétaire d'un des biens qu'il étalait dans sa boutique qui a tenté de le récupérer par la force. La rumeur prétend que ce pauvre homme a maintenant une partie de son corps enfoui dans chaque quartier de la ville. Le propriétaire de la boutique n'a jamais démenti la chose, intimidant ainsi les potentiels jaloux.

→ La Mine de Sel

Tenue par Edgard Fielschbach, un marchand venu de Marienburg, cette boutique de mont-de-piété se trouve en fait dans la cave de son commerce. Les visiteurs sont accueillis par une décoration des plus étranges puisque les murs sont recouverts de petits flacons de verre contenant vraisemblablement un fond d'eau. Le gérant ne demandera jamais de biens en garantie des crédits qu'il propose, ce qui permet aux plus démunis de faire appel à ses services, mais accordera ou non un prêt seulement une fois qu'une enquête minutieuse sur l'emprunteur, sa famille et ses proches effectuée. Ainsi, la Mine de Sel s'assure que la dette de ses clients sera remboursée, que ce soit par de l'or ou par les larmes. Ces dernières décoreront ainsi les murs de la Mine, avertissant les clients que tous rembourseront Fielschbach





La Trouée des Guildes

L'extrémité sud de Talabheim est occupée par un quartier résidentiel en contrebas, appelé la Trouée des Guildes. D'aspect franchement rural, les maisons et chaumières ne sont pas amassées comme les bâtiments urbains ordinaires, qui invitent souvent à la claustrophobie. Ce sont ici les arbres et les épaisses haies qui dominent. Les plus hautes de ces dernières font office de routes menant vers le cœur du cratère et les fermes et habitations qui le composent. Une bonne partie de la population d'artisans de Talabheim s'est établie ici.

L'essentiel de l'industrie de la cité est basé ici. Le quartier est habité de travailleurs qualifiés, tels des forgerons, des brasseurs, des charpentiers, des tonneliers, des orfèvres et des maîtres maçons. Les occupations moins nobles, comme la tannerie, sont reléguées au Suif. La plupart de ces artisans sont membres des guildes locales, l'adhésion étant d'ailleurs l'une des conditions pour s'installer dans la Trouée. En raison de lois complexes de zonage, quiconque souhaite monter une affaire dans la Trouée des Guildes doit au préalable satisfaire à plusieurs critères stricts et arbitraires.

→ Le Temple d'Haindrich

Seul lieu de culte à avoir réellement été restauré suite à l'invasion Norse, ce temple est celui du Dieu du Commerce, Haindrich. Ce frère ennemi de Ranald le Bonimenteur apporte à ceux qui le vénèrent la prospérité dans les affaires. Il arrive parfois que, lors d'affaires judiciaires touchant au négoce particulièrement complexe, le temple soit consulté pour éclairer un flou juridique ou interpréter une loi ambiguë. En effet, s'il est bien un commandement qui est connu de tous, c'est que ce culte interdit les transactions frauduleuses, mais chacun sait qu'il n'a rien contre les marchés léonins.

→ Le Tribunal de Commerce

S'il est un rouage qui représente le cœur de la cité, c'est bien celui-ci. A la fois symbole des lois et du mercantilisme, cette institution gère les conflits juridiques majeurs entre les guildes. Situé juste en face du Temple d'Haendryk, il est de coutume que les participants aux affaires judiciaires commencent leur procès en se tournant dans sa direction pour réciter une prière avant de jurer devant le Dieu du Commerce de ne dire que la vérité. Les sanctions se traduisent dans leur quasi-totalité par des amendes plus ou moins importantes. Selon la gravité de l'infraction commise, les montants infligés peuvent être tels que certaines guildes mineures se sont effondrées sous le coup. Ce genre de cas reste rarissime pour les guildes majeures puisque les Grands Juges sont eux-mêmes nommés avec l'aval du Conseil des Guildes.

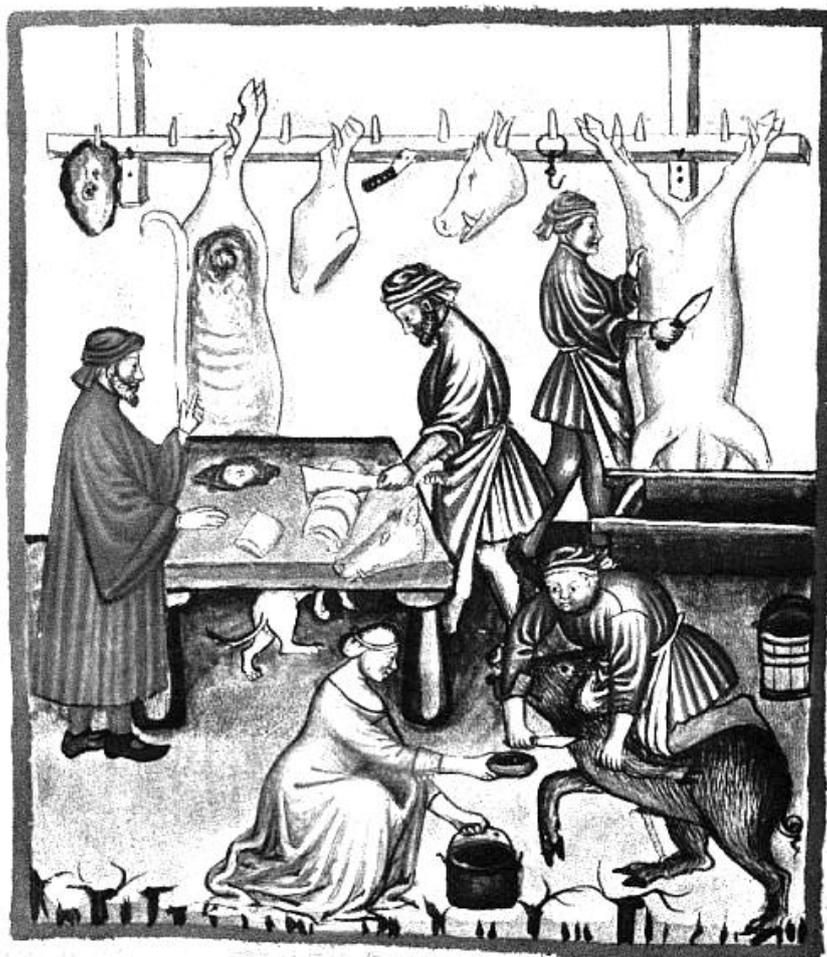
→ La Nuit de la Paye

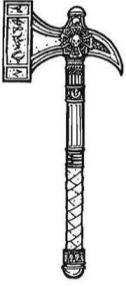
Cette maison de passe a récemment été fondée à l'initiative des maîtres de guildes dans leur plan de maintenir au maximum les ouvriers proches de leur lieu de travail. Cette initiative fut un réel succès mais eu des conséquences imprévues. En effet, les salaires étant versés à la semaine, tout le monde se ruait le même soir dans cet établissement, provoquant ainsi de nombreuses bagarres et une grande difficulté pour les travailleuses à suivre la cadence. D'autres services de proximité connurent les mêmes complications et les différentes guildes instaurèrent des roulements de jour de paye. Ainsi, chaque équipe de travail au sein d'un même atelier voit son paiement arriver à un jour différent des autres. La Nuit de la Paye ne désespère

plus depuis et demeure la maison de passe la plus rentable de toute la ville, et une bonne partie des bénéfices retournent directement dans les caisses des guildes qui l'ont fondée.

→ **La Table aux Couronnes**

Afin de motiver la main d'œuvre qualifiée à venir travailler dans la Trouée des Guildes, une cotisation spéciale a été mise en place dans les ateliers des Guildes des Charpentiers, des Brasseurs ainsi que des Potiers. Un dixième du salaire est retenu sur la paye du travailleur par son employeur. En contrepartie, celui-ci finance ensuite une ardoise dans une maison de jeu possédée par ces guildes qui double la valeur retenue. Bien que ce système fût critiqué par des travailleurs qui ont depuis quitté leurs ateliers, il est favorable à tout le monde. Il est financièrement rentable pour les guildes car, après tout, la maison gagne toujours, et il permet aux artisans, faute de réaliser leur rêve de fortune, de se détendre en passant un agréable moment avec leurs compagnons.





La Porte Nord et le Fort Schwartz

Le secteur de Fort Schwartz-Porte Nord s'étend à l'Est du quartier des Marchands. La population est composée de gens travailleurs qui ont une approche pratique et directe de la vie. Il y a ici une grande concentration de dépôts, de forges, d'ateliers d'artisans et autres métiers manuels. Une fois que la journée de travail est terminée, les réfectoires et les tavernes se remplissent de ceux qui viennent se détendre et oublier la rudesse de leur existence. Le quartier est relativement sûr la nuit, même si quelques voyous rôdent dans les rues, à l'affût de commerçants ou d'artisans éméchés.

Le Fort Schwartz, ou du moins ce qu'il en reste suite à la prise violente du Middenland, contient essentiellement des étables, des entrepôts et des écuries. Les forgerons, les tailleurs de pierre, les maçons, les charrons et autres artisans qualifiés se réunissent plutôt dans le quartier de la Porte Nord. Une amicale rivalité se perpétue entre Fort Schwartz et la Porte Nord, s'exprimant régulièrement par le biais de jeux, et durant les jours fériés qui célèbrent la fierté de la communauté. Mais quand le secteur est menacé, les deux quartiers s'unissent aussitôt pour leur sécurité mutuelle.

→ La Forge de Yavandir

Originaire de la forêt de Laurelorn, Yavandir a déménagé à Talabheim il y a cinquante ans, pour apprendre de nouvelles techniques et transmettre l'artisanat Elfique. Cet elfe n'a presque rien gardé de l'arrogance propre à sa race, mais il l'a remplacée par l'attitude bourrue propre à bien des forgerons. Personne ne peut remettre en question la qualité de son travail. Ses lames sont de véritables merveilles et de nombreux jeunes aristocrates sont prêts à payer une fortune pour posséder l'une de ses rapières ou épées longues. Il y a quelques années, des canailles armées ont attaqué son échoppe pour assouvir leur haine des Elfes. Yavandir expose encore aujourd'hui leurs armures trouées et maculées de sang au-dessus de la porte de la forge, comme un avertissement à ceux qui auraient le même élan. Yavandir excelle dans le travail de l'étrange fer météorique que les fermiers extraient parfois du Taalbastion. Ce métal permet de façonner des lames extrêmement tranchantes et dures, et les Magisters l'apprécient grandement car il est facile de l'enchanter. Yavandir est prêt à payer cher pour de beaux fragments de ce métal, mais la demande est par ailleurs très grande en raison de sa rareté.

→ Le Théâtre du Damier Rouge

Ce grand théâtre crasseux est particulièrement apprécié des prolétaires amateurs de pièces paillardes, de comédies faciles et de chopes de bière. C'est un bâtiment de quatre étages, dans lequel les places sont plus chères au fur et à mesure que l'on monte les escaliers. Le Damier Rouge est considéré comme l'endroit idéal pour les jeunes dramaturges et comédiens qui veulent mesurer l'effet de leur pièce devant un public, même si la plupart n'insistent pas quand ils se sont fait une idée. Le théâtre affiche complet presque tous les soirs et l'assistance est connue pour ne pas prendre de pincettes quand le spectacle n'est pas à sa convenance. La troupe locale dispose d'une palette de chansons, de pièces à la morale rudimentaire et d'autres, franchement obscènes, qu'elle peut débiter si jamais le renouvellement ne suit pas pendant un soir ou deux. La populace ivre se satisfait souvent de chansons populaires et de blagues cochonnes. Les classes privilégiées évitent soigneusement l'endroit, mais il arrive qu'un jeune aristocrate se présente ici avec sa suite, dans le cadre d'une sortie nocturne encanaillée.

→ **La Tour Branlante**

L'un des murs de la façade Ouest du Fort Schwartz s'est effondré lors de l'invasion du Middenland, permettant ainsi aux assaillants d'en finir avec ce dernier bastion des forces de la ville. Les deux tours jouxtant cette paroi se sont également affaissées depuis. L'une d'entre elles a fini de tomber en ruine quelques années plus tard, mais la seconde tient encore debout malgré tout, menaçant quotidiennement de tomber sur les maisons à proximité. Cette tour est depuis devenue une maison de jeu très populaire. En effet, les gens voient dans cette bâtisse hasardeuse un signe du Dieu de la Chance. Les habituées ont le droit aux meilleures tables à savoir celles des étages les plus hauts, là où l'on peut sentir le balancement de la structure.

→ **La Poudrière**

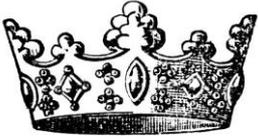
Suite aux invasions récentes de la cité, le Seigneur de la Chasse en charge de la garde pris conscience de la fausse invulnérabilité du Taalbastion. Il a donc fait rénover les murs séparant les différents quartiers et a réquisitionné avec l'aval des autorités un certain nombre de bâtiments pour en faire des casernes de réserve ainsi que des râteliers. L'un des rares dont l'emplacement est connu est celui dans lequel est entreposé la plupart des stocks de poudre noire. A l'origine placé au sein de la Trouée des Guildes, l'un des lieux les plus sécurisé de la ville, les riverains vivaient dans la crainte constante d'un incident majeur. Ils ont donc fait pression pour déplacer la Poudrière qui a été échangée avec le râtelier de la Porte Nord, là où les victimes d'un potentiel incident ne risquent pas d'exprimer sérieusement leur mécontentement auprès de la Chambre des Corporations.

→ **L'Ancienne Prison**

Parmi les structures du Fort Schwartz qui ont le plus souffert, on peut notamment compter les geôles dont la moitié est complètement ouverte, tandis que l'autre est entièrement ensevelie. La partie encore accessible sert régulièrement de lieu de stockage pour les transactions des gangs, et une aubaine pour celui qui sait quand et où chercher, tout en se faisant discret. La partie effondrée voit régulièrement des manoeuvres venir chercher de la bonne pierre taillée pour d'autres chantiers de la ville. Cette pratique de plus en plus courante grignote inlassablement ce qui fut jadis l'édifice le plus imposant de la cité. Dernièrement, les excavations ont permis de découvrir d'anciens passages donnant sur des souterrains mais les explorations ont été interdites. En effet, l'expertise de la Guilde des Terrassiers devra indiquer si la visite de ces lieux est un danger ou non pour l'infrastructure du quartier. Leur verdict devrait être rendu dans l'année.



Le Quartier Châtelain



Situé du côté oriental de la cité, ce quartier où les inégalités entre les habitants sont les plus flagrantes. Il accueille d'un côté les Talabheimers les plus riches et influents et tient son nom du nombre impressionnant de petits châteaux qui le composent, souvent dotés de vastes jardins et de terrains impeccablement entretenus. Outre ces majestueux manoirs, le quartier compte des boutiques huppées où des produits de luxe du monde entier se vendent à prix d'or. L'architecture de ces bâtiments est remarquable de beauté, avec de larges fenêtres et lucarnes, qui contrastent grandement avec la plupart des maisons bourgeoises de l'Empire, souvent construites comme de petites citadelles. Assez ironiquement, les nobles de Talabheim s'inquiétaient moins des défenses de leur demeure que leurs homologues des autres cités impériales.

La partie Sud-Ouest du quartier, appelée la Crevasse, est une vaste zone des ruines de magnifiques bâtisses qui se sont effondrées suite à l'incident lors du soulèvement contre le Middenland. Les survivants ont engagé des manutentionnaires pour récupérer un maximum de biens, mais un bon nombre reste tout de même enfoui et les glissements de terrain réguliers de la zone mettent parfois à jour des trésors disparus. Les habitants sont principalement des miséreux en quête d'un bout de toit pas trop percé pour s'abriter entre deux journées de fouille dans les décombres en quête de subsistance.

→ L'Académie

Autrefois enorgueilli du nom d'Académie Royale du Talabec, cette institution a préféré raccourcir son appellation plutôt que de risquer des polémiques politiques. Cette école est considérée comme de second rang par rapport aux grands foyers d'érudition du Vieux Monde. On y enseigne les sciences et les philosophies principales, comme dans toutes les universités, mais les intellectuels des autres contrées estiment que l'Académie est trop figée et rétrograde. Il est tout de même un domaine dans lequel elle excelle : l'agronomie et tout ce qui concerne les plantes. Les membres de l'Ordre de Jade et de l'Ambre qui y enseignent bénéficient en contrepartie d'une infrastructure où ils peuvent repérer de jeunes acolytes prometteurs et leur transmettre leur art de manipuler les courants magiques.

→ Le Salon de Madame Oppermann

Tout le gratin de Talabheim connaît et redoute ce salon de coiffure. Les prestations sont horriblement onéreuses pour des résultats parfois discutables. Mais si cet établissement a tellement de succès, ce n'est pas pour ses capillicultrices, mais pour sa clientèle. En effet, c'est ici que viennent se retrouver les compagnes des notables de la ville. Toute la journée, les femmes des maîtres de guildes, hauts fonctionnaires et même Seigneurs de la Chasse se croisent et échangent leurs potins. On raconte que tout ce qui se dit ici en une semaine pourrait détruire la réputation de l'intégralité des membres de la Chambre des Corporations. Ces messes basses sont entrecoupées de quelques collations offertes par la maison, et il est aussi important de noter qu'on y sert le meilleur fraisier de la ville.

→ La Caverne Dorée

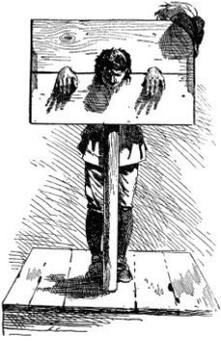
Lorsque la partie Sud-Ouest du Quartier Châtelain s'est effondrée, pendant le soulèvement contre le Middenland, les luxueuses demeures de ces lieux ont sombré avec, emportant avec elles les richesses amassées par ses habitants. Bien que leurs familles aient engagé des manutentionnaires pour récupérer leurs biens,

un bon nombre restent encore disparu dans les décombres. Les miséreux ou les plus dégourdis viennent fréquemment dans l'espoir de dénicher un trésor encore intact et de le revendre à bon prix, mais la plupart gâchent leur temps et leur énergie avant de revenir bredouille. Dernièrement, des galeries viennent d'être découvertes et des traces indiquent qu'une bande de récupérateurs y auraient élu domicile.

→ **Le Fond du Trou**

Ce bâtiment est l'un des rares de la Crevasse à avoir conservé son intégrité malgré qu'il soit à présent complètement couché. Peu après l'incident, des opportunistes y ouvrirent une taverne, ou du moins posèrent quelques volets arrachés sur des pieds de fortune en déclarant leur installation comme étant un comptoir. Leur but était de vendre aux manutentionnaires du coin l'importante quantité de bouteilles de vins et de spiritueux qu'ils avaient découvert dans une cave maintenant à ciel ouvert. Ce qu'ils ignoraient, c'est qu'ils avaient là accès à l'une des caves les mieux fournies du Vieux Monde. Ils vendirent donc leur stock avec le même égard que l'on réserve à la piquette servie dans le Suif. Aujourd'hui leur réserve initiale est épuisée mais aucun des clients n'arrive à faire la différence avec le grossier breuvage qui flatte leur gosier.





Le Quartier de la Loi

Ancien cœur de la ville de Talabhiem, ce quartier a commencé à périlcliter suite à l'invasion des barbares Norses. Les riches plaideurs et juges habitant le quartier avaient pu fuir ou se mettre à l'abri moyennant d'importantes sommes. Les moins aisés durent réclamer leur protection aux gangs qui tinrent comme dernier bastion la prison. Depuis les autorités ont plus ou moins commencé à fermer les yeux sur les agissements des gangs du quartier, en vertu de la popularité dont ils jouissaient auprès de la plèbe.

Parmi les riches habitants, peu revinrent et même ceux-là quittèrent au fur et à mesure le Quartier de la Loi. Les gangs imposèrent leur vision de la vie en communauté et les services de la ville cédèrent leur place à un rythme de vie de quartier géré par ses propres habitants, ainsi qu'avec ses propres moyens. Voilà pourquoi l'entretien des infrastructures est laissé à l'abandon. Tout le monde veut redorer le quartier, mais personne ne veut mettre la main à la poche.

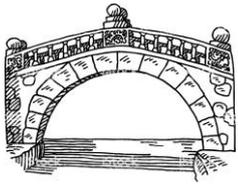
→ L'Obélisque de Lois

Situé au cœur de ce quartier, l'Obélisque des Lois est un bloc de marbre noir qui s'élève au centre d'une vaste cour. Les nouvelles lois, les amendements en attente de ratification, les débats politiques en cours et d'autres importantes règles de la cité sont affichées sur l'Obélisque, dans le but officiel de permettre à toute la population de les connaître. Cela ne se traduit pas réellement dans la pratique, car personne ne retire les vieux messages, comme l'interdit une loi ancestrale, et il faut en outre consacrer plusieurs heures avant de discerner ce qui est nouveau et digne d'intérêt. Au fil des ans, quelques fous ont bien tenté d'arracher ou de brûler les lois placardées sur l'Obélisque, mais ces contrevenants sont rapidement interceptés et molestés par la foule. Pour les gangs, cet Obélisque n'a aucun intérêt stratégique, mais il est un symbole sur la domination du quartier

→ Le Grand Tribunal des Édits

« *La vieille cour* », comme l'appellent les gens du cru, était le bâtiment où la plupart des lois et règles de Talabheim étaient écrites, débattues et ratifiées. Bâtisse ramassée et particulièrement ancienne, on dit qu'elle fut la première de la cité et que les Nains se chargèrent de l'édifier. On sait qu'il existe au moins un tunnel qui relie ce bâtiment à la prison que l'on trouve de l'autre côté de la rue, mais les rumeurs évoquent un véritable labyrinthe de caves, de galeries et de geôles oubliées sous cet impressionnant édifice. La cour qui fait face au Tribunal n'est autre que le fameux « *Champ de l'Absolution* ». On y trouve des rangées de palanques et de cages, où les coupables expiaient leurs crimes minables.





Talagaad

Cet amas de bâtiments de fortune est probablement la plus grande et importante communauté rattachée à la cité de Talabheim. Dans la pratique, c'est tout simplement le port de Talabheim, tout le commerce maritime à destination de la cité-état passant par ses quais. Le trafic véhiculé par le fleuve est très divers, allant des marchandises acheminées dans les deux sens, par bateau ou par chaland, aux commerçants qui utilisent les bacs de la cité pour traverser la rivière alors qu'ils empruntent la Route de la Vieille Forêt.

En raison de sa position sur le fleuve, Talagaad a souvent été peuplée de réfugiés et de taudis. En temps de guerre, d'épidémie et de famine, des malheureux, originaires d'aussi loin que le Kislev ou l'Ostermark, sont venus chercher refuge dans ses rues boueuses et infestées de rats. Cette population d'immigrés n'a fait que gonfler avec l'afflux de paysans du Kislev venus tenter leur chance à bord des péniches qui font la navette sur la Talabec supérieure. Ils arrivent souvent plein d'espoir à Talagaad pour finir sur les quais à trimmer pour un salaire de misère.

→ Le Quai des Brumes

Nommé ainsi à cause de l'épaisse masse de brouillard qui s'y lève tous les matins, ce quai est le premier atteint par les bateleurs venant du nord. Seuls les habitués s'aventurent là aux premières heures de la journée car le lieu est traître et plus d'un soûlard a été retrouvé le bec dans le Talabec. De ce fait, ces quais sont très calmes et propices aux trafics en tout genre. Les seuls corps encore retrouvés sont ceux de douaniers un peu trop curieux ou des trafiquants un peu trop cupides.

→ La Bétaillère

L'entrepôt n°7 du port de Talagaad servait autrefois à entreposer les arrivages de bétail. Avec les augmentations des flux de réfugiés, ceux-ci ont peu à peu commencé à occuper d'abord de petits recoins de paille avec un peu de chaleur animale, puis à accaparer de plus en plus d'espace jusqu'à devenir le point de chute non officiel des migrants vers Talabheim. C'est là que les gangs du Talagaad viennent régulièrement faire leur « *marché* » pour garnir les rangs de leurs bandes.

→ La Criée des Vermines

Ce marché voit passer une partie du fruit de la pêche du Talabec. C'est là qu'arrive les cargaisons des navires partant le plus loin pour chercher du poisson, et donc le moins frais. Il est alors vendu aux enchères à la criée, c'est-à-dire que le vendeur scande des enchères en baissant au fur et à mesure le prix jusqu'à ce qu'un acheteur accepte son tarif. Le soir, les invendus sont jetés à même la rue, et les rats du quartier viennent s'offrir un festin. Étrangement, aucun chat ne vient profiter de l'aubaine.

