



La Maison des Mille Fleurs

« Hors le plaisir, tout n'est que futilités... »
(Heriaz d'Esharzy)...



Voici, l'un des hauts lieux de la vie nocturne. En plus de fournir une excellente « base » aux aventuriers en visite d'une grande cité, la Maison des Mille fleurs est un établissement cosmopolite pouvant servir de cadre à toutes sortes de scénarios.

Présentation

Installée sur le Quai des Contrebandiers, la Maison des Mille Fleurs est l'une des plus anciennes institutions. A la fois auberge de luxe, grand restaurant, salle de spectacle, tripot huppé et... « maison de joie » très particulière, cette grande construction à la façade couverte de bas-reliefs célébrant tous les plaisirs de l'existence draine une clientèle hétéroclite, qui va du noble citadin en goguette au coupe-jarret à l'affût d'une proie éventuelle. Objet de querelles théologiques variées entre les diverses autorités religieuses et administratives, cet établissement a sûrement contribué par le passé au succès des pèlerinages qui amènent chaque année des milliers de dévots dans la Ville Sainte. Aujourd'hui, la Maison des Mille Fleurs est tellement prospère, qu'elle constitue un élément non négligeable de la vie économique et commerciale de la ville.

Histoire

Les débuts furent modestes. Ils remontent à près de trois siècles, époque à laquelle un petit cuisinier, Heriaz d'Esharzy, originaire d'une lointaine contrée du sud, vint s'installer dans cette grande ville pour y faire commerce de ses talents. Il commença en vendant à la sauvette des petits gâteaux parfumés dans les rues de la Chaussée du Lac. Doué de talents culinaires exceptionnels, il connut rapidement un succès immense auprès des citadins qui se pressèrent en nombre pour acheter ses pâtisseries. A tel point qu'il du bien vite engager quelques aides et ouvrir une boutique Place de la Cloche. Le triomphe d'Heriaz atteint alors un point culminant lorsqu'il fut invité à préparer un repas de fête pour Cemaldir VII, le Roi de l'époque. Enthousiasmé par ses mets, ce dernier lui alloua une rente et lui conféra sur le champ le titre de Baron du Quai des Contrebandiers. La fortune du petit cuisinier était faite ! Il décida



alors d'ouvrir un grand restaurant et fit construire ce qui devait devenir la Maison des Mille Fleurs. Après la mort d'Heriaz, plusieurs générations d'Esharzy se succédèrent aux fourneaux de l'établissement, jusqu'au jour où Paldris, l'arrière petit-fils du grand cuisinier, eut une idée de génie : pourquoi se contenter de satisfaire seulement les appétits gustatifs de la clientèle ? Il commença donc par faire agrandir la Maison pour aménager un certain nombre de chambres à l'étage. Puis il installa quelques tables de jeu et une scène, avant d'organiser des spectacles originaux qui emportèrent tous les suffrages des critiques. Ce n'est qu'ensuite, peut être inspiré par sa concubine du moment, une courtisane nommée Noesis, qu'il créa les « Sublimes Compagnes » (voir encadré) ; non sans rencontrer de sévères réticences auprès des guildes de proxénètes de la ville, qui y voyaient, à tort, une concurrence déloyale.

De nos jours, la Maison des Mille Fleurs est dirigée par la très séduisante Yphria d'Esharzy, dernière descendante de la lignée d'Heriaz. Cette situation pose d'ailleurs un problème : qui héritera de la Belle Maison à la mort de sa propriétaire actuelle. Cela pourrait être le mari d'Yphria... et c'est pourquoi une nuée de prétendants, plus ou moins intéressés, papillonne en permanence autour d'elle.

Heureusement, elle sait se défendre. On raconte également que le maître de la Haute Guilde lui-même s'arrange parfois pour décourager les prétendants les plus malhonnêtes... On suppose que les grandes courtisanes (voir la Houri dans les classes de prestiges) s'inquiètent et veillent elles aussi, à leur manière, à la sécurité d'Yphria. Après tout, si elle ne se mariait pas et n'avait pas d'enfant, la guilde des courtisanes, dont elle fait partie, saurait lui trouver une « fille spirituelle ».

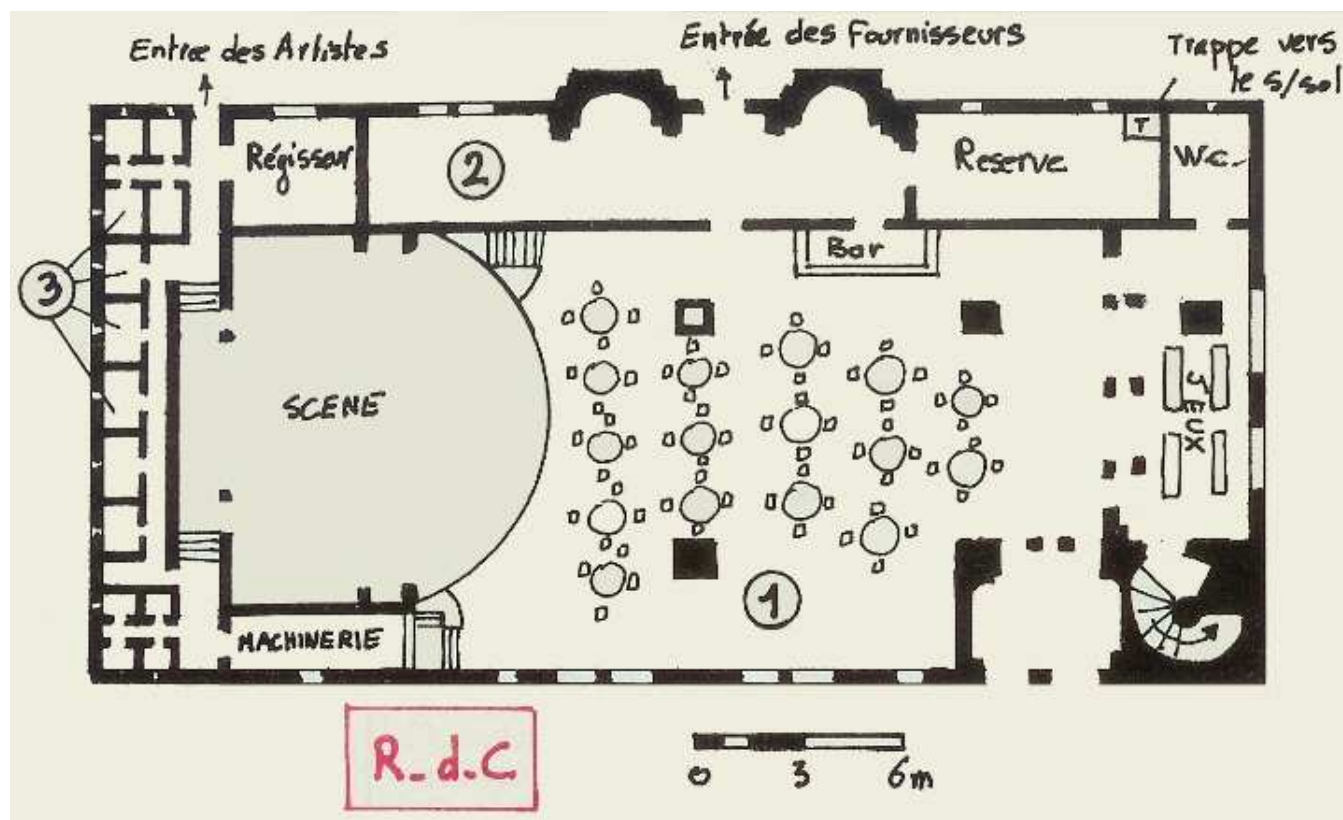
Tout l'amour d'une vie en une seule nuit

« Contrairement à ce que pensent trop de personnes mal informées, les Sublimes Compagnes de la Maison des Mille Fleurs ne sont pas des prostituées ! Choisies dès leur plus jeune âge parmi les plus charmantes et les plus douées des fillettes prises en charge par la Guilde des courtisanes, elles sont soigneusement élevées et éduquées dans les arts les plus divers, de la musique à l'érotisme en passant par la peinture, la sculpture, la viole alto, etc... Elles reçoivent notamment une formation particulièrement poussée en psychologie appliquée. Pour elles, les sentiments n'ont pas de secrets, et elles sont aussi habiles à faire naître la passion amoureuse que la haine. C'est qu'elles proposent à leurs clients bien plus qu'une banale nuit d'amour, elles leur offrent une véritable communion des âmes, car, à leur façon, elles incarnent une forme d'idéal féminin. Étonnamment belles et infiniment séduisantes, elles savent susciter la passion immédiate et leurs clients (moyennant 7600 pièces d'or) tombent quasi instantanément amoureux d'elles. Elles leur dispensent alors une tendresse réconfortante qui peut conduire à une union physique, mais ce n'est nullement obligatoire. En effet, elles s'attachent avant tout, par des paroles toute empruntées de gentillesse et des caresses apaisantes, à offrir le repos de l'esprit à leurs « amoureux d'une nuit ». Au petit matin, elles manoeuvrent habilement pour que ces derniers se détachent insensiblement d'elles, jusqu'à ce qu'ils souhaitent les quitter d'eux-mêmes. Il est de notoriété publique que les clients des Sublimes Compagnes reviennent rarement une deuxième fois. Manifestement, l'expérience qu'ils ont connue les transforme radicalement, leur donnant une confiance en eux inespérée. Mais, il est dit aussi qu'ils ressentent à tout jamais les affres d'un amour impossible. C'est là l'aspect le plus déroutant du talent des Compagnes : elles arrivent à la fois à provoquer une passion dévorante à ceux qui font appel à leurs services, tout en parvenant à les convaincre qu'il n'y a rien à attendre d'une liaison suivie... » (Anviin d'Estenar, « Survivre dans une grande ville », tome 2 de « Je suis Innocent »).



Visite des lieux

REZ-DE-CHAUSSÉE



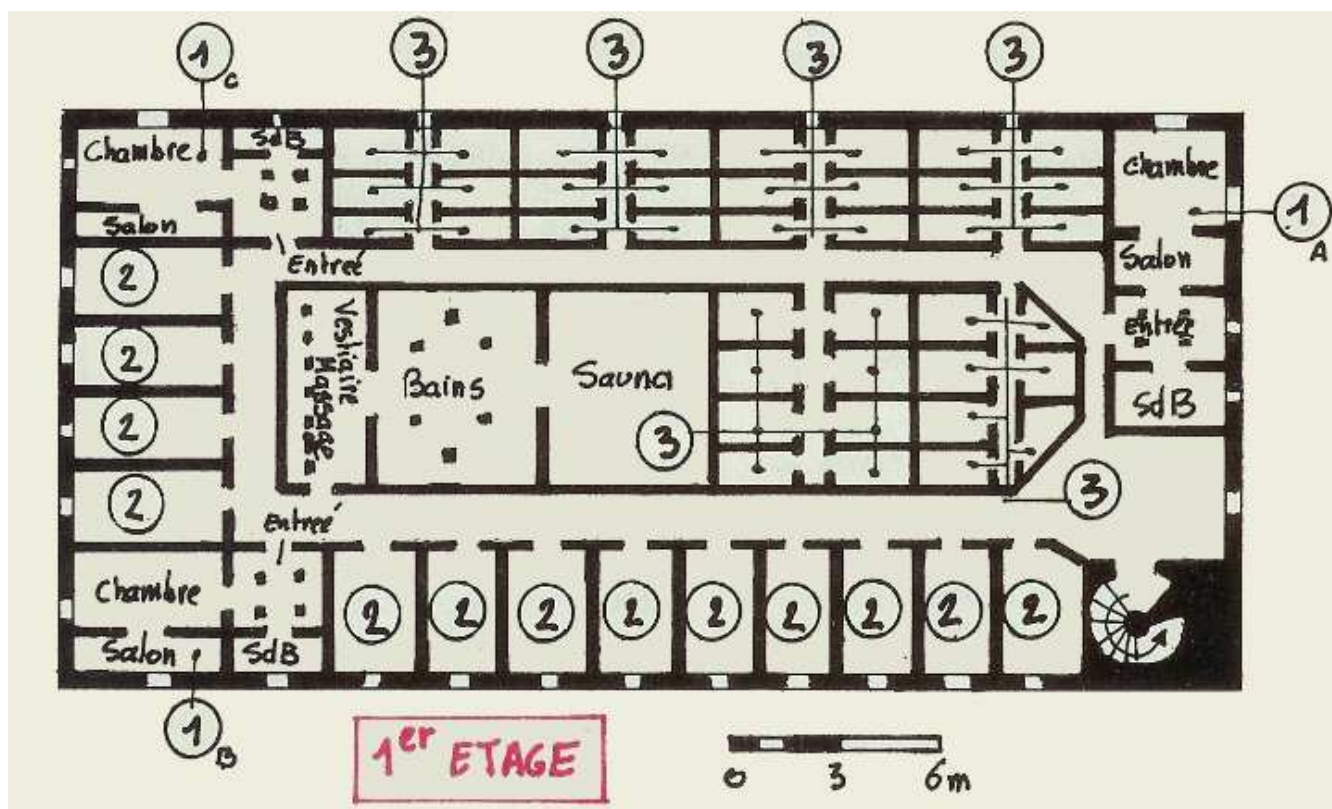
1) Salle commune. C'est ici que se déroulent la plupart des activités proposées par la Maison des Mille Fleurs. Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette, permettent aux flambeurs de s'adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs, musiciens virtuoses, conteurs réputés, comédiens émérites, etc... Enfin, il est possible, pour une somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde connu.

2) Cuisine. Placée sous la conduite d'un grand maître queux, elle est d'une propreté légendaire. Les cuisiniers qui y travaillent sont triés sur le volet et exécutent dans le plus grand secret les innombrables recettes exclusives, créées pour la plupart par Heriaz d'Esharzy lui-même, qui ont fait la renommée de la Belle Maison. Citons, pour mémoire, les « Soixante Saveurs du Bonheur », la spécialité de l'établissement (20 pièces d'or). Elle consiste en soixante petits plats servis dans des bols de cristal. Certains ont un goût répugnant, permettant d'apprécier mieux encore la délicatesse extraordinaire des autres. Les « Soixante Saveurs » sont sans conteste le sommet de l'art culinaire et gastronomique.

3) Loges des artistes. Pauvrement meublées et exigües, elles ont accueilli les plus grands noms, comme Bolior le célèbre tragédien, Trazom le multi instrumentiste virtuose ou Synia la « Danseuse des Rêves ».



PREMIER ÉTAGE



1) Appartements d'Yphria d'Esharzy. Ces pièces luxueusement décorées regorgent de chefs-d'œuvre artistiques, évidemment bien protégés par des pièges divers (poison, enchantements, etc.). Les fenêtres des lieux sont d'étroites meurtrières garnies de barreaux.

a) Porte d'entrée. Il s'agit en fait de deux portes épaisses munies d'un mécanisme empêchant leur ouverture simultanée (la première doit être fermée avant que l'on puisse ouvrir la seconde). Chaque porte est munie de serrures complexes, dont une codée. L'éducation qu'Yphria a reçu chez les courtisanes explique sa bonne connaissance dans ce domaine.

b) Salon. Une pièce somptueuse décorée de tapis épais, de peintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe.

c) Chambre forte. Elle est taillée dans un bloc de granit et sa porte d'acier, dissimulée dans l'âtre d'une cheminée monumentale, est munie d'énormes verrous. Elle contiendrait plus d'un million de pièces d'or, ce qui ne représente qu'une petite partie de la fortune des Esharzy, le reste ayant été judicieusement placé dans les plus grandes entreprises de la ville.

d) Chambre d'Yphria. Moitié bibliothèque (certains ouvrages qu'elle contient sont inestimables), moitié chambre, cette pièce est occupée en son centre par un énorme lit à baldaquin en bois doré, dont les draps de soie sont tissés de fils d'or.

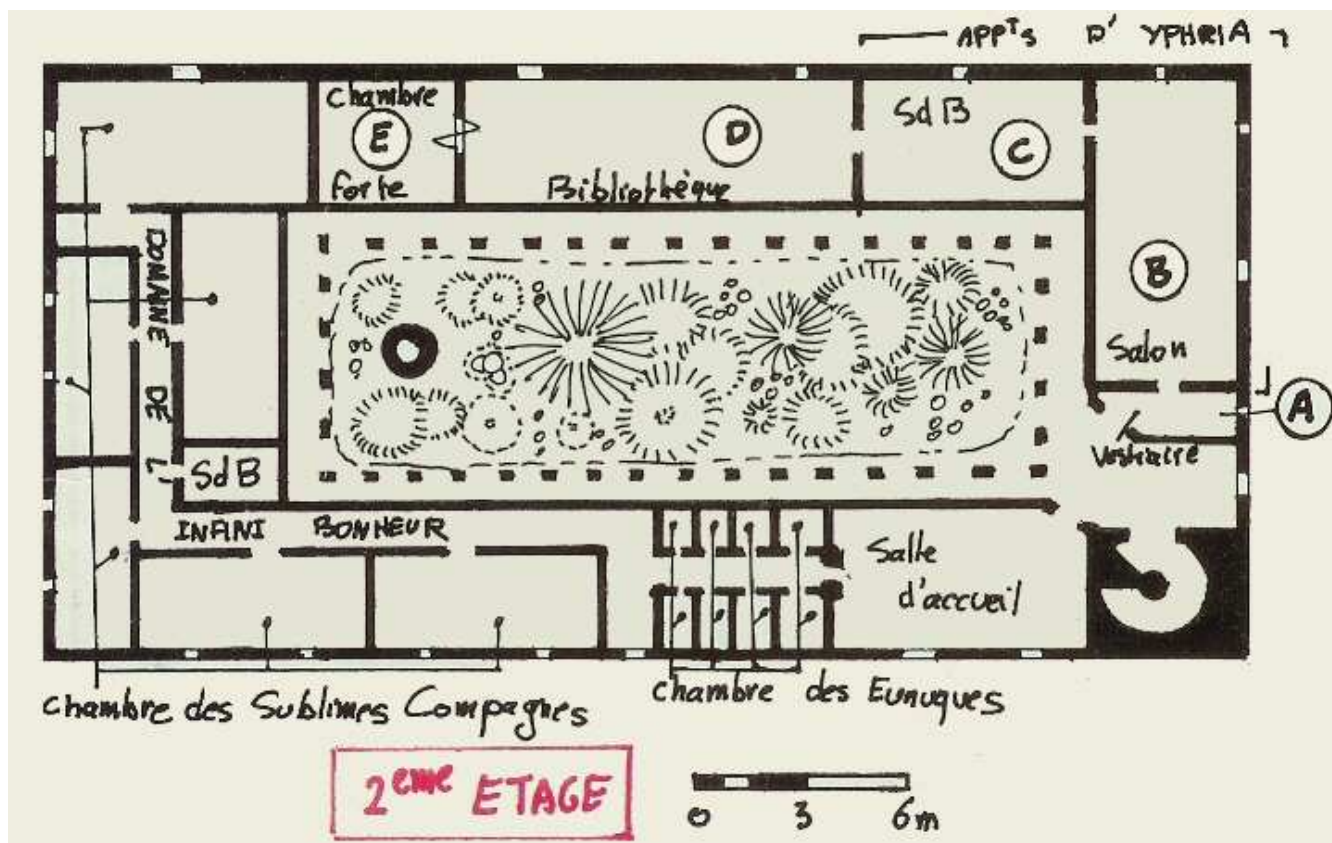
e) Salle de bain. La baignoire est en porphyre et les murs sont couverts de plaques d'argent représentant les précédents propriétaires de la Belle Maison.

2) Jardin intérieur. Réalisé sous l'égide de Sarmiel, le paysagiste réputé, il contient des fleurs magnifiques, spécialement importées des quatre coins du monde. Le puits du jardin est en fait un passage conduisant au sous-sol (voir plus loin):

3) Les Domaines de l'Infini Bonheur. C'est là que résident et officient les cinq Sublimes Compagnes de la maison. Leurs chambres individuelles sont installées de part et d'autre d'un couloir. Leurs portes sont en cristal et permettent aux clients d'apprécier les talents de décoratrice de chacune de ces dames, chacune exprimant sa personnalité par l'agencement de son « petit intérieur » (nous vous recommandons tout particulièrement les chambres de la jungle et du ruisseau). Il y a également un salon d'accueil où des eunuques perçoivent les honoraires des pensionnaires après avoir fouillé minutieusement les visiteurs.



DEUXIÈME ÉTAGE



Il est occupé par trois types de chambres:

1) Les suites. Il y en a trois, toutes aussi somptueuses. Les sols sont couverts de tapis moelleux réalisés par les meilleurs artisans de la Main qui Travaille, les lits monumentaux sont en ébène sculpté et les salles de bain en marbre. Prix de la nuit : 50 pièces d'or.

2) Les chambres luxueuses. Elles sont aussi bien décorées que les suites, mais moins spacieuses. Prix de la nuit : 25 pièces d'or.

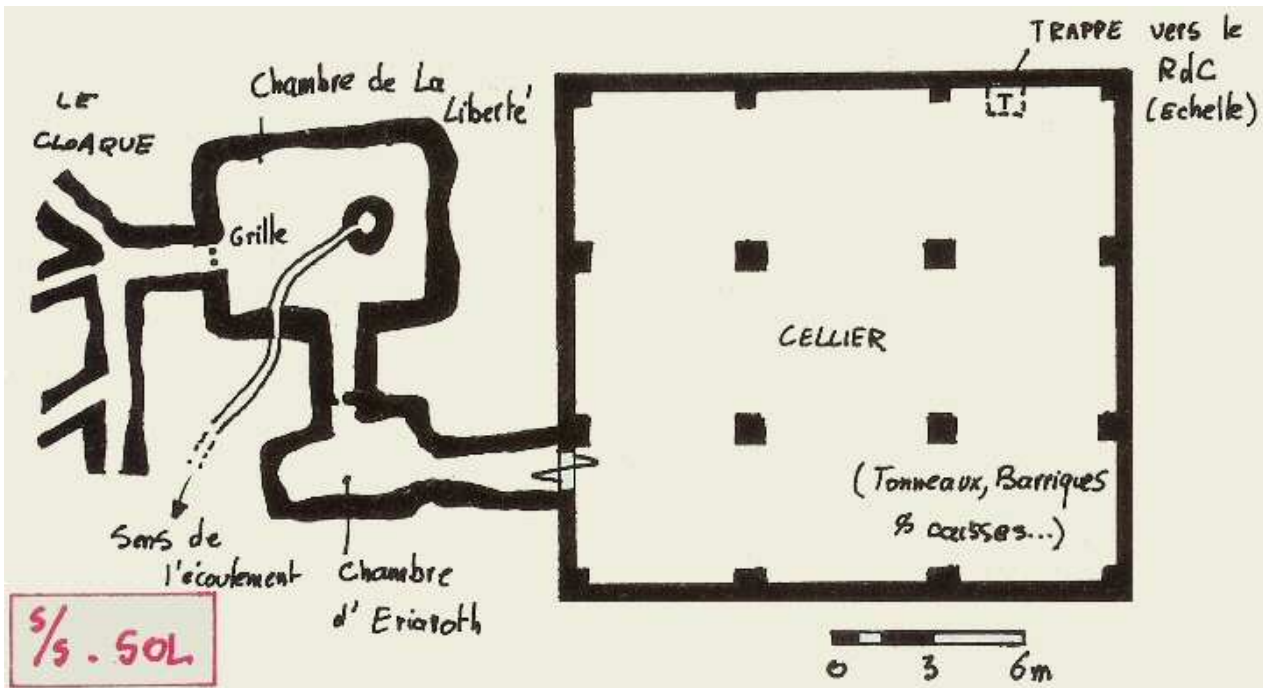
3) Les chambres « économiques ». Petites, mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Prix de la nuit : 10 pièces d'or *.

Note : Signalons l'existence de thermes et de bains communs pour toutes les chambres (sauf les suites, évidemment).

* les prix sont donnés pour le jeu D&D, le maître de jeu aura à cœur de faire la conversion s'il pratique un autre système.



SOUS-SOL



Il semblerait qu'il existe des arrangements particuliers entre les créatures des égouts (ou Cloaque) et la famille d'Esharzy. On a assez peu de précision sur ce qui se passe dans les sous-sols, mais il paraîtrait qu'ils offrent le même genre de commodités que les étages supérieurs, adaptées toutefois à une clientèle différente. On trouve ainsi, paraît-il, des chambres de torture, des salles à orgies, des salles à banquets et la fameuse « salle de la Liberté »... Depuis les temps reculés où il fut décidé que les habitants du Cloaque n'auraient pas droit de venir à la surface de la ville, certaines créatures volantes souffraient de ne pas pouvoir se dégourdir les ailes de temps à autres. C'est là qu'intervient la Salle de la Liberté. Cette petite pièce nue n'a rien de bien particulier, si ce n'est un conduit menant jusqu'au puits du jardin intérieur du premier étage, et donc à l'air libre. Ainsi, les vampires et autres créatures pouvant revêtir une forme ailée, ont la possibilité (contre une forte somme) d'aller faire un tour dans le ciel de la ville. Ils doivent cependant s'engager à rester discrets et à ne troubler en aucune façon les clients de la Belle Maison.



Les habitants

- **Yphria d'Esharzy.** Cette grande femme brune aux yeux verts est renommée pour sa grande beauté. Elle administre avec rigueur la Maison des Mille Fleurs et sait se faire apprécier comme une hôtesse de goût. Dernière descendante d'Heriaz, elle n'a jamais consenti à se marier, mais on lui prête de nombreuses aventures. Son expression froide et vaguement cruelle est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs. Yphria a aussi un autre signe particulier : les ongles longs de ses mains sont protégés par de petits étuis en or qui sont enduits de diverses substances très utiles (poison, aphrodisiaque, hallucinogène, soporifique...). La jeune femme dissimule aussi plusieurs dagues dans les pans de sa longue robe de soie noire, et l'on dit qu'elle excelle au combat à mains nues depuis qu'elle s'entraîne avec Meriag, chaque matin. Son apparence fragile dissimule en fait une personne aussi envoûtante... que dangereuse (Mage N°4/Voleuse N° 6/Houri N°4).

- **Meriag « Briseur d'Os ».** Ce noir gigantesque vêtu de cuir et armé d'une masse de guerre fait plus de deux mètres de haut et pèse 150 kilos de muscles. Ancien gladiateur des cités du sud, il a été engagé par Yphria pour superviser la sécurité et la protection de la Belle Maison. Il excelle au maniement de toutes les armes, mais préfère par dessus tout briser un par un les membres de ses adversaires. Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris, qui sont prêts à donner leur vie pour que soit préservée la tranquillité de l'établissement. Meriag habite une chambre simple du second. Il dort peu et accomplit un travail au dessus de tout reproche.

- **Endoliam.** De taille moyenne, cet homme au visage jovial et à l'embonpoint sympathique est le Grand Maître Queux de l'établissement. Il connaît sur le bout des doigts les recettes d'Heriaz et est considéré comme le plus grand chef cuisinier de tous les temps. Il n'habite pas dans la maison.

- **Songar.** Ce vieil eunuque chauve couve les Sublimes Compagnes comme si elles étaient ses propres enfants. Songar a été, dans le passé, le précepteur d'Yphria et il est aujourd'hui la seule personne que la propriétaire redoute. Il en effet célèbre pour ses colères tapageuses, mais son immense gentillesse est également réputée. Il est armé d'un sabre courbe et porte une cuirasse sous sa robe de lin. Il dort dans le salon d'accueil des Domaines de l'Infini Bonheur et dirige les dix eunuques chargés de la protection des Compagnes (Guerrier N°8/Protecteur dévoué N°6).

- **Eriaroth.** C'est une vieille naine décatie et hargneuse qui supervise les activités du sous-sol. Sa barbe grise est un peu clairsemée, mais son regard irradie une volonté farouche et une haine féroce du monde. Seule une certaine forme d'amitié qui la lie à Yphria semble l'avoir convaincue d'accepter sa fonction. Elle est toujours vêtue d'une armure de plaques et armée d'un grand coutelas barbelé (Guerrière N°10).

- **Les employés.** Aucun des cuisiniers, serveurs et autres employés chargés de l'entretien n'habitent sur son lieu de travail. Ils ont tous été choisis selon des critères de sélection très sévères.



Les Mini scénarios

Les morts de la pleine lune

Depuis plusieurs semaines, à chaque pleine lune, un client de la Belle Maison est retrouvé sauvagement égorgé. Les autorités ne désirant pas s'aliéner les bonnes grâces d'Yphria d'Esharzy font appel aux aventuriers pour enquêter sur place. Leurs frais seront remboursés. Pour le MD: il ne s'agit pas d'un coup des créatures du Cloaque qui empruntent le chemin de la Salle de la Liberté, le coupable est un petit homme insignifiant qui vient régulièrement jouer à la Maison des Mille Fleurs. Atteint de lycanthropie chronique, il se transforme en loup-garou à chaque pleine lune, vers minuit. L'enquête peut être l'occasion pour les aventuriers de découvrir certains aspects méconnus de l'établissement.

Libérez-la !

Les aventuriers sont chargés par un riche inconnu d'enlever Ferialine, une des Sublimes Compagnes de la Belle Maison qui serait retenue contre son gré, grâce à des drogues pernicieuses. La récompense promise est alléchante. Pour le MD: l'employeur des personnages est en fait la femme d'un ancien client de la belle Ferialine. Jalouse de cette dernière, elle souhaite l'assassiner, dès que la jeune fille sera entre ses mains.

Le « coup » du siècle

Un employé chargé de l'entretien de la Belle Maison a réussi à faire un plan grossier des appartements d'Yphria. Il a conçu le projet de s'emparer de la fortune contenue dans la chambre forte et cherche des complices.

Pour le MD.- prévoyez soigneusement les différentes protections de la chambre forte (rondes de gardes, pièges, etc....), puis laissez vos joueurs monter leur affaire. Le plan des appartements est à moitié faux et peut réserver bien des surprises aux cambrioleurs...

Texte: Brigitte Brunella
Plans et illustration: Stéphane Truffert