

Gemme

La Cité-Etat de Gemme a survécu à tous les coups d'état, de rébellion et au Soleil mortel du Sud. Les secrets de sa survie sont sa richesse, son emplacement et sa politique. Les gisements de pierres précieuses abondantes permettent au monarque héréditaire de Gemme, le Despote, d'embaucher une armée de mercenaire pour défendre la ville. L'emplacement de la ville la rendant facile à défendre. Tout attaquant doit passer les montagnes volcaniques et le désert aride. Même si une armée fait une telle randonnée, il lui faudrait monter à mi-hauteur de la montagne de Gemme pour l'agresser, et vaincre tous les obstacles de cette voie. Par la même occasion, et cependant, Gemme est trop éloignée pour menacer quiconque, ce qui facilite la politique de longue date de la ville de non-agression et de neutralité. Cependant, Gemme court énormément de risque, la ville est trop riche. Celui qui gouverne Gemme contrôle la richesse des empires. Le peuple de Gemme et son Despote ne veulent rien de plus que continuer à extraire les richesses du sol. Les autres peuples murissent de plus grandes ambitions et jettent de larges coups d'œil vers Gemme avec des yeux avides.

Histoire

Contrairement à beaucoup de grandes villes de Création, Gemme ne doit rien au Premier-Âge. L'histoire officielle et la légende s'accordent sur le fait que Gemme a commencé avec l'errance d'un prospecteur du nom de Rankar, qui a osé s'aventurer plus profondément dans les résidus volcaniques du Sud que la plupart de son espèce. Rankar fut chanceux. Dans un volcan éteint, il trouva plusieurs gisements de pierres précieuses. Savamment, il ne fit pas part de sa découverte, du moins pas avant d'avoir vendu assez de gemmes brutes pour financer son propre camp minier. Naturellement d'autres mineurs sont venus mettre en place leur propre camp. Rankar utilisa sa tête et ses richesses pour écraser la concurrence. Il vendit ensuite les franchises, et son camp minier augmenta rapidement en une ville nommée Gemme. De quelques mines ils passèrent à des centaines comme l'ampleur évidente des mines de Rankar. Rankar eut une autre idée intelligente en revendant des monopoles aux familles particulières de sa nouvelle ville. Cette tactique fait en sorte que les acolytes de Rankar l'aident à garder Gemme stable de peur qu'ils ne perdent leurs propres sources de revenus. Beaucoup de mineurs n'ont pas apprécié la façon dont Rankar prit étroitement la direction de sa ville en pleine construction. Ils l'appelèrent le Despote. Rankar ne le nia jamais. Les descendants de Rankar utilisèrent les mêmes techniques que leurs ancêtres. Pendant un temps, les despotes officialisèrent leurs relations avec ses familles alliées en leur octroyant les titres de maisons nobles de Gemme.

Depuis un siècle, les descendants de Rankar gardent le contrôle de Gemme. Éventuellement une coalition de soi-disant usurpateurs rencontra un despote assez faible. La maison des Rankar a été traquée et presque exterminée.

Durant plusieurs siècles, les nouveaux despotes dirigèrent Gemme bien mieux que l'ancien. Les dirigeants de la ville continuèrent à vendre les monopoles aux maisons nobles, tout en maintenant le marché de pierre précieuse d'une main de fer. Toutes les quelques décennies, le despote en place tomba sous un coup d'état : parfois une maison noble, parfois un de ses propres chefs militaires. Les familles gourmandes assassinèrent de nombreux autres despotes. Il y avait juste trop de richesses à y gagner.

En vérité, quelques uns des citoyens ordinaires de Gemme remarquèrent beaucoup de changement entre les despotes. La noblesse avait naturellement ses propres opinions, basés sur la façon de l'étroite collaboration avec les maisons alliées de l'ancien despote et à quel type de transaction le nouveau despote réduit la loyauté. Après une brève période de massacre et de réorganisation des échelons supérieurs de la société. Gemme continua ainsi, comme toujours, creusant de vastes richesses dans le sol.

Le dernier coup de maître se passa en l'an 703 du royaume, lorsque le Seigneur Kolar, un commandant de second rang dans l'armée de Gemme, recueillit suffisamment d'alliés dans ses collègues officiers et dans les maisons nobles pour renverser le despote régnant et purger sa famille. Contrairement à certains usurpateurs, Kolar III prévu également pour se faire au sujet de ses alliés. Assassins rapidement assassinés de la dictature de Kolar avant qu'ils ne puissent en faire de même pour lui. Bon nombre des assassins s'entre-tuèrent par la suite.

Pour consolider son règne, Kolar III révéla qu'il est en effet un descendant de la maison des Rankar. Il y a longtemps leurs assassins avait manqué certains membre de la famille, et leurs descendants avaient travailler pendant des siècles pour regagner leur fortune, se ré-établir à Gemme et faire revenir le trône à ses véritables et légitimes propriétaires.

Voilà le récit en tout cas et les descendants de Kolar s'y tiennent. Le peuple est prudent et ne la remet jamais en question.

Kolar III réorganisa l'armée de Gemme pour s'assurer que personne ne pourrait monter un coup d'état de la même manière que lui. Il a également adopté de nouvelles lois concernant la sédition et a augmenté le nombre d'infractions punissables de mort. Il fit claquer bas tout le monde, en particulier la noblesse, qui cherché à prendre trop de pouvoir loin de sa maison. Avec le temps son fils, Rankar V, pris le pouvoir, les fissures dans la structure du pouvoir de Gemme ont été scellées et la primauté du despote fut plus forte que jamais. Gemme continua à croître. Maintenant environs un million de personnes vivent dans l'un des lieux les plus difficiles du Sud. La dynastie de Kolar a survécus à tous les despotes des lignées précédentes à l'exception de celle des Rankar dont elle est issue. Néanmoins il y a beaucoup de vie dans Gemme car pendant des siècles, il y eu une folle ruée vers la richesse à peine entravé par les durs lois d'un monarque absolu.

Les Despotes non nommés

Quand il prit le pouvoir, Kolar III brula tous les dossiers de la dynastie précédente, ce qui ne fait pas partie de la conduite habituelle d'un usurpateur, de Gemme ou d'ailleurs. L'histoire de Gemme fut réécrite plusieurs fois, et les plus anciennes versions détruites. Kolar à un peu plus profondément exploiter sa tactique, du fait il paya plusieurs autres monarques pour qu'ils efface aussi leurs histoires, rendre l'information sur les dynastie précédente difficile à trouver. De telles questions sont généralement le seul intérêt d'historiens obscures.

A moins que quelques vieux de la famille des despotes aient survécus.

Il est possible que Kolar III ne soit pas vraiment un descendant de Rankar I. Il est tout aussi possible que le despote qu'il a renversé ai des parents qui se soit échappés du massacre de leur maison et décide de chercher cela pour récupérer le trône de Gemme. Il pourrait être en effet de multiples dynastie déchue. Les dirigeants de Gemme auraient besoin de puissants alliés pour reprendre le trône. Ces conspirateurs pourraient se cacher n'importe où dans le Sud, mais si souhaitent véritablement reprendre des pierres précieuses, dont ils auraient besoin pour vivre, c'est à Gemme elle même qu'ils doivent s'abriter.

Géographie

Loin au Sud des autres villages de Création, les Montagnes de Feu sont un embranchement massif dans le cœur du désert du grand Sud. La plupart de ces sommets sont morts ou endormis, mais chaque année, on peut voir des éruptions qui donnent un pelage de cendres et donnent au Soleil une couleur rouge sang. Le bord de Création est à quelques centaines de kilomètres de distance, et les vents chauds du pôle élémentaire du Feu soufflent parfois aux bords du Chaos beaucoup plus proche.

D'un côté, la montagne de Gemme, le Pic de Rankar présente la façade d'un cône robuste, nettement tranché à son sommet. De l'autre côté, un vaste cratère tombe en lambeaux, révélateur d'une éruption impensable qui souffla la moitié de la montagne. La ville de Gemme occupe cet immense cratère. Le Pic de Rankar atteint 3 kilomètres de haut, mais Gemme se trouve à seulement 1 kilomètre au-dessus de la base de cette montagne. La courbe de la montagne laisse Gemme dans l'ombre la plupart de la journée.

Vu de l'extérieur, la ville n'a pas l'air bien belle. La plupart des rues en surface à Gemme sont poussiéreuses et rarement voyagées, sauf tôt le matin, tard le soir et les mois les plus froids de l'hiver. Les bâtiments locaux sont des boîtes à parois épaisses faites de roche de lave, construites pour garder la chaleur à l'extérieur avec seulement des fentes pour fenêtres.

Les vraies merveilles de Gemme se trouvent sous la surface. Des galeries faites dans la lave se tordent tout le long du Pic de Rankar : certaines font de 8 à 20 mètres de large. Les domaines les plus importants de la ville occupent de larges tunnels de lave et sont construits dans d'anciennes mines. Des pierres lumineuses illuminent ces rues et les chambres.

Le palais du Despote est une caractéristique majeure de la ville, à la fois en dessous et au-dessus de la surface. Une grande partie de la structure est souterraine, mais la partie en surface surplombe tous les autres bâtiments. Le palais est placé à l'endroit du cratère qui reçoit le plus d'ombre dans l'année. Ce relatif manque d'éclairage offre une vitrine pour les pierres lumineuses qui décorent les murs extérieurs. Les statues d'anciens despotes mènent un chemin vers la principale porte du palais, et des foules de mercenaires et d'esclaves aux tenues d'appareils complexes sont toujours présents pour accueillir et menacer les pétitionnaires avec une démonstration de la puissance du despote.

Les moins nobles de Gemme gardent de moins impressionnantes (mais toujours somptueuses) maisons qui vont en-dessous et au-dessus de la surface. Comme le despote, ils construisent leur maison là où il y a le plus d'ombre dans l'année.

Les gens du peuple de Gemme vivent selon leurs moyens. Les mercenaires et les commerçants peuvent se permettre en général des salaires convenables dans les zones ombragées de la surface, ou sous terre dans des galeries convenablement aménagées. Les plus grandes galeries sont divisées en rues bordées d'appartements. Les pauvres se retrouvent dans de petites cabanes construites à la vue du Soleil, dans des galeries de lave étroites, ou dans des mines peu ventilées. Ils dorment ou ils meurent et chaque été beaucoup meurent de maladie à cause du Soleil.

Les Pierres de Gemme

Les mines sous la ville de Gemme produisent une grande variété de métaux et de pierres précieuses. Des mines éloignées jusqu'à plusieurs centaines de kilomètre produisent toutes des agates d'émeraudes. Les mines de Gemme produisent aussi plusieurs pierres exotiques qui touche la quintessence de manière spéciale. Ces pierres se produisent dans d'autres parties du Sud (Les Varangiens collectent des pierres lumineuses et des gemmes de feu par exemple), mais la production de Gemme dépasse toutes les autres sources combinées. Le Pic de Rankar est certainement la source la plus riche de pierres lumineuses jamais trouvé. Les mines de Gemmes extraits aussi des cristaux de Yasal (voir Exalted, p 381).

Pierre de rêve

Ces opalines pierres vertes enregistres les rêves des gens qui dorment près d'eux. Une pierre de la taille d'un gland taillé peut contenir un rêve; une pierre de la taille d'un pouce permet d'enregistré tous les rêves qu'un dormeur a eu pendant la nuit. Une personne qui touche la pierre connaîtra ces rêves la prochaine fois qu'elle dormira, comme si c'était les siens. Une personne éveillé peut aussi touché la pierre, faire le vide dans son esprit et vivre le rêve stocké comme un rêve éveillé. Une pierre de rêve peut rejouer les rêves stockés indéfiniment, jusqu'à ce que quelqu'un effectue une méditation spéciale pour effacer les rêves. La méditation est facile à apprendre avec quelques heures de pratique et un jet de Tempérance réussi.

Coût en Ressource: 3 (petite pierre), 4 (grande pierre).

Gemme de Feu

Les terres les plus éloignées du Sud produisent des cristaux rouge-orange faiblement lumineux qui ressemblent aux braises d'un feu prisent dans le verre. Les gemmes de feu également appelés braises éternelles, ont généralement la taille d'un abricot à celle d'un melon. Les pierres de feu produisent un peu de lumière et une chaleur considérable. Les pierres de plus basse qualité ont de nombreuses fractures et ne sont pas plus chaudes qu'un verre de thé chaud, tandis que les meilleurs peuvent faire fondre l'argent et le fer avec une chaleur suffisante pour le forger. Les braises éternelles sont très demandé dans tout Création. Elle sont chères mais vous ne paierez jamais pour vous réalimentez. Les gemmes de feu gardent leur chaleur pendant des siècles si elle ne sont pas ébréchés ou fêlées.

Coût en Ressource: 2 pour une gemme capable de chauffer convenablement une chambre froide, et 3 pour une qui à une température suffisamment élevé pour s'en servir dans une forge. Ajoutez un point supplémentaire si elle est vendu hors du Sud.

Pierre Luminescente

Les pierres luminescentes portent bien leur nom: elles brillent de leur propre lumière. Elles ne génèrent pas de chaleur, ce qui les rend plus sur que les lampes ou les torches. Les pierres de la taille d'un galet brille comme une vive bougie, une pierre de la taille d'un poing illumine une salle avec autant d'éclat qu'une journée nuageuse. Les pierres luminescentes continuent de briller 20 ans après avoir quitter l'extrême Sud. Ces pierres brillent généralement d'une lumière rouge ou orange. Les rares qui brillent d'une lumière blanche ou jaune sont en hausse à la demande. Les pierres d'autres couleurs sont très rares et sont prisées comme des nouveautés. A travers tout Création, les gens riche illuminent leur maison avec ces pierres. Ces pierres trouvent également une utilité là où le feu utiliserait trop de quantité d'air respirable, dans les zones déjà surchauffées du Sud, sur un navire, dans un bibliothèque, ou dans d'autres lieux où les flammes peuvent être dangereuses. Coût en Ressource: 1 pour une pierre rouge sombre, 3 pour une pierre blanche qui éclaire une salle, ou pour une petite pierre de couleur inhabituelle. Si elle est vendu hors du Sud rajouter 1 point.

Gouvernement

Gemme dispose d'un gouvernement simple. Les mots du despotes sont la loi; ses pouvoirs sont tous ce qu'il peut tirer avec. Un petit service civile transmet ses préceptes à la population, et ses mercenaires les font respecter. Les gens ordinaires obéissent.

Les familles de nobles exercent un pouvoir secondaire grâce à leurs monopoles sur certains services ou produits. Ils peuvent faire tous ce que le despote leur permet de faire avec.

Le prudent despote consulte avec les nobles pour savoir à quoi ils auront le droit. Les nobles prudents prennent soin de ne pas irrité le despote. Par conséquent le despote emploi un conseil consultatifs de représentants des différentes maisons nobles. Les maisons choisissent leur propre représentant pour ce conseil, mais le despote peut refuser un choix. A ce stade, la maison doit choisir un nouveau représentant à moins que les maisons nobles votent à l'unanimité d'accepter le demandeur initial. Dans l'histoire de Gemme, seuls 2 représentants furent choisis de cette manière.

Ce système fonctionne lorsque les nobles et le despote marchent ensemble comme un syndicat pour protéger leur intérêts communs à se faire de l'argent et stopper toute concurrence. Lorsque les nobles se retournent les uns contre les autres ou contre le despote, il y a du sang dans les rues.

Le gouvernement regarde hors de la ville dans la mesure où ils ont besoin de gens pour faire tout le travail. En application de cette fin, Gemme juger bon de tenir des procès pour les litiges. Les lois contre le vols sont plus sévères que celle contre les assassins. Les lois permettent aussi de créer une entreprise et de se faire de l'argent très facilement. Si c'est tout dont vous vous souciez, Gemme est un endroit idéal pour vivre. Un million de gens a Gemme ou plus viennent faire affaire et plus arrivent chaque années.

Le Despote

L'actuel dirigeant de Gemme est Rankar VII. Il arriva au pouvoir après que son père eut bu à mort il y a une décennie. Rankar a la peau foncée, les cheveux noirs avec une courte barbe et une moustache. Ses yeux d'un noir onyx et son regard étroit laissent entrevoir sa capacité de cruauté mesquine. Une vie de douces luxures lui fit un ventre rebondi, ce qu'il cache avec des robes coutueses. Il a 4 épouses et nombre de courtisanes innombrables, mais il n'a pas encore choisi un héritier parmi ses enfants, croyant les années l'aider à prendre sa décision. Et s'il ne le fait pas... qu'il se battent. Rankar est un bon manieur de lame grâce au leçon qu'il a reçu dans sa jeunesse, mais il sait qu'il n'est pas aussi habile que ses conseillers ou les laquais qu'il réclame. Il n'est pas étranger à la plupart des vices, ayant un penchant particulier pour la jeune chair et les pierres de rêve. La grande force du despote réside dans sa capacité vive à reconnaître et à utiliser les capacités des autres. Alors que son intellect et son esprit sont dans la moyenne dans de nombreux domaines, Rankar VII a un œil incroyable pour les talents et une grande habileté à maintenir ses sujets loyaux et satisfaisants, ainsi qu'un talent pour repérer lorsque ses laquais cessent d'être satisfaisants. De sa garde personnelle de son armée, Rankar affiche les gens qui prennent la main avec juste le bon équilibre de compétence et de manque d'ambition. Ceux qui affichent de plus grandes aspirations, Rankar VII les emploie avec modération et les incite à suivre l'exemple de son sage arrière-grand-père en exécutant ou en assassinant leurs anciens compères avant qu'ils ne le tue eux-même. Pourtant il sait que parfois l'amour du peuple le sert mieux que sa peur, alors il fait des gestes calculés de charité et de générosité. Plus que tout, il s'est rendu compte que sa richesse et sa puissance dépendra du maintien de sa portée proportionnelle à sa compréhension. Il est loin d'être le meilleur dirigeant de Création mais il est également loin d'être le pire.

Le commerce de Gemme

Au sein de Gemme, seul le despote, sa famille et son représentant dument choisit parmi les représentants peuvent vendre les pierres précieuses des mines de la ville. Qui plus est toute personne apportant des pierres précieuses à Gemme peut les vendre uniquement aux revendeurs du despotes. En conséquence le marché de bijoux de Gemme contient l'ambre de l'Est, le corail de l'Ouest, les diamants de glace du grand Nord et d'autres pierres que l'on ne trouve pas dans les mines de Gemme. Ce monopole a toujours fait des dirigeants de Gemme plus riches que les rêves les plus avarés.

Tous le monde dans le commerce du bijou est un esclave du despote; les mineurs, les coupeurs, les sculpteurs et les polisseurs, les négociants. Les mineurs sont des esclaves à vie. Les travailleurs qualifiés qui exercent ces fonctions pourraient gagner leur liberté, après une dizaine d'années, avec plus ou moins de générosité sur les indemnités de départ (Ressources 3 ou 4) en fonction de la qualité de ses services et les bénéfices qu'il aura générés. En conséquence, de nombreux artisans aspirent à devenir la propriété du despote. Libérés les marchands esclaves font souvent carrière en tant que consultant pour ceux qui souhaitent traiter avec le despote. Un esclave surpris à voler le despote ou à conspirer avec un acheteur pour sous-estimer une vente est mis à mort. La méthode d'exécution varie en fonction de l'infraction. Si un esclave fidèle subtilise un petit bijou non coupé sera rapidement décapité. A l'inverse un esclave marchand qui a détourné la fortune d'un contrat de pierres luminescentes avec un constructeur du Royaume sera mis à cuire lentement au Soleil, ainsi que 3 générations de sa famille. N'importe qui pris à acheter ou à vendre des pierres illégalement sera également confronté à une punition sévère. Les sorts les plus communs incluent une combinaison de la torture, la mutilation, la réduction en esclavage ou la mort.

L'eau

Gemme ne pourrait pas survivre sans eau, et le despote revendique un monopole sur cette denrée précieuse. Au cours de l'histoire de Gemme, les despotes ont à maintes reprises eu du mal à élargir l'approvisionnement d'eau en ville pour convenir à une population en pleine expansion. Les puits profonds puisent une quantité d'eau limitée qui est loin d'être suffisante pour un million de personnes. Durant la saison de l'eau Gemme connaît de brèves averses. Canaux et citernes creusés dans le Pic de Rankar (20 kilomètres autour de la ville) récupèrent cette eau. Les esclaves la mettent ensuite dans des barils puis l'emmènent vers la ville assoiffée. Les barbares du désert tentent souvent de voler l'eau, de sorte que le despote a établi des mercenaires à la garde du système des eaux pendant les mois cruciaux. Une grande partie de l'eau de Gemme, vient cependant, de la magie. Chaque année le despote embauche un sorcier pour lancer un sort du cercle terrestre appelé «l'eau venant de la pierre» (voir le livre de sorcellerie, vol II: Le Traité Blanc p68) pour remplir les réservoirs profondément enfouis.

Gemme n'a pas de système pour livrer l'eau dans toute la ville. Les visiteurs sont parfois surpris de voir cette denrée y manquer dans une des villes les plus riches de Création. Si quelqu'un veut de l'eau, il doit l'acheter ou aller à la petite semaine, au revendeur du marché noir qui font des choses tels que pressage de l'eau de cactus ou de la distillation à partir de décharge abondante d'urine de la ville. Certains revendeurs ne distillent pas avec beaucoup d'attention.

Loyer et Frais

Gemme n'a pas d'impôts, mais les gens qui veulent acheter et vendre légalement dans Gemme doivent payer au despote une licence annuelle sur la base de la valeur de leur activité. Toute personne qui conteste l'évaluation d'un évaluateur de son entreprise peut discuter de la question avec le despote, ou plus probablement avec une équipe de mercenaire lourdement armés du despote. Un défaut de paiement de licence et d'autres frais en résulte une punition qui peut aller de l'expulsion ou de la saisie d'actif à la vente de la famille du citoyen en esclavage pour couvrir à la fois la dette et les amendes pour non-paiement. Comme le despote les juges peuvent imposer des amendes arbitraires, les familles qui font souvent face à des dettes vendent leur enfant au marché d'esclave eux même pour payer le despote en temps et en heure. Même les citoyens riches le font plutôt que de réduire le niveau de luxe auxquels ils se sont habitués.

Mais... il n'y a pas de taxes.

Les Maisons Nobles

En plus du despotes, des dizaines d'autres de familles ont pris de l'importance à Gemme aux cours des siècles. Par un décret du despote, chaque maison noble détient le monopole total sur un aspect du commerce de Gemme. Les maisons nobles achètent ces monopoles au despote à grand frais et de les maintenir par le biais d'hommages annuels. Les plus puissantes maisons ont des monopoles qui englobent la production et la vente de produits de luxe ou vitaux. Les maisons mineures ont l'emprise sur les petits aménagements et autres, les entreprises les moins rentables. Les maisons se querelles, se chamaillent, s'allient et rivalisent avec les autres dans un jeu complexe de politique, d'affaires et d'assassinats.

Ce système maintien Gemme fonctionnelle de la bureaucratie ou une forte structure féodal. Il fait également un rouage exacte de Gemme, un mystère pour la plupart des étrangers. Cela est complètement intentionnel. Le premier despote de Gemme à établi ce système des monopoles dans un efforts pour acheter ses rivaux afin de ne pas tenter d'usurper son propre monopole sur les pierres précieuses. Ce système survécu à des cycles d'usurpation, car il donne tant d'argent et de pouvoir à celui qui gouverne les ressources de Gemme pour payer tous les mercenaires, espions et assassins pour que le despote puissent se maintenir au pouvoir.

À divers moments au cours de l'histoire de Gemme, une maison noble est tombé sur des moments difficiles, ses intérêts ont été absorbés ou officiellement réaffecté à une nouvelle maison noble. Ces nouvelles maisons nobles commencent souvent avec de riches roturiers qui étaient en quelque sorte attaché à l'industrie de la vieille maison régente. Deux familles peuvent également se joindre grâce à l'alliance et le mariage, pour obtenir la base d'une plus grande puissance. Par exemple, une maison qui régit la vente de confiseries pourrait épouser ses héritiers à une maison qui s'occupe des épices pour former une plus grande maison qui détient le monopole sur les 2 industries.

Le despote doit approuver toutes ces unions, mais ils les refusent rarement. Cela est moins du à la générosité et le respect de son compatriote noble mais parce que les agents du despote ferait saboter toute fusion qui ne conviendrait pas aux intérêts du despote.

Les chefs actuels des grandes maisons noble de Gemme sont exceptionnelle, même pour une aristocratie dont les rudes et dégringolant moyen favorisent l'impitoyable, l'audacieux et le compétant. Ils s'irritent sous la domination du despote un peu plus souvent que nombre de leurs ancêtres. Gemme n'est tout simplement pas assez grande pour leurs ambitions. L'environnement rétrécie de la ville pousse les maisons nobles dans des luttes intestines, les alliances secrètes et les intriguent.

La Maison Arbani

La Maison Arbani dispose du monopole de la production des baguettes de feu à Gemme. En plus d'habiller les militaires de Gemme, l'entreprise Arbani équipent les mercenaires, les armées privées et les petits États du Sud. Ils vendent aussi à des citoyens privés. Les acheteurs exigeants à travers toute Création reconnaissent la baguette de feu Arbani comme des armes solides et fiables. Les Arbani gardent le secret de la conception. Les histoires disent que cela prend des années d'apprentissage pour la maîtriser.

La famille s'occupe également de la poudre de feu avec raffinement, bien que ce soit une maison plus petite, la Maison Petrox, qui en détient le monopole. Les Arbani achètent à la fois au Petrox mais également à diverse tribu du Sud pour ne pas être dépendant d'un seul fournisseur.

La Maison Arbani exploite plusieurs usines souterraines où les travailleurs peinent jour et nuit pour produire des pièces et affiner la poussière de feu brut pour en faire des munitions utilisables. La plupart de leurs travailleurs sont des esclaves qui n'apprennent qu'une seule tâche liée à une des nombreuses parties qui constituent une baguette de feu. Un esclave pouvait forger les barillettes des

baguettes de feu tandis qu'un autre les refroidit dans une solution spéciale et encore un autre décape les marques de décorations et de l'emblème de la maison sur le canon. Des artisans qualifiés assemble ensuite la baguette de feu, sans savoir comment les parties ont été faites.

Tout esclaves surpris en train de vendre ou de révéler le secret d'une partie de la conception peut s'attendre à la mort. Étant donné que la baguette de feu Arbani se vend pour environs le coût de l'esclave infidèle, la famille voit cela comme un moyen rentable de protéger les secrets commerciaux. Les membres de la maisons ou les employés qui tentent de saper les opérations de la famille sont généralement réattribuez à des tâches moins vitales et ont les vivres de la famille coupée et de leurs secrets. Si elle n'obtiennent pas de soupçon et ont une conduite très calme, une vie loyal, ils disparaissent. Ce code de confidentialité à permis à la Maison Arbani de garder la conception de ses armes secrètes depuis des générations.

L'actuel chef de la maison est Halan Arbani une homme calme et modeste de 60ans. Halan est min et a la peau sombre, les cheveux ras grisonnant un front dégarni et une barbe bien taillé. Ses yeux gris fumé, calme et admirable sous ses sourcils broussailleux. Une fois, il fit face à une charge d'autrèche sans bronché, il semble jamais intimidé et rarement impressionné.

Halan lui même est cependant assez impressionnant. Il n'est pas seulement le meilleur fabricant de baguette de feu de tout Création, il est également un des plus grand tireur d'élite, un chasseur expérimenté et un homme d'affaire impitoyable. Chaque collectionneur sérieux dans le Sud envie Halan pour sa collection privée de baguette de feu, de pièces de flamme ou toutes autres armes similaires. Sa collection de trophées chasse est toute aussi impressionnante.

Halan a 3 fils qui sont un peu moins exceptionnels que leur père, tous aiment la prostitution excessive, le jeu et les petites intrigues. Comme Halan sent ses années le rattraper, le vieil homme envisage la recherche d'un héritier potentiel dans une branche éloignée de la famille, ou marié un jeune homme approprié à une de ses filles, et sa manière d'écarter ses fils de l'héritage sera leur assassinat. Halan se tient hors de ce plan en espérant qu'un de ses fils se distinguera. Toutefois il se dépassent les uns les autres dans un jeu de débauche.

Arbani faits égaux

Halan Arbani est l'un des seuls artisans de Création qui peut concevoir une baguette de feu supérieur (de bonne qualité), un secret jusque là connu seulement des fabricants d'armes Vanrangiens. Il ne peut pas encore adapter le processus au système de l'usine de la Maison. Une fois qu'il pourra le faire (peut être avec l'aide d'un Exalté), la Maison Arbani revendiquera une partie encore plus importante du Sud pour l'industrie de la baguette de feu. Pour l'instant une telle arme doit venir d'Halan lui même comme un cadeau, une récompense ou un hommage. Il ne se rabaissera pas à vendre un tel chef d'œuvre.

La Maison Sahlak

La Maison Sahlak tient tout les bordels et les maisons de rêves de Gemme. Elle passe également des contrats avec des courtisanes individuelles qui paient une dîme à la maison en échange d'une protection et d'une licence pour exercer dans Gemme. La plupart des bordels et des salons que les Sahlak se trouvent dans le quartier de Pierre Rouge à Gemme, un grand tunnel de lave. Les rideaux de soies rouges diffusent la lumière des pierres luminescentes pour donner à tout le secteur un aspect onirique.

Les bordels des Sahlak répondent à tous les clients. Les environs du quartier maintiennent un bon marché, des opérations simples où l'on peut louer une fille ou un garçon pendant quelques heures. Plus profondément dans Pierre Rouge, les établissements chics et plus exotiques permettent aux plus riches clients d'acheter des plaisirs à peine imaginer par le reste de l'humanité. Rencontres avec une variété de spiritueux assortis, de bêtes et d'étranges créatures peuvent être obtenu à un certain prix. Ces bordels disposent également de courtisanes humaines formées à une variété d'art inconnue des prostituées typiques.

Les salons Sahlak sont aussi très populaires. Les clients peuvent consommer des hallucinogènes et autres drogues, à divers degrés de stupeur. La plus grande attraction, cependant, sont les opales de rêve acheté au despote. Les Sahlak emploie des dizaines de rêveur professionnels pour garder leurs sélections de rêves les plus intéressée et les plus variés. La plupart des clients cherchent des fantasmes de puissance, de passion et de richesse, mais les rêves d'évènements célèbres et d'épiphanies religieuses sont aussi très populaires. Pour les clients ayant des goûts plus étranges, les cauchemars et les de ruine sont également disponible. Pour un bon prix, un client peu même éprouver des rêves de dieux et, peut être, de plus étranges et sombres créatures.

La Maison Sahlak est une maison matriarche. Le chef de la maison adopte le titre traditionnel de madame. De nombreuse filles, qui sont ou ne sont pas sa progéniture réelle, aide le madame. Les Sahlak paraissent invariablement bien jeune en apparence et dans leur regard en raison d'une combinaison de médicaments et thaumaturgie. Certain Sahlak revendique une ascendance surnaturelle, bien que personne n'en a la preuve.

Sahlak Janissa, la madame actuelle de la maison, est une belle qui semble être dans la 30aine bien qu'elle ai plus de la 50aine. Ses yeux ambré et ses cheveux noir corbeau au reflet rouge ont charmé de nombreux clients pour les opérations de sa famille. A l'occasion, prend de puissant ou tout simplement de très intéressant individus des 2 sexes pour amants. Ses filles sont toutes issues de ces affaires; elles supervisent un certain nombres d'affaires de la Maison. Les filles partagent toutes la beauté de leur mère, bien que leur apparences varient énormément en raison de pères différents.

Les rumeurs de Gemme disent que l'une des filles de Janissa s'est récemment Exalté. Les rumeurs sont apparues après que le patron d'un bordel soit devenu violent et a tué une courtisane. Selon les témoignages, une des filles arriva sur la scène et fut attaqué à son tour. Quelques minutes plus tard, le meurtrier était mort et la famille étouffa l'incident. Les gens qui croient la rumeur indiquent que beaucoup de Dynaste Sang de Dragon et hors-caste ont visité le lit de Janissa. Quelques personnes spéculent sur des possibilités étrangères.

Janissa rejette publiquement les rumeurs, mais les encourage secrètement, en espérant que les autres y pensent à 2 fois avant de perturber son entreprise. A ce jour Janissa refuse de dire lequel de ses enfants à été impliquer dans l'incident et, a la place souligne que tous ses enfants sont plus que capable de se défendre, comme leur mère.

La maison Iblan

La maison Iblan contrôle le commerce de l'or et de l'argent en pierres précieuses, ce qui lui donne la richesse en second lieu seulement du Despote. Les Iblan contrôle tout l'or et l'argent des mines locales. Ils monnaies toutes les gemmes en pièce de monnaie. La Maison commença avec Gemme, après avoir exploité le grand Rankar en tant que mineur, qui était un simple prospecteur qui a frapper assez grand pour frapper sa propre ville. Beaucoup de nobles de la Maison Iblan ont des liens étroits avec le despote et sa famille. Habituellement, ces liens sont agréables et favorables, mais certains Iblan ont toujours l'impression qu'ils doivent partager le pouvoir avec Rankar ou le remplacer. Aucune maison n'a duré aussi longtemps à Gemme, sans prendre le trône.

La maison Iblan mènent une opération simple et très rentable. Les contrats des mineurs et des esclaves des mines d'argents et d'or sont à eux. Les acheteurs étrangers qui veulent acheter du minerai brut (pour une raison quelconque) peut le faire. La Maison sort le métal du minerai et le vend aux commerçant et aux artisans. Les Iblan gardent une tonne d'or et d'argent en permanence, a fin qu'ils puissent toujours répondre à la demande d'un client. Ils emploient également de nombreux forgerons et vendent des articles en or et en argent directement au public.

Les Iblan ont un procédé de fusion qui exploite une grande zone où la chaleur est abondante et où il y a la lumière du soleil. Les savants astucieux pourraient noter que ces sources de chaleurs sont également utilisés pour distiller l'or en orichalque. A ce jour, les Iblan n'ont jamais utilisé leur éventeurs de lave et leurs miroir pour produire de l'orichalque, mais ils pourraient connaître le processus. Quoiqu'il en soit, de grande quantité d'or et d'argent apportent un plus grand profits et attirent moins l'attention de puissant utilisateurs de quintessence. Le chef de la maison Iblan est Iblan Bana. Bien que de nombreuse faveur extravagante sont autorisé au Iblan, Bana renvoie à sa famille des racines minières. Bana est une petite femme simple qui porte quelques signes extérieurs de sa richesse. Elle porte ses cheveux gris coupés courts, et le Soleil du désert à fait de sa peau une peau coriace et brûlé presque noir. Elle à 100 mais montre peu de signe de vieillesse.

Bana dirige sa famille avec une vive (et brusque) efficacité. Cette attitude l'a conduit à se lié d'amitié à Halan Arbani, bien que leur maison n'est pas d'alliance particulière. Les rumeurs disent qu'ils ont une liaison, mais Bana les réfute en faisant remarquer que malgré son âge avancé, Halan est de 30 ans son cadet. Pourtant, de nombreuses commères pensent tout même que Bana et Halan sont remarquablement meilleurs avec leurs esprits réunis. Iblan Bana et Sahlak Janissa ne s'aiment pas, même si elles sont les 2 seuls femmes à la tête d'une maison noble dans la société patriarcale de Gemme.

La Maison Circla

Les nobles commencent rarement leur vie comme esclave, mais le fondateur de la maison Circla à réussi cet exploit il y a 5 générations. Le premier Circla, nommé tout simplement Circla, était un gladiateur qui à reçu sa liberté aux bout d'années de service dans les jeux. Une fois libéré Circla devint un garde du corps du despote Asbar IV. Lorsque Circla fut grièvement blessé pour sauver la vie du despote à cause d'une tentative d'assassinat, le despote l'éleva au rang de noble en récompense.

Maintenant les Circla ont un monopole sur tous les jeux de gladiateur et les écoles de formation dans Gemme. A l'exception non autorisé et de combat secret, ils contrôle tous les spectacles où les gens paient pour voir des gens se tabasser ou s'entre tuer. D'autres personnes peuvent posséder leur propre gladiateurs ou même embaucher des hommes libres pour le combat s'ils le souhaitent, mais ils doivent acheter une licence à la Maison Circla s'ils veulent participer à Gemme. En outre, aucun gladiateur ne peut être former à Gemme ailleurs que dans une école Circla.

Les jeux Circla sont très variés. Le basique et standard combat en un contre un, comme des mêlées gigantesque, des courses de chars et des combats contre des bêtes diverses ont également lieu. De temps en temps, la Maison des Circla des créer de jeux fabuleux tel que la «Porte de Vie», un tournoi où les gladiateurs agissent comme les pièces d'un jeux.

Les jeux et les gladiateurs qui se battent sont divisé en circuit. Tout combattant et combattant dans un ou plusieurs circuits est un hors la loi et sera condamné à une amende, emprisonné et, éventuellement réduit en esclavage (si c'est un homme libre) ou tué (si c'est un esclave). Les circuits sont eux même classés (du plus bas au plus élevés) sable, soleil, pierre, feu et volcan. En pratique, le circuit Volcan est un circuit si dure qu'aucun simple humain n'y a jamais durer longtemps. Au lieu de cela des hommes bêtes, des sang-divins, diverse sensibles bêtes et des mortels illuminés combattent pour le titre de Champion du Volcan.

La Maison Circla entretien de bonnes relations avec les mercenaires et les esclavagistes. Ils cherchent toujours de nouveaux talents. La plupart des esclaves formés comme gladiateurs meurent ou souffrent des mutilations qui subviennent au cours des jeux, mais la Maison Circla assures de libérer un certains nombres de digne candidats chaque année pour les motiver. Certains de ces esclaves affranchis restent avec la maison en tant que formateur, tandis que d'autre partent chercher fortune ailleurs.

Circla Bellusco contrôle actuellement la maison. Contrairement à d'autre maison noble de Gemme, tout membre de la maison par le mariage ou par le sang peut défier l'héritier lorsque le vieux leader se meurt. Ses concours se terminent rarement par la mort et elles ont lieu généralement en privé, bien que le despotes et quelques autres invités d'honneurs reçoivent des invitations. A l'origine un gladiateur et un esclave lui même, Belusco gagna sa liberté grâce à ses victoires dans l'arène. Peu de temps après, il gagna le cœur de la sœur de l'ancien chef de maison et se marièrent. Lorsque son beau frère décéda dans un accident de formation, Belusco défia l'héritier de la maison et gagna. Cette lutte donna à Belusco une cicatrice à l'œil gauche qui le rend aveugle et gâcha son beau visage. Belusco était un redoutable gladiateur en son temps, il avait atteint le circuit de Feu. Il conserve ses désormais cheveux rouge grisonnant coupés courts et garde la forme en combattant avec les champions les plus prometteurs de la maison. Il porte habituellement un cache œil pour son œil aveugle.

La vie secrète des gladiateurs

Le dur travail des Circla est d'arrêter les combats secrets. Ils punissent sévèrement toute personne en organisant ou y participant. En réalité, il n'y pas de combats clandestin dans Gemme.

La ville dispose de plusieurs sports sanglant dans les ruelles, ont parle de combat de fosse ou de combat à mort du despote. Les gens qui gèrent ses grands spectacles n'ont pas besoin de l'approbation des Circla. Dans les faits, les Circla gèrent et lancent même un grand nombre de ces opérations. Ils prennent une part des gains et y prospectent des formateurs et des jeunes talents. Pourquoi faire de faux combats clandestins? Surtout en considérant que c'est légal?

Les Circla ont compris depuis longtemps que certaines personnes préfère défier les règles et payer un supplément pour leur activité «illicites». Dans certains cas, les nobles ou les riches marchands qui ne veulent pas mourir pour un match illégale payent une fortune pour accueillir d'extravagants combats de choix dans leurs maisons. Dans la partie inférieur de l'échelle, les petits délinquants trouvent souvent que leur clients préfèrent miser quand la noblesse ne vient pas fouiner. La Maison Circla obligent ces désirs et fait un jolie profits... parfois par le chantage.

Pourtant que dire de ces individus qui dirigent des jeux pas vraiment autorisés? Ils trouvent souvent l'attraction vedette dans un des sports sanglant.

La maison Trasti

La maison des jeux, des banques et des requins de Gemme aux opérations les plus importantes sont à la Maison Trasti. Cette maison est rivale de la Maison Iblan pour la richesse, une garantie de s'installer dans la ville il y a bien longtemps par un ancien despote. Les Trasti sont passé de jeux de dés pour les mineurs à la gestion de casino somptueux connues dans tous le Sud. Les banques étaient une extension logique de leur monopole étant donné les montants encaissés.

Les casinos des Trasti apparaissent comme un mauvais goût des spectacles de Gemme. Éclairé par des pierres luminescentes et décoré avec du marbre et de la soie d'or et d'argent, le plus cher de ces établissements ressemble à un des légendaires palais sous-terrains des Dieux ou des rois plutôt qu'à une maison de jeux. Plentimon des dés, Dieu du jeu (voir la Boussole des Directions Terrestres Vol II – L'Ouest, p 136-137). La plupart des joueurs actifs au sein de la noblesse de Gemme gardent une suite privée réservé à la chambre interdite, les casinos les plus exclusifs des Trastis. En tout temps, certaines coulisses du jeu, font des affaires ou de gros enjeux à lieu dans ces suites.

Les Trasti exécute également des opérations de jeux de petite taille, même les bookmakers de la ville leur rendent hommage s'ils savent que c'est bon pour eux. La Maison traite équitablement avec les autres maisons, ne laissant pas les parieurs parié des produits spécialisés qui relèvent du contrôle d'une autre maison noble.

L'actuel leader de la Maison, Trasti Gion, ne l'est devenu que récemment suite à la mort de son père. Gion étend les banque Trasti dans tout les Sud et espère ouvrir des casinos aussi loin que possible. Il réalise sont plan audacieux et dangereux, mais il se sent obligé de prendre ces risques. En public, Gion affirme que son ancienne et complaisante famille à besoin de se secouer. En privé, il agit en raison d'un rêve récurrent dont il a souffert pendant plusieurs années. Dans ce rêve Gemme est mis à feu et à sang et Gion connait son sort. Gion étend maintenant son influence, que ce soit pour acquérir des connaissances qui pourraient sauver Gemme ou pour organiser son évasion s'il ne le peut pas.

L'armée de Gemme

Rankar VII suit l'exemple donné par son arrière grand père Kolar III. Gemme n'as pas d'armée permanente. Au lieu de cela, le despote embauche un grand nombre de mercenaire venant de plusieurs entreprises. Ces mercenaires sont bien payés et récompensés pour révéler toute tentative de corruption ou les incitant à un coups d'État. Le despote peut se permettre une tel variété immense de force, car les rivalités entre compagnie de mercenaires fait qu'on coup d'État deviens difficile.

Gemme se concentre sur ses forces défensives. Le despote est extrêmement riche et est entouré par un désert inutile et des barbares inutiles. Il se soucie beaucoup plus de sa protection que de conquérir les autres. Les Maisons nobles embauche généralement des gardes contre les pillards et non pas de force offensive. Pourtant les dirigeant de Gemme savent que, souvent, la meilleur défense est de frapper le premier.

En plus de mercenaires le despote achètent de nombreuses armes chères et puissantes, pour la plupart orienté vers la défense. Si une arme peut être acheté à n'importe quel prix, l'arsenal de Rankar VII comprend certainement les plus chères. En particulier, d'abondante réserve de feu permettent au despote d'encercler Gemme avec toute sorte d'armes à flammes, des mines terrestres au canon. (Voir Scroll of Kings (le défilement des rois), p135 et 137-140 pour la description des armes).

Relations avec l'extérieur

Gemme ne pourrait pas exister si le reste de Création ne voulait pas ce qu'elle a. Malgré une longue tradition de traiter de manière impartiale avec tous le monde, Gemme a des relations privilégiées avec quelques autres pays.

Le Royaume

Gemme s'en remet nominalement au Royaume. Au début de l'histoire de Gemme, le royaume a approuvé le petit-fils de Rankar comme dirigeant d'une Ville État en échange d'un tribut annuel. Parfois, les dirigeants de Gemme ont fait appel aux Dynastes pour traiter de problème qui dépassé la puissance des armes mortelles, comme le grand dévoreur de cendres de Mars en l'an 503 du RY. L'influence décroissante du Royaume conduit Rankar VII à ne pas payer son tribut de bijoux et de poussière de feu intégralement et en retard. A ce jour le Royaume permet ces infractions coulissante.

Les 2 parties savent que le Royaume pourrait encore rendre la vie très difficile pour Gemme. Pour cette raison, le despote concède souvent à de petites modifications dans les traités et les accords commerciaux qui bénéficie le Royaume en échange d'éviter toute demande supplémentaire. Il sait aussi qu'il ne faut pas marcher sur les pieds les Dynaste et les Patriciens qui résident dans Gemme, dont l'activité principale est d'acheter des pierres précieuses et de veiller aux intérêts de leur Grande Maison.

Le Giron

Gemme a besoin du Giron. Sans surplus agricole du Giron, Gemme ne pourrait pas survivre, du moins pas à sa taille actuelle. De vastes caravanes se déplacent entre les 2 Cité État, en direction du Sud chargé de nourriture et en direction du Nord chargés de bijoux, de lingots cuivre, d'étain, d'argent et d'or, de poussière de feu, d'asphalte et autre produits venant de l'extrême Sud de Création. Le Royaume a de grand effets de levier sur le despote car le Giron est sous son contrôle.

Tout le monde

Autrement dit, Gemme ne se soucie pas que la plupart des gens font uniquement la qualité et la quantité de leur argent. Les gens de Gemme deal même avec les barbares du désert à l'occasion. Pour sur, les barbares attaquent les citernes et les caravanes, mais ils ont aussi guidés les prospecteurs à d'éventuelle nouvelles mines, à collecter de la poussière de feu et d'autres trésors du déserts profond. Gemme paie les barbares avec de la nourritures et de l'eau; certains commerçants ont développer de nombreux contacts avec eux. Toute personne qui voudrait explorer ou exploiter l'extrême Sud ferait bien de se préparer à Gemme.

La vie a Gemme

La plupart des gens de Gemme ne sont pas des mercenaires, des nobles ou des gens de la famille royale. Les citoyens et les esclaves conduisent une vie un peu moins glamour, mais de tels vies leur offrent la possibilité pour l'excitation.

Les Citoyens

La plupart des citoyens de Gemme travail pour une Maison Nobles ou une autre. Certains travaillent comme ouvriers transportant des marchandises sur le marché ou à la récolte des matières premières. D'autres travaillent dans des entreprises différents gérer par la noblesse, des bordels Sahlak au maison de comptabilité Iblan. Ces travailleurs reçoivent un salaire correspondant à leurs expertises et de la demande pour leurs services. Avec ce salaire un citoyen paie la nourriture, l'hébergement et tout le luxe dont elle peut se permettre.

La plupart des gens de Gemme vivent dans un confort relatif malgré l'environnement hostile de la ville. Pour la majeure partie ils louent des maisons dans la partie ombragé de la ville ou dans sa partie souterraine. Les citoyens les plus riches, ne peuvent avoir qu'une maison plus spacieuse et plus sûr. Les citoyens les plus riches ont soit des esclaves ou des agents pour faire le ménage ou leur shopping, ou ils peuvent permettre à un ou plusieurs membres de la famille à rester à la maison pour la garder. Ces citoyens effectuent généralement des travaux de valeur pour les nobles les plus riches ou appartiennent eux-même à une maison noble mineure. La grande partie de cette classe supérieure peut se permettre une meilleure sécurité que les autres, soit par l'embauche de garde du corps ou par la mise en commun entre voisin pour engager des patrouilles de mercenaires et effrayer les voleurs.

La classe inférieure de Gemme vit généralement à la surface dans des petites cabanes construites à partir de matériaux grappillé et de gravats. Ces gens sont généralement des ouvriers non qualifiés qui prennent tous le travail qu'ils peuvent trouver. Une grande majorité de ces malheureux finissent par devenir des sans abris ou des esclaves. Malheureusement, la seule chance pour ces citoyens d'améliorer leur sort, est la naissance d'un enfant particulièrement doué ou beau qu'ils pourraient vendre à un bordel ou sur les marchés d'esclaves. Les sans-abris dans Gemme évitent l'esclavage mais ne peuvent même pas gérer les conditions de vie précaire de la classe inférieure. Ils dorment tous dans des endroits ombragés où ils peuvent trouver à manger, mendier ou grappiller. Peu de gens à Gemme pleurent leur perte lorsque les patrouilles recueillent leur corps.

La plupart des citoyens passent leur journée à travailler, manger et dormir, pour se relever dans la soirée et répéter le processus. Vacances occasionnelles, mariages, funérailles et fêtes diverses brisent la routine de temps en temps et gardent la plus part des gens de Gemme contents. Toutes les classes sociales à Gemme participent et participent aux matches des gladiateurs. Les bordels et les salons de rêves sont également des lieux communs pour la réunion sociale. Les rebelles sont peu nombreux et tenus en échec par les mercenaires du despote. Et pourtant, à Gemme beaucoup de gens pensent qu'ils ne sont qu'à un coup de devenir plus riches. Quand un esclave mineur découvre une grande pierre luminescente, le despote le libère. Si un mendiant voit un baril d'eau sans surveillance, le lendemain il sera loué par une maison. Un garde mercenaire qui déjoue un vol au despote, se douchera avec de l'argent le lendemain! Il y a tellement d'argent à Gemme, et tellement pour en obtenir.

Les Esclaves

Les esclavagistes font un profit ordonné à Gemme. Le despote et d'autres nobles ont une forte utilisation d'esclaves formés pour leur relation d'affaire. Les citoyens les plus riches achètent des esclaves domestiques. Même certaines compagnies de mercenaires achètent des esclaves pour leur armée.

Le prix d'un esclave varie beaucoup à Gemme. Une belle et jeune esclave formée pour les arts de l'amour pourrait tirer des prix très élevés d'un noble ou des bordels, tandis qu'un esclave malade et affamé avec de mauvaises dents vaut à peine le coût de venir le vendre.

Selon la loi de Gemme, tout esclave doit avoir des papiers en règle tenus par son maître. Tout esclave dont les papiers ne peuvent être montrés sur demande officielle devient la propriété du despote. La plupart de ces esclaves sont tous simplement revendus, même si certains sont par exemple libérés comme un exemple de gentillesse et d'humanité du despote.

Attitudes Culturelles

Compte tenu des divisions plutôt stricte à Gemme entre la maison royale, les maisons nobles, les citoyens et les esclaves, la majorité des gens de Gemme prennent une étonnante attitude ouverte envers les classes sociales et les étrangers. Les échelons supérieurs de la société accueille de nouveaux gens élevé au rang de noble et les citoyens les plus riches sans snobismes envers une «nouvelle monnaie». Les citoyens de classe inférieure qui travail dur et qui connaissent leur place dans la société reçoivent une certaine politesse même de la part de la noblesse. Les étrangers reçoivent courtoisie et respect tant qu'ils se comporte bien et qu'ils peuvent payer. Deux facteurs produisent cette attitude ouverte.

Premièrement, Gemme vit par le commerce. Il est imprudent et inutile de discriminer quiconque pour toute autre raison que leur richesse. L'étranger minable pourraient même être reçut comme un prince avec une bourse lourde, ou que le bellâtre habiller de soie soit un sang-divin mercenaire travaillant pour le despote.

Deuxièmement, les gens à Gemme savent à quel rapidité des fortunes peuvent se lever et tomber. Les nobles qui ne peuvent pas payer les frais du despote pour le monopole ne reste pas noble. Les citoyens qui ne peuvent pas payer leur loyer ou leur licence d'exploitation pourraient finir par vendre leur fils ou leur fille ou bien devenir eux même esclave. Un effet beaucoup de famille ont un membre qui est ou était esclave. Peu de gens à Gemme ne tiennent pas à se rappeler se fait, mais ils ne peuvent pas l'ignorer et la nuance de cette connaissance dans la plupart des relations sociales. Quelques rares individus développe du ressentiments envers ceux au dessus et en dessous d'eux, mais la plupart des gens de Gemme trouvent plus facile de retenir leur place et de ne pas abuser de ceux en dessous. L'artisan que vous insultez aujourd'hui pourra être le favori du Despote demain.

Marché

Gemme vit par le commerce. Les pierres précieuses qui donnent son nom à la ville ne sont que le point le plus important. Il y a divers magasins et marché, les visiteurs et les habitants peuvent acheter ou vendre à peu près tout ce qu'il y a de connu dans Création. Plusieurs quartiers ont un marché locale qui vend de la nourriture, des vêtements et autres nécessités. Trois centre de commerces, se démarque cependant, qui sont plus grand ou plus inhabituel dans Gemme.

Le Bazar de Ken le Soleil

Le Bazar de Ken le Soleil est le plus grand, le plus large et le plus célèbre marché dans Gemme (et peut être de tout le Sud). Il occupe un immense tunnel sous Gemme, 40m de large et plus d'un kilomètre de long, avec plusieurs tunnels important menant vers lui. D'innombrable pierres luminescentes parcours ses murs, et de large miroir reflètent la lumière du Soleil dans ses longs tunnels. Les gens de toutes sortent vendent des marchandises de toutes sortes, des charrettes de collation au contrat pour ingénieur sorcier et tout le reste, faisant du Bazar de Ken le Soleil un véritable chaos, de jour comme de nuit un tourbillon de merveilles.

Pour se déplacer facilement dans le Bazar, le despote l'a divisé en secteurs et des permis de publications aux divers propriétaires de stand. En réalité, cette disposition aide seulement un peu puisque les colporteurs et les vendeurs en chariot à pousser les respecte rarement. Pourtant, on est plus susceptible de trouver un marchand dans son secteur plutôt qu'à l'extérieur.

Le secteur le plus important du Bazar de Ken le Soleil est détenu par les propres vendeurs de gemme du despote. Des voiles de soies aux couleurs vives marquent leurs étales. Les autres secteurs disposent de marchandises en vrac tel que du tissu, du sel et des grains; armuriers, forgerons potiers et autres métiers qui implique la métallurgie, le feu et des outils lourds; les aliments, les épices, le vin et autres consommables; les médicaments à la fois médicaux et récréatifs; produits de luxe tels que des bijoux, des parfums, de la glace (apporté à grand coût du Nord) et les plus belles soies et brocarts. Les tunnels latéraux sont pour les artisans divers tels que les drapiers et les menuisiers. Les pickpockets, les agresseurs et autres criminels mineur représente un dangers constant, donc beaucoup de marchands recrutent des gardes. Certains marchands mettent même en leurs ressources en commun pour employer des patrouilles de mercenaires. Les zones les plus riches du Bazar de Ken le Soleil sont un peu plus sûres, mais pas exemptes de crime. Les nobles vendent leurs marchandises dans le Bazar de Ken le Soleil près des marchands de gemme du despote car cette partie du marché est plus sûre ... et attire les plus riches clients.

Le Marché du Soleil

La chaleur meurtrière du Sud conserve la plupart des gens de Gemme hors des rues de la surface pendant les heures de pointe, ou la longue exposition au soleil peut tuer. Beaucoup des gens de Gemme dorment durant cette période ou restent sous terre. Cela signifie que dans Gemme, les personnes louches qui veulent faire affaires loin des yeux, le font dans le vif de la journée pendant le Marché du Soleil.

Mis en place tous les jours et démantelé juste avant la nuit, le Marché du Soleil est l'endroit où aller pour toutes choses étranges ou interdites. Le despote connaît ce marché et secrètement encourage son fonctionnement en échange du tribut quotidien sous la forme d'une taxe sur les ventes. En échange le marché peut vivre à peu près comme il l'entend.

Le Marché du Soleil se déplace autour du marché de Gemme. Il est toujours placé dans les rues de la surface ou les places où la chaleur et l'éblouissement sont les plus fortes. La plupart des commerçants sur ce marché travaillent en équipe ou possèdent un moyen surnaturel pour résister à la chaleur. Presque tout le monde sur le marché porte une variété de parasol ou de survêtement. C'est vêtements ne servent pas seulement à protéger les vendeurs et les acheteurs du Soleil, mais aussi à protéger leur identités.

Rien n'est interdit dans le marché. Si vous avez l'agent, le bien ou le service disponible, vous pouvez acheter ou recevoir des directives d'un commerçant qui peut se la procurer. Les commerçants du Marché du Soleil vont d'un seul homme vendent les marchandises illicites des mineurs au facteurs d'un immense syndicat de contrebande. Même Rankar VII utilise le Marché du Soleil. Un petit groupe de marchand d'esclaves retrouvent des vendeurs de pierres précieuses spéciales que le despote ne veut pas faire connaître, sous forme de cristaux de Yasals qui pourraient contenir des démons de second cercle.

Depuis peu des gens se restent volontairement longtemps sous la lumière du Soleil de Gemme, les ventes les plus dangereuses et les plus exotiques prennent généralement place à la lumière du Soleil. En conséquence, quiconque essaie d'espionner ou d'empêcher de tels ventes est facile à repérer. Les marchandises que le Soleil pourrait endommager tels que des manuscrits rares ou des actions d'esclaves, sont l'exception de cette pratique. Les marchandises de moindres valeurs ou illégales sont vendue dans des étables ou des wagons couverts. Aucune organisation ne fonctionne sur le marché. Au lieu de cela, un secret, une alliance de vendeurs les plus puissants et les plus influents se réunissent pour parler du tribut de la collecte, l'organisation du marché et les événements importants qui pourraient influencer sur les activités. Par exemple, une guerre à venir pourrait inciter le Conseil à discuter de l'attribution de plus d'espace aux armes artefacts de contrebande et de médicaments militaires. Seul les membres du Conseil savent qui en fait partie. Enfin, probablement.

Soleil Brillant, Ombre Profonde

Le nom, l'identité et les objectifs du Conseil du Marché du Soleil sont laissés à la discrétion du Conteur. Le Conseil pourrait être simplement un ensemble de profiteurs et de marchands qui essaient de se faire un peu d'argent illégalement. Leur organisation peut n'avoir aucun nom ou but caché.

Pourtant, il pourrait être une société secrète à part entière. Le Marché du Soleil pourrait être la partie d'un vaste plan pour utiliser ou contrôler Gemme pour une quelconque raison. L'ensemble du Conseil pourrait travailler sous l'œil vigilant d'un être puissant dont les motivations leur est caché. Détecter et déjouer les plans de ces forces de l'ombre pourrait faire l'objet d'une campagne. Ou bien, le Marché du Soleil pourrait juste être en endroit où l'on achète réellement des bien volés.

Le Marché des Mercenaires

Le Marché des Mercenaires offre certainement un des plus grands spectacles de Gemme. Ici, des acheteurs de tout le Sud et au-delà viennent engager des mercenaires libres ou acheter des soldats esclaves et des gladiateurs. Le marché fonctionne avec l'approbation enthousiaste de Rankar VII et de la plupart des Maisons Nobles.

Le marché lui-même occupe un des plus grand tunnel de Lave. Le Secteur est assez grand pour contenir des parades de plusieurs petites armées, qu'elle a parfois. Contrairement au Bazar de Ken le Soleil et au palais du Despote, le Marché des Mercenaires n'est pas à regarder sur sa propreté. La vue de milliers de guerriers de différentes formes, tailles et domaines de compétences rend le décor encore plus terne.

Les acheteurs de ce marché peuvent acheter en gros ou à l'unité comme il le souhaite. Les grandes entreprises peuvent vous louer une armée entière pendant des années de services, vous pouvez acheter des gardes du corps individuels pour une nuit, et toutes sortes d'esclaves de bataille. Les petites entreprises offrent tous les services militaires imaginables, des intendants aux assassins. La Guilde offre la gamme la plus large et la plus diversifié de mercenaire, et une importante part des autres entreprises font en fait parties de la Guilde. Ceux qui cherchent à embaucher de vastes armées ou des troupes exotiques pourraient avoir besoin de faire le tour de multiples entreprises ou de prévenir quelques semaines à l'avance pour qu'un fournisseur recueille les forces en questions, mais les riches ont renversés, défendus et construits des royaumes aux Marché des Mercenaires de Gemme. Le Despote a des ateliers d'agents sur ce marché. La plupart des gladiateurs qui se battent et meurent dans Gemme sont achetés, vendus et commercialisés ici aussi.

Rankar a publié des décrets interdisant les Anathèmes sur le marché, en tant qu'acheteur ou en tant que produit. Cela permet de maintenir le Royaume hors de Gemme ce qui rend les affaires plus rentable. En réalité, des Exaltés peuvent se faire embaucher comme commandant de mercenaires, espions, gladiateurs ou toute autres choses qu'ils veulent. Tant qu'ils ont de l'argent, Rankar ne veut pas combattre des gens qui pourraient le détruire. Si les agents de Rankar repèrent un Exalté Céleste sur le Marché des Mercenaires, ils lui demanderont discrètement et poliment de mener ses affaires sur le Marché du Soleil. Surtout si celui-ci veut vendre ses services à Rankar lui-même.

La Guilde

Environs la moitié des mercenaires de Gemme appartiennent à la Guilde. Cette accumulation d'épées vendues fait de la Guilde une grande puissance militaire dans Gemme. Le Despote garde un œil constant sur les opérations de la Guilde.

Le vendeur de la Guilde Faucon, Œil Soucieux de l'Ouest supervise les intérêts de la Guilde dans Gemme. Dans le cadre de son entreprise, c'est ancien pirate et marin de Neck fournit le Despote avec une variété de forces et recrute de nouveaux mercenaires et entreprises pour la Guilde. Depuis sa nomination en tant que vendeur de la ville, la Guilde a vu son pouvoir et ses profits considérablement augmentés. Cette aubaine n'est pas seulement due à la volonté de l'ancien pirate pour la manipulé, mentir et tricher envers tout le monde et personne à la fois pour l'amour de la richesse et du pouvoir, c'est monnaie courante dans les pierres précieuses, et pas seulement parmi la Guilde, mais aussi ses compétences à le faire. Bien sûr, Faucon tente d'augmenter la proportion des mercenaires du Despote qui lui sont fidèle à lui et non pas au Despote. Peut être qu'il veut juste un levier plus puissants envers le Despote, de façon à négocier des termes encore plus rentable pour la Guilde? Peut être qu'il à l'œil fixé sur le trône? Il ne serait en tout cas pas le seul.

Surnaturel et Religion

Gemme détient une variété de temple et de sanctuaire, disséminé dans toute la ville. Tout les temples, les prêtres et les ordres religieux fonctionnent avec l'approbation du Despote ou pas du tout. Ces organisations paie la dîme au Despote en échange de permis d'exploiter et de prêcher à Gemme. Malgré cette restriction, les citoyens de Gemme peuvent adorer qui ils souhaitent, à quelques exceptions près.

Le Despote et la Religion

Toute les religions légales de Gemme doivent reconnaître que le Despote à été divinement choisit pour régner sur la ville. Cela ne signifie pas qu'un culte ou que l'église doit adoré le Despote comme un dieu (même si certains aspirants d'entreprises le font). Non, ils doivent tout simplement accepter par intérêt et par pur forme que le Despote règne sur Gemme comme monarque absolu grâce à des puissances supérieurs. Les cultes qui approuvent son règne n'ont pas à payer les frais divers et reçoivent de riches offrandes annuelles à sacrifier que la plupart des cultes ne pourraient se permettre de faire de leurs propre chefs. Les prêtres qui appellent le Despote un dieu vivant reçoivent des dons à intervalle plus fréquent. Un certain nom de petits dieux terrestres soutiennent Gemme et le Despote en raison des riches offrandes qu'ils reçoivent en retour.

Cultes Interdits

Depuis que Gemme rend hommage au Royaume, le Despote interdit le culte des Anathèmes au sein de Gemme. Rankar sait qu'autoriser ces cultes n'attirerait pas seulement la colère du Royaume, mais qu'il serait aussi plus facile pour un Exalté charismatique de contester son autorité.

Cela ne signifie pas que ces cultes n'existent pas. Néanmoins, la punition standard pour avoir adoré un Anathème est la mort par exposition. Les hérétiques incriminés sont mis à rôti au Soleil comme leçon à qui voudrait adorer de faux dieux.

Le Despote interdit également les cultes qui prient les Seigneurs de Mort et les démons, à peu près pour la même raison que les Exaltés. Rankar VII n'a aucune haine personnelle envers les Princes Démons ou les tyrans mort-vivants, mais il reconnaît que de tels entités seraient sans doute mauvais pour lui ou pour sa ville. Les personnes prises à adorer ses puissances obscures, ainsi que leur famille sont immédiatement exécutés par strangulation devant le peuple. Même des soupçons de ses activités peut ruiner la vie d'un citoyen.

En dehors de ses limites, tout est permis pour les fidèles de Gemme. Le Despote se soucie des pouvoirs terrestres et des bénéfiques. Il se soucie des dieux et de la foi seulement dans la mesure où ils acceptent son règne.

Exaltés et autres utilisateurs de Quintessence

La classe dirigeante de Gemmes est humaine, mais la tolérance traditionnelle pour les entités surnaturelles résulte dans les quelques Sang-Divins et autres demi races naissantes chaque années. Ces personnes trouvent souvent du travail en tant que mercenaires ou spécialistes grassement payé dans divers domaines. Le Despote adresse une invitation permanente à tout Exalté Terrestre hors-caste prêt à travailler pour lui. Ils sont au moins une douzaine à le faire, dans divers domaines. Rankar les surveille de près pour toutes allusions à un complot, mais les brouettes chargées d'argents qu'ils leur paie semble jusqu'à ce jour les garder satisfait.

A ce jour, ni le Despote ou une autre grande puissance de Gemme n'a employé un Exalté Céleste. Les rumeurs sur ces êtres abondent, bien que concernant en général les différents charismatique détenteurs de pouvoir, les gladiateurs puissants et autres membres exceptionnels de Gemme, comme Faucon, œil Soucieux de l'Ouest et divers leaders nobles parlementaires. Le Despote essaie secrètement de recruter un petit groupe d'Exaltés comme pour les opération contre Paragon.

Exemple d'Unités Militaires

Le nombre et la diversité des mercenaires du Despote signifie que les Conteurs peuvent facilement prendre des unités de combats à partir d'autre endroit (suppléments) et de les réécrire pour s'adapter à Gemme. La Garde Ashen est simplement l'une des plus grandes et des connues des unités militaires de Gemme.

La Garde Cendré

Description: la Garde Cendré est l'une des plus ancienne unité de Gemme. C'est en fait un vestige de l'ancienne armée du coup d'État avant Kolar III. Le nom de la garde vient d'une horde de pillard qui a essayer de piller Gemme, en utilisant une éruption volcanique pour cacher leur mouvement. Lorsque les éclaireurs repérèrent la horde en approche, le Despote ordonna à la 23 ailes d'infanterie légère de Gemme de retarder les attaquants tandis que la ville rallié ses défenses. Dans un moment de génie tactique inspirée par une dune notoire populaire, le commandant de l'aile ordonna à ses hommes de s'enfouir dans la cendre qui recouvrait le sol autour des pierres précieuses et monta une embuscade. Utilisant des tubes de respiration et des périscopes, les soldats attendirent jusqu'à ce que la horde fut à porter de main avant de sortir de leur piège. La vitesse et la surprise de l'attaque par des soldats qui hurlaient revêtus de la tête aux pieds en blanc-gris de cendre terrifia les barbares et provoqua leur déroute. A son retour en ville, l'apparence des soldats inspira le nouveau nom de l'aile. Lorsque Kolar III dissout l'armée de Gemme, il garda la Garde Cendré comme entreprise de mercenaire.

La Garde Cendré est spécialisé dans l'embuscade de pillard et la chasse des barbares qui s'approchent un peu trop près du territoire de Gemme. Les soldat forent vigoureusement, et le Despote les équipes avec des diverses potions, talismans et autres enchantements mineurs pour les aider dans leur opérations au-delà des murs de Gemme dans la chaleur du Sud. L'adhésion à la Garde Cendré paie assez bien pour qu'un soldat avec 8 à 10 ans de services prenne sa retraite. Depuis la guerre avec Paragon, la Garde Cendré a pris un rôle dynamique dans des raids de patrouilles de Paragon et des caravanes.

L'actuelle Garde Cendré se situe juste en dessous de 300 troupes. Contrairement à la plupart des compagnies de mercenaires dans Gemme, beaucoup de ses soldats sont nés à Gemme. Son commandant, le capitaine Nerus Dell, est le descendant d'un survivant de la bataille qui a donner son nom au régiment. Les 2 lieutenants du capitaine Dell sont un mercenaire du Nord appelé Petit Ours et un natif de Gemme et ancien gladiateur appelé El-Jah Septs Coups.

Commandant: Capitaine Nerus Dell.

Couleur de l'armure: Armure légère blanc-grise avec de la cendres de couleurs capes.

Devise: «N'attendez jamais qu'un ennemis soit prêt pour le combattre».

Équipement général: 280 infanterie légère et mobile portant une armure lamellaire et des casques pot (enveloppé dans un turban pour les garder au frais), armés avec une baguette de feu chacun, 20 charges de poussière de feu et une baïonnette (voir Scroll of Kings, p131; équivalent à une lance courte).

Qualité Globale: Élite.

Magnitude: 4

Drill: 4

Attaque en combat rapproché: 4

Domage en combat rapproché: 3

Nombre d'attaque à distance: 4

Domage d'attaque à distance: 4

Endurance: 7 **Puissance:** 1

Armure: 2 (-2 en mobilité) **Moral:** 4

Formation: La Garde Cendré fonctionne généralement en formation d'escarmouche, pour couvrir la zone la plus large et attaquer le plus grands nombres d'adversaires avec la courte porté de leur baguette de feu. Les soldats tentent de tendre une embuscade à leur ennemis, au début de l'attaque avec leur baguette de feu. Le capitaine Dell divise alors l'unité. La moitié s'engage avec des baïonnettes, tandis que l'autre moitié recharge. La Garde Cendré dispose de 4 relais, 2 héros (Petit Ours et El-Jah) ainsi que 2 sorciers armé de superbe tireurs à langue plasma à répétition (voir le livre de sorcellerie, Vol I Merveilles de l'Age Perdu, p75).

