

Les VennOys



Deval
9618

GUILDES la quête des origines

Supplément Maisons N°1

Crédits

Encyclopédiste

Tristan Lhomme

Couvertures

Julien Delval

Illustrations

Rolland Barthélemy

Relecture

Stéphane Marsan

Cyrille Daujean

Maquette / Plans

Cyrille Daujean

Calendrier des Rivages

Frédéric Ménage

*A l'équipage de la nef Casus Belli pour m'avoir permis d'embarquer,
il y a presque dix ans, et pour m'avoir fait passer, dès que l'occasion
s'en est présentée, de la soute au gaillard d'avant.*

Éditions **MULTISIM**

22 rue des Carmes

75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

Table des Matières

Histoire

Où l'on découvre les hauts faits des anciens Venn'dys,
du commencement des temps à l'Âge de l'Aventure. *p.5*

Lieux

Où l'on visite l'archipel venn'dys, ses cités, ses campagnes
et ses montagnes. *p.27*

Être Venn'Dys

Où l'on apprend comment pensent les Venn'dys, comment ils font face
au monde qui les entoure, et où l'on reçoit quelques lumières
sur le mal qui les ronge : la langueur. *p.57*

La Maison

Où l'on entrevoit les arcanes du gouvernement de la République
et le visage de ses opposants. *p.83*

Destins

Où l'on fait connaissance avec un certain nombre d'individus fameux
ou obscurs, voués à connaître un destin hors du commun. *p.109*

Technologie

Où l'on traite de science, de technique, d'armes, de machines volantes,
de navires et de l'avenir. *p.137*

Annexe

Où l'on a mis tout ce qui concerne les règles du jeu de rôle Guildes. *p.169*

Index

p.177



Histoire

Chapitre Premier

De Knut Longueépée
A damoiselle Myrianna,
Rue du Château
A Lorvonn

En mer, 20e jour de prime Ardence 207

Mon amour,

Comme je regrette que mes parents aient insisté pour que je fasse ce tour des Rivages, avant de t'épouser et de gérer le domaine de nos ancêtres ! Jusqu'ici, ce voyage ne m'a rapporté que des déboires et des humiliations. Je ne te l'ai pas écrit à l'époque, pour ne pas t'alarmer, mais j'ai bien failli finir sous le couteau d'un prêtre, lors d'une innocente promenade dans les rues de Toholl ! Je ne m'étais pas incliné assez vite sur le passage d'un groupe de moines, paraît-il. J'ai eu les pires difficultés à me tirer de ce mauvais pas, et il a fallu que je corrompe une bonne dizaine de personnes pour échapper à l'esclavage ou au sacrifice. En fait, j'ai beau faire, je n'arrive pas à retrouver un seul bon souvenir de mon séjour sur le territoire de la Maison des Princes mortifères...

Au moins, les Venn'dys ont l'air légèrement plus civilisés que les sauvages Ashragors. En fait, je crains qu'ils ne soient trop civilisés pour moi. Lorsque j'ai négocié mon passage avec le capitaine de la Triomphante, un petit homme aux yeux vifs nommé Liuggio, cet insolent a insisté pour que nous partions à la marée du matin, alors que des affaires me retenaient à Scyth jusqu'au milieu de la matinée (il me restait quelques pots-de-vin à verser, à cause de cette stupide affaire avec les prêtres). Lorsque j'ai ordonné à Liuggio de différer son départ jusqu'à la marée du soir, il m'a tout simplement ri au nez ! Pourtant, j'ai proposé de lui payer un dédommagement copieux pour cette journée de retard. Il m'a alors regardé comme si je l'avais insulté, puis m'a longuement expliqué qu'il était lié par la parole qu'il avait donné à ses armateurs. J'ai fini par me rendre à ses raisons. Pourtant, je ne vois vraiment pas comment des marchands peuvent s'estimer liés par une parole d'honneur - je suis même surpris qu'ils puisse en concevoir l'idée. Et puis, qu'est-ce que c'est que ces gens, qui sont notoirement avides, et qui se permettent de refuser mon argent ?

Mes déboires ne se sont pas arrêtés là. Quand je me suis présenté à l'embarcadère, à l'heure qu'il avait fixé, j'ai bien vu que ma tenue amusait beaucoup les marins. Je ne vois pourtant pas ce qu'une cotte de mailles, un bouclier armorié et un manteau en peau d'ours ont de si distrayants ! Ils ont suffi à mon père, et je ne vois pas ce qu'ils pouvaient leur reprocher ! Mais cela n'a pas empêché les marins de rire sous cape en me regardant, et d'échanger des plaisanteries dans leur maudit patois, auquel je n'entends goutte !

Plus tard

Il faut bien, pourtant, reconnaître une qualité aux Venn'dys : ce sont de splendides marins. La Triomphante est une simple caraque, mais elle file aussi vite que nos meilleurs navires de guerre. Et l'équipage qui, au moment du départ, m'avait fait l'impression d'un ramassis de vauriens, se comporte avec un professionnalisme et une méticulosité impressionnante. J'aimerais pouvoir en dire autant de mon estomac...

Le surlendemain

Mon mal de mer s'est calmé. Nous arrivons dans deux jours. Je crois que je regretterai le capitaine Liuggio. Il joue aux échecs, et a eu l'air ravi de découvrir que nous avions ce passe-temps en commun. Nous avons fait plusieurs parties, et je l'ai battu à deux reprises, ce qui l'a manifestement beaucoup vexé. Je ne comprends pas bien pourquoi. Ce n'est qu'un jeu, après tout ! Après notre dernière bataille par pièces d'ivoire interposées, il a souri et prisé un peu de tabac (un vice typiquement venn'dys, que je trouve plutôt répugnant). Il s'est ensuite lancé dans un grand discours... sur les Maisons, ce qui nous rassemble et ce qui nous divise, sur les guildes et l'avenir des Rivages et du Continent. Je ne tenterai pas de retranscrire son discours, mais je suis encore sidéré par son érudition et par la profondeur de ses vues. Chez nous, cet homme pourrait sans difficulté gagner sa vie comme maître d'école ! Alors qu'aux normes venn'dysses, ce n'est qu'un ignorant... Je pense qu'une fois arrivé, je tenterai de rencontrer leurs doctes, mais pas sans préparation !

Liuggio m'a prêté plusieurs livres. Ce sont les premiers ouvrages imprimés que je vois, et ce grouillement de lettres noires m'a fait une impression bizarre. Penser qu'un vulgaire capitaine de nef marchande, qui gagne sa vie en cabotant entre deux ports des

Rivages, peut avoir des livres à son bord ! Et de bons ouvrages, en plus ! Traités de poésie, de métrique... Il me semble même avoir aperçu un dictionnaire de rimes, et je soupçonne fort Liuggio de taquiner les Muses, à ses heures perdues. Le plus intéressant, pour moi, était une petite brochure toute maculée, intitulée L'Histoire Glorieuse et Instructive de nos Lointains Ancêtres, des Temps les Plus Reculés jusqu'aux Débuts de l'Âge de l'Aventure. Je l'ai lue très attentivement, en prenant des notes. Comme il m'a autorisé à la garder, je la joins à cette lettre. Lis-la, si tu en as le courage. Sinon, donne-la à mon père, en lui demandant de l'ajouter à la bibliothèque du château.

Cette lettre partira dès que j'arriverai à Brizio. Liuggio m'a promis de m'aider à trouver un logement, et à faire mes premiers pas dans cette déroutante Maison.

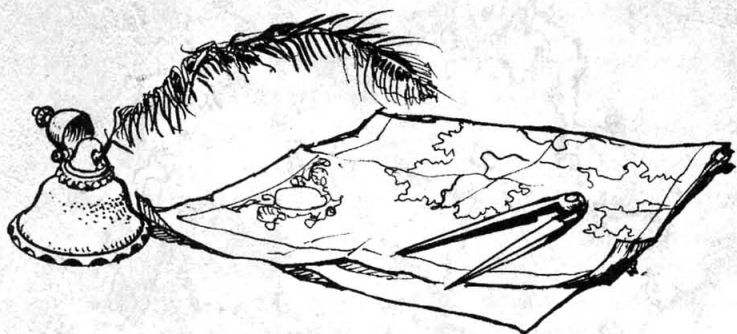
Dès que j'aurai une adresse, je te la ferai parvenir. D'ici là, sache que je t'aime. Ou, pour tourner ce sentiment si simple à la mode venn'dysse, que « mon cœur n'a de place que pour toi, astre de mes jours et de mes nuits, dont les yeux ont brûlé dans mon âme une trace que seule la mort effacera ».

Décidément, je préfère ma manière : je t'aime, de toutes mes forces, et pour toujours.

Knut



**L'Histoire Glorieuse
& Instructive
de nos Lointains Ancêtres,**



**des Temps les Plus Reculés
jusqu'aux Débuts de l'Âge
de l'Aventure.**

Avertissement au lecteur : la plupart des dates sont AC (Avant le Continent).
Toutefois, quelques-unes, vers la fin, sont AA (Âge de l'Aventure).

LA PRÉHISTOIRE

Tout commença par le tonnerre, les éclairs et, bien sûr, les réfugiés. En ce point incertain où naît l'histoire, toutes les bribes de légendes que nous avons conservés concordent. Notre Maison est née, il y a près de quatre mille cinq cents ans, d'une poignée de survivants hagards, fuyant le Cataclysme sous un ciel rouge sang balafre d'éclairs noirs. Leur origine est un mystère, mais les contes parlent tous d'un pays englouti, un paradis perdu qui a longtemps hanté nos légendes : des plaines verdoyantes s'étendant à l'infini, sillonnées de cours d'eau majestueux, où le gibier abondait. Pietro Granvinni soutint, il y a trois siècles, que cet ancien territoire était, peut-être, le désert de Zar. A l'époque, cette théorie souleva un beau tollé. Aujourd'hui, elle est de plus en plus prise en considération. La solution de l'énigme gît peut-être quelque part sous les sables ocres et noirs du désert...

D'après certains récits, les réfugiés débarquèrent sur une terre vierge. D'autres soutiennent que les îles que nous occupons aujourd'hui étaient déjà peuplées. Il nous reste plusieurs fragments de sagas, qui parlent d'une lutte épique pour le contrôle des plaines fertiles. S'agissait-il de combat entre réfugiés, ou du massacre d'habitants déjà installés ? Au fond, peu importe. Nos lointains ancêtres étaient, de toute évidence, des barbares. Néanmoins, leurs récits témoignent d'un certain raffinement, d'un souci de versification, de préoccupations esthétiques qui, à cette époque, faisait complètement défaut dans ce qui nous est parvenu de la littérature des autres Maisons.

Le brouhaha confus des catastrophes, des batailles, des gestes de héros plus ou moins mythiques et de la destruction (ou de l'assimilation) des peuples indigènes ne commence à s'atténuer qu'au bout de trois siècles. La fondation d'Hanstien, future Astienne, à la mi-Ardence 3824 AC, est le premier événement que nous puissions dater avec une certitude relative, grâce à une éclipse de soleil mentionnée par les scribes de l'époque, et dont nos astronomes ont calculé la date il y a deux cent ans. Bien entendu, ce n'était pas la première cité à s'élever dans l'archipel. La plaine d'Assaion, au centre de Lys, était largement cultivée, et une douzaine de bourgs prospères existaient déjà, entre les cités modernes de Wouivel et de Granpontion. Les rares vestiges qui aient survécu au passage des siècles nous parlent d'une vie simple, rythmée par les travaux des champs, de maisons basses en pierre ou en bois, de villages lacustres, d'outils de pierre... Les cités de ce temps-là n'étaient pas, la plupart du temps, dirigées par un conseil élu. Certaines étaient gouvernées par des nobles, autrement dit par les guerriers les plus forts. D'autres, les plus nombreuses, étaient sous le joug de magiciennes, manipulatrices et cruelles,

qui portaient des titres comme Mère des Récoltes, ou Créatrice du Printemps. Usant des pouvoirs du loom, ces sorcières se faisaient passer pour les envoyées d'improbables esprits de la nature, exigeant dévotion et respect de la part des hommes. Elles utilisaient le loom pour faire pousser les récoltes, et tuaient les mâles qui cherchaient à maîtriser la magie. Parfois, elles régnaient aux côtés d'un homme, souvent un guerrier, mais parfois un simple cultivateur, tiré au sort. Certains textes laissent même entendre que, tous les ans, elles sacrifiaient leur consort au cours d'une cérémonie grandiose. L'histoire de la Sorcière d'Herminnio, de sa garde de guerriers ensorcelés et de son cellier plein de viande humaine sert, encore aujourd'hui, à terrifier les enfants venn'dys. Elle est clairement basée sur le personnage tout à fait réel de la reine Mannaria, qui régna sur une petite cité, au pied des montagnes de l'île de Lys, aux alentours de 3700 AC. Les chroniques de l'époque insistent déjà sur ses divers appétits mais, bien sûr, la légende a amplifié et déformé les faits...

L'écriture, bien entendu, nous accompagne depuis les premiers jours. Les réfugiés originels la maîtrisaient déjà. Malheureusement, peu de documents nous sont parvenus, et ceux que nous avons réussi à déchiffrer sont encore plus rares. Une stèle, récemment découverte, fait remonter le premier Carnaval à cette époque. Plus précisément, elle parle d'un grand festival annuel, lié à la récolte, qui se tenait sous le patronage de la Mère de la Nature de la ville de Ronnario. Les ruines de cette cité sont encore visibles, à demi submergées, au nord de la baie de Granponton.

Lys fut la première terre colonisée par les réfugiés. Entre 4000 et 3800 AC, nos lointains ancêtres prirent la mer à bord de pirogues creusées dans des troncs de jaumier, et s'établirent sur l'île de Myrle. Nous avons déjà parlé de la fondation d'Astienne, par une petite bande d'aventuriers ambitieux, mais ce ne fut pas la seule ville à naître à cette époque. Valine fut colonisée à partir de 3900 AC. Par ailleurs, plusieurs colonies furent établies sur la côte occidentale du désert de Zar, et prospérèrent pendant des siècles. La plus importante fut Lonaria, qui prit rapidement le pas sur les quatre autres villes de la région. Les Cinq Cités, établies dans autant d'oasis, jouèrent un rôle infâme au cours des siècles suivants... Plus au nord, les explorateurs découvrirent d'autres hommes, qu'ils appelèrent le « peuple terrible ». Contrairement aux habitants des Îles, qui parlaient plus ou moins la même langue et partageaient les mêmes coutumes, ces gens étaient des étrangers au sens le plus absolu du terme. Ces lointains ancêtres des Ashragors adoraient déjà toute une variété de démons, et pratiquaient maints rituels qui horrifièrent les explorateurs. Ceux-ci décidèrent vite de n'avoir aucun contact avec eux. Pour être franc, il faut dire que les luttes intercités absorbaient une bonne part de l'énergie de nos ancêtres. Les chroniques de l'époque sont, pour une bonne part,

consacrées à des comptes-rendus de coups de main sur les troupeaux des voisins, au décompte du butin, et aux louanges adressées aux guerriers tombés au combat. Elles trahissent une profonde incapacité à penser en termes autres que « le village » ou « la tribu ». Cela n'allait pas tarder à leur coûter très cher...

LE PREMIER EMPIRE

L'armée envoyée par l'Empire Métallique pour conquérir « le peuple des îles », débarqua au début de l'Ardence 3704 AC, sous la conduite d'Ar-Jorn le Vaillant, un puissant chef de guerre gehemdal. Usant d'une brillante combinaison de force et de diplomatie, Ar-Jorn conquiert l'île de Lys cité après cité, royaume après royaume, chef après chef... La campagne dura quatre ans, et fut marquée par de nombreuses batailles sanglantes. La plus mémorable de toutes fut celle qui opposa, au début de Bise 3702, l'armée gehemdale et les troupes de la Mère des Mères, une puissante magicienne, au lieu-dit de la Montagne rouge. Ar-Jorn, dans son Récit de la conquête des îles du bord du monde, en donne un récit terrifiant, où l'on voit ses soldats, équipés d'épées et d'armures magiques, résister aux vagues de flammes projetées par les sorcières, qui finissent consumées par les énergies qu'elles ont déchaînées. La défaite de la Montagne rouge scella le destin des Îles : dans les siècles à venir, elles seraient une possession de l'Empire Métallique. Bien sûr, Valine ne fut pleinement occupée qu'en 3675, et la résistance continua encore pendant près d'un siècle dans les montagnes de Myrle, mais l'ensemble du peuple des îles se retrouva projeté, bien malgré lui, dans l'âge du Métal, l'âge des Rivages. L'âge de la Paix.

L'expérience était nouvelle et s'avéra très formatrice. Les habitants de Lys, Myrle et Valine bénéficièrent, pour la première fois, d'une certaine tranquillité intérieure. Les Gehemdals eurent le bon sens de limiter leur occupation au strict minimum : un gouverneur par île, et juste assez d'hommes pour percevoir les impôts impériaux et maintenir l'ordre. L'agriculture et le commerce connurent un développement fantastique. L'archipel devint le grenier de l'ouest de l'empire. Nous découvrîmes d'autres cultures qui, toutes, avaient accepté l'autorité des Gehemdals. Notre premier réseau commercial, couvrant l'ouest de l'Empire, vit le jour en ce temps-là. C'est également à cette époque que le nom de l'Astramance atteignit pour la première fois nos îles. Très vite, des pèlerins affluèrent à son sanctuaire.

Enfin, et surtout, la prospérité et la paix impériales nous permirent de nous débarrasser du joug des sorcières. Les premières années d'occu-

pation gehemdales virent de nombreux bûchers, jusqu'à ce que les magiciennes loomiques ne soient plus qu'une vague légende...

Malheureusement, cela ne dura pas.

HERNNAN L'ERRANT

(3654 - 3613 ? AC)

Premier grand marin enregistré par l'histoire de notre Maison, Hernnan fut le premier natif à faire le tour complet des Rivages, au cours de l'année 3620 AC. Il était né à Lonaria, sur la côte ouest du désert de Zar, dans une riche maison marchande. Il tourna rapidement le dos aux traditions de sa famille, pour se consacrer à la construction navale, puis à l'exploration. La légende, toujours généreuse, lui attribue de nombreux progrès techniques qui eurent lieu à cette époque, notamment les voiles orientables et les bordages à clins. Aventurier, mais aussi commerçant avisé, Hernnan établit des relations fructueuses avec la grande île du sud, où vivaient les ancêtres des Felsins. Par ailleurs, il avait, selon la tradition, des contacts étroits avec le « peuple terrible ». D'ailleurs, Hernnan figure également dans les récits ashragors, sous le nom d'Err-aman le Voyageur. A en croire leurs chroniques, il est le seul étranger à avoir aidé les Prêtres des Ombres à invoquer Ashragor, en leur apportant de nombreuses composantes rares. Il aurait été motivé par sa haine des Gehemdals, qui est attestée par nos propres légendes ; et par son amour pour l'une des prêtresses d'Ombre, un élément qui n'apparaît que dans les récits ashragors... Au lecteur de se faire une opinion sur le rôle d'Hernnan dans l'arrivée d'Ashragor. Infâme calomnie répandue par de vils démonolâtres, navrante vérité, ou démonstration du fait que le Bien et le Mal sont des valeurs relatives ?

Hernnan disparut en mer en 3613, lors d'une tentative pour explorer et cartographier le grand Océan de l'ouest. Pendant des siècles, les marins prétendirent l'avoir aperçu, à bord d'une grande nef antique aux voiles de ténèbres. Des légendes ultérieures prétendent qu'il fut maudit et condamné, pour son rôle dans l'arrivée d'Ashragor, à errer jusqu'à ce que le prince-démon quitte les Rivages. Ce thème réapparaît régulièrement dans la littérature et la musique de notre Maison (citons, entre autres, l'opéra *La nef damnée*, les romans *Le capitaine perdu* et *Le temps du retour*, ainsi que le fameux tableau du *Vaisseau noir*, d'Aslverlo Frenati, qui se trouve dans la collection privée du doge de Brizio).

LA GUERRE NOIRE

L'intégration des Îles à l'Empire Métallique était, pour être franc, une fort belle façade, plaquée sur une réalité qui n'avait pas beaucoup changé depuis le commencement des temps. On le vit bien en 3507, lorsque éclata la Guerre Noire, le nom que nos chroniques donnent au soulèvement du « peuple terrible », que les Gehemdals avaient soumis sans les réformer. A force de manipuler le loom noir et d'exploiter des connaissances interdites, leurs prêtres commirent le plus effroyable des crimes : se vendre en masse à un prince-démon nommé Ashragor. Soudain, les Gehemdals se retrouvèrent à combattre un adversaire largement aussi puissant qu'eux, et les autres peuples qu'ils avaient conquis en profitèrent pour se soulever. En quelques années, les Îles, si magnifiquement unifiées, redevinrent un conglomérat de cités-états peu disposées à travailler ensemble. Il y eut quelques guerres, mais la menace extérieure était telle qu'en une génération, les Îles étaient de nouveau unies, cette fois contre les adorateurs d'Ashragor.

La guerre dura beaucoup, beaucoup plus longtemps que l'Empire qui en était l'origine. Pendant mille ans, les Ashragors tentèrent de conquérir Lys, qui se trouve juste en face de leurs côtes. Pendant mille ans, les flottes des cités-états coulèrent tous leurs navires.

Parfois, les troupes du démon prenaient pied sur Lys. Il est même arrivé à deux ou trois reprises qu'ils conservent une tête de pont pendant quelques années. Mais, grâce à l'aide des magiciens, ils furent toujours repoussés.

Les dix siècles de la Guerre Noire sont, à bien des égards, la période la plus importante de l'histoire des Îles. Pour commencer, c'est à cette époque qu'apparaît la notion de Maison. Depuis la fuite des gouverneurs gehemdals, en 3505, les Îles de l'ouest étaient de nouveau séparées. Très vite, des hommes de bonne volonté se rendirent compte que nous étions proches les uns des autres. Les contacts intercités devinrent des contacts inter-îles. En un peu plus d'un siècle, une culture unie, soudée par la guerre, apparut. Le nom « Venn'dys » fait son apparition vers 3300 AC. Son origine prête à controverse, mais il désigne clairement, dès cette époque, le peuple et la culture des Trois Îles. En revanche, la géographie, et le poids du passé, empêchèrent toujours l'apparition d'une autorité politique unifiée. La Guerre Noire fut menée d'un bout à l'autre par des corsaires, financés à tour de rôle par les cités et les maisons marchandes (malgré la guerre, le commerce continua. En fait, il fut plutôt stimulé par le conflit. A cette époque, Lys connut une certaine éclipse. C'est Valine qui servait de carrefour commercial au reste du monde civilisé).

De temps à autre, lorsque le besoin s'en faisait sentir, les corsaires mettaient eux-mêmes sur pied des opérations coordonnées pour résister aux flottes ashragors. Cette relative anarchie nous rendit invincibles (pour chaque capitaine tué, deux autres prenaient sa place), mais nous empêcha toujours de passer à l'offensive. Le seul épisode du conflit qui fut d'un bout à l'autre décidé et mis en oeuvre par les autorités des différentes cités fut la guerre de Lonaria mais, même là, les décisions furent prises collégialement par les représentants de diverses familles nobles.

LONARIA

La Guerre des Cinq Cités reste l'un des épisodes les plus fameux et les plus honteux de la Guerre noire. Lonaria, sur la côte de Zar, était depuis la préhistoire l'une des plus riches villes-états du peuple des Îles, et elle dominait politiquement les quatre autres grandes oasis de la côte. Vers 3000 AC, les Cinq Cités renièrent leur appartenance à notre Maison, formèrent une ligue et se rangèrent aux côtés des Ashragors. A l'époque, ces derniers étaient fort occupés à l'est, contre les Gehemdals. Ils furent ravis d'avoir un état-client pour nous combattre.

Au bout d'un siècle de conflits, la Ligue des Cinq Cités était ruinée. Lonaria n'était plus que l'ombre de son ancienne gloire, avec moins de dix mille habitants dans une enceinte prévue pour abriter trois fois autant d'hommes.

Le coup de grâce fut porté en 2894 AC, par le fameux général Quarandiro le Jeune. Après un an de siège, la ville fut rasée, et la population entière passée au fil de l'épée. Les rares survivants parvinrent, au terme d'un voyage épique à travers le désert, sur le territoire ashragor, où la plupart furent vendus comme esclaves...

Lonaria ne fut pas reconstruite. Il n'en reste rien mais, périodiquement, des voyageurs reviennent du désert avec des récits où il est question de ruines mystérieuses...

La victoire finit par nous revenir, mais elle eut un prix. Les autorités durent, malgré leur répugnance, accepter l'aide des magiciens. Ceux-ci, après plusieurs siècles de clandestinité, reparurent au grand jour au moment le plus sombre de la guerre, vers 3000 AC. Pendant leur éclipse, sans que l'on sache exactement pourquoi, les reines-sorcières d'antan avaient laissé la place à des érudits mystiques, pour la plupart de sexe masculin. Au terme de nombreux marchandages, ils obtinrent ce qu'ils voulaient : la permission d'exister en dehors de la société normale, en

échange de leur appui face aux armées du roi des démons. Protégé par ces antiques accords, les magiciens survécurent pendant des millénaires. Malgré leurs crimes ultérieurs, il faut reconnaître que de nombreux élémentalistes jouèrent un rôle capital dans la défense des côtes tout au long de la Guerre noire. Ce n'est pas non plus un hasard si la première université magique des Rivages fut fondée à Brizio, en 2984 AC. A ce stade du conflit, Brizio était directement menacée par les flottes ashragors, et il était urgent de former des magiciens capables de les combattre...

Par ailleurs, et plus important, cette guerre vit de nombreux progrès technologiques. Dès cette époque, les trirèmes venn'dyssees étaient les nefs les plus rapides et les plus redoutables à sillonner les Cinq mers.

La guerre se termina vers 2500 AC, plus à cause de la lassitude des combattants que parce que l'un des camps avait pris l'avantage. La Maison Venn'dys y avait gagné une claire conscience de son existence, et un ennemi puissant qui n'a pas désarmé depuis (même si, depuis quelques siècles, les Ashragors ont choisi de dissimuler leurs sinistres desseins derrière un masque souriant). Toutes les forêts de l'île de Lys avaient disparu, utilisées pour construire des navires de guerre. Cela lui valut pendant quelques siècles le surnom d'« île Chauve ». Les arbres repoussèrent mais, en revanche, les doctes commencèrent à s'inquiéter de la diminution du loom, irrémédiablement usé pendant la Guerre noire. Ce déclin, très progressif, continuera pendant près de deux mille ans, jusqu'à ce que la présence ou l'absence de loom sur notre territoire cesse d'être un facteur important.

LE SECOND EMPIRE MÉTALLIQUE

C'est juste après la guerre que se produisit un phénomène impensable : en quelques années, tous les peuples des Rivages se mirent d'accord pour signer une paix générale, et pour reformer l'ancien Empire. Bien entendu, les Ashragors se tinrent à l'écart, mais ils s'abstinrent d'interférer. Les Gehemdals reçurent une prépondérance très théorique sur les autres Maisons, mais les vrais moteurs de cette unification furent les Felsins et, dans une moindre mesure, les Kheyzas. Pour nous, le second Empire fut une simple parenthèse, une époque de tranquillité qui nous permit de panser nos plaies et de revenir à notre véritable vocation, le commerce. Nos compagnies marchandes ouvrirent des comptoirs partout sur les Rivages et, en un peu moins d'un siècle, nous devînmes la première des trois Maisons occidentales, loin devant les Ashragors, trop occupés à jouer avec leurs démons, et les Ulmèques, fermés à l'appel du large.

Bien entendu, ce succès portait en lui les germes de nouvelles défaites. Les deux derniers siècles de l'Empire furent marqués par une recru-

descendance de la piraterie et, surtout, par de violents affrontements entre compagnies marchandes, affrontements qui faillirent, à plusieurs reprises, dégénérer en guerre civile.

L'irréparable se produisit à la mi-Bise 2123 AC. La famille Gennari, de Wouivel, attaqua les bâtiments de la maison Lofranio, d'Astienne. Les Lofranio résistèrent. La bataille dura deux jours, et il y eut plus d'un millier de morts dans les deux camps, mais aussi parmi les citadins. Les Lofranio étaient une famille peu puissante, mais dotée de nombreux alliés. Quant aux Gennari, leur arrogance leur avait valu maints ennemis, mais aussi de nombreux vassaux fidèles. En l'espace de quelques semaines, tout l'archipel était à feu et à sang. A Korlonn, les représentants des Trois Îles quittèrent le Sénat impérial, se retirant « pour la durée de la crise ». Ils ne revinrent jamais...

La Guerre des Familles se traîna, interminable, pendant trois siècles. Une centaine de dynasties marchandes, appuyées sur les fiefs agricoles de l'arrière-pays, se déchirèrent, d'abord pour des questions d'intérêt relativement compréhensibles, puis pour venger les attaques précédentes, puis, tout simplement, parce qu'il n'y avait plus moyen de s'arrêter. Ce fut une période confuse, pleine d'alliances, de revirements, de trahisons, d'assassinats... mais aussi d'actes héroïques et de batailles épiques.

Nombre de nos patriciens modernes prétendent descendre de l'un ou l'autre des protagonistes de cette lamentable histoire. Pourquoi pas ? Mais, comme le savent tous ceux qui ont un peu étudié cette période, ce n'est pas vraiment un titre de gloire. Même les plus nobles des héros de cette époque sont coupables d'actes qui feraient rougir de honte le plus endurci des sacrificateurs ashragors... Le peuple des îles était tellement occupé à s'entre-tuer que la chute du second Empire passa pratiquement inaperçue. Les différents peuples des Rivages dérivèrent à l'écart les uns des autres, chacun selon son chemin. Comme de bien entendu, les Ashragors en profitèrent pour rallumer la guerre.

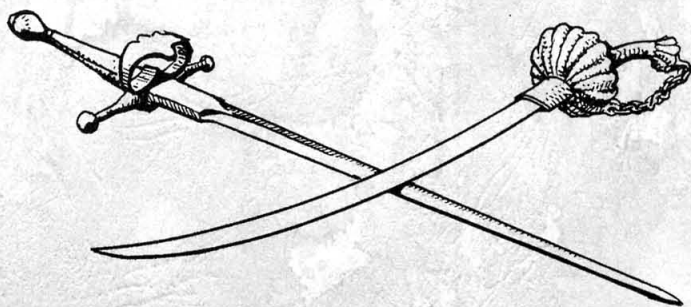


VALEANO GOLAZZIO

le Grand Amiral (2003 - 1926 AC)

Né dans la petite maison marchande des Golazzio, le jeune Valeano montra, très tôt, qu'il était promis à un grand destin. A vingt ans, il épousa Florella Riccino, l'unique héritière de l'énorme fortune des Riccino. La passion qui les unissait et la haine qui séparait leurs deux maisons, sont devenues légendaires, formant, entre autre, la trame des Amants de Brizio, la fameuse tragédie d'Arverro que tous les jeunes Venn'dys étudient à l'école. Pour se marier, ils passèrent littéralement sur le cadavre de leurs parents, de leurs frères et sœurs, et d'une poignée d'oncles, cousins et autres collatéraux.

En fait, Valeano et Florella étaient parfaitement assortis. Ils étaient jeunes, beaux, cupides et dévorés d'ambition. A eux deux, ils construisirent, en dix ans, une puissante alliance de maisons marchandes, écrasant les familles rivales et unifiant brièvement l'île de Lys (1972 - 1948 AC). Valeano prit le titre de Grand Amiral, et songea brièvement à se faire couronner roi de Lys, sans jamais oser franchir le pas. Son règne fut marqué par plusieurs grandes victoires navales contre les Ashragors, et par la brève occupation de la ville de Scyth (1954 - 1949 AC). Dans l'esprit de Valeano, ce devait être le prélude à une invasion en règle des terres ashragors, et au renvoi du démon dans l'enfer qu'il n'aurait jamais dû quitter. Il alla jusqu'à prendre contact avec l'empereur des Gehemdals, en vue d'une offensive commune. Hélas, avant qu'il ait pu agir, la ville fut reprise par une armée de démons, conduits par Ashragor en personne. Florella disparut dans la bataille. On dit qu'elle fut capturée vivante, et qu'Ashragor lui réserva un sort indicible... Cette défaite provoqua la révolte de plusieurs familles nobles et la chute de Valeano. Il s'exila dans les montagnes de Lys, où il se consacra à l'étude du loom. La sorcellerie l'aida beaucoup lors de son bref retour au pouvoir, entre 1931 et 1926 AC. Il fut assassiné par l'un de ses petits-enfants, Floriano, qui prit brièvement le titre de Grand Amiral (1926 - 1922 AC) avant d'être lui-même assassiné.



L'INTERRÈGNE

La tradition fixe la fin de la Guerre des Familles au concordat de 1835 AC. Sous la pression des paysans de l'arrière-pays et des artisans des cités, les familles marchandes acceptaient de cesser les hostilités, et de travailler ensemble, dans le cadre de conseils citadins. L'instauration des divers Sénats, toutefois, ne changea pas grand-chose à l'hostilité ambiante. Les Îles connurent, pendant encore plusieurs siècles, un climat de guerre civile larvée, entrecoupée de brèves flambées de violence. L'instauration de la coutume de l'adoption, qui persiste encore de nos jours, contribua, petit à petit, à apaiser les tensions.

Après l'inévitable période de reconstruction, les maisons marchandes renouèrent avec leur véritable vocation : relier les Îles au monde extérieur. En un peu moins d'un siècle, la menace pirate était conjurée, et les anciens comptoirs d'outre-mer furent rouverts. La coutume du pèlerinage à l'Astramance, qui avait pratiquement cessé pendant des siècles, connut un renouveau notable.

La seule innovation majeure de cette époque est l'arrivée sur les Îles de l'imprimerie, l'un des arts sacrés des Ulmèques, qui connut chez nous un succès immense. La légende veut que la première presse à imprimer ait été dérobée par un aventurier nommé Drissan, qui se fit passer pendant plusieurs mois pour un prêtre du Soleil (son objectif principal, toujours selon la légende, était d'avoir accès aux concubines du Fils du Soleil, mais il sut joindre l'utile à l'agréable). La poudre, quant à elle, fut découverte vers 1500 AC, mais elle resta largement inconnue pendant plusieurs siècles. En effet, Lédro, son inventeur, était l'apprenti d'un puissant sorcier qui refusa obstinément de faire profiter le reste des Îles de sa découverte, sous divers prétextes fallacieux, et qui finit par l'assassiner pour l'empêcher de parler.

La donne politique changea une nouvelle fois vers 800 AC, avec la réapparition d'un facteur que tous croyaient neutralisé : les sorciers. Pendant des siècles, ils étaient restés sagement cantonnés dans leurs universités et leurs laboratoires, étudiant le loom et perfectionnant leurs sortilèges. Soudain, en quelques années, il furent pris d'une passion dévorante pour l'administration et les manipulations subtiles. Vers 780 AC, les Sénats des principales cités étaient contrôlés, directement ou non, par les magiciens. Pourquoi ce revirement ? Nul ne le sait, mais il semble qu'il ait été lié au déclin, lent mais régulier, du loom. Certains chercheurs soutiennent que les sorciers voulaient juste s'assurer d'un minimum de pouvoir temporel, pour le substituer à leur puissance magique déclinante. D'autres estiment qu'ils avaient besoin du pouvoir politique pour lancer

les Îles dans une entreprise qui aurait fait reflourir le loom dans les Rivages. Quant à la nature de cette entreprise... La question a été abondamment étudiée, mais jamais résolue de manière satisfaisante. Il y a pratiquement autant de théories que d'historiens, et elles sont toutes plus farfelues les unes que les autres. Peu importe ! De toute façon, quels qu'aient été leurs projets, ils n'eurent jamais l'occasion de les réaliser. Ils furent percés à jour en 778 AC, grâce aux actions d'un petit groupe d'agents déterminés, au service du sénat de Mandril. La découverte de leurs complots provoqua la Guerre du Refus. En dix ans, les sorciers furent chassés du pouvoir, traqués et massacrés. L'université de Brizio fut, malheureusement, saccagée, et sa bibliothèque disparut dans les flammes. Les sorciers n'étaient pas de taille à lutter contre toute la population des îles. Le soulèvement de leurs apprentis, en 775 AC, leur porta le coup de grâce. Les différents ordres magiques furent dissous, et la pratique de la magie fut interdite.

KORVANO MARVENTI

(810 - 746 AC)

Korvano naquit dans une famille paysanne de l'arrière-pays wouivellois. Il fut adopté par Thorvallion le Sage, l'un des plus puissants mages de l'époque, en 802. Il grandit dans la tour de Thorvallion, et lui servit d'apprenti pendant plus de vingt-cinq ans. Précisons ici que le terme « apprenti », chez les sorciers, voulait en fait dire « assistant, condamné aux tâches mineures pour le reste de leurs jours ». Ils transmettaient leur art à des « disciples », jamais à leur apprentis.

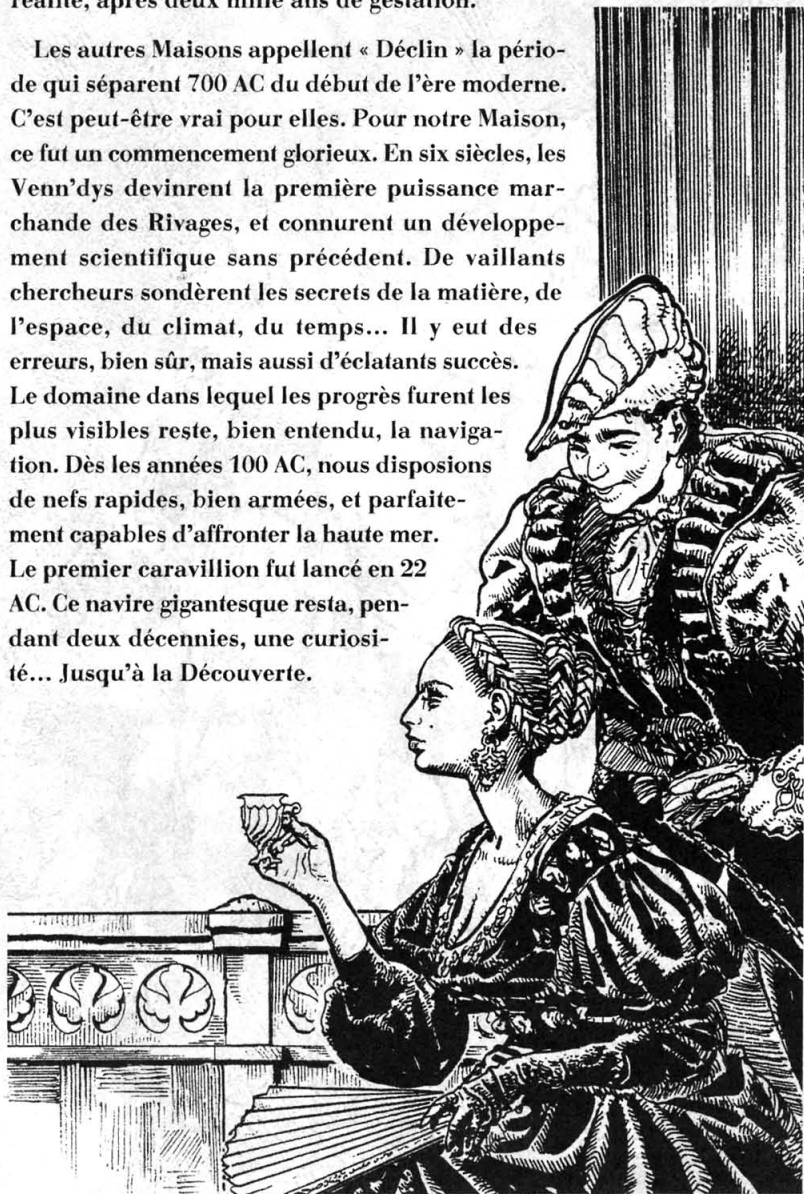
Korvano sembla se contenter des besognes subalternes auxquelles son maître l'avait cantonné, tout en guettant l'occasion de s'affranchir de sa tutelle. Il sut profiter de la guerre du Refus. En quelques mois, il organisa la Révolte des apprentis. Nombre de sorciers rebelles furent égorgés dans leur lit par leurs assistants... A la fin de 775, Korvano réunit tous les apprentis, plus quelques sorciers qui avaient accepté de renoncer à leur art. Ensemble, ils fondèrent l'Ordre de la Plume, le plus ancien des ordres de chercheurs, qui avait pour objectif de « percer à jour les mystères dont la Nature a entouré les Vérités universelles ». Au cours des siècles suivants, l'Ordre de la Plume donna naissance à l'Ordre du Compas, puis à la confrérie des Fils de l'Air.

Korvano demeura à sa tête jusqu'à sa mort, en 746, au cours d'une expérience alchimique. On lui doit, pour une bonne part, la mise en forme de l'immense corpus de connaissances disparates laissé par les sorciers, autrement dit des bases de la science moderne. Avec l'aide de Joönn l'Avisé, son principal disciple, il mit également sur pied un système éducatif qui s'imposa petit à petit aux trois îles, et n'a guère changé depuis.

LA RENAISSANCE

La lutte contre les sorciers sonna, enfin, le glas des luttes sanglantes entre familles patriciennes. Les divers sénats citadins commencèrent à fonctionner avec une efficacité relative, et les luttes intercités disparurent presque totalement. L'habitude d'élire un doge pour nous représenter auprès des autres Maisons date de cette époque. Peu à peu, les doges prirent le pas sur les sénats... La Maison Venn'dys était enfin devenue une réalité, après deux mille ans de gestation.

Les autres Maisons appellent « Déclin » la période qui sépare 700 AC du début de l'ère moderne. C'est peut-être vrai pour elles. Pour notre Maison, ce fut un commencement glorieux. En six siècles, les Venn'dys devinrent la première puissance marchande des Rivages, et connurent un développement scientifique sans précédent. De vaillants chercheurs sondèrent les secrets de la matière, de l'espace, du climat, du temps... Il y eut des erreurs, bien sûr, mais aussi d'éclatants succès. Le domaine dans lequel les progrès furent les plus visibles reste, bien entendu, la navigation. Dès les années 100 AC, nous disposions de nefs rapides, bien armées, et parfaitement capables d'affronter la haute mer. Le premier caravillon fut lancé en 22 AC. Ce navire gigantesque resta, pendant deux décennies, une curiosité... Jusqu'à la Découverte.



L'ÂGE DE LA DÉCOUVERTE

Le grand raz-de-marée nous toucha plus durement que les autres Maisons. Presque toutes nos cités étaient (et sont toujours) construites dans les basses terres, et vulnérables aux inondations. Il y eut des dizaines de milliers de morts, d'un bout à l'autre des Îles. Le retrait des eaux fut accompagné par une nouvelle calamité. Partout, des hommes, des femmes et des enfants commencèrent à dépérir lentement. La langueur était sur nous, et elle ne nous a pas quittés depuis.

Une saison après le raz-de-marée, un jeune homme appareillait à bord de l'Oiseau, une nef rapide. Il se nommait Orion, et avait décidé de percer le mystère qui, il le sentait, se dissimulait en haute mer, de l'autre côté de l'horizon. Il ne revint jamais, mais ses carnets, retrouvés par miracle, enflammèrent l'âme d'innombrables aventuriers. Un an après la disparition d'Orion, les premiers explorateurs revinrent du Continent. En quelques saisons, des centaines de nefs se lancèrent, à leur tour, à l'aventure. Une infime partie parvinrent à toucher la côte du Continent. Outre-mer, des cités sortirent de terre. Des milliers de personnes émigrèrent... Un âge nouveau allait s'ouvrir, l'âge de l'Empire Venn'dys. Mais ce rêve grandiose mourut avant d'être né.

Vingt ans après la mort et le triomphe d'Orion, les explorateurs s'unirent pour fermer le nouveau monde aux Maisons. Seules les guildes furent autorisées à envoyer des explorateurs sur le Continent, et ce, à un rythme si dérisoirement lent qu'il faudra des siècles ou des millénaires pour qu'il soit découvert et exploité en entier. Pour nous, et pour toutes les autres Maisons, ce fut une amère déception... sur le moment. Examiné avec du recul, toutefois, ce fut sans doute la meilleure chose qui pouvait arriver. Si chacune des Maisons avait été autorisée à créer des colonies sur le Continent, les Rivages se seraient sans doute retrouvées à feu et à sang une fois de plus, et à relativement courte échéance, pour le partage des territoires d'outre-océan.



SERTION PALAZZI

Maître de guilde (14 - 90 AA)

Maître Palazzi était originaire d'Astienne. A son entrée dans la guilde du Vent, en 23 AA, il choisit de renoncer publiquement à tous ses liens avec sa famille, et avec sa Maison, donnant ainsi naissance à une coutume qui est encore parfois appliquée par les guildes les plus traditionalistes. A force de talent et d'exploits, il s'éleva dans les rangs de sa guilde jusqu'à en devenir le chef incontesté. On lui doit, entre autres, l'ouverture de trois routes majeures et l'établissement de relations diplomatiques pacifiques avec le puissant royaume Lore d'Ann-oroua. De plus, il fut l'un des plus grands orateurs qui aient jamais siégé au Sénat de la Constellation. Diplomate subtil, il fit beaucoup pour l'établissement de l'actuel équilibre entre guildes et Maisons.

A sa mort, le Sénat vota, par acclamations, la construction d'un monument à sa mémoire. Après près d'une décennie de discussions, le projet des architectes gehemdals fut retenu. Toutefois, il fut jugé trop ambitieux pour être consacré à une seule personne, et devint le Dôme stellaire.

De récentes études historiques jettent toutefois une ombre sur la mémoire du grand homme. Certains documents indiquent, sans doute possible, qu'il a, pendant des années, vendu des renseignements sur l'activité des guildes au Sénat de Brizio. Actuellement, la controverse fait rage, ses défenseurs clamant que ces textes ont été falsifiés par un parti inconnu, qui aurait intérêt à susciter une crise entre la Maison Venn'dys et les guildes...

LE BRAVE-CAPITAINE OLLIARAN

(35 - 66 AA)

A l'opposé complet de celle de maître Palazzi, la carrière d'Olliaran est très représentative des premiers Aventuriers. Simple matelot, engagé par la guilde de l'Oiseau-tonnerre sans y appartenir, il fit plusieurs allers-retours entre les Rivages et le Continent, avant d'avoir économisé assez d'argent pour s'offrir une petite nef, la Karla. Il se lia par contrat avec la guilde de l'Oiseau-tonnerre, et se lança dans une carrière spectaculaire d'explorateur indépendant, doublée d'une activité annexe de corsaire, nettement plus lucrative. On lui doit la découverte d'une bonne partie de la côte nord-est du Continent, la fondation du comptoir de Karalla, et la destruction du royaume Arkhè d'Allasheï (62 AA), qu'il soumit avec un équipage de trente hommes et six canons. Olliaran était considéré par ses contemporains comme un gentilhomme honnête, droit et prompt à se mettre en colère. Pour une raison inconnue, il menait une guérilla personnelle contre les Felsins, et refusait toujours de travailler avec les natifs de cette Maison. Il disparut au large du Continent en 66 AA, alors qu'il tentait de cartographier la côte des Brisants.

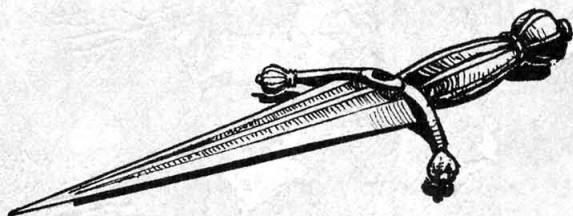
LES TEMPS MODERNES

Après une courte période d'adaptation, nous avons su tirer le meilleur parti des limitations imposées par les guildes. La plupart des petites guildes sont bien obligées de s'appuyer sur nos vaisseaux pour transporter leurs marchandises jusqu'aux Rivages, et c'est nous qui nous chargeons, dans de nombreux cas, de diffuser leurs trouvailles dans le reste des Rivages. Valine est redevenu l'entrepôt des Maisons, autant et plus que Port-Franc.

Les guildes présentent d'énormes ressemblances avec nos anciennes compagnies marchandes, et elles sont tout aussi vulnérables à l'espionnage et à la trahison, lorsque le besoin s'en fait sentir. Dans ce domaine, nous avons des siècles d'expérience, qui font défaut à la plupart des autres Maisons. Mais nous avons rarement besoin d'avoir recours à des méthodes aussi discutables. Il y a des Venn'dys dans pratiquement toutes les guildes. Et, au fond, peu importe quelle guilde plantera, la première, son étendard au centre du Continent ! La main qui le tiendra sera venn'dysse, nous pouvons en être certains.

Sur les Rivages, nous avons continué à progresser, là où les autres Maisons se sont contentées de stagner. La mer est à nous. Nos nefes sont les plus grosses, les plus rapides et les mieux armées. Seuls les Gehemdals peuvent rivaliser avec nous dans ce domaine, mais leur Maison est beaucoup moins tournée vers le mer que la nôtre. Mieux, depuis quelques décennies, nous sommes partis à la conquête de l'air. Un jour, nous parviendrons à diriger parfaitement les ballons, et à franchir la mer Océane à leur bord !

Bien sûr, il y a des ombres à ce tableau optimiste. La principale est la langueur, qui continue ses ravages, tuant chaque année des centaines de personnes. Pour l'instant, cette maladie échappe à toute analyse. Toutes les tentatives pour trouver un remède se sont soldées par des échecs. Les pessimistes affirment que, si un traitement n'est pas découvert rapidement, notre civilisation est condamnée à s'éteindre d'ici un ou deux siècles. Il est à craindre qu'ils n'aient raison...



**Imprimé en 204 AA sur les presses de l'université de Brizio,
avec privilège du Doge.**

**Aristès Renario, auteur
Franceko Franni, compositeur et imprimeur**



Lieux

Chapitre Deuxième

De Knut Longueépée
A damoiselle Myrianna,
Rue du Château
A Lorvonn

Brizio, 5e jour de seconde Ardençe 207

Ma bien-aimée,

Je suis enfin installé à Brizio. C'est une drôle de ville ! Toute en pierre blanche, avec des statues partout, des canaux, et des tas et des tas de châteaux pas forts du tout, qui font plus penser à des gros gâteaux qu'à des forteresses décentes. D'ailleurs, la ville n'a pas de murailles ! D'après Liuggio, cela ne sert à rien, car « la marine venn'dysse est le plus efficace des remparts ».

Avant de reprendre la mer, le capitaine Liuggio m'a présenté à dona Arvinia, une imposante matrone qui se trouve être sa cousine. Elle avait un appartement à louer, dans le quartier des étudiants. Trois pièces, une chambre, un salon et un réduit pompeusement baptisé « bureau ». Et pour cela, je lui paye chaque semaine une somme qui, chez nous, représente l'entretien mensuel d'un petit manoir ! A ce rythme, je pense que je ne ferai pas long feu ici. Je partirai d'ici quelques semaines pour Fayrik, la prochaine étape de mon périple, au lieu de rester jusqu'au Carnaval comme Père l'avait initialement prévu.

Les murs de ma chambre sont constellés de taches d'humidité. Il semble que ce soit une constante dans cette ville, et je me demande combien de ses habitants meurent prématurément, dévorés par les rhumatismes. Avec l'humidité vient la puanteur. Il fait chaud, très chaud, et toute la ville empest le vase. Étrangement, les Briziens n'ont pas l'air de le remarquer. Je suppose que l'on s'habitue à tout...

Je dois reconnaître, toutefois, que la ville a ses agréments. Entre autres choses, j'ai appris à aimer la boisson préférée des Venn'dys, un brouet noir, qu'il appellent café. Au premier abord, c'est odieusement amer, mais on s'y fait...

Avant-hier, j'ai été présenter ma lettre de recommandation à messire Donantell, un riche marchand avec qui Père est en affaires. A mon grand dépit, j'ai été accueilli par un serviteur plein de morgue, qui m'a annoncé que son maître était à sa résidence

campagnarde, et qu'il ne reviendrait pas avant plusieurs semaines. Il a ajouté qu'il n'y recevrait personne, et m'a claqué la porte au nez. J'ai mis ces deux derniers jours à me persuader qu'il ferait exception pour moi... Je continuerai cette lettre sur la route.

7e jour de seconde Ardenne.

Quel pays de fous ! J'ai eu les pires difficultés à me procurer un cheval décent - le loueur s'obstinait à me proposer de gros percherons ou des pur-sang hors de prix, mais ne semblait pas savoir qu'il pouvait exister quelque chose entre ces deux catégories. J'ai fini par me contenter d'un bai plutôt médiocre, que j'ai payé beaucoup trop cher.

Toutefois, mes véritables problèmes ont commencé lorsque je me suis éloigné de Brizio. Chez nous, il est impossible de se perdre. Les voies impériales sont nombreuses et les distances correctement signalées. Chez les Venn'dys, rien de tel. Il y a bien une grande route, mais elle allait au sud, dans la direction opposée à la mienne. Il a fallu que je me contente du chemin de halage qui remonte le Lyra. Le plus vexant est que le fleuve était régulièrement parcouru par d'imposantes barges, richement décorées. Un paysan m'a expliqué que c'était comme ça que les patriciens de la région gagnaient leurs domaines. J'ai aussi vu passer plusieurs coches d'eau, de grosses nefes pleines de gens du commun, venus présenter des requêtes aux nobles. Cela manque de dignité, mais si j'avais su, je m'en serais contenté !

À un moment donné, il a fallu que je quitte la Lyra et que je m'aventure dans l'intérieur des terres. Bien entendu, c'est alors qu'il s'est mis à pleuvoir à seaux. Trempé et complètement perdu, j'ai fini par me réfugier pour la nuit dans une petite construction bizarre, ouverte aux quatre vents, mais dotée d'un toit qui a été le très bienvenu.

Le lendemain, il faisait grand soleil. J'ai été réveillé au milieu de la matinée par l'arrivée de toute une troupe de seigneurs et de dames richement vêtus, portant des masques ridiculement compliqués. Ils ont eu l'air très surpris de me trouver là, mais m'ont indiqué de bonne grâce le chemin de la résidence d'été de messire Donantell. Lorsque je leur eut expliqué qui j'étais, ils m'ont proposé de rester pour participer à leur « pique-nique » (si j'ai bien compris, cela consiste à manger dans le petit bâtiment où je m'étais réfugié, en bavardant, en écoutant des musiciens et en jouant à des petits jeux enfantins, du genre cache-cache ou colin-maillard). J'ai décliné

leur offre aussi poliment que j'ai pu, mais j'ai peur d'avoir, une fois de plus, commis un impair. J'en ai vu plusieurs pouffer derrière leurs masques !

Je suis arrivé vers midi, sans autre incident, au domaine du seigneur Donantell. Je dois reconnaître que j'ai été impressionné ! Plusieurs hectares de bonne terre, dans une vallée au pied des montagnes - des torrents, des bois, des pâturages... Convenablement cultivé, ce serait un petit paradis. Tel quel, ce n'est qu'un grand jardin, complètement dépourvu d'utilité. Le manoir proprement dit se trouve au fond de la vallée. C'est une petite construction en pierre bleue, avec un seul étage, et aucune fortification.

Donantell et ses invités se trouvaient sur la pelouse, en plein concours de poésie (un autre passe-temps bizarre, qui consiste à improviser des vers amusants en quelques secondes. J'ai beau faire, je ne vois pas l'intérêt). Au début, je n'ai pas été très bien reçu. J'interrompais le concours, et j'ai eu l'impression que c'était aussi grave que si j'étais entré à cheval dans le grand temple de Korlonn. Mais j'ai présenté ma lettre de recommandation, et messire Donantell est immédiatement devenu très cordial. Il m'a invité à rester chez lui aussi longtemps que je le désire, et m'a installé dans un très bel appartement, au premier étage du manoir. C'est de là que je t'écris, en attendant mon premier dîner dans la bonne société venn'dysse. J'ai un peu le trac, je te l'avoue...

Je t'embrasse, et je termine cette lettre : le majordome vient de me dire que le courrier allait partir pour Brizio.

Knut

*Visite de l'archipel**Les villes*

Brizio, capitale de la Maison, se trouve au confluent des rivières Lyra et Lysia. C'est à la fois l'une des plus anciennes cités de l'archipel et, de très loin, la plus moderne. Elle a été entièrement remodelée voici un siècle, sous l'impulsion du doge Dandolio (qui régna de 89 à 124 AA). De nombreux monuments anciens subsistent mais, la plupart des quartiers sont de constructions récentes. Cela dit, il faut être expert en architecture pour distinguer bâtiments anciens et nouveaux. Brizio est une cité sans âge, à la fois vieille, sage et pleine de vie.

Brizio

la cité-joyau

Survol de la ville

La plupart des voyageurs arrivent par la mer, et découvrent donc en premier le port. Il se trouve sur la rive est de la baie, et se divise, en gros, en trois sections : le port de pêche, le port de commerce, qui accueille des nefs venues des Rivages, et le Nouveau port, qui sert de point de départ aux caravillons et autres vaisseaux géants en route pour le Continent. Juste à l'est du port se trouve la masse imposante de l'Arsenal, le principal casernement des troupes du doge. Il est flanqué d'un petit port militaire, très surveillé.

De l'autre côté de la baie se trouve l'immense chantier naval, une succession de cales sèches et de gigantesques hangars où sont construits les navires qui, demain, feront l'orgueil de la Maison. On aperçoit, à l'extrémité ouest, la prison flottante, un ponton délabré où logent les forçats qui, de jour, travaillent sur les chantiers.

Mais il est temps de quitter le port. Pour gagner la ville proprement dite, vous pouvez prendre l'un des nombreux canaux discrets, qui remontent droit vers le confluent. Mais si c'est votre première visite, louez une gondole, et remontez la voie triomphale. Longue d'une demi-lieue, la Voie est en fait le fleuve né de la rencontre du Lyra et de la Lysia. Depuis des siècles, il a été aménagé, apprivoisé et contrôlé, tant et si bien que le courant, toujours sensible, n'est plus un obstacle à la navigation. La Voie est bordée, de part et d'autre, par les palais des principales familles patriciennes. Que le marbre, les sculptures et les délicats ornements de pierre ne vous trompent pas ! La plupart de ces bâtiments sont, en fait, des résidences, mais aussi des banques fortifiées.

La Voie finit par s'élargir, et vous arrivez au confluent des deux rivières. En face de vous se trouve la magnifique place de la Sagesse, avec ses délicates colonnades de marbre. Au fond, vous distinguez l'immense palais du doge, avec ses dômes, ses clochetons et ses statues de marbre vert. Juste à côté se trouve le bâtiment plus austère du Sénat, où siègent les délégués de toute la République Venn'dysse. De l'autre côté du palais, vous pouvez voir l'interminable bâtisse de l'Université, avec sa porte monumentale, ses jardins et ses vitraux. Juste derrière, on distingue la tour ajourée et surmontée d'un dôme de l'Observatoire, où les doctes travaillent à percer les mystères de Cosme. Le pittoresque fouillis de maisons qui entoure ces deux bâtiments est le quartier des doctes, où vous trouverez savants, imprimeurs, écrivains et artistes à foison. Un peu à l'écart, au centre du Lyra, se trouve la tour de l'Envol, généralement flanquée par la silhouette imposante d'un ballon. Si vous avez de la chance, vous assisterez peut-être à un décollage ou à un appontage...

Il est temps, maintenant, de songer à vos affaires. Si vous venez pour commercer, vous devrez sans doute vous rendre au quartier général de l'une des compagnies marchandes, sur la Voie Triomphale. Il est également possible que vous fassiez une visite à la nouvelle Bourse, un vaste palais de marbre, construit dans le style fort caractéristique du peuple continental des Lonedals. Des navires et leurs cargaisons y changent de main en un instant, d'énormes fortunes s'y construisent en une nuit et s'y défont en une heure...

Si c'est la politique qui vous amène, vous devrez sans doute courir, des heures durant, à la recherche de la personne que vous voulez voir, entre le Sénat, le palais et la Seigneurie, un petit château à la façade entièrement sculptée, qui abrite les édiles de Brizio. D'avance, nous vous souhaitons bonne chance !

Enfin, si vous venez pour votre plaisir, les choix qui s'offrent à vous sont à peu près infinis. La visite du Jardin merveilleux est impérative. Ce vaste terrain abrite des dizaines de plantes rares, venues des Rivages et du Continent, et est le refuge préféré des amoureux. En son centre se trouve la Volière, une cage métallique de plusieurs dizaines de mètres de côté, où vivent des oiseaux fabuleux, ramenés à grand frais d'outre-océan. N'oubliez pas de passer une soirée à l'Opéra, tout en porphyre et en marbre rose, que les nouveaux venus confondent parfois avec le palais du doge, tant il est splendide. Il y a également d'innombrables théâtres, parfois en plein air, parfois dans des bâtiments couverts. Et si vous voulez terminer la soirée en agréable compagnie, demandez à votre gondolier. Il connaît certainement l'adresse de plusieurs établissements de plaisirs élégants... ou non, selon vos goûts.

Brizio

1 - Port

2 - Arsenal

3 - Prison flottante

4 - Chantier naval

5 - Tours du chenal

6 - Bourse

7 - Seigneurie

8 - Opéra

9 - Grand'place

10 - Sénat

11 - Université

12 - Tour de l'envol

13 - Observatoire

14 - Palais du doge

15 - Grand parc

16 - Jardin merveilleux

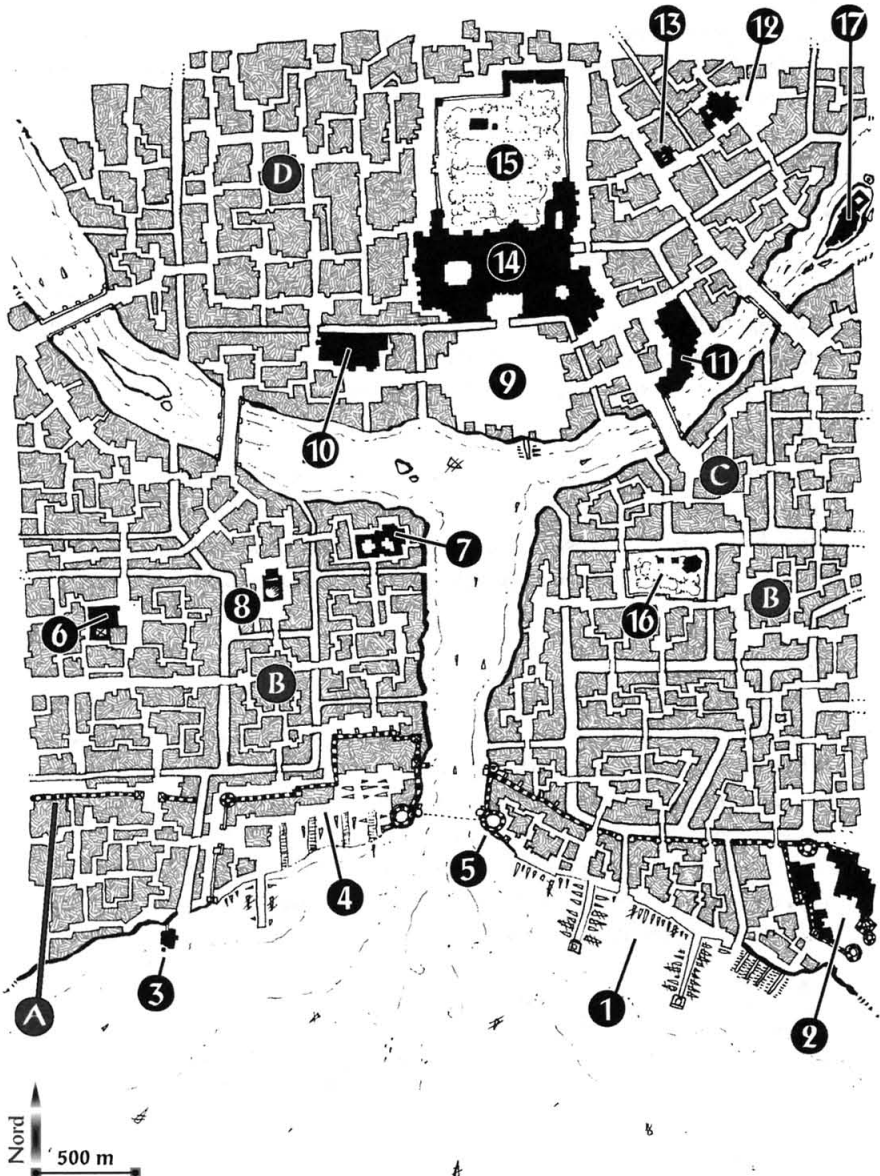
17 - Prison d'état

A - Ancien rempart

B - Quartier bourgeois

C - Quartier étudiant

D - Quartier Patricien



Renseignements pratiques

• Le carnaval

Le Grand Carnaval se tient au début de Bise. Il dure quinze jours entiers, et draine des visiteurs des quatre coins des Rivages. Un autre carnaval, moins connu, a lieu dans les premiers jours de l'Ardence. Sa durée dépend surtout de l'humeur du doge, mais elle tourne généralement autour d'une semaine.

• Se loger

Les auberges sont nombreuses, mais horriblement chères, sauf dans le quartier des étudiants, où elles sont scandaleusement sordides. Si vous avez des parents ou des amis en ville, essayez de loger chez eux. Surtout, ne dormez pas dans la rue ou au bord d'un canal ! La garde rafle régulièrement les vagabonds, qui sont systématiquement condamnés aux travaux forcés.

• Se déplacer

Il est parfaitement possible de visiter tout Brizio à pied sec, mais cela manque de panache. Mieux vaut louer une gondole. Ces longues barques à fond plat sont disponibles partout, que ce soit pour un simple trajet, à la journée ou pour tout votre séjour. De plus, les gondoliers sont une source de renseignements non négligeables sur ce qui se passe actuellement en ville.

• Manger

Rues et canaux sont jonchés d'innombrables restaurants et cafés, aux prix extrêmement variables. Les plus traditionnels proposent diverses spécialités venn'dysses à base de poisson, mais le curieux peut également déguster la cuisine des autres Maisons, voire quelques mets rares, préparés selon des recettes du Continent.

• Boire

La vigne n'a jamais vraiment pris, sauf au nord. Les vins d'Astienne sont très répandus, tout comme la spécialité locale, l'urra, un cidre très alcoolisé, qui se boit dans de très grands verres. Par ailleurs, ne quittez pas Brizio sans avoir bu au moins une fois du café. Cette boisson fut ramenée du Continent par les premiers explorateurs. La plante qui la produit fut acclimatée sur Valine, et c'est devenu la boisson venn'dysse par excellence. Les tavernes (qui, à Brizio, s'appellent des « cafés ») connaissent des dizaines de façons de le préparer, plus ou moins fort, plus ou moins sucré, mélangé à du lait ou à du vin...

Légendes

LES TOURS HANTÉES

« Il reste, entre le port et la ville, quelques morceaux du rempart construit pendant la guerre des Familles. Les deux tours qui se font face de part et d'autre de la Voie Triomphale étaient, dit-on, déjà là du temps de la Guerre Noire. La légende veut que des dizaines de guerriers y reposent, dans un sous-sol si profond que nul vivant n'y est jamais parvenu. Si un jour les Ashragors revenaient, les guerriers sortiraient de leur léthargie pour les combattre... Évidemment, pour un esprit moderne, l'idée d'une armée de soldats ressuscités attaquant une armée de nécromants est passablement risible, mais vous m'avez demandé une légende pittoresque, non ? »

LES LIVRES FANTÔMES

L'université a été construite à l'emplacement de la vieille université magique, qui a brûlé de fond en comble en 778 AC. Les étudiants aiment à se faire peur en racontant que, de temps en temps, les grimoires des sorciers réapparaissent sur les rayonnages de la bibliothèque. Selon eux, ces livres possèdent une forme d'intelligence maléfique. Ils veulent qu'on les lise, mais leur lecture risque de vous condamner à devenir magicien... Tous les étudiants connaissent quelqu'un qui connaît quelqu'un qui a rencontré quelqu'un qui a vu un livre fantôme, mais rien n'a jamais été prouvé. Quant aux bibliothécaires, lorsqu'on leur pose la question, ils grommellent que « ce sont les affaires de la bibliothèque, et de l'Ordre de la Plume, pas d'un étranger ».



Mandril

Pentrepôt des Rivages

Mandril, la grande cité marchande de l'île de Valine, bénéficie d'un site exceptionnel : une île au centre d'une vaste lagune, nichée au milieu d'un colossal amphithéâtre naturel.

Lorsque la ville a été fondée, il y a plus de trois mille ans, la lagune n'était qu'une baie. Au fil des siècles, de digue en polders, trois grandes îles artificielles sont apparues, scellant la baie et limitant les marées qui, à chaque équinoxe, inondaient la cité. Depuis deux siècles, Mandril a connu une expansion continue, et est aujourd'hui le plus important centre commercial du sud des Rivages, ainsi que le premier point d'arrivée de nombre de marchandises importées du Continent.

Survol de la ville

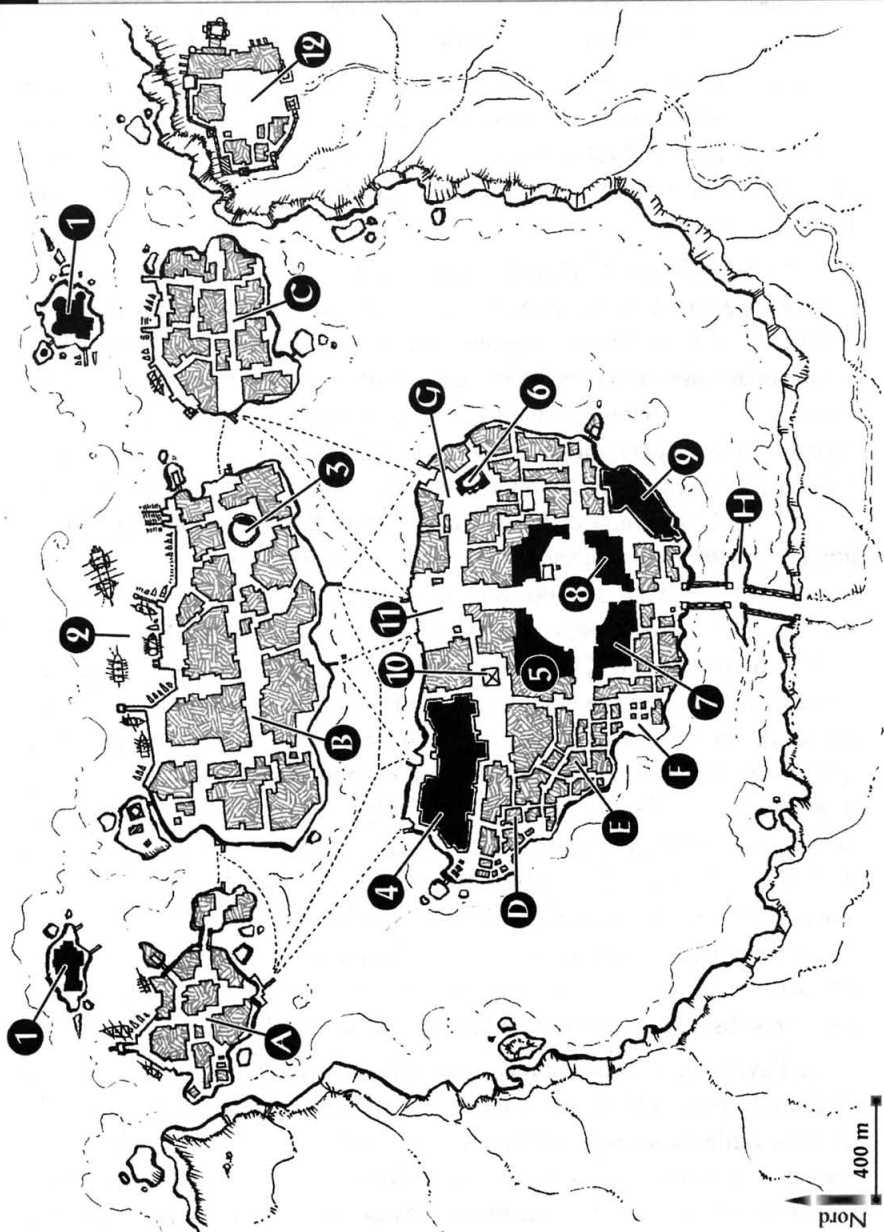
Si vous arrivez de la mer des Augures, vous franchirez tout d'abord les deux forts qui gardent la baie. Votre navire sera probablement accosté par une birème des douanes, qui s'assurera que vous ne transportez aucune marchandise prohibée. Cette formalité remplie, votre navire accostera dans le monstrueux fouillis de l'un des trois ports : l'île des Adieux, d'où partent et arrivent les caravillons ; Longue Terre, qui accueille le plus gros de l'activité économique de la cité ; ou l'île aux Visions, d'où partent les pèlerins qui se risquent sur l'île de l'Astramance. Tous trois se ressemblent énormément. Ils forment un interminable dédale d'entrepôts, de quais, de canaux, de rues, de tavernes et de fumeries, où l'on croise des natifs de toutes les Maisons, et où l'on entend parler guildien avec tous les accents concevables. Après quelques longues minutes de marche dans ce chaos, vous arriverez de l'autre côté des îles, celui qui fait face à Grande Terre. De là, il vous faudra prendre un bac. Celui-ci vous déposera sans doute place de la Mer, à l'entrée de l'avenue des Lions, qui s'enfonce vers le centre ville. Remarquez, sur votre droite, la masse imposante de l'Académie guildienne. D'inspiration gehemdale, elle est fortifiée. Ses étudiants sortent rarement en ville.

L'avenue vous conduit à l'Agora, la vaste place centrale, aux colonnes de marbre et de porphyre. Elle est bordée par quatre bâtiments :

- Le palais du Grand Conseil. Celui-ci se réunit trois fois par an. Au centre de la façade, vous pouvez voir le balcon des Proclamations, d'où les deux consuls annoncent toutes les nouvelles importantes. Leurs appartements se trouvent dans l'aile nord.
- Le palais de Justice, qui juge contrebandiers, criminels et escrocs, et ne désemplit jamais.
- Les Salles du Savoir, un musée consacré à l'histoire de l'île de Valine et

Mandrill

- 1 - Forts
- 2 - Port
- 3 - Arène
- 4 - Académie
- 5 - Grand conseil
- 6 - Palais de justice
- 7 - Salles du savoir
- 8 - Flamme de l'oubli
- 9 - Hôpital
- 10 - Pyramide du Soleil
- 11 - Place de la mer
- 12 - Cité de l'essor
- A - Île des adieux
- B - Longue Terre
- C - Île aux visions
- D - Quartier des étrangers
- E - Quartier des artisans
- F - Quartier de la Fête
- G - Quartier d'Or et d'Écume
- H - Île du corbeau



aux premières années de l'Âge de l'Aventure. Il est flanqué de la Bibliothèque, une construction trapue, visiblement très ancienne, qui a fort mauvaise réputation. En effet, les livres y ont l'habitude de se classer tous seuls, sans intervention humaine.

- Et, enfin, les Flammes de l'Oubli, un imposant ensemble de plates-formes de marbre, jonché de statues allégoriques, où l'on incinère toute personne qui aurait la mauvaise idée de mourir en ville. Si vos coutumes vous imposent une autre méthode, inhumation, momification ou crémation, prenez garde ! Les Venn'dys ne plaisaient pas avec ce sujet...

Au coin sud du palais du Grand Conseil se trouve la monumentale, et toute récente, tour de l'Horloge, au sommet de laquelle quatre automates colossaux sonnent les heures. Il est possible d'en faire l'ascension. De ce point, le plus élevé de la ville, vous pourrez vous faire une idée précise de la manière dont la cité est organisée.

Entre l'Académie et l'Agora se trouve le quartier des étrangers. Ne vous méprenez pas : ce n'est pas un ghetto, et tout le monde est parfaitement libre de circuler dans Mandril comme bon lui semble (seule restriction : les démons ash-ragors, même liés, sont interdits de séjour dans la cité. Ils doivent rester à bord du navire de leur maître). Ce quartier est essentiellement peuplé du personnel des diverses maisons de commerce étrangères, et des instructeurs de l'Académie. Tous résident là en permanence, et ont reconstitué, sur une toute petite échelle, leurs propres cités. La pyramide du Soleil, dans la « petite Fayrik », est particulièrement impressionnante. Immédiatement au sud, on peut voir les deux quartiers des artisans. Le premier n'a pas grand-chose de remarquable, en dehors de la rue des Cadrans, où travaillent presque tous les horlogers de la ville. En revanche, le second est le Quartier de la Fête. On y trouve luthiers, costumiers, fabricants de masques, écoles de danse... Encore plus au sud, on distingue le quartier du Marché, un secteur peu peuplé, où les paysans des collines environnantes viennent vendre leur production. En continuant notre tour d'horizon, nous apercevons, à l'ouest, le fameux quartier d'Or et d'Écume, où les patriciens vivent dans une splendeur un peu poussiéreuse. Du haut de la tour, vous n'apercevrez qu'un océan de toits, de dômes et de clochetons sculptés, entrecoupés de taches de verdure, avec, de loin en loin, le reflet des Feux-du-ciel sur un canal. Si vous descendez vous y promener, vous découvrirez l'un des plus purs chefs-d'œuvre d'architecture de notre Maison : des dizaines de palais magnifiquement décorés, ornés d'innombrables sculptures abstraites, d'arabesques de pierre, de statues de héros oubliés...

Si d'aventure vous poursuivez votre visite, vous arriverez, à la pointe sud de Grande Terre, à l'Hôpital. Cette petite forteresse désaffectée héberge près de deux mille malades, et se trouve à la pointe du progrès scientifique. En revanche, à moins que vous n'ayez d'excellentes raisons, on ne vous montrera pas l'Aile pâle, où végètent des mourants aux divers stades de la langueur...

Renseignements pratiques

• Climat

À la mi-Ardence, la ville se vide de ses habitants. Il y règne une chaleur suffocante, et tous ceux qui en ont la possibilité partent dans les montagnes, où il fait un peu plus frais. Le commerce ne ralentit pas pour autant. Tout le monde revient lorsque, au bout de quelques semaines, la température redevient supportable. En revanche, la Bise est infiniment plus démente à Mandril que dans les autres cités de la Maison. Il n'y a pas neigé depuis 24 AA...

• Le Carnaval

Il se tient dans les quinze derniers jours de Bise. Les connaisseurs le considèrent comme légèrement moins animé que celui de Brizio, mais il est marqué par plusieurs cérémonies spectaculaires, inconnues dans la capitale. La plus connue est, bien entendu, la rituelle promenade en mer des deux consuls qui, chaque année, jettent solennellement dans la mer des Augures une supplique adressée à l'Astramance. Ce geste marque la fin de leur mandat, et le huitième jour du carnaval. La seconde semaine des festivités est marquée par d'intenses tractations au sein du Grand Conseil. Les nouveaux consuls sont élus juste à temps pour présider la cérémonie de clôture du carnaval.

• Se loger

À moins que vous ne soyez très riche, renoncez tout de suite aux rares auberges de la Grande Terre. Elles sont faites pour loger ambassadeurs et princes-marchands, pas pour de simples mortels. En revanche, les trois îles portuaires sont pleines d'auberges et de chambres à louer, allant du très louche au parfaitement convenable, et à des prix fort abordables.

• S'informer

Mandril est avec Brizio la seule cité de la Maison à posséder un journal, Le vent du large, qui paraît deux fois par semaine. Il est vendu à l'imprimerie même, canal de l'Ancre, et dans une dizaine de tavernes, théâtres et autres établissements de plaisir. Il compte quatre pages, et se consacre à peu près équitablement aux ragots sur les célébrités locales, aux faits divers, aux informations économiques et aux nouvelles du reste de l'archipel et des autres Maisons. L'auteur-imprimeur-distributeur, Tonio Grandelli, est un ex-prince marchand qui consacre les débris de sa fortune à cette entreprise. S'il vous arrivait de vous retrouver démuné, sachez qu'il est toujours à la recherche d'histoires intéressantes, et qu'il les paye.

• Se distraire

Les courses de lévriers et les combats de coqs sont les deux sports les plus prisés des Mandrilènes. Tous deux sont hautement organisés, avec des ligues, des champions, des éleveurs connus... et d'énormes paris à chaque compétition importante. Si le spectacle vous tente, les combats de coqs ont lieu régulièrement dans une petite arène, sur Longue Terre. Quant aux courses, elles se déroulent dans le cynodrome, à l'est de Grande Terre.

Au-delà de l'hôpital se trouve le pont du Corbeau, le seul qui relie Grande Terre à Valine. Comme son nom l'indique, il sert de refuge à d'innombrables corvidés, qui sont à la fois intelligents et amicaux. Les alentours de la ville sont assez peu intéressants : des collines qui montent progressivement jusqu'aux montagnes, quelques champs, puis les villas d'été des patriciens. Toutefois, une petite route mène, au sommet des falaises qui surplombent la baie, à la cité de l'Essor, quartier général des Fils de l'Air, où d'intrépides chercheurs travaillent sans relâche à améliorer les ballons existants. Il va sans dire que ce petit village est très surveillé. Les « promeneurs » dépourvus d'autorisations signées du doge ou des consuls sont systématiquement jetés en prison.

Histoire

LA CHUTE DE L'ALBATROS

Les premières expériences sur les ballons, au début de l'Âge de l'Aventure, entraînèrent plus que leur part de désastres et de catastrophes. Celle de l'Albatros, en 43 AA, reste la plus spectaculaire qu'ait connue la Maison. Vingt mètres de long, dix de haut, une coque de navire modifiée comme nacelle, pouvant accueillir dix personnes... l'Albatros était le plus gros ballon jamais réalisé, et le plus moderne. Si moderne que ses concepteurs avaient remplacé l'air chaud par un gaz nouveau, l'aérion, dont la distillation était encore difficile. Même aujourd'hui, l'aérion reste, de très loin, le meilleur gaz de sustentation, surpassant de loin l'étherion, qui lui a succédé. En revanche, il est terriblement inflammable...

Le vol inaugural de l'Albatros l'entraîna au-dessus de la baie de Mandril. Le temps, très beau au début de l'expérience, devint vite orageux. Personne ne sait au juste ce qui s'est produit à bord. Sabotage, accident, simple réaction à un air saturé d'électricité ? Quoi qu'il en soit, à l'instant où le premier éclair zébrait le ciel, la totalité de l'enveloppe s'embrasa. Le colosse, entouré de flammes rugissantes, s'abattit sur la ville. Il explosa en touchant le sol, engloutissant un demi-quartier dans une tornade de flammes. Les victimes se comptèrent par centaines, et il fallut dix ans pour rebâtir la zone sinistrée. Aujourd'hui, un monument de bronze marque le site de la catastrophe. Les soirs d'orage, il est entouré de flammes pâles, et les Mandrilènes évitent de rester aux alentours...

Astienne, la seule cité importante de l'île de Myrle, est un lieu tout à fait spécial. Alors que les autres villes venn'dysse se targuent d'être des grands centres commerciaux ou industriels, Astienne vit par et pour la grande Aventure qui, depuis deux siècles, déroule ses fastes de l'autre côté de l'océan.

Astienne

la porte de l'aventure

Descendant brutalement des falaises au port, la ville est une succession de terrasses boisées, parcourues par de nombreux ruisseaux, qui se déversent dans la mer et valent à la ville son autre surnom de Cité des Murmures. Le chuchotis de l'eau courante forme un harmonieux contrepoin au bruit des vagues. Les étrangers mettent toujours plusieurs jours à s'y habituer, et les plus sensibles ont l'impression que l'eau cherche à leur communiquer un message... Ce qui, après tout, n'est pas totalement impossible, dans la mesure où Myrle fut le dernier grand centre de résistance des sorciers lors de la guerre du Refus.

Brève visite

La première chose qui frappe les voyageurs arrivant par la mer est la colossale statue de l'Aventure, haute d'une quarantaine de mètres, qui domine le port. Elle est représentée sous la forme d'une plantureuse jeune femme, casquée et cuirassée, étendant une main vers la mer. Le phare qui, chaque nuit, illumine le port, est installé dans sa tête. À part ce monument, le port n'a rien d'exceptionnel, avec ses jetées, ses auberges, ses entrepôts et son chantier. Installé sur une péninsule dépourvue de sources, il est dominé par la silhouette trapue de la tour de l'eau, un château d'eau de briques rouges et bleues, alimenté par un gracieux aqueduc qui amène l'eau potable des collines.

Du port, il suffit de remonter les rues, étroites et pentues, et souvent entrecoupées d'escaliers, pour se retrouver dans les quartiers laborieux. C'est là que travaillent artisans et commerçants, dans des conditions qui font pâlir de jalousie la plupart de leurs confrères des Rivages. En effet, ils sont installés dans l'ancien quartier des patriciens, déserté depuis que les collines sont devenues à la mode, il y a cent cinquante ans. Et, par décret des autorités, toutes les maisons qui le composent doivent être laissées intouchées, car elles forment autant d'œuvres d'art. Si les boulangers, cordonniers et autres charpentiers trouvent peu pratique de travailler au milieu du marbre et des lambris, ils se gardent bien de le faire savoir aux étrangers.

Le véritable cœur de la ville se trouve plus haut, de l'autre côté du Haut Mur, l'ancienne enceinte qui protégeait la cité au temps de la guerre des Familles. C'est là, entre verdure et collines, que le voyageur trouvera les résidences des riches marchands, l'Agora, l'Université, l'Académie des guildes,

et une foule d'autres monuments. Citons notamment le Conservatoire, où sont archivés les récits d'une foule d'explorateurs issus de la Maison, certains remontant aux premières années de l'Âge de l'Aventure. Il se trouve à quelques minutes de marche du Dôme de la Constellation, célèbre dans tous les Rivages, qui est consacré à tous les héros de la Découverte.

Plus discrète, mais également digne d'être visitée, la rue des Arrière-pensées se trouve juste derrière l'agora. À première vue, c'est une rue parfaitement banale, avec ses façades de marbre et ses colonnades. Mais c'est là, dans des maisons relativement anodines, que se réunissent le Patricien et ses conseillers. Ils sont discrets, peu nombreux... mais vous ne pourrez rien faire d'important à Astienne sans leur accord.

La ville change nettement de physionomie lors du carnaval. Pendant les dix premiers jours d'Ardece, la cité marchande paisible et policée devient un lieu de débauche où tout est possible, surtout le pire. Si vous devez visiter la ville à cette période de l'année, veillez à prévoir un costume, et surtout, arrangez-vous pour qu'il vous laisse assez de liberté de mouvement pour manipuler une épée.

Académie et Université

Les deux institutions coexistent... plus ou moins bien. Nombre de cours sont communs, mais les futurs guildiens et les futurs doctes ne se mêlangent pas. L'avenir les sépare, et ils font de leur mieux pour ne rien avoir à se dire dans le présent. Chaque groupe a ses coutumes, ses modes, ses idoles et ses idées sur l'univers. Dans une ville moins policée qu'Astienne, cela pourrait donner lieu à des bagarres, voire à des émeutes. D'ailleurs, cela s'est déjà produit à plusieurs reprises (les vieux Astiennois vous raconteront volontiers la Guerre Estudiantine de 187 AA, si vous leur offrez de quoi se rafraîchir la mémoire et le gosier).

Toutefois, l'actuel Patricien est un homme d'ordre, et il a soigneusement veillé à ce que les étudiants comprennent qu'il tient à ce que sa cité reste calme. Aujourd'hui, la rivalité entre universitaires et guildiens ne s'exprime plus en dehors des terrains de sports. Soit dit en passant, la régate annuelle, qui voit s'opposer les équipes des deux institutions dans une longue course autour du port, est l'un des événements les plus prisés du carnaval.

Vue en coupe

Ville Haute

l'Aventure

Aqueduc



Astienne

1 - Port

2 - L'aventure

3 - Chantier naval

4 - Tour de l'eau

5 - Haut mur

6 - Université

7 - Conservatoire

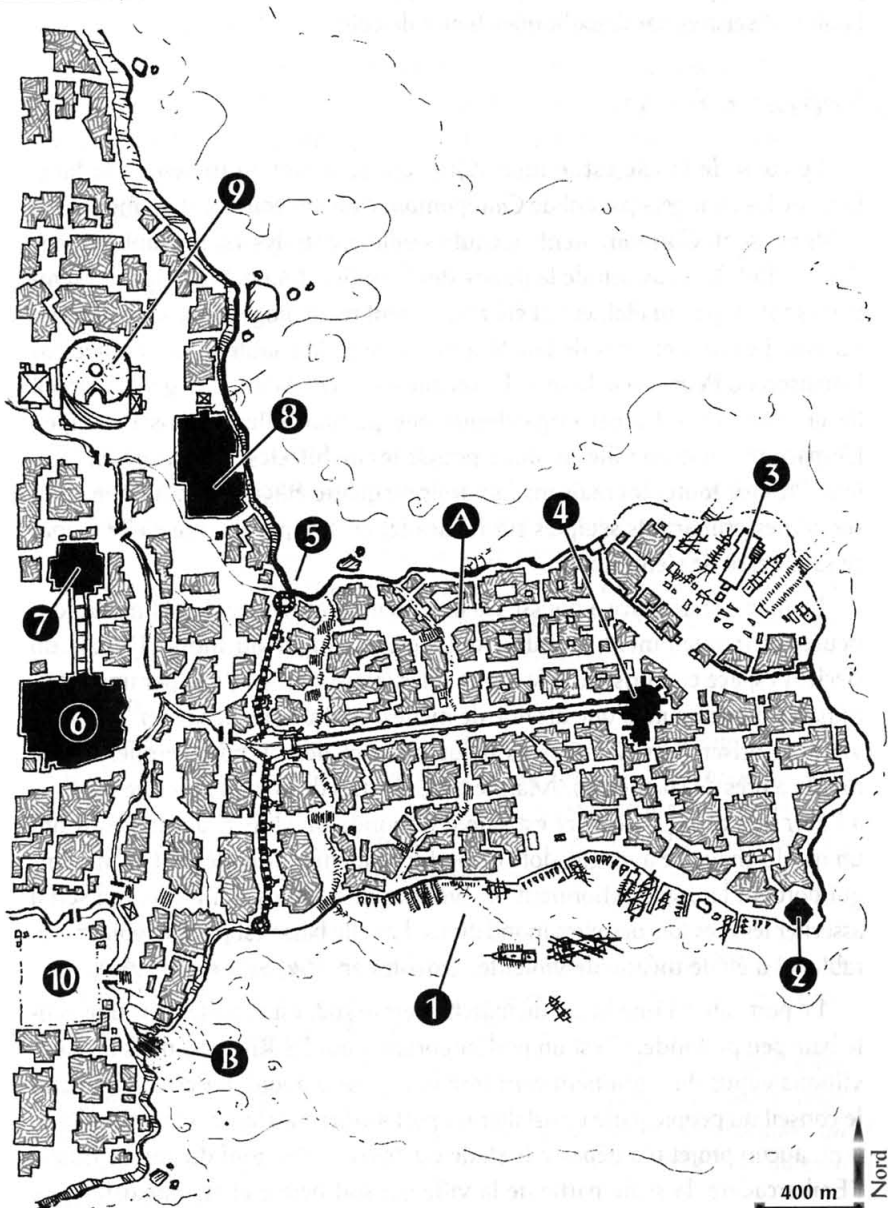
8 - Académie

9 - Dôme de la Constellation

10 - Agora

A - Quartier des artisans

B - Chute d'eau



Granponton

la ville montagne

Granponton est la plus déroutante des grandes cités venn'dysses. Pour commencer, c'est la seule qui ne soit pas en pleine

expansion. Au contraire, elle connaît un lent déclin depuis deux siècles. Par ailleurs, les étrangers ont toujours beaucoup de mal à comprendre qu'une ville puisse être constituée de deux gros bourgs, complètement différents l'un de l'autre, et séparés par deux bonnes lieues de côte.

Brève visite

Le cœur de la cité est le mont Gris, qui se dresse au milieu de la baie. Lorsque les étrangers parlent de Granponton, c'est généralement au mont Gris qu'ils pensent. Contrairement aux autres villes venn'dysses, le mont est lourdement fortifié, souvenir de la guerre des Familles. Malgré leur âge, les remparts sont en parfait état, et ont été récemment réaménagés pour accueillir des canons. Les rues étroites de la cité montent vers la Haute place, bordée par la maison du Peuple et la bourse. La première est, en réalité, le siège du Conseil de la ville, qui est aussi oligarchique que partout ailleurs dans l'archipel. L'espace manque en ville, ce qui a poussé les architectes à contruire en hauteur. Presque toutes les maisons font trois ou quatre étages (la casa Palle, avec ses génies grimaçants sculptés sur la façade, en compte six, mais elle menace sans cesse de s'effondrer).

Le manque de place a poussé les ingénieurs à aménager la plaine sablonneuse, et fréquemment inondée, qui s'étend autour du mont. Depuis un siècle, l'espace compris entre le mont et les falaises est englobé par une interminable digue haute d'une dizaine de mètres, contre laquelle la mer Noctante vient se briser (lors des marées d'équinoxe et des grandes tempêtes, elle monte à près de six mètres). Malgré tout, les rues de la ville basse ne sont pas à l'abri de l'eau. Le quartier est souvent inondé (le plupart des maisons ont un rez-de-chaussée aveugle, doté de portes solidement calfatées). Les moulins qui bordent la digue actionnent un système de pompes complexe, qui sert à assécher les rues lors des pires inondations. La ville basse est pauvre, voire misérable, et a été le théâtre de violentes émeutes en 202, 204 et 205 AA.

Le port, situé à une heure de marche vers le sud, est installé dans une petite baie peu profonde. C'est un port important pour les Rivages, mais les caravillons venus du Continent sont trop gros pour y aborder. Périodiquement, le conseil du peuple parle d'installer un port artificiel au large, mais pour l'instant, aucun projet n'a dépassé le stade du devis... Au nord du port se trouve l'Embarcadère, la seule partie de la ville qui soit neuve et en expansion. Ce

petit quartier est entièrement administré par les Fils de l'Air, et est l'un des principaux centre de construction de ballons de la Maison. C'est le seul endroit où un étranger puisse s'offrir une promenade aérienne, à condition, bien sûr, d'être cousu d'or. Moyennant une petite fortune, n'importe qui peut profiter d'une promenade en ballon de deux heures, jusqu'au mont Gris et retour. Il faut dire que les courants aériens de la région sont remarquablement réguliers... Les ballons utilisés pour promener les touristes sont de vieux modèles, mais l'Embarcadère travaille aussi sur des prototypes, toujours plus gros, toujours plus rapides et capables de monter toujours plus haut.

L'Académie fait face à l'Embarcadère, de l'autre côté de la baie. Depuis l'incendie de 205 AA, elle est installée dans un ancien chantier naval abandonné. Les cours se tiennent dans des cales sèches délabrées, dans d'immenses hangars, ou à bord de coques inachevées, oubliées là depuis une génération. Les nouveaux bâtiments sont en cours de construction à quelques centaines de mètres, mais ils ne seront pas achevés avant 210, au mieux...

Choses à savoir

Pourquoi Granponton ?

Autrefois, la ville s'appelait Montgris. On y accédait par bateau. Ce n'est qu'en 65 AC, lorsque les autorités ont décidé de relier la ville haute à la terre ferme par une longue jetée de bois, qu'elle a reçu son nom actuel. Le ponton a été démoli en 103 AA, lors de la construction de la digue et de l'assèchement du site de l'actuelle ville basse. De temps en temps, certains patriens conservateurs lancent une campagne pour que la cité retrouve son ancien nom. Pour l'instant, leurs efforts ont été infructueux.

Le Carnaval

Il se tient immédiatement après celui de Brizio, et dure onze jours. Chaque année, les fêtards les plus endurcis font le voyage Brizio/Granponton pour prolonger leur Carnaval. Si vous êtes étranger, il est conseillé de rester en ville haute. Les habitants de la ville basse ont leur propres festivités, plus violentes et moins extravagantes, et n'aiment pas être dérangés par les touristes.

Visite interdite

Derrière la bourse se trouve un petit bâtiment anodin, l'École de Théâtre de Messer Montanani. C'est une bien curieuse école, qui refuse les élèves ordinaires et ne fait aucune publicité. En fait, c'est le centre de formation des meilleurs espions-assassins de la Maison, les très redoutés Masques. L'école n'admet que les meilleurs éléments, et seulement sur recommandation du doge de Brizio... La présence des Masques fait du carnaval de Granponton l'un des plus sûrs qui soient... sauf, bien sûr, si vous figurez sur la liste noire du doge de Brizio.

Wouivel

la cité de verre

L'immense cité de Wouivel s'étend au sud de la baie de Brizio, à quelques heures de route seulement de la capitale de la Maison. Depuis quelques décennies, elle est en concurrence avec cette

dernière pour le titre de la cité venn'dysse la plus peuplée. Des cinq métropoles de l'archipel, c'est de loin la plus « industrielle », et celle où l'agitation sociale est la plus marquée.

Brève visite

En fait, Wouivel est double. La vieille ville occupe une dizaine d'îles basses, au milieu du lac de Wouivel, l'une des plus importantes réserves d'eau douce de la Maison. La ville neuve se trouve sur l'étroite langue de terre qui sépare le lac de la baie de Brizio. Les étrangers ont tendance à trouver la ville neuve déprimante. Ici, le fameux esthétisme venn'dys a été limité au minimum. Les rues se coupent à angle droit, et la plupart des bâtiments sont de massives constructions en brique, entrepôts ou logements pauvres. Elle est coupée en deux, dans le sens nord-ouest/sud-est, par la grande route de la côte, qui va de Brizio à Granponton. Comme toutes les villes portuaires de la Maison, c'est une véritable fourmilière. De plus, à l'activité ordinaire s'ajoute celle des centaines d'ouvriers qui travaillent dans les quatre grandes usines. Ce sont :

- La forge, alimentée par le minerai extrait de toutes les mines de la Maison. On y fabrique une foule d'objets trop complexes ou trop massifs pour être laissés aux mains d'un forgeron de village. L'endroit est bruyant, dangereux, et la présence des étrangers n'y est pas encouragée.
- Les verreries, qui couvrent en fait la superficie d'un quartier ordinaire. Le verre est la grande spécialité de la ville, et c'est ici, dans des dizaines d'ateliers indépendants, que sont fabriqués vitraux, sabliers, sculptures, fenêtres, lanternes, etc., qui sont l'une des originalités de la Maison.
- L'arsenal est entouré d'un très haut mur, et les ouvriers qui y travaillent sont surveillés en permanence par des agents de la Maison... Crache-flammes et canons sortent de cette usine à un rythme soutenu, et des dizaines de projets plus ou moins farfelus y sont sans cesse à l'étude.
- Enfin, la poudrière, dont la visite est strictement interdite aux étrangers. Cette immense bâtisse, partiellement souterraine, produit toute la poudre de la Maison, sous la supervision directe des hommes du doge de Brizio. Elle se trouve à distance prudente des quartiers habités.

Le port commercial, installé dans un bassin artificiel, entre la côte et l'île du Parc, est plutôt petit, toujours encombré, et a mauvaise réputation. En fait, il ne semble pas beaucoup plus mal famé que la moyenne des ports venn'dys.

Autrement dit, il est déconseillé à un étranger richement vêtu de s'y aventurer seul... Cela dit, si l'étranger en question ne fait pas d'histoires lorsqu'il sera attaqué, il a de fortes chances de s'en tirer vivant. Dépouillé jusqu'à l'os, mais vivant.

En revanche, le petit port de pêche, à quelques kilomètres de la ville proprement dite, est une attraction touristique prisée. Ses petites maisons en granit, aux toits d'ardoise, n'ont pas changé depuis huit siècles...

La vieille ville, ses canaux, sa vase et ses maisons antiques, semble fort respectable. En réalité, c'est sans doute la plus débauchée des cités venn'dyssees. On y trouve des dizaines de maisons de plaisir, dont la plus fameuse reste la maison des Joyaux, un petit palais aux mille vitraux, qui abrite les courtisanes les plus talentueuses (et les plus chères) de la Maison. Parmi les autres attractions, on peut citer la pointe des Noyés, où l'on procède aux exécutions capitales (par noyade, sauf pour les patriciens, qui sont pendus). Les élégants s'y rendent volontiers pour faire des paris sur le temps que mettront les condamnés à succomber. Ne manquez pas non plus le palais Englouti, une fine tour de pierre verte, ornée de mille sculptures en forme de coquillages, d'algues et de poissons, qui jaillit directement des eaux du lac. Ses vitraux bleus aux mille nuances n'ont pas d'égal sur les Rivages. C'est l'ancien siège du gouvernement. Aujourd'hui, le Conseil des patriciens s'est installé au palais Dranddii, réputé pour ses vitraux (et pour le souterrain qui le relie, dit-on, à la maison des Joyaux).

Au monstre !

A Wouivel, vous trouverez toujours quelqu'un qui connaît quelqu'un qui a rencontré quelqu'un qui a vu le monstre du lac... Mais lorsque vous tenterez de remonter la piste, vous vous apercevrez vite qu'elle se perd dans un infranchissable marais de contradictions. Pourtant, toute la ville parle de cette créature. Les philosophes et autres rationalistes affirment haut et fort qu'il s'agit d'un cas d'hallucination collective. Selon eux, n'importe qui, apercevant un chien crevé flottant entre deux eaux, y verra un monstre, puisqu'il sait de longue date qu'il y a un monstre dans le lac. Ils font remarquer que personne n'est d'accord sur son apparence, ni sur son comportement.

A l'autre extrémité du spectre, vous trouverez des mystiques qui prétendent que le monstre est une sorte de fantôme, né de l'âme des sorciers tués lors de la guerre du Refus, voire une manifestation de la Magie que le peuple de la Maison rejette. La plupart des gens évitent d'y penser, et se gardent bien de se promener dans les canaux isolés au plus noir de la nuit. Enfin, une minorité de pragmatiques a entrepris de commercialiser des amulettes antimonstres, ou des « visites aux sites préférés de la Bête ». Ne vous laissez pas rouler !

Borja

la cité pensive

Au pied des montagnes de l'île de Lys, à une dizaine de lieues à nord de Brizio, se trouve la petite ville de Borja. Elle est nichée dans une vallée verdoyante, sur les bord de la Lyra. Ses bâtiments, plutôt modestes selon les normes de la Maison, ont l'air étrangement exotiques, mi-venn'dys, mi-continentaux. De toute évidence, les architectes étaient très inspirés par la civilisation Urbis.

Fondée en 158 AA par un petit groupe de chercheurs et de savants, soutenus financièrement par un cartel de familles marchandes, Borja est une expérience sociale. Ses fondateurs désiraient mettre sur pied un modèle de gouvernement qui puisse s'appliquer, un jour, à tout l'archipel et, pourquoi pas, à la totalité des Rivages. Des doctes soigneusement choisis y furent installés, et chargés de réfléchir au problème. Pendant des années, l'imprimerie de la ville publia des douzaines des projets de constitution, des milliers de pages sur les rapports entre la Cité et l'Individu, des mètres et des mètres de traités sur la politique vue comme art, comme science, comme processus, etc. Pour l'instant, il n'en est rien sorti d'autre que l'idée de Nation, qui fait doucement son chemin dans l'esprit des classes supérieures de la Maison. En revanche, cette tentative a eu une répercussion imprévue. Se retrouvant ensemble pour la première fois, un groupe de philosophes, de poètes et de penseurs décida de publier un livre qui sera la somme de toutes les connaissances de la Maison. Le projet de l'Encyclopédie des Rivages était né, sous l'égide de la guilde des Encyclopédistes, qui regroupe une centaine des plus beaux esprits de la Maison (et qui, en dépit de son nom, n'a rien à voir avec les guildes continentales).

De 180 à 207 AA, dix volumes ont été publiés. Il en reste huit à écrire... L'actuel directeur du projet, Hoarrio di Guinario, a annoncé en 203 qu'une Encyclopédie du Continent allait être mise en chantier. Pour la première fois, les milliers de récits d'exploration éparpillés dans tout l'archipel vont être collationnés, organisés de manière rationnelle et édités pour le grand public. Certaines guildes ont chaudement approuvé, d'autres se sont renfermées dans un silence glacial. Quoi qu'il en soit, le premier volume doit sortir à la fin de l'année 207.

Borja est un étrange mélange d'université, de champ de bataille intellectuel et de club privé pour doctes de toutes spécialités. Tous les titulaires d'un diplôme de fin d'études délivrés par l'une des universités de la Maison sont citoyens d'honneur de Borja, mais la ville à proprement parler est petite, avec seulement 4 000 habitants. Elle est dirigée par un conseil, présidé par un chancelier. L'actuelle titulaire de la charge se nomme Slivia Vornalli. Malheureusement pour Borja, elle est plus intéressée par la philosophie que par le gouvernement. Elle est assistée par les représentants des familles qui financent le projet, par un « ambassadeur » du doge de Brizio, par un représentant de la guilde des

Encyclopédistes et par une dizaine de citoyens désignés par tirage au sort. Tout ce petit monde est trop désuni pour être efficace, ce qui permet aux citoyens de la cité de jouir d'une liberté inconnue du reste de la Maison (et, en fait, du reste des habitants des Rivages).

Visite de l'archipel

Les campagnes et les bourgs

A l'exception des Kheyzas, peu d'étrangers à la Maison ont l'occasion de visiter l'arrière-pays. Les Venn'dys ne sont pas xénophobes et n'ont rien à cacher, mais on y trouve peu de choses susceptibles d'intéresser un Ghehmedal ou un Felsin... D'une manière générale, le paysan venn'dys ressemble beaucoup plus à ses cousins citadins qu'à un de ses homologues d'une autre Maison. Presque tous sont curieux et tournés vers l'avenir et l'extérieur, plutôt qu'étroits d'esprit et conservateurs (ce qui n'empêche pas les citadins de raconter des douzaines d'histoires drôles mettant en scène des « culs-terreux » bornés).

Grâce aux maîtres itinérants, même le dernier des ouvriers agricoles est capable de lire quelques lignes. De nombreux colporteurs font commerce d'almanachs et de petits livrets mal imprimés, plein de crimes sanglants et de récits d'aventures sur le Continent. Cette relative ouverture sur le monde n'empêche pas les paysans d'être prudents, ni de se méfier des étrangers. Leurs contacts avec le monde restent limités. En dehors d'une occasionnelle caravane kheyza, ils ne voient guère passer d'étrangers. De temps à autre, il reçoivent la visite d'un chercheur, historien ou folkloriste, venu recueillir quelques légendes, des traces du culte préhistorique de la nature, ou des légendes sur les sorciers maîtres des éléments...

Près des cités

Les cinq villes venn'dyesses partagent une caractéristique commune : autour d'elles, à une dizaine de lieues à la ronde, s'étend une « campagne » si complètement domestiquée et aménagée qu'elle mérite plutôt le nom de « parc ». Les manoirs de l'aristocratie citadine abondent, entourés de lacs artificiels, de jardins méticuleusement aménagés, de labyrinthes soigneusement entretenus, d'arbres ornementaux taillés en forme d'animaux fantastiques... Les parcs se fondent peu à peu dans la campagne proprement dite, qui est jonchée de petites forêts, de pavillons de chasse, de kiosques, d'observatoires, et autres monuments baroques à la destination imprécise.

Ile de Lys



Chaque Ardence, les nobles passent une bonne partie de l'été à la campagne, à s'inviter les uns les autres. Pendant des semaines, ce ne sont que fêtes, réceptions, bals et feux d'artifice. Bien entendu, chaque famille fait l'impossible pour que sa résidence campagnarde soit plus somptueuse que celle des voisins. Cette compétition, permanente et informelle, fait le bonheur d'innombrables architectes, décorateurs, sculpteurs, peintres et ébénistes, qui travaillent parfois pendant des années à une seule résidence. La nombreuse domesticité réside généralement dans des communs qui, aux yeux d'un étranger, sont difficiles à distinguer des manoirs proprement dits...

Mer Noctante

Astienne

Ile de Myrle



Les plaines

Les deux plaines fertiles, celles de Lys et de Valine, sont complètement cultivées. Sur Lyr, des champs de blé et d'orge s'étendent à perte de vue. Sur Valine, les cultures sont plus diversifiées. On y trouve quelques plantes tropicales, dont le fameux café et son compagnon obligé, la canne à sucre. Depuis une vingtaine d'années, les plantations de tabac se multiplient. Les routes sont nombreuses, larges et bien entretenues. La plupart sont pavées, ce qui est un luxe inconnu de la plupart des autres Maisons.

Quasiment toutes les régions cultivées sont la propriétés des familles patriciennes citadines, qui les louent aux paysans. Les patriciens tirent souvent de substantiels profits de la vente des produits de « leur » terre. La plupart du temps, ce sont eux qui veillent à la mise en

valeur de la région. Cette tâche échoit souvent aux fils cadets, ou aux jeunes gens que leurs parents envoient faire leurs premières armes à la campagne, avant de leur confier des responsabilités plus importantes.

Les bourgs sont rares. Les paysans vivent dans de vastes exploitations agricoles, isolées au milieu des champs. Les quelques petites villes qui rompent la monotonie du paysage sont essentiellement des centres administratifs et économiques, où l'on regroupe la production agricole de la région avant de l'envoyer vers les grandes cités. Ces bourgs sont généralement dirigés par les représentants de la famille patricienne dominante. Comme la plupart des paysans, leurs habitants ne sont pas considérés comme des citoyens. Ils ne votent pas, sauf sur l'île de Valine. Depuis quelques années, les bourgs y sont considérés comme des « quartiers détachés » de Mandril. Les paysans de l'île envoient donc des délégués au Sénat mandrilène. Les autres communautés agricoles de l'archipel commencent à se rendre compte que cette situation profite aux paysans valinois. D'ici cinq à dix ans, il est fort possible que l'on assiste à une grave crise entre paysans et familles patriciennes dans le reste de la Maison.

Les montagnes

Elles partagent les mêmes caractéristiques sur les trois îles : plutôt âgées, avec des formes arrondies et une altitude assez faible (le point culminant de l'archipel est le mont Darriel, sur Lys, avec ses 1 273 mètres). Toute la chaîne est d'origine volcanique, avec plusieurs cratères bien reconnaissables. De mémoire d'homme, il n'y a jamais eu la moindre éruption, et la plupart des cratères ont été depuis longtemps convertis en rizières...

Les montagnes sont habitées depuis des millénaires, et ont été, elles aussi, remodelées par la main de l'homme. Dans le nord de Lys, on y trouve des pâturages peuplés de moutons, de chèvres et de bouquetins. Au sud de cette île, comme sur Myrle et Valine, les premières pentes sont occupées par les rizières, installées sur des champs en terrasse. La culture du riz, qui a été essentielle pour la survie de la Maison pendant des siècles, est en train d'être abandonnée peu à peu. Elle est infiniment plus complexe que celle du blé et, depuis le début de l'Âge de l'Aventure, les citadins se tournent vers des nourritures plus élaborées... Les paysans des montagnes travaillent, la plupart du temps, pour leur propre compte. Ils ont la réputation d'être arriérés et superstitieux. Beaucoup sont illettrés et n'y attachent guère d'importance, ce qui choque beaucoup les autres Venn'dys. Tous les deux ou trois ans environ, des affaires de « sorcellerie montagnarde » défraient la chronique des îles. Même si les vrais sorciers sont morts ou se cachent, ils ont laissé derrière eux une foule d'imitateurs. Dépourvus de pouvoirs, ils ont une vague notion des gestes à accomplir, ou tout simplement le sens du théâtre. Ils vivent souvent très confortablement sur le dos des paysans crédules, mais parfois, leurs escroqueries

tourment mal : ils sont assassinés par un client déçu, ou se retrouvent inculpés d'incitation au meurtre, voire de sorcellerie.

Un souffle d'air marin

Les navigateurs de la Maison ont d'innombrables contes sur ce qui les attend dans la mer Océane. Certains sont classiques, communs à tous les marins de tous les temps et de toutes les époques : monstres si gros que l'on peut bâtir un village sur leur dos, île paradisiaque pleine de nymphes marines peu farouches, vaisseaux fantômes... D'autres méritent une mention un peu plus détaillée.

• La route du Septentrion

Les Venn'dys ont depuis longtemps réalisé que Cosme était ronde, et ont calculé approximativement ses dimensions. Très logiquement, ils en ont conclu qu'il devait être possible d'atteindre le Continent en se dirigeant plein nord, au lieu de naviguer deux mois vers le sud. Pour l'heure, cette théorie, formulée il y a une cinquantaine d'années, n'a jamais été prouvée. Les grandes guildes ont obtenu du doge qu'il gèle tous les projets d'exploration vers le nord...

• Le Piège à Bateaux

Rencontré pour la première fois en 25 AA par le brave-capitaine Jismeï, il est mentionné de temps à autre par les explorateurs. C'est une zone d'eaux mortes, couvertes d'algues impénétrables, où les vaisseaux s'échouent plus sûrement que dans un banc de vase. Elle est entourée d'un anneau de courants lents mais puissants, qui poussent même les plus gros caravillons dans les mâchoires du piège. L'ensemble se déplace lentement. Les théories les plus folles circulent sur cet endroit. Les plus raisonnables parlent d'un peuple de transients qui se nourrirait des infortunés marins. D'autres, franchement échevelées, mentionnent un monstrueux géant couvert d'algues, qui longerait lentement la côte du Continent, sans jamais émerger complètement... Récemment, certains doctes ont émis l'hypothèse qu'il s'agirait d'un locus de loom noir. Le Piège a été vu pour la dernière fois en 167 AA, au large du royaume continental de Xeser.

*Institution**Les Académies*

Établies dans une Maison lettrée, qui attache un grand prix à l'éducation, les Académies implantées en territoire venn'dys jouissent d'une bonne réputation parmi les guildes, qui n'hésitent jamais à ouvrir largement les cordons de leur bourse pour financer les (ruineuses) études des futurs Aventuriers.

Généralités

Depuis près de deux siècles, les guildes envoient les jeunes gens les plus prometteurs de chaque Maison suivre un apprentissage dans des Académies installées un peu partout sur les Rivages. En échange de leurs trois années d'étude, les heureux élus doivent six ans de service à la guilde qui les a recrutés. Les Académies sont financées par le Sénat de la Constellation, qui lui-même dépend de l'argent versé par les guildes. Soit dit en passant, les meilleurs experts financiers venn'dys ont passé une décennie entière à élaborer une méthode permettant de répartir équitablement les contributions des guildes. Elle ne satisfait personne, mais personne n'ose proposer de réforme, tant le sujet est complexe...

Les nouveaux étudiants sont affectés à l'Académie où ils seront formés selon un système que les guildes gardent secret. Selon les gens bien informés, il s'apparenterait plutôt à une loterie, tempérée par les inévitables passe-droits, qu'à une répartition scientifique, dépendant des besoins et des capacités de chaque Académie. Toutefois, il semble fonctionner. En effet, au début de l'année scolaire (chez les Venn'dys, le premier jour de la vingtième semaine de l'Ardence), chaque Académie compte un nombre équivalent d'étudiants de chaque Maison. Notez que les jeunes gens qui ont la chance d'étudier au sein d'une Académie située sur le territoire de leur Maison ne sont jamais affectés dans leur ville d'origine. Un dépaysement, même minimal, est jugé indispensable par les guildes. De plus, ils sont chargés d'instruire leurs condisciples des us et coutumes de leur Maison, pour leur éviter des bourdes flagrantes lorsqu'ils sortent en ville.

Les étudiants

Bien souvent, l'arrivée à l'Académie est le moment où les étudiants découvrent que les autres Maisons sont composées d'individus, et pas de stéréotypes unidimensionnels. Pour les jeunes Venn'dys, le choc se double d'une autre révé-

lation : la pratique de la magie n'est pas nécessairement mauvaise. Les cinq autres Maisons s'y adonnent avec enthousiasme, et il est difficile de les condamner en bloc... Certains Venn'dys préfèrent démissionner plutôt que de s'intéresser aux « arts impurs ». (Il est possible de quitter l'Académie à tout moment. Simplement, l'étudiant doit rembourser les études qu'il a suivies jusque-là. La plupart du temps, il n'en a pas les moyens, et il se retrouve contraint de travailler pour la guilde pendant quelques années, pour régler sa dette. Il sera affecté à un poste administratif et sans danger, sur les Rivages.)

Au sein de l'Académie, les futurs aventuriers sont généralement timides et réservés. Après tout, ils étudient avec des sages et des héros, qui ont joué ou jouent encore un grand rôle dans l'exploration du Continent. En revanche, lorsqu'ils sortent en ville, ils ont tendance à se souvenir qu'ils sont eux-mêmes de futurs sages et des héros en devenir, appelés à jouer un rôle dans la plus grande épopée qu'ait connue l'espèce humaine. Depuis 165 AA, les élèves des Académies établies en territoire venn'dys sont considérés comme citoyens de la ville où ils étudient. Autrement dit, s'ils se comportent de façon vraiment outrancière, ils risquent la prison ou pire. Bien entendu, policiers et juges ont reçu la consigne de se montrer aussi indulgents que possible, mais des incidents diplomatiques se produisent encore, de temps à autres...

Les études

Les trois Académies établies dans l'archipel utilisent la même méthode pédagogique : la transmission directe du savoir par des spécialistes. Généralement, les enseignants sont d'anciens Aventuriers qui, au terme d'une vie de bons et loyaux services, sont mutés dans les Rivages pour y former la génération suivante de guildiens. On y trouve de tout, baroudeurs endurcis, universitaires froids... et redoutables raseurs qui passent leurs cours à raconter leurs souvenirs du Continent. La plupart sont des Venn'dys qui « rentrent au pays », mais on y trouve aussi de nombreux Felsins, Kheyzas, Ulmèques et Cehemdals... Les Ashragors sont fort peu nombreux dans le corps enseignant. En revanche, le quota d'étudiants Ashragors est strictement équivalent à celui des autres étudiants étrangers.

Les classes sont peu nombreuses, et comptent rarement plus d'une douzaine de personnes. Lorsque le temps le permet, elles se déroulent en plein air. Les étudiants sont encouragés à réfléchir et à poser des questions. Chaque professeur est libre de décider du contenu de ses cours, tant qu'il reste dans le cadre général de la mission que lui a fixée sa guilde. La plupart ont une approche assez détendue de l'enseignement. Ils ne tiennent pas à ce que leurs élèves mémorisent tout ce qu'ils disent. Ils préfèrent, et de très loin, leur apprendre à réfléchir. Idéalement, chaque promotion qui sort d'une Académie venn'dysse devrait être composée « d'honnêtes hommes », ouverts d'esprit, capables de réfléchir sans être aveuglés par leurs passions, et ayant des notions de base dans pra-

tiquement tous les domaines de la Connaissance. Cet idéal est loin d'être atteint, mais les professeurs s'y appliquent avec une constance impressionnante...

Bien sûr, les cours théoriques sont complétés par une formation pratique, qui occupe près de la moitié du temps des étudiants. L'apprentissage des armes y tient une grande place, mais n'est pas le seul domaine enseigné, loin de là ! Les futurs guildiens sont censés pouvoir réagir intelligemment dans n'importe quelle situation, que ce soit le traitement des blessures causées par des créatures exotiques ou la survie en milieu hostile. Toutes les Académies venn'dyssees entretiennent des « annexes » sur des îlots perdus au large, ou dans les montagnes. Périodiquement, les étudiants y sont expédiés pour plusieurs semaines. Souvent, ils sont plongés dans une situation de crise, juste pour surveiller leurs réactions. Dans ce domaine, l'imagination des instructeurs n'a pas de limites...

Chaque année, à la dixième semaine de l'Ardence, se déroulent les examens. Leur nature dépend largement des choix du professeur. La plupart du temps, ils demandent à l'étudiant de présenter un exposé détaillé sur un sujet déterminé au hasard. Les échecs sont rarissimes, mais il est théoriquement possible d'effectuer le cursus en quatre ou cinq ans au lieu de trois. Simplement, ensuite, la durée du service envers la guilde est augmenté d'autant...

Les trois Académies

- L'Académie d'Astienne est tenue en haute estime par les doctes. D'ailleurs, nombre des cours qu'elle propose ont lieu dans l'enceinte de l'université de la ville, et sont assurés par les enseignants de cette institution. En revanche, cette Académie a la réputation d'être plutôt médiocre dans le domaine des armes. Cela dit, il faut bien comprendre que « médiocre », dans ce contexte, signifie encore « infiniment supérieur à presque tout ce que les Rivages ont à offrir ». Une importante fraction de chaque promotion s'oriente vers la diplomatie.

- L'Académie de Mandril, installée dans une petite forteresse gehemdale, souffre de la réputation inverse. Les instructeurs sont plus souvent de vieux guerriers couverts de cicatrices que des doctes chenus, et cela déteint sur la vie quotidienne des élèves. Celle-ci prend souvent une tonalité nettement militaire, avec des corvées, d'incessants exercices et, surtout, une discipline rigide, sans commune mesure avec ce que la plupart des jeunes Aventuriers vivront outre-océan.

- Enfin, celle de Granponton est réputée dans deux domaines : la formation des marins, et surtout celle des administrateurs, comptables et autres gestionnaires qui font tourner les guildes, loin des feux de la rampe. C'est la moins fameuse des trois, essentiellement parce qu'elle n'a pas encore donné de grand homme aux guildes.



Être Venn'Dys

Chapitre Troisième

De Knut Longueépée
A Dame Myrianna
Château de Herlornn

A Brizio, 10e jour de tierce Ardençe 207

Madame,

J'apprends par un compatriote de passage en ville que vous vous êtes mariée au début de la saison. Je regrette fort que vous ne m'ayez point prévenu, cela m'aurait évité la peine de vous importuner avec mes bavardages grotesques.

Qu'il me soit permis, selon la coutume, de vous présenter tous mes vœux de bonheur. Me connaissant bien, vous savez exactement ce qu'ils valent.

Knut Longueépée

Brizio, 13e jour de tierce Ardençe

Je commence ce journal sur le conseil de Federi, le fils aîné de messire Donantell. Devinant à ma mine que j'avais des peines de cœur, il a pris sur lui de me remonter le moral. Il a conclu son sermon en m'expliquant que, dans ce genre de cas, il était de bon ton, chez les patriciens venn'dys, de tenir un journal intime et de confier au papier ce qu'il est impossible de raconter, même à son meilleur ami. J'y ai réfléchi et, finalement, ce n'est pas une si mauvaise idée. Elle est même excellente !

A ceci près que je ne vais pas m'étendre sur mes malheurs. Myrianna a agi selon son cœur, son petit cœur sec et ingrat. Point.

D'ailleurs, Federi m'a fait une autre suggestion intelligente : rendre visite à quelques courtisanes, et les laisser me faire oublier la trahison de... et voilà que je recommence ! Allons donc oublier !

14e jour de tierce Ardençe

Le remède préconisé par Federi est efficace, mais coûteux.

Je ne pourrai pas prolonger la cure bien longtemps, sous peine de rentrer ruiné. Comme j'ai toujours besoin de me changer les idées, je continue à lire journaux et livres, et j'accumule toutes sortes d'informations sur mes hôtes, leurs us et leurs coutumes. Pour l'instant, cela suffira à m'occuper l'esprit...

18^e jour de tierce Ardence

Quatre jours enfermé dans ma chambre, à parcourir toute la bibliothèque du palais Donantell, à boire du café et à rédiger des lettres que je n'enverrai jamais. J'en ai profité pour compiler un petit mémoire sur ce que peut être la vie d'un Venn'dys, idéal que j'ai baptisé Pietro X. Tous mes hôtes sont mordus de littérature, et j'ai bien peur qu'ils ne déteignent sur moi... N'ayant pas particulièrement envie de voir mon « œuvre » publiée, je la joins à ce journal.

Vie de Pietro X, citoyen de la République Venn'dys

Pietro X naît dans une famille patricienne de Brizio. Ses parents veillent tous deux scrupuleusement à accroître la fortune familiale. Il est l'aîné, mais sera bientôt suivi d'un ou deux frères et sœurs (rarement plus, mais jamais moins. Au-delà de trois enfants se posent de complexes problèmes d'héritage, en dessous de ce chiffre, la lignée risque de s'éteindre).

Selon la coutume, l'enfant est présenté à son père au bout de huit jours. Le père prononce alors une courte bénédiction, souhaitant à son fils la bienvenue au sein de la Maison. Autrefois, il arrivait que le père refuse l'enfant. Dans ce cas, celui-ci était noyé. De nos jours, il n'y a plus guère de refus, et même dans ce cas, l'enfant est automatiquement adopté par une autre famille.

Jusqu'à l'âge de sept ans, Pietro sera surtout élevé par sa mère, assistée de tout un aréopage de servantes (ou, dans les familles pauvres, de parentes plus ou moins proches). Elles lui apprendront à lire, à écrire, à compter, à dessiner et à jouer d'un instrument de musique (c'est un idéal, rarement atteint, sauf par les membres des classes aisées. La plupart des Venn'dys peuvent déchiffrer un texte et écrire quelques mots, mais seule une petite minorité est vraiment lettrée).

A sept ans, le jeune Pietro atteint l'âge de Raison. Pour les Venn'dys, c'est

une date importante, qui marque son entrée dans le monde. S'il était d'une famille modeste, cela signifierait seulement qu'il passe sous la responsabilité de son père, qui doit lui apprendre un métier. Mais Pietro est patricien. Il va donc être « adopté » pour quelques années par une autre famille, qui se chargera de son éducation : l'escrime, les arts de cour, l'éloquence... Pour un étranger, ce système d'adoption reste complètement incompréhensible. Les familles nobles échangent des bambins comme nous échangeons des otages avec les voisins dont nous nous méfions... et, en fait, c'est un peu de cela qu'il s'agit. Sous une forme raffinée, bien sûr, mais quand même, la parenté est indiscutable. Le petit Pietro va passer quatre ans dans la famille Y, à Astienne. Le petit Luigi Y, qui a également atteint l'âge de Raison, va vivre cinq ans dans la famille Z, de Mandril, qui envoie sa petite Liegia vivre à Brizio, chez les X. Pietro est accompagné d'un serviteur de confiance, qui restera à ses côtés pendant ces quatre années. Il sera traité comme s'il était l'enfant de la maison, voire un peu mieux...

A onze ans, Pietro retrouve sa famille, son frère et sa sœur. Il est prêt à commencer la troisième phase de son éducation. Au cours des trois années suivantes, son père va lui enseigner toutes les ficelles de son futur métier. Petit à petit, il lui confiera des responsabilités de plus en plus importantes. Vers l'âge de quatorze ans, Pietro dirigera sans doute l'une des branches les moins importantes de l'empire commercial de son père. Bien entendu, ses initiatives sont soigneusement supervisées par des employés de confiance (Si Pietro avait été un cadet, ou ne s'était pas intéressé au commerce - ce qui est rare -, il aurait eu des précepteurs pour lui enseigner sa future profession. Il aurait sans doute passé quelques années à l'université).

Traditionnellement, les jeunes Venn'dys, étudiants ou débutant dans un métier, sont censés être bruyants, querelleurs et prompts à se battre ou à faire la fête. Les autorités, volontiers pointilleuses avec les citoyens adultes, ont tendance à ignorer leurs excès.

Cette période heureuse se termine à l'âge de dix-huit ans. Tous les jeunes gens et jeunes filles de cet âge doivent consacrer deux années de leur vie au service de la Maison. Les emplois proposés sont d'une variété ahurissante. La plupart des gens du peuple dépourvus de spécialités utiles servent sur les galères de guerre de la République, qui patrouillent dans les eaux territoriales de l'archipel (il existe aussi un système de galères pénitentiaires, mais elles sont clairement distinctes, et leur principale finalité est d'occuper les forçats). D'autres travaillent comme maçons, charpentiers, etc. La République construit beaucoup, sur terre comme en mer, et a toujours besoin de bras.

Pietro, quant à lui, obtient un poste d'employé aux écritures dans les services de la Seigneurie de Brizio. Cela lui permettra de mettre ses talents de diplomate et de financier au service de ses aînés, de se faire des relations utiles... et de rentrer chez lui tous les soirs.

A la fin de ses deux années de service, Pietro devient le bras droit de son père. Il gère une partie importante de la compagnie familiale, prend seul des décisions mettant en jeu des dizaines de milliers de guilders... C'est à cette époque que ses parents prennent contact avec les familles patriciennes dont l'alliance pourrait s'avérer profitable, et qui ont une jeune fille à marier. Il est temps : la préparation du contrat de mariage prend parfois des années. Contrairement à nous, les *Gehemdals*, les *Venn'dys* ne dotent pas la mariée. L'époux et l'épouse amènent chacun une somme suffisante pour fonder une nouvelle maison marchande, qu'ils contrôleront à égalité...

Pietro se mariera vers vingt-cinq ans, avec une jeune fille plutôt laide, mais fort riche, nommé Janniella. Il ne l'aime pas, et elle ne l'aime pas, mais ce n'est pas considéré comme important. Après avoir produit un héritier, ils pourront vaquer à leurs plaisirs... Dans ce domaine, les femmes *venn'dys* font preuve d'une indépendance qui n'est surpassée que par les *Felsins*. Hélas, au bout de cinq ans, le couple n'a pas eu d'enfants. Pietro et Janniella divorcent. C'est Pietro qui garde le contrôle de la compagnie marchande qu'ils avaient fondée, mais il doit verser un énorme dédit à son épouse. Contrairement au mariage, qui est une cérémonie compliquée, toujours marquée par une grande fête, même dans le peuple, le divorce est une formalité rapide. La stérilité n'est pas la seule cause possible de séparation, loin de là. Il en existe une dizaine d'autres, allant de la tentative d'assassinat à l'incompatibilité d'humeur, en passant par ma préférée, « la tentative pour prendre le contrôle de la compagnie marchande gérée en commun, par le biais d'un tiers ».

Pietro et Janniella se remarieront. Il n'est pas rare de voir des matrones *venn'dysses* gérer indépendamment leur fortune, accumulée au cours d'une demi-douzaine de mariages...

Le père de Pietro meurt alors que ce dernier approche des trente-cinq ans. Il a droit à une procession funéraire somptueuse, à travers tout Brizio. La barge tendue de noir et d'or est suivie par des dizaines de gondoles, contenant familles, amis, proches et alliés politiques du défunt. Le corps est solennellement déposé sur une plate-forme de marbre, et incinéré. Cette curieuse coutume, que les *Venn'dys* partagent avec les *Ulmèques*, est dictée par deux motifs : le manque de terrain utilisable dans des villes presque entièrement marines, et la crainte ancestrale des nécromants *ashragors*...

La mère de Pietro étant morte depuis des années, Pietro, son frère et sa sœur héritent chacun d'une part de la fortune paternelle. Généralement, la plus grosse revient à l'aîné, mais chaque citoyen a le droit de disposer à sa guise de sa fortune. Si la mère de Pietro était toujours en vie, elle aurait récupéré l'intégralité de l'héritage.

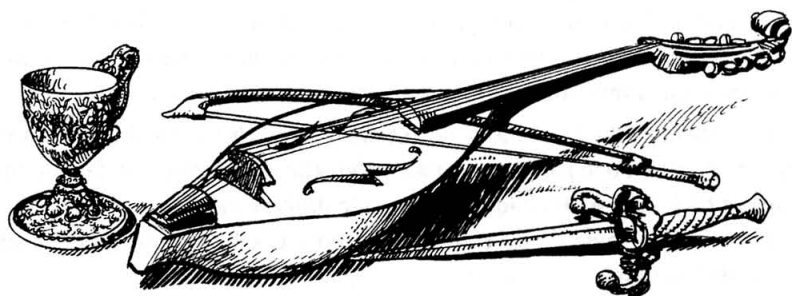
Celui-ci double la fortune de Pietro, qui se retrouve soudain assez riche pour briguer un poste au Sénat. De là, il se retrouvera peut-être dans une commission importante. Qui sait, peut-être sera-t-il doge un jour ?

Le Carnaval

5e jour de quarte Ardençe

Je rentre d'Astienne où, sur le conseil de maître Donantell, j'ai assisté au carnaval d'Ardençe. Comment résumer la splendeur de ces moments ? Les rues et les canaux de la ville étaient devenus de gigantesques champs de foire. Tout se vend, tout s'achète, tout est beau. Artificiel, mais beau. Du vin coule des fontaines, le ciel nocturne s'embrase de feux d'artifice, manants, patriciens et truands se côtoient en bonne intelligence, des nobles se ruinent et des miséreux deviennent millionnaires... Le carnaval est l'un des rares moments où, sur les Rivages, tout devient possible, surtout l'impensable... D'une manière plus terre-à-terre, je dois ajouter que c'est aussi le seul moment où je me suis promené dans les rues d'une cité venn'dysse sans craindre pour ma bourse. Je joins à ce courrier, pour ton édification, un petit parchemin qu'un colporteur vendait fort cher, non loin de l'Académie d'Astienne.

— Extrait d'une lettre de Knut Longueépée à son père.



LES QUINZE JOURS DE LUMIÈRE OU LE RÈGNE DE CARNAVAL

PAR LE SIRE DE C...
IMPRIMERIE MALAVISIO & FILS, BRIZIO

Contenant, à l'usage des étrangers désireux de ne pas commettre d'impairs trop dramatiques, quelques-unes des conventions qui régissent nos différents carnivals, pour leur amusement et leur édification.



CONSEILS

Traditionnellement, pendant ces quinze jours, tout est gratuit. Tout ce qui est ouvert, s'entend. La plupart des commerces ferment, leurs tenanciers étant trop occupés à danser dans les rues. Toutefois, si l'on vous demande de l'argent en échange de quelque chose, payez !

Méfiez-vous tout particulièrement des étudiants ! Ils ont congé pendant le carnaval, et sont généralement déchaînés ! Ils déambulent souvent en bandes dans les rues, à la recherche d'un mauvais coup à faire. Leurs plaisanteries sont rarement mortelles, mais plus d'un ivrogne (ou d'un impoli) s'est retrouvé à barboter dans un canal « pour se rafraîchir les idées ».

Vous pouvez, à bon droit, redouter d'être dévalisé. Cela arrive rarement. La population entière est dans les rues, après tout, et la plupart des malandrins préfèrent se tourner vers le cambriolage, plus lucratif. De plus, proportionnellement, il y a beaucoup plus de policiers que de malandrins sous les masques... Chaque année, à Brizio, une dizaine de personnes se font détrousser, mais c'est uniquement parce qu'elles se sont éloignées des rues principales et que leur costume était une véritable incitation au vol.

FÊTES

Les masques procurent quelque chose qui, le reste de l'année, manque cruellement à notre société : l'anonymat. Pendant le carnaval, tout le monde peut entrer partout (ou, plus exactement, dans toutes les maisons ouvertes). Y rester est une toute autre affaire... Si vous voulez vous mêler à la famille d'un puissant sénateur, ne vous gênez surtout pas ! Mais si vous ne satisfaisiez pas aux critères du maître de maison, vous vous préparez des ennuis, le moindre n'étant pas d'être jeté dehors par les laquais. La plupart du temps, un minimum d'esprit et de sens de la répartie suffisent à vous assurer gîte, couvert et amis. Mais il arrive que les distractions soient plus raffinées, ou beaucoup moins...

Pendant les deux semaines du carnaval, chaque patricien digne de ce nom se doit de donner au moins un bal ou une fête. Dans ce domaine comme dans les autres, l'imagination est au pouvoir. Retraites aux flambeaux sur la Voie Triomphale, promenades en ballon au dessus de la cité, combats navals simulés au large du port... tout n'a pas été fait mais, chaque année, les organisateurs de spectacles doivent se creuser davantage la tête. Et, chaque année, on voit des maisons marchandes dont la fortune paraissait indestructible l'engloutir dans des spectacles somptueux. Bien entendu, il est fortement déconseillé de donner une fête plus éblouissante que celle du doge (ou des gouvernants locaux, dans les cités de province). A Brizio, la réception du Palais a lieu l'avant-dernier jour du carnaval. Les citoyens les plus illustres de la République y assistent. Généralement, ils sont plutôt nerveux. On ne jette pas en prison ceux qui ont humilié le doge par la grandeur de leurs festivités. En revanche, l'année suivante, les postes avantageux ont tendance à aller à leurs concurrents directs, et les agents des impôts s'intéressent de près à leurs affaires...

COSTUME

Ne vous y trompez pas : chaque costume de carnaval est une oeuvre d'art. Qu'elle soit réalisée en soieries et brocarts par une noble dame ou en vieux chiffons par une pauvre du port n'a qu'une importance secondaire. Attention, la phrase précédente risque de vous induire en erreur. Des pauvres un peu débrouillards peuvent parfaitement « récupérer » des tissus précieux et les utiliser pour tailler leur costume ; et on a vu des patriciens d'antique lignage se vêtir de toiles grossières, dans l'espoir d'échapper enfin aux foules

de solliciteurs qui leur empoisonnent l'existence en temps normal. Avant toute chose, le carnaval est le royaume des faux-semblants. Personne n'est ce qu'il prétend être, rien n'est à sa place. Un beau jeune homme se dissimule sans doute sous la bosse et le masque ricanant du Grotesque ; et le bel Arlequin est peut-être un petit vieillard... à moins que ce ne soit le contraire. D'une année à l'autre, vous pouvez améliorer votre costume, l'enrichir, le compliquer. Certains, ayant servi près d'une décennie, ressemblent à d'incroyables échafaudages de fils métalliques et de tissus.

La tradition, qui remonte à une bonne dizaine de siècles, a fixé pour l'éternité une douzaine de costumes. Les Pierrots, Arlequins et autres Colombines sont certes nombreux dans les rues, mais ils sont loin d'être majoritaires. Si vous devez vous faire un costume, un conseil : innovez ! Veillez à ce qu'il soit possible de manger et de boire sans avoir à l'enlever, c'est tout. Pour le reste, moins vous ressemblerez à quelque chose de connu, mieux ce sera. Monstres du Continent, allégories, personnages célèbres... vous pouvez tout vous permettre, à une exception près : tout ce qui rappelle de près ou de loin les victimes de la langueur. Un masque blanc, notamment, est considéré comme de très mauvais goût et peut vous valoir des ennuis...

MASQUES

Il en va des masques comme des costumes. En fait, l'un est le prolongement indispensable de l'autre, et ils sont généralement conçus ensemble par des artisans spécialisés. Des masques sont associés aux costumes « traditionnels » mais, dans ce domaine, la créativité est particulièrement appréciée. En revanche, une codification un peu plus stricte de leurs sens est apparue au fil des ans. Ainsi, un masque orné de larmes dorées signifie que vous avez eu récemment des peines de coeur, et que vous souhaitez rester seul. En revanche, un masque bleu indique que vous êtes en quête d'une bonne fortune. Des carreaux rouges et verts montrent clairement que vous êtes à la recherche d'une partie de cartes ou de dés, alors que le noir et or proclame à la face du monde que vous vazez à vos affaires ordinaires, sans vous soucier de la fête... Si vous n'êtes dans aucune disposition d'esprit particulière, contentez-vous d'un masque gris perle. Attention, tout se joue sur les couleurs et les motifs. Matières et formes importent peu. La plupart des masques sont en carton bouilli, peu coûteux. D'autres sont en cuir ou en tissu. Certains sont ornés de pendeloques de verre colorés, voire de vrais brillants. Peu importe ! Au dernier jour du car-

naval, tous seront solennellement incinérés sur la grand-place de la ville. L'origine de cette cérémonie, la Mort des Visages, se perd dans la nuit des temps, mais elle est toujours respectée (il importe de bien différencier les masques de carnaval des masques de ville, qui sont parfois portés en dehors des festivités, notamment dans la classe patricienne).

SÉDUCTION

Les citoyens des autres Maisons ont souvent l'idée que, lors du carnaval, la fornication devient la première préoccupation des Venn'dys. C'est faux. Chacun sait que c'est notre seule et unique préoccupation pendant tout le reste de l'année (à côté, bien sûr, de l'accroissement de notre magot). Dans les « relations de carnaval », plus que l'accouplement, ce qui compte, c'est la séduction. Plus d'un étranger a failli passer un mauvais quart d'heure pour avoir brutalement proposé à une jeune venn'dysse de partager sa couche ! Dans ces affaires, les maîtres mots sont le tact, l'humour, une conversation brillante, et la capacité de jauger précisément l'humeur de votre partenaire. Nanti de ce secret, vous devriez faire des ravages en société...

Attention ! Il y a un impair, et un seul, à ne pas commettre lorsque vous vous retrouverez seul avec votre conquête, et que les masques tomberont. Vous ne devez pas marquer votre surprise (ou votre dégoût) face au partenaire que dame Fortune vous a attribué. Certains pages troublants sont en fait des jeunes filles... et il est des bergères dont les robes dissimulent de plaisants éphèbes. Quelle importance ? S'il vous semble vraiment impossible de vous exécuter, vous pouvez toujours partir, mais c'est une faute de goût.

Merci de ne pas jeter cet imprimé sur la voie publique.

Comportement

L'Esprit Venn'Dys

18e jour de quarte Ardence

Aujourd'hui, j'ai visité l'université. Théoriquement, elle est fermée pour encore quelques semaines, mais il faut le savoir pour s'apercevoir de quelque chose. En pratique, il y a déjà des dizaines d'étudiants, et presque autant de professeurs. Je me suis mêlé à des groupes de jeunes gens et de jeunes filles (l'éducation est mixte, comme chez nous. En revanche, elle n'est pas gratuite. Federi m'a dit combien coûtait une année d'université, et cela m'a laissé songeur. Chez nous, cela revient à six mois de revenus d'une bonne ferme... mais pour les patriciens, ce n'est rien). J'ai été très vite accepté, et mes nouveaux amis m'ont invité à assister à un « cours exceptionnel », donné par un certain maître Niccolo. Je n'avais jamais entendu parler de cet homme mais, à la manière dont ils en parlaient, j'ai compris que c'était un personnage considérable.

Curieusement, ce « cours » se tenait dans le salon privé d'une taverne, non loin de l'université. Il n'y avait qu'une dizaine d'étudiants, moi compris. Maître Niccolo s'est avéré être un gros homme plutôt malpropre, aux vêtements constellés de taches, avec une longue barbe grisonnante et des yeux larmoyants. Mais, par tous les dieux, quel orateur !

Comme les autres, j'ai pris des notes. Je vais essayer d'en tirer une transcription à peu près juste de son discours...

« Ce qui distingue notre République des autres Maisons, jeunes gens ! Une seule chose, très simple et très fondamentale : une minuscule différence de point de vue. Alors que tous les autres peuples des Rivages (et, paraît-il, du Continent) poursuivent des chimères mystico-magiques, nous sommes les seuls à avoir eu le courage de regarder la réalité en face.

La magie existe. Nocte existe. Les dieux existent peut-être, et les démons sont, hélas, une réalité. Et alors ? Pour la plupart des résidents des Rivages, réel ou pas, tout cela est lointain. Ce qui compte, c'est le monde de tous les jours, le concret.

Les fondements de la pensée venn'dysse ? Ils sont simples. Chassez les toiles d'araignée du mysticisme de votre esprit. Observez le monde réel, et voyez comment vous pouvez l'influencer et le transformer. Une fois posé ce postulat, tout le reste a suivi.

Dans le domaine social, tout d'abord. La République actuelle n'est pas encore le gouvernement idéal. Mais, tout doucement, nous y allons. De réforme en réforme, de siècle en siècle, nous perfectionnons notre système. De jeunes audacieux rêvent de tout jeter à bas pour tout reconstruire sur des bases meilleures (pourquoi pas, au fond !) pendant que les anciens, plus réalistes, ajoutent leur pierre à l'édifice. Je parlais de « gouvernement idéal » ? Méfiez-vous des idéaux ! La perfection n'existe pas, sinon dans l'œil de l'expérimentateur.

On accuse souvent les ressortissants de notre Maison d'être manipulateurs. Ce n'est pas faux. Mais considérez chaque manipulation comme une expérience tentée sur un ensemble de personnes. Normalement, si vous maîtrisez bien les diverses variables, vous réussirez à chaque coup... A ceci près qu'on ne maîtrise jamais toutes les variables. Le hasard est impossible à abolir. Soyez à la fois enthousiastes et prudents, persuadés du bien-fondé de vos théories et sceptiques quant à leurs applications...

Ce conseil vaut aussi pour les sciences. Réfléchissez aux progrès accomplis depuis la guerre du Refus ! La conquête des mers, celle de l'air, la maîtrise de la poudre, les prodiges accomplis par nos inventeurs... Un jour, l'univers sera compris et expliqué, mais ce n'est pas vraiment notre propos. Honnêtement, la science pure est toujours désagréablement teintée de mysticisme. Pendant des siècles, les magiciens ont débattu pour savoir si la poudre explosait parce que les esprits qu'elle contenait entraient en conflit, ou parce qu'elle contenait un esprit dont la nature était d'exploser. Fariboles ! La poudre explose, point. Partant de là, il n'est pas sorcier de comprendre qu'elle peut servir d'arme.

Franchement, mieux vaut faire progresser les sciences appliquées. Découvrez, je ne sais pas, un moyen de diriger les ballons ! Ayez une idée, réalisez-la. Si vous échouez, recommencez en modifiant un peu les conditions de l'expérience. Lorsque vous aurez réussi, il sera toujours temps de bâtir une théorie explicative...

Pourquoi se donner cette peine, me demandez-vous ? Pourquoi s'épuiser à fabriquer des briquets lorsqu'il suffit à un magicien de claquer des doigts pour faire du feu ? Eh bien, mon jeune ami, la réponse est contenue dans la question ! Avez-vous toujours un magicien sous la main ? Et même si c'était le cas, que ferez-vous le jour où le magicien n'aura pas envie d'allumer le feu ? Pire, que ferez-vous le jour où il décidera que ses pouvoirs le rendent supérieur à vous ? La science, disent les étrangers, est une forme de magie, et nos inventeurs ont remplacé les magiciens. La métaphore est un peu courte... Pour commencer,

les petits objets fabriqués par nos ingénieurs se passent fort bien de leur présence, alors qu'il est difficile de faire de la magie sans magicien. Mieux, n'importe qui peut être inventeur. Il suffit d'un peu d'imagination et de courage (j'admets que l'aide d'un mécène est également utile). Alors que personne ne sait au juste ce qu'il faut pour maîtriser l'Art Étrange... La science, jeunes gens, est démocratique. La magie est élitiste, dans le mauvais sens du terme.

Un jour, les progrès de la science aidant, la misère disparaîtra. Elle sera suivie par la superstition, et la magie les suivra de peu dans leur tombeau. Les maladies seront éradiquées, même celle dont je préfère ne pas prononcer le nom. Chaque homme, chaque femme recevra une éducation convenable, et sera libre de réaliser son potentiel sans être entravé par des conventions ridicules, ou des coutumes primitives, qui n'auront plus de raisons d'être. Le pouvoir politique aura enfin appris à guider la société sans s'imposer à elle. Les Maisons disparaîtront, laissant la place à une République des Rivages, puis à une République universelle regroupant toute l'humanité, enfin délivrée de la superstition. C'est à cette tâche écrasante et glorieuse que vous vous êtes attelés en entrant dans cette université. Combien faudra-t-il de générations ? Deux ? Dix ? Cent ? Aucune importance ! Ce qui compte, c'est de conserver ce but à l'esprit, et d'œuvrer à sa réalisation. »

Je ne sais pas trop quoi en penser. Discours de fou, ou de prophète ? Dans le fond, c'est souvent la même chose...

— Extrait du journal intime de Knut Longueépée

Messire Donantell
Palais Donantell à Brizio

Au Conseil des Quatre

Messeigneurs,
Comme vous me l'avez demandé, je vous envoie une copie de la correspondance et du journal intime de mon jeune invité. Ces documents n'ont pas été très difficiles à récupérer. Il a le sommeil lourd, et ne se méfie absolument pas de nous.

Je m'en remets, bien entendu, à votre grande sagesse, mais ma conviction est faite. Le petit sire de Longueépée est bien ce qu'il paraît être, un jeune noble gehemdal pas très bien dégrossi, qui a du mal à s'adapter à notre civilisation. Certes, il est observateur et intelligent, mais il ne s'intéresse pas aux sujets « sensibles ». Il est encore possible que ce soit un espion mais, dans ce cas, il est supérieurement doué.

J'attends votre verdict avec impatience, mais sans grande crainte.

Longue vie à la République !

Cervanio Donantell

25e jour de quarte Ardençe

J'ai réussi à avoir une conversation avec le vieil Astarlio, le... j'ose à peine écrire le mot, vu l'aura qu'il traîne dans cette Maison... le sorcier personnel de messire Donantell. Officiellement, c'est l'un de ses secrétaires, mais il a quelque chose d'étrange. Comment décrire cela ? Une aura indéfinissable, mais inquiétante, je ne vois pas de termes plus précis.

Cela faisait plusieurs fois que je le croisais dans les corridors, et il m'intriguait. Ce matin, je lui ai proposé de venir boire un verre dans mes appartements. Méfiant au début, il est vite devenu prolix... L'alcool aidant, il a fini par sombrer dans l'incohérence, mais pas sans m'avoir appris des choses fascinantes. Visiblement, ma qualité d'étranger a beaucoup aidé à le mettre en confiance.

Il a commencé par m'annoncer, sur un ton sentencieux, que l'Univers était un mensonge. La réalité, selon lui, est un mystère inconnaissable. L'homme est un aveugle, qui tâtonne bêtement dans un monde obscur. Le loom est sa seule voie vers la connaissance et la vérité. « La lumière jaillit de l'étincelle de loom que nous portons tous en nous. La magie, c'est ça : faire de la lumière, et changer le monde avec cette lumière ». Il a ajouté que l'homme n'était pas le seul aveugle à vivre sur Cosme. Tout, de la plus infime bestiole au plus gigantesque des monstres marins, a en lui une étincelle de loom. L'homme est simplement le seul à savoir la manipuler, à condition, bien sûr, de se soumettre à un entraînement rigoureux... Il a balbutié quelque chose à propos « d'initiation », « d'épreuves ». Il s'est embarqué ensuite dans un discours sur les esprits,

qui vivent dans les objets et les créatures inanimées. Il a longuement parlé des élémentaires, comme s'il était familier de ces créatures. Alors que, de son propre aveu, même les magiciens les plus puissants ont du mal à invoquer ces créatures sur les Rivages ! Il paraît que sur le Continent, c'est beaucoup plus facile, mais je doute qu'il se soit jamais aventuré outre-océan. Par ailleurs, il a été catégorique : la science venn'dysse fait apparaître des esprits artificiels, passifs mais plutôt malveillants. Un jour, ils se révolteront et il faudra les contrôler...

A un moment donné, vers la fin, il m'a laissé entendre qu'« ils » étaient préparés à cette éventualité. Lorsque je l'ai poussé dans la direction de ces « ils », il s'est empressé de changer de sujet. Il s'est lancé dans une violente diatribe contre tout le reste de la Maison, « bornée », « aveugle » et « hypnotisée par les mirages de la Science ». « Le but de l'homme n'est pas de dominer le monde matériel, a-t-il pesté, c'est de se dominer soi-même, de se perfectionner au point de ne plus faire qu'un avec le loom ». Sa condition de proscrit, d'exilé dans sa propre Maison lui a inspiré de nombreuses réflexions amères... Je le savais déjà, mais il m'a rappelé qu'être magicien était un crime passible de mort. Même dans cette époque tolérante, un magicien est toujours un hors-caste, craint et redouté, jamais un homme normal. Il m'a expliqué que, très hypocritement, les autorités de la Maison faisaient la distinction entre l'étude de l'Art Étrange (qui est toléré, à condition d'accepter de devenir un paria) et sa pratique (qui reste un crime capital).

Je me suis étonné que, dans ces conditions, un homme respectable comme mon hôte entretienne un sorcier. Il a éclaté de rire. « Mon gars, a-t-il déclaré, les trois quarts des patriciens de cette fichue Maison ont un sorcier attitré, ou savent comment en contacter un. Donantell est juste un peu plus sincère, ou un peu moins prudent. Réfléchis : si ton ennemi politique peut engager un sorcier, qu'est-ce que tu fais ? Tu en engages deux ! Du moins, c'est comme ça que raisonne la bande de vipères qui a pris le pouvoir dans cette Maison... Et puis, nous sommes les maîtres des éléments. C'est un talent qui a son utilité, dans une Maison dont la fortune repose sur l'eau et le vent... »

Il a fini par s'éclipser d'un pas incertain, en me faisant jurer sur tous mes dieux de rien répéter de ce qu'il m'avait dit. Je ne sais pas quoi faire de tout ça. Rien, sans doute. Je pense que je vais déchirer ces pages, et les glisser dans un endroit où il y a peu de chances qu'elles soient découvertes. Le fourreau de mon épée, par exemple.

Du Conseil des Quatre
A messire Donantell

Messire,

Nous vous renvoyons votre paquet de lettres... en y joignant un document du plus haut intérêt, découvert dans le fourreau de l'épée de votre petit protégé. Nous aussi, nous avons nos sources. Jeune et naïf, disiez-vous ? Certes. Mais superficiel ? Nous en doutons.

Après délibération, nous avons décidé de vous donner huit jours pour disposer au mieux de cet Astarlio. Le fait que vous entreteniez un magicien a été dûment apprécié, et transmis à nos supérieurs. Toutefois, en considération de vos services passés, les sanctions que vous encourez sont momentanément suspendues. Elles ne seront appliquées que si vous étiez repris en flagrant délit d'activités subversives.

Quant au jeune Knut, son sort est en cours de discussion. Pour l'instant, continuez à l'héberger comme si de rien n'était.

29e jour de quarte Ardençe

Astarlio a disparu. Personne n'a pu me dire ce qu'il était devenu. Sa chambre, sous les combles, est vide et propre. Plusieurs domestiques m'ont soutenu que personne n'avait jamais vécu là... Je n'ose pas poser la question à messire Donantell, j'ai l'impression qu'il m'en veut pour une raison ou pour une autre. Il est aussi cordial qu'à son habitude, mais je l'ai surpris à plusieurs reprises à me lancer des regards noirs... Je pense que je ne vais pas abuser beaucoup plus longtemps de son hospitalité. Après avoir rendu visite à mon tailleur, je pense que je me mettrai en quête d'un nouveau logement. Mais, pour l'instant, il faut que j'aille voir si mon nouveau pourpoint est terminé.

— Extrait du journal intime de Knut Longueépée

La Mode

Les sénateurs et les patriciens

En public, le doge porte des robes blanches brodées d'or. Depuis des temps immémoriaux, les sénateurs portent, lors des occasions solennelles, d'amples robes noires dépourvues d'ornements. Lors des réunions du Sénat, la coutume leur interdit de porter des bijoux, ou d'afficher le moindre signe extérieur de richesse. Ils se rattrapent largement en privé. La plupart s'habillent comme les citoyens riches (voir plus bas). Les plus conservateurs préfèrent les longues robes écarlates, dorées ou argentées. Les femmes portent volontiers des robes longues, très décolletées, à la taille très étroite. Le corset a fait son apparition vers 195 AA, et sa vogue ne se dément pas depuis...

Les citoyens aisés

C'est dans cette classe que l'on trouve le plus de diversité. Pour les hommes, la tenue de base est le pourpoint, une sorte de veste en tissu épais et rigide qui se lace dans le dos (les boutons existent, mais leur usage n'est pas encore très répandu). Plus son propriétaire est riche, plus le pourpoint est extravagant : broderies, pierres semi-précieuses, crevés... La culotte est généralement assortie au pourpoint. Elle s'arrête aux genoux, et est prolongée par des bas de couleur. Les chaussures aussi sont souvent assorties au reste du costume. Et n'oublions pas les chapeaux ! Pour l'heure, la mode est aux petites toques carrées, garnies de plumes de couleurs vives. Les gens plus âgés préfèrent les chapeaux à larges bords.

Les pourpoints de voyage sont généralement matelassés, au point de pouvoir servir d'armures légères. Ils sont portés avec des culottes simples, et de hautes bottes de cuir souple. Un grand manteau à capuchon complète généralement le costume du voyageur.

Les femmes portent généralement des robes longues, à la coupe et aux tissus plus austères que les patriciennes. Bien entendu, toutes ont une ou deux « tenues de fête » aussi extravagantes que celles de leurs consœurs plus riches...

Les gens du peuple

Leur costume est généralement fort simple : pantalon arrivant aux genoux, chemise en toile, ceinture en corde ou en cuir et espadrilles. En hiver, ils y ajoutent un gros manteau de laine à capuchon. Les femmes portent généralement des robes longues, mais peuvent parfaitement opter pour une tenue plus masculine.

Les marins

Ils s'habillent à peu près comme les gens du peuple, mais vont généralement pieds nus. Les officiers de la marine de guerre portent un uniforme vert et or, copieusement brodé. Leurs homologues des flottes marchandes et les braves-capitaines portent parfois des uniformes aux couleurs des compagnies qui ont affrété leur vaisseau, mais cet usage tend à disparaître. Les braves-capitaines ont tendance à affectionner les coupes et les tissus exotiques, qu'ils se procurent sur le Continent.

Et dans les guildes ?

Pour les aventuriers sur le terrain, c'est le pragmatisme qui prime. Si l'on fait l'inventaire du paquetage d'un Venn'dys, on y trouvera presque toujours deux paires de bottes (une pour la marche et une pour l'équitation), un ou deux pantalons de toile solide, plusieurs chemises amples, un grand chapeau en toile goudronnée, servant à protéger du soleil et de la pluie, un vaste manteau-poncho-couverture (parfois réversible et bicolore : une couleur terne pour le camouflage, et une vive pour les entrées en ville). Le sac à dos comporte généralement une dizaine de poches, et contient gourde, petit matériel de camping, un peu d'argent... et souvent un splendide pourpoint, qui sert lors des rencontres protocolaires avec les indigènes.

Evidemment, il n'en va pas de même pour les guildiens cantonnés dans une cité ou un comptoir. Ceux-là sont libres de faire toutes les extravagances possibles pour bien montrer la richesse et la puissance de leur employeur, et ils ne s'en privent généralement pas.

Bijoux et maquillage

Astienne et Wouivel sont, entre autres, renommées pour leurs orfèvres. Les riches citoyennes portent souvent pas loin d'un kilo d'or et de pierreries sur elles, réparties en colliers, boucles d'oreilles, bagues, broches, ceintures de métal... Les hommes se contentent généralement d'une ou deux chevalières, mais certains arborent des anneaux d'or aux oreilles. C'est souvent le cas des marins (qui doivent généralement se contenter de cuivre).

En dehors de la période de carnaval, seules les femmes se maquillent. Rouge à joues, poudre, pâtes pour rehausser le tour des yeux, lotions... Quelques jeunes élégants se poudrent, mais les Venn'dys de la vieille école considèrent cette pratique comme « décadente ».

En revanche, tous les gens riches se parfument. Dans chaque ville, il existe des douzaines de parfumeurs, produisant chacun une ou deux spécialités, souvent à base d'essences de fleurs ou de musc.

La Maladie

La langueur

J'ai rencontré aujourd'hui Lizio, le fils cadet de messire Donantell. Voici plusieurs semaines que j'en entendais parler par les domestiques. Il souffre de langueur, et son père le cache au reste de la maisonnée. Il était assis, seul, dans le grand salon, la tête penchée comme s'il écoutait quelque chose. Vêtu d'une robe de chambre tachée, blême, les yeux vides et la bouche entrouverte, c'était un spectacle fort peu ragoûtant. Je me suis planté devant lui, à moins d'un mètre, et il n'a pas cillé. J'ai tenté de lui expliquer qui j'étais, mais il ne m'écoutait visiblement pas. Je me suis assis près d'une fenêtre, et j'ai fait de mon mieux pour l'ignorer. Au bout de quelques minutes, comme obéissant à un signal inaudible, Lizio s'est levé et est sorti de la pièce, d'une étrange démarche dansante, comme s'il ne touchait pas vraiment terre...

— Extrait du journal intime de Knut Longueépée

Historique

La langueur a commencé ses ravages presque immédiatement après l'apparition du Continent. Le premier cas recensé fut celui de dona Zerbina, moins d'une saison après le grand raz-de-marée. Il n'existe aucune preuve historiquement recevable qui relie Zerbina au grand Orion, mais la légende veut qu'ils aient été amants, et qu'Orion ait repoussé les frontières de l'héroïsme pour ses beaux yeux...

En réalité, les premiers cas passèrent presque inaperçus. Et pour cause : tout ce que la Maison comptait de gens intelligents se préparait à partir outre-océan, à la découverte des terres inconnues. Confondue d'abord avec une banale anémie, la langueur ne fut pas identifiée comme une maladie à part entière avant 6 AA.

Il faut dire qu'à ce moment, il aurait fallu être aveugle pour ne pas remarquer qu'il se passait quelque chose d'anormal. D'une poignée de cas isolé, on était passé à des milliers de malades... Ce chiffre a continué à progresser pendant près d'un siècle. De 110 à 190 AA environ, les cas se sont fait plus rares,

et le mal prenait des formes moins extrêmes. Malheureusement, depuis vingt ans, la langueur est repartie à l'assaut, et l'épidémie est aujourd'hui d'une telle gravité que la survie même de la Maison semble en péril.

Symptômes

La progression de la langueur est maintenant bien connue. Depuis deux siècles, ses trois phases ont été étudiées et décortiquées, encore et encore, sans aucun résultat dans le domaine de la thérapie.

PREMIÈRE PHASE : LE MAL PÂLE

Le mal pâle est relativement bénin, et peut être confondu avec des maladies moins redoutables. Les personnes affectées dorment un peu plus que la normale, ont du mal à se concentrer et perdent l'appétit. Leur peau prend peu à peu la coloration particulière des malades : un blanc crayeux, qui devient de plus en plus prononcé au fur et mesure de l'évolution de la langueur. À ce stade, il est tout à fait possible d'être affecté sans en avoir conscience. La terrible vérité finit toujours par se faire jour, mais il faut parfois des mois, voire des années. À condition de faire des efforts de volonté, le malade peut continuer à travailler et à vivre presque normalement pendant de longues périodes. Selon les sujets, le mal pâle persiste pendant des années, ou laisse la place au mal blême en quelques semaines.

DEUXIÈME PHASE : LE MAL BLÊME

Le mal blême est bien plus terrible, et c'est à cette phase que tout le monde pense lorsqu'on parle de la langueur. Le malade réagit de moins en moins aux stimuli. Les émotions s'atrophient, puis disparaissent complètement. En quelques mois ou quelques années, il ne reste plus du malade qu'une masse de chair amorphe, qui continue, par réflexe, à s'alimenter et à se déplacer (la faim et la soif finissent aussi par disparaître. Sans aide extérieure, presque toutes les personnes affectées finissent par mourir d'inanition). Certains malades parlent, d'autres sombrent dans le mutisme, mais même ceux qui conservent l'usage de la parole formulent rarement des phrases cohérentes. Certains doctes pensent qu'ils vivent des aventures extraordinaires, bloqués dans leur propre univers mental, mais la majorité estime qu'ils sont tout simplement morts... leur corps n'en est pas encore informé, voilà tout. Paradoxalement, un malade à ce stade peut vivre des années, beaucoup plus longtemps qu'un individu en bonne santé. Il reste encore, dans les hôpitaux de la Maison, des patients qui ont été frappés dans les années 50 à 100 AA... Cela a conduit certains doctes à formuler des théories sur le « combustible vital ». Selon eux,



chacun aurait une certaine quantité d'énergie à brûler, un peu comme une lampe à huile. La langueur ralentit la combustion, tant et si bien que les malades vivent plus vieux que la moyenne... Le mal blafard se déclare au bout de quelques années, ou quelques décennies... ou jamais. Dans tous les cas, la langueur est un mal capricieux !

TROISIÈME PHASE : LE MAL BLAFARD

A ce stade, les malades sont si blancs qu'ils peuvent être confondus avec des statues de marbre. Peu de gens en arrivent là ; la plupart succombent au mal blême. Les doctes des hôpitaux restent très discrets sur les conséquences du mal blafard, mais toutes sortes de rumeurs effrayantes circulent. Une chose est sûre : la gravité de Cosme perd son emprise sur les malades. Le moindre bond leur permet de parcourir des distances énormes. Mais comme, en même temps, ils perdent toute coordination, cela les mène généralement à une fin brutale... Certains finissent par perdre tout contact avec le sol, et par s'envoler pour de bon. Pour l'heure, les tentatives pour les suivre en ballon ont échoué. Dans les caves de l'hôpital de Mandril, se trouvent une dizaine de patients en phase terminale, solidement attachés. Ne pouvant pas voler, ils partent littéralement en morceaux, se dissolvant peu à peu dans le néant... Cette terrible agonie peut durer des mois ou des années.

Les cures

Pour l'instant, il n'en existe aucune. En revanche, il est possible de faire la liste des remèdes qui ont échoué...

- La fuite. Le mal ne frappe que les Venn'dys, mais les atteint partout sur Cosme. On cite le cas d'un guildien qui, au moment où il a été touché, n'avait pas revu un compatriote depuis quinze ans.

- Les médicaments. Toute la pharmacopée des Rivages, puis du Continent, a été utilisée, sans l'ombre d'un succès. Aucune plante, aucun animal, ne détient la clé de l'énigme. Cela n'empêche pas les doctes de continuer à essayer...

- Les traitements divers. Des centaines de chercheurs ont imaginé des milliers de remèdes, allant du simple régime accompagné d'exercices physiques à des cures complexes, alliant médicaments, dépaysement et excitation. Certaines semblèrent prometteuses, mais aucune n'a jamais enrayé définitivement la progression du mal.

- La magie loomique. Oh, il a fallu du temps aux Venn'dys pour franchir le pas, mais ils ont fini par le faire ! Malheureusement, ni leurs propres sorciers, ni ceux des autres maisons, ni les mages du Continent ne sont arrivés à guérir les malades. Pourtant, tout a été essayé. Il y a quatre ans, on a même pris la famil-

le patricienne des Narvelli en flagrant délit de magie noire. Jiania Narvelli, âgée de huit mois, montrant les premiers symptômes du mal pâle, son père engagea un malfaiseur ashragor. Pendant des semaines, celui-ci tenta de dévier le mal sur l'un des serviteurs de la famille, sans l'ombre d'un résultat. Les Narvelli et leur malfaiseur furent pris et exécutés...

Questions

Auxquelles il faudra sans doute répondre avant de trouver un remède à la langueur.

Si la maladie est d'origine continentale, comment se fait-il que les premiers cas se soient manifestés avant même le voyage d'Orion ? Comment se fait-il qu'aucun des innombrables peuples rencontrés depuis deux siècles n'ait eu la moindre idée de la nature du mal, et des moyens de le guérir ?

Par ailleurs, il est maintenant évident que la langueur n'est pas une maladie contagieuse ordinaire. Comment se transmet-elle ? Si elle est de nature magique, pourquoi n'affecte-t-elle que les Venn'dys ? Où vont les malades en phase terminale ?

Conséquences

Les ravages de la langueur sont universels. Il n'y a pas une famille qui n'ait perdu l'un de ses membres, pas une personne qui n'ait vu un ami succomber au mal blême... La culture venn'dysse dans son ensemble a dû s'adapter au fléau.

BIENSÉANCE

- Ne prononcez pas le mot « langueur » en public. C'est plus que grossier, c'est dangereux ! En l'absence de notions fiables sur la contagion, inutile de prendre de risques. Personne n'a jamais prouvé qu'en en parlant, on la provoquait, mais qui sait ?

- Même en usant de périphrases, il est de mauvais goût de demander des nouvelles d'un malade. Si on veut vous en parler, on vous en parlera !

- Face à une personne aux premiers stades de la maladie, faites comme si de rien n'était. Face à une victime du mal blême, faites comme si elle n'était pas là. De toute façon, elle ne vous voit plus...

LÉGISLATION

Depuis 47 AA, toutes les victimes du mal blême sont considérées comme légalement mortes, à moins que leurs proches n'en décident autrement. Dans ce cas, ils doivent remplir un nombre décourageant de formulaires, et être soumis à une enquête menée par les magistrats de leur cité. Être légalement mort signifie seulement que le malade perd le droit de vote, ne peut plus signer de contrat, commercer ou faire de testament. Cette loi choque toujours beaucoup les gens des autres Maisons. En réalité, elle a simplement pour but d'éviter que des familles marchandes se retrouvent paralysées pendant des décennies par un chef agonisant. Elle ne préjuge en rien du traitement que reçoivent les malades en tant que personnes physiques, et met simplement un terme à leur existence en tant que personnes morales.

Vie quotidienne

- Les malades eux-mêmes réagissent diversement lorsqu'ils découvrent qu'ils souffrent du mal pâle. Certains, les plus nombreux, se laissent sombrer sans se débattre. Les plus riches et les plus combatifs se jettent à corps perdu dans un tourbillon d'activité, et parviennent parfois à gagner quelques années. Certains choisissent le suicide, ou engagent un spadassin pour les abattre lorsqu'ils basculeront dans le mal blême. Ces deux dernières attitudes sont en train de devenir à la mode dans les couches les plus riches de la société venn'dysse.

- Vis-à-vis des victimes du mal blême, il existe deux attitudes : la civilisée, et l'autre. La première consiste à vivre avec le malade, à le nourrir, à le laver, à le promener, à lui parler, bref à s'en occuper comme on s'occupe de n'importe quel grand invalide. Quant à l'autre... eh bien, elle implique un grand sac, une grosse pierre et une dernière promenade en mer. Après tout, à ce stade, les malades sont légalement morts, et s'en débarrasser n'est plus un crime. La plupart du temps, les familles riches choisissent la première solution (elles ont du personnel pour s'occuper du malade, et assez de place pour ne pas le croiser tous les jours). La seconde méthode est plutôt l'apanage des pauvres, ce qui permet aux patriciens de stigmatiser à peu de frais « le manque de cœur des miséreux ». Il est permis de se demander ce qu'ils feraient s'ils devaient vivre dans dix mètres carrés, en compagnie d'un tas de chair amorphe... Il est également possible de remettre le malade à un hôpital, où les doctes feront de leur mieux pour le guérir (en le soumettant au passage à des expériences plus ou moins cruelles).

Les excitateurs

Les victimes du mal pâle tentent parfois de lutter contre leur destin. On sait depuis fort longtemps que, plus un malade résiste, plus il met longtemps à succomber. Pour résister, il faut se forcer à vivre, se noyer sous les sensations et les émotions... Ce n'est pas toujours facile, surtout lorsqu'on a mené une vie sédentaire. C'est là qu'intervient le groupe très fermé des excitateurs. Moyennant des sommes plus ou moins importantes, ces gens se chargent d'introduire de l'imprévu dans la vie de leurs clients (ou plus exactement, des personnes que leur désignent leurs clients. La plupart du temps, ils sont engagés par un proche du malade).

Certaines troupes se contentent d'un service minimum, d'autres organisent de complexes mises en scènes, mobilisant des dizaines de figurants et coûtant des milliers de guilders. Pour réussir dans le métier, il faut avoir le sens du théâtre, un flair pour le bizarre, une idée juste de ce que désire le client, et les nerfs assez solides pour amuser, parfois jusqu'à ce que mort s'ensuive, de grands malades.

Pour l'instant, l'excitation la plus réussie a été celle de Joaon Quinlan, un patri-cien qui ressentit les premières attaques de la langueur en 145 AA. De 146 à 172 AA, la Compagnie di Fabri le maintint au premier stade de la maladie. Entre autres aventures, Quinlan chassa des esclavagistes ashragors, déjoua deux complots contre le doge, gagna une douzaine de duels... tout cela entièrement fabriqué, bien entendu. Il mourut d'une crise cardiaque au moment où il allait « découvrir le trésor de Valeano Golazzio », après trois années de recherches épuisantes. Toute la compagnie assista à ses funérailles. Ses héritiers s'abstinrent : il s'avéra en effet qu'à financer di Fabri et ses acteurs, Quinlan avait entièrement ruiné sa famille.





La Maison

Chapitre Quatrième

De Knut Longueépée
Au seigneur Hern Longueépée
Au château de Lorrion

7e jour de quinte Ardence 207

Honoré père,

Voici, comme vous me le demandiez dans votre dernière lettre, un bref aperçu de la complexe société des Venn'dys, au milieu desquels je vis depuis maintenant près d'une saison. A l'étudier, j'ai parfois l'impression de regarder l'une de ces montres que fabriquent les artisans d'ici : des tas de petites pièces très compliquées qui s'agitent dans tous les sens, mais qui finissent par donner des résultats étonnamment justes.

Je pense que vous serez satisfait de mes progrès. Je suis en train de devenir un vrai cosmopolite, à l'aise dans toutes les cultures des Maisons.

J'espère que tous vont bien au château et dans nos fermes.
Transmettez, je vous prie, mes affectueux respects à Mère.

Votre fils obéissant
Knut



*Structures Sociales et Politique**Vue en coupe d'une Maison*

A première vue, les Venn'dys forment la plus ouverte et la plus égalitaire des Maisons des Rivages. Par rapport aux caste rigides des Ulmèques, ou des incompréhensibles jeux de dominance auxquels se livrent les ordres ash-ragors, c'est vrai. N'importe quel Venn'dys peut, en théorie, accéder à la citoyenneté, puis aux plus hautes charges de la République. Mais lorsqu'on y regarde de plus près, une hiérarchie nette se dégage... elle n'est jamais énoncée ouvertement, ou appliquée de manière stricte, mais elle est là, et (presque) tout le monde la respecte, consciemment ou non.

Au sommet de la pyramide se trouve le doge, dirigeant de la République, élu à vie par le Sénat Venn'dys, qui siège à Brizio. Le doge est invariablement issu d'une famille patricienne, souvent très ancienne.

Immédiatement en dessous du doge se trouvent les dirigeants des villes : les consuls de Mandril, le Patricien d'Astienne, le Seigneur de Brizio, etc. Leurs pouvoirs sont beaucoup plus limités, mais ils sont également élus à vie (sauf à Mandril, où le mandat des consuls est limité à un an). Ces différents postes ont tendance, à de rares exceptions près, à rester au sein d'un petit nombre de familles riches, les patriciens, qui sont ce que les Venn'dys ont de plus proche de la noblesse des autres Maisons.

Sous cette poignée de gouvernants se trouve la grande masse des citoyens, qui ont le droit de voter pour élire les dirigeants des villes et les Sénateurs de la République. Bien entendu, il faut être citoyen pour pouvoir se présenter aux emplois publics. Ce n'est pas un corps homogène, loin de là ! Techniquement, est citoyen toute personne née dans la Maison et pouvant justifier d'un revenu minimum de 500 guilders par an. De plus, les braves-capitaines, quels que soit leurs revenus, reçoivent automatiquement leur brevet de citoyenneté. Autre exception à ce système, les descendants de familles patriciennes, qui conservent leur citoyenneté pendant une génération même s'ils ne satisfont plus aux conditions de revenu minimum. La citoyenneté est également octroyée en récompense d'actes exceptionnels accomplis au service de la République. Depuis vingt ans, cette distinction s'est faite de plus en plus rare...

En pratique, il existe une ahurissante variété de citoyens. Les patriciens, bien entendu, sont tous citoyens. Ces princes-marchands, à la fois armateurs, négociants, spéculateurs et grands propriétaires fonciers, représentent une petite fraction de la population totale (moins de 20 % des citoyens), mais bras-

sent l'essentiel de la richesse de la République, et occupent la plupart des emplois publics prestigieux. Les fonctionnaires, la plupart des doctes, les membres des ordres scientifiques et les maîtres-imprimeurs sont également citoyens, sans oublier un nombre croissant d'Aventuriers en retraite. Il serait injuste d'oublier les « parvenus », des gens du peuple qui sont arrivés à remplir les conditions de citoyenneté, souvent au terme d'une vie d'efforts. Tout ce monde n'a pas les mêmes intérêts, et vote rarement de la même façon. Les débats sont souvent animés, pour le plus grand bien de la République.

Sous les citoyens grouille le peuple, qui représente largement plus de la moitié de la population (probablement pas loin des deux tiers, même s'il n'existe pas de recensement exact). Artisans, marins, ouvriers, petits commerçants, courtisanes, francs-voleurs... Le fait qu'ils n'aient pas leur mot à dire dans les affaires de la République ne veut pas dire qu'ils soient traités (ou considérés) comme des inférieurs, loin de là !

Les marins, qu'ils soient citoyens ou issus du peuple, forment pratiquement une classe à part, avec ses traditions, sa hiérarchie et ses rites. Les braves-capitaines, qui commandent les caravillons et font la navette entre Rivages et Continent, sont une sorte d'aristocratie. Les capitaines ordinaires (ou « caboteurs ») se trouvent juste en dessous, suivis par une pléiade d'officiers, de sous-officiers, de quartiers-maîtres... L'égalité est de mise, la statut de chacun étant surtout basé sur la valeur individuelle, plus que sur la naissance (ou le grade !). En mer, on apprécie beaucoup plus un simple second maître doublé d'un bon médecin qu'un capitaine dont c'est la première croisière.

Ici comme ailleurs, les professions illégales occupent le bas du pavé. Brigands, pirates, naufrageurs, contrebandiers, prostituées non enregistrées... la variété est impressionnante, sans doute plus que dans les autres Maisons. Les autorités venn'dyesses ont, vis-à-vis des criminels, une position simple : dissuader par l'exemple. Chaque criminel pendu ou noyé en public contribue à écarter les esprits faibles du vol et du meurtre. Ce raisonnement fonctionne assez bien sur la majorité des gens, mais échoue complètement sur deux types de personnes. Les esprits très faibles, d'abord, qui sont trop stupides pour comprendre qu'ils risquent, eux aussi, de se faire prendre, ou qui tirent une certaine gloriole à l'idée de finir sur l'échafaud. Et, plus dangereux, les esprits forts, qui sont assez intelligents pour ne pas se faire attraper...

Les doctes et les magiciens sont deux catégories à part.

- Les artistes et les doctes sont souvent issus de familles aisées, et donc citoyens. Après tout, pour avoir le temps de se consacrer à l'art ou à la science, il faut avoir le ventre plein. Toutefois, depuis quelques siècles, on voit régulièrement des jeunes gens faméliques faire carrière dans un domaine artistique ou scientifique, mus par la seule force de leurs idées. La plupart du temps, ils

commencent par professer des opinions politiques illégalistes. Et presque toujours, il suffit d'un brevet de citoyenneté en bonne et due forme pour qu'ils jettent leurs idéaux à la rivière... Par ailleurs, de plus en plus d'artistes et de doctes affectent de dédaigner la notion de citoyenneté, préférant « juger un homme à sa seule valeur ».

- Les sorciers sont, depuis des temps immémoriaux, « hors » du système. Ils n'ont pas d'existence légale, ne pouvant ni se marier, ni commercer ni, bien entendu, devenir citoyens. A leurs plus beaux jours, ils n'ont jamais réussi à obtenir davantage de considération que la moyenne des artisans. Depuis la guerre du Refus, ils sont techniquement criminels, et passibles de mort. En pratique, cette disposition ne s'applique qu'aux sorciers maladroits, dépourvus de protecteurs, ou dont l'existence gêne les autorités.

Extrait du chapitre I de
« Une Maison en devenir : faire face au III^e siècle »
par Curzio Ceparle, presses universitaires de Brizio, 203 AA.

Collection Longueépée, château de Lorvonn.

Guildes et citoyenneté

Les guildiens constituent un autre cas particulier. S'ils ne l'étaient pas encore, ils deviennent citoyens le jour de leur sortie de l'Académie. Mais tant qu'ils exercent leur activité, ils n'ont pas le droit de vote. Cette disposition a été prise pour éviter que les guildes puissent exercer une influence souterraine sur les conseils dirigeants de la Maison. Les aventuriers retraités, qui reviennent finir leurs jours sur les Rivages, sont considérés comme assez peu nombreux pour ne pas être menaçants. Dans l'intervalle, les divers privilèges fiscaux et sociaux qui vont avec le titre de citoyen suffisent généralement à satisfaire les guildiens lors de leurs rares retours sur les Rivages...



Politique

2e jour de quinte Ardençe

J'ai regagné mon petit appartement du quartier de l'université. En dépit de l'insistance polie de messire Donantell, je crois que mon départ le soulage. Toutefois, je reste en bons termes avec lui, et surtout avec Federi. Depuis que j'ai envoyé ma dernière lettre à mon père, j'ai eu plusieurs conversations avec Federi sur la manière dont fonctionne cette « République » dont les Venn'dys ont l'air si fiers. L'image de la montre n'est pas si bonne, en définitive. Cette Maison est un mélange déroutant d'anarchie autorégulée et d'autorité brutale, tempérée par une bonne dose de suspicion, et cimentée par un orgueil tout à fait déraisonnable...

— Extrait du journal de Knut Longueépée

Mécanismes

Le doge se trouve au sommet de la pyramide sociale, mais ne tient pas nécessairement les rênes du pouvoir. Ses attributions sont simples : il représente la Maison auprès des autres peuples des Rivages, préside le Sénat et participe aux différentes commissions de gouvernement. A partir de ce cadre, on peut aussi bien être un dirigeant à poigne qu'un roi fainéant... La plupart des doges ont été des souverains attentifs. Après tout, c'est un poste électif, et le Sénat prend généralement soin de nommer un chef énergique... Mais la machine peut parfaitement continuer à fonctionner de manière satisfaisante même si le doge est un imbécile uniquement préoccupé de fêtes et de plaisirs, ou s'il est soudain devenu sénile. Le cas s'est présenté à plusieurs reprises dans l'histoire de la Maison. Les rares fois où cela a coïncidé avec une situation de crise, l'incapable a été écarté plus ou moins brutalement pour laisser la place à un individu plus compétent. Le doge est élu à vie, mais les sénateurs désignent presque toujours un homme âgé. Il a la possibilité d'abdiquer, mais la plupart meurent à leur poste (presque toujours de mort naturelle, d'ailleurs).

Aux côtés du doge se trouve son Conseil, composé de trente sénateurs dési-

gnés par tirage au sort. Théoriquement, ils entérinent les propositions de lois soumises par le Sénat. En pratique, leur véritable fonction est de veiller à ce que le doge ne se transforme pas en tyran...

Le véritable pouvoir est aux mains du Sénat. Élu par les citoyens, il siège à Brizio. Avec ses quatre mille membres, c'est une structure lourde, trop lourde pour gouverner, incapable de prendre des décisions rapidement. Il ne se réunit en séance plénière que lors de l'élection d'un nouveau doge, et dans quelques rares occasions cérémonielles. Le reste du temps, le travail gouvernemental est exercé par les commissions. Celles-ci comptent entre cinq et trente membres, et préparent les projets de lois, qui sont ensuite entérinés par le doge et son Conseil. En 207 AA, des commissions supervisent les domaines suivants :

- Affaires maritimes
- Relations avec les guildes
- Relations avec les autres Maisons
- Commerce
- Éducation
- Science
- Finances
- Urbanisme, travaux publics et divertissements
- Échiquier (Finances)

Toutes ces commissions sont théoriquement présidées par le doge di Goronna, qui assiste ou non aux réunions, selon son bon plaisir... C'est également lui qui arbitre, en dernier ressort, l'attribution des budgets des différentes commissions. Rien n'empêche un sénateur d'appartenir à plusieurs commissions, mais le cas se présente rarement : le travail d'une seule commission suffit largement à occuper un homme normal.

Des citoyens n'appartenant pas au Sénat peuvent, parfois, siéger dans une commission, s'ils détiennent des connaissances exceptionnelles sur le sujet dont elle s'occupe. Mais c'est fort rare...

La plupart des citoyens se contentent de faire leur devoir électoral : tous les cinq ans, ils envoient des sénateurs les représenter à Brizio. Chaque ville élit ses représentants à son tour, et le sénat se renouvelle donc d'un cinquième chaque année. En 207, c'est aux citoyens de Granponton d'élire leurs sénateurs. L'année prochaine, ce sera à ceux d'Astienne, et l'année suivante à ceux de Mandril... Les campagnes électorales sont animées, et parfois sanglantes. On a vu des candidats payer des truands pour incendier le quartier général d'un adversaire, et tous y engloutissent des fortunes. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le poste de sénateur est relativement stable. La plupart sont élus deux ou trois fois de suite, et il n'est pas rare d'en voir qui siègent au Sénat depuis trente ans...

Le secret

Depuis des temps immémoriaux, le gouvernement venn'dys aime à s'entourer de mystère. Les commissions recrutent qui elles désirent, comme elles le désirent. Leurs délibérations sont strictement secrètes. Les sénateurs qui n'en sont pas membres ne sont pas informés de leurs décisions tant qu'elles ne sont pas rendues publiques. Pire : il est parfaitement possible de venir masqué aux réunions des commissions. La plupart des sénateurs ne s'en privent pas. A l'exception du doge, qui dispose de la liste de tous les membres de toutes les commissions, personne ne sait au juste qui travaille où. Cette disposition, censée dissuader les sénateurs de former des partis et des groupes de pression, sert surtout à satisfaire un trait profond du caractère venn'dys : le goût du secret. Les carrières politiques ne se font pas sur les champs de bataille, ni même au Sénat, mais au fil de discussions paisibles dans des salons élégants. Les décisions importantes sont prises entre patriciens, entre le dessert et le café...

L'armée des ombres

Il existe un pan entier des affaires de la Maison qui échappe totalement au Sénat et à ses commissions. La police et la justice sont entre les mains du doge, et de lui seul. C'est lui qui nomme le prévôt, l'équivalent d'un ministre de l'Intérieur, et les hauts-juges, un groupe d'une dizaine de magistrats qui remplissent le rôle de Cour Suprême. Ces deux administrations sont particulièrement efficaces, et le doge interfère rarement dans leur fonctionnement (une fois qu'il y a nommé des hommes à sa dévotion, s'entend).

En revanche, tous les doges portent un intérêt aigu à l'espionnage, pour le bien de la Maison... et pour le leur. A en croire les rumeurs, aucun secret n'est à l'abri des espions venn'dys. C'est exagéré. Disons que la plupart des secrets sont à leur portée... Pour autant qu'on puisse en juger, l'action des services de renseignements du doge se développe dans quatre directions :

- Espionnage des autres patriciens, et particulièrement des sénateurs. C'est une question de survie. Les doges déposés, ou morts « accidentellement », ont été nombreux dans l'histoire venn'dysse. Les complots peuvent venir de n'importe où, mais ils ont presque toujours un patricien comme initiateur ou figure de proue...

- Surveillance du peuple. Pour le doge, l'agitation illégaliste est un souci de plus en plus grave, qui justifie une répression de plus en plus dure. Comme la surveillance des complots patriciens, c'est le ressort des Masques.

- Surveillance des ressortissants étrangers présents sur le territoire venn'dys. C'est le travail du très redouté Conseil des Quatre, dont les membres sont toujours vêtus et masqués d'écarlate. On sait très peu de choses sur ce Conseil, sinon qu'il entretient des dizaines d'agents discrets, et qu'il est d'une fidélité totale à la République (et pas au doge, la nuance a son importance). Comme toutes les institutions secrètes, le Conseil des Quatre bénéficie d'une aura de mystère qui le rend beaucoup plus terrifiant qu'il ne l'est en réalité.

- Espionnage à l'étranger. C'est le domaine des Hommes gris, un petit groupe d'agents d'élite, souvent de haute naissance, qui servent la République en sachant parfaitement qu'elle les désavouera s'ils se font prendre. Drissan, le marchand qui déroba le secret de l'imprimerie aux prêtres ulmèques, est considéré comme leur fondateur. On murmure qu'ils ont des pions partout, y compris dans l'entourage immédiat d'Ashragor. Leurs techniques d'espionnage sont en avance d'un bon siècle sur celles des autres Maisons. Entre autres choses, ils maîtrisent l'art du chiffage des documents, et ont depuis longtemps mis sur

Les Masques

Ces super-policiers affectent volontiers les costumes traditionnels du carnaval : Arlequins, Pierrots, Colombines, etc. Ce groupe mystérieux a la réputation d'être omnipotent et omniprésent. Leurs méthodes ne pèchent pas par excès de délicatesse. Délation, intimidation, chantage, torture... Les Masques ne sont pas liés par les lois communes, et n'hésitent pas faire des exemples frappants.

Leur réputation est très exagérée, bien entendu, mais reste suffisamment vraie pour qu'on ne sache jamais à quoi s'en tenir. Espionné ou non ? Signalé par un indicateur ou une lettre anonyme ? Ce genre de doute suffit souvent à dissuader des gens qui, sinon, se seraient jetés à corps perdu dans un complot. Des rumeurs prétendent que le doge les fait surveiller par d'autres espions, les Dominos, sur lesquels on ne sait pratiquement rien. Leur existence n'est pas confirmée, mais ne manque pas d'une certaine logique très venn'dysse. Après tout, si les Masques étaient trop puissants, leurs chefs pourraient se sentir pris d'une envie de gouverner à la place du doge...



pied une organisation en « cellules » étanches, à la fois souple et difficile à démanteler (dans ce domaine comme ailleurs, l'usage de la magie rééquilibre les choses en faveur des autres Maisons. Les espions ulmèques, par exemple, communiquent parfois par intermédiaire de Nocte). Le chef des Hommes gris est surnommé « le vice-doge », non sans ironie. Ces deux mots de patois venn'dys se traduisent, à l'étranger, par « le petit duc », et c'est sous ce nom qu'il est connu des dirigeants des Rivages. Son identité exacte est un mystère, et on croit souvent, à l'étranger, qu'il s'agit de plusieurs personnes...

Les gouvernements des autres Maisons s'inquiètent beaucoup des activités des espions venn'dys. Certains redoutent que les Hommes gris se soient embarqués dans une croisade visant à faire des Rivages un seul État, placé sous la domination des Venn'dys. La rhétorique officielle de la Maison qui parle de République universelle, alimente ces craintes... en fait, les Hommes gris utilisent ces craintes comme paravent pour leur véritable opération (voir *Le Grand Secret*, plus loin).

Défense

La commission des Affaires maritimes s'occupe également des questions de défense de la République. A cette fin, elle nomme un amiral et trois capitaines-généraux. L'amiral dirige les flottes, les capitaines-généraux sont chargés de les construire au moindre coût.

Toutes les villes venn'dysses sont flanquées de chantiers navals plus ou moins étendus. Dans tous, on trouve un secteur fortifié où, dans de grands hangars solidement gardés, des ouvriers soigneusement choisis construisent et entretiennent les navires de guerre de la République. La flotte est déjà impressionnante en temps de paix mais, il y a deux siècles, un capitaine-général particulièrement inventif a imaginé de conserver en permanence une centaine de vaisseaux aux trois quarts construits. Ces coques nues, sagement alignées dans leurs cales sèches, peuvent, en un mois, être terminées, armées et lancées.

Par ailleurs, les nefs marchandes sont toutes construites selon des spécifications bien précises. Elles peuvent toutes, en quelques heures et avec un minimum de frais, être converties en vaisseaux corsaires. En cas d'attaque, l'archipel venn'dys serait ainsi défendu par des milliers de navires. Cela fait des siècles qu'Ashragor réfléchit à un moyen de neutraliser les Venn'dys, mais même lui a fini par se rendre à l'évidence : les trois îles sont imprenables.

De plus, la Maison possède l'arme absolue, ou peu s'en faut. Des canons. Des canons énormes, qui tirent des projectiles si lourds qu'il faut plusieurs hommes pour les transporter... L'arsenal et la poudrière de Wouivel sont placés sous le contrôle direct du doge, qui équipe gratuitement les navires de la flotte, et vend très parcimonieusement les surplus aux compagnies marchandes et aux guildes.

Sans la magie, une nef venn'dyesses armée de trois canons serait invincible. Les choses étant ce qu'elles sont, c'est seulement un adversaire très redoutable.

En plus de leur supériorité technique, les Venn'dys ont, depuis des siècles, raffiné les tactiques de la guerre navale, qu'ils ont amenée à une perfection inconnue des autres Maisons.

Reste une évidence : si jamais un envahisseur parvenait à prendre pied sur les îles, il n'aurait sans doute pas trop de mal à balayer les forces terrestres de la Maison, composées de milices citadines mal équipées et peu entraînées. Le Sénat est conscient de ce problème, mais préfère abandonner la défense terrestre aux villes, et concentrer ses efforts sur la guerre navale. Des rumeurs persistantes parlent toutefois d'unités d'élite, dotées de canons montés sur des affûts mobiles, mais elles n'ont jamais été confirmées, et relèvent probablement de la désinformation...

L'opinion publique

19^e jour de quinte Ardence

J'ai assisté hier, en compagnie de Federi, à une manifestation. J'avais entendu parler de cette coutume, et j'étais curieux de voir comment cela se passait. Lorsque les Venn'dys sont mécontents des décisions de leur gouvernement, ils se rassemblent devant le Sénat, et vocifèrent pendant plusieurs heures. Parfois, le doge cède, et parfois non...

L'objet de la manifestation d'hier était de modifier une loi qui venait d'être adoptée. Une sombre histoire de droits de douane, à laquelle je n'ai pas compris grand-chose. Mais, décidément, ces gens ont le sens du spectacle, même lorsqu'il s'agit d'émeutes ! Parce qu'en définitive, c'est bien de cela qu'il s'agissait. Chaque prince-marchand s'estimant visé par cette mesure avait envoyé tous ses employés, dockers, clerks et marins. Tout ce monde (plusieurs milliers de personnes) s'entassait sur la place de la Sagesse, encadré par les amis et les protégés des princes-marchands. Au signal, tout le monde s'est mis à huer un certain Fabio, responsable de la mesure contestée. Cela a duré près d'une heure, et donné lieu à un concours impromptu d'insultes et de malédictions. Très impressionnant ! Je n'aurai pas aimé être dans la peau du dénommé Fabio. D'ailleurs, pour bien montré leur opinion sur cet individu, les manifestants l'ont brûlé en effigie. La foule continuait à grossir, jusqu'à ce que la place soit absolument noire de monde. Federi m'a alors fait signe de partir. Nous avons traversé la foule pour nous installer au second étage d'un café, avec vue sur la place. Petit à petit, les slogans ont changé

de cible, visant directement le doge et le Sénat... La plupart des manifestants d'origine ont alors fait comme nous, ils ont quitté les lieux. Ceux qui restaient ont commencé à lancer des pierres sur la façade du palais... La garde du doge est alors sorti, et a dispersé la foule de manière plutôt brutale. D'après le journal de ce matin, il y a eu plusieurs morts. Soit dit en passant, il y avait aussi un article sur la brusque disgrâce du sénateur Fabio, et sur l'abandon de son nouveau règlement douanier...

— Extrait du journal de Knut Longueépée

Secret ou pas, le Sénat et les commissions sont soumis à une surveillance constante de la part des citoyens. Ces derniers ont tendance à s'organiser en « comités de défense », voués à protéger les intérêts de telle ou telle profession. Ces lobbies primitifs ont joué un grand rôle au cours du dernier siècle, mais ont toujours tendance à céder lorsque le gouvernement invoque « l'intérêt supérieur de la République » pour prendre des mesures impopulaires. L'abus de cette pratique a mené à la formation de « comités républicains », composés de citoyens désireux d'éviter une dérive autoritaire trop importante...

Car ce risque existe. Les patriciens détiennent l'essentiel de la richesse de la Maison, et en ont conscience. Ils sont fortement majoritaires au Sénat, et profitent de cette position pour manipuler à leur guise nombre de décisions. Les plus avisés ont compris qu'il était intéressant d'influencer l'opinion. Ils entretiennent des pamphlétaires, voire possèdent des journaux. Sur les huit périodiques qui paraissent régulièrement à Brizio, cinq sont aux mains de familles patriciennes siégeant au Sénat et publient des informations biaisées. L'un est publié par la confrérie des imprimeurs, et deux appartiennent à de simples citoyens, un écrivain et un richissime brave-capitaine.

Malheureusement, la méthode manque de subtilité, et les Venn'dys ont vite appris à lire entre les lignes. De plus, dans les statuts de la Libre Confrérie des Imprimeurs figure une disposition très importante : chaque imprimeur est libre de publier tout ce qu'il désire, sans avoir à craindre de poursuites. Les villes venn'dyssees sont donc littéralement submergées de romans, traités, pamphlets, attaque contre des personnalités, contre-attaques de ces dernières, mémoires, polémiques, etc. Le pouvoir en interdit certains, qui sont aussitôt brûlés, mais ils reparaissent aussitôt sous un nouveau titre. Tous ces textes sont lus et commentés avec passion par la classe cultivée, mais aussi par les gens du peuple, qui ont presque toujours un avis sur la manière dont fonctionne la République.

Dans ce contexte, un individu doté d'une plume acerbe est toujours sûr de trouver du travail. On voit des pamphlétaires peu scrupuleux attaquer une cause un jour pour se mettre à son service la semaine suivante. Ces mercenaires sont souvent riches, toujours craints, mais rarement appréciés. En revanche, la poignée d'écrivains sincères, qui tentent de faire évoluer la Maison dans un sens plus démocratique, sont unanimement respectés, même par leurs adversaires... ce qui ne veut pas dire qu'ils soient exempts de tracasseries. Les imprimeurs sont protégés par la loi, mais ce n'est pas le cas des auteurs. Un écrit jugé « séditieux » peut valoir à son auteur des années de ponton-prison, voire la mort. Toutefois, depuis quelques années, lorsque le pouvoir s'en prend aux écrivains, le peuple a tendance à voler à leur secours... et il arrive que le doge recule devant le risque d'émeute. De plus, on a vu à plusieurs reprises des écrivains se réclamer de leur « citoyenneté d'honneur » de la ville de Borja pour échapper à la justice de la cité de Brizio. Ce stratagème fonctionne dans les affaires les moins graves. Mais lorsque la condamnation émane directement du doge, cela ne suffit pas...

Les illégalistes

1er jour de sixte Ardençe

J'ai rencontré hier Eusebio, l'un des étudiants avec qui j'avais sympathisé après la conférence de maître Niccolo à l'université. Nous avons été prendre un café. Il m'a conduit dans une petite taverne plutôt louche, sur la rive nord, et nous avons longuement parlé. J'avoue que sur le moment, son discours m'a plutôt déconcerté. Maintenant que j'ai eu le temps d'y réfléchir, j'ai eu l'impression qu'il cherchait à me sonder, et à découvrir mes opinions politiques. J'ai passé un bon moment à lui expliquer que je n'en avais pas, ou plus exactement aucune qui se rapportait au gouvernement de sa Maison. Il a paru déçu, mais n'a pas insisté.

— Extrait du journal de Knut Longueépée

« ... le sujet a alors suivi le jeune homme, identifié par la suite comme un certain Eusebio Roncall, troisième fils d'une famille populaire connue pour ses opinions politiques extrémistes. Ils se sont rendus à La chope d'étain, un café qui a la réputation d'être un repaire d'illégalistes. Ils se sont

installés dans un box, malheureusement trop loin pour que je puisse entendre ce qu'ils ont dit. Toutefois, ils ont parlé plus d'une heure, et il est probable qu'ils n'ont pas discuté de la pluie et du beau temps. À son retour à son appartement, le sujet avait l'air pensif. . . »

— *Extrait d'un rapport adressé au Conseil des Quatre*

La République Venn'dys est en fait une oligarchie, et ne s'en cache absolument pas. C'est déjà une structure sociale plus avancée que les monarchies ou les théocraties des autres Maisons, mais dans l'esprit de bien des gens, cela ne suffit pas.

Les mécontents sont nombreux. Citoyens écœurés par la mainmise des patriciens sur les affaires de la République, gens du peuple aspirant à participer à la vie de la Maison, intellectuels et théoriciens rêvant d'une République où l'égalité serait une réalité...

Tant que ces diverses forces travaillaient séparément et dans le plus grand désordre, elles n'étaient pas considérées comme dangereuses. Mais, depuis le début des années 200, certains indices ont convaincu la police du doge qu'elles étaient en train de se coordonner. C'est probablement faux, mais cela fera bientôt dix ans que le climat social se détériore peu à peu. Il y a eu des attentats contre certaines familles patriciennes alliées au doge. La littérature « subversive » se vend mieux que jamais. Le peuple manifeste de plus en plus souvent et de plus en plus violemment. La répression se fait de plus en plus brutale, ce qui ne fait qu'alimenter l'exaspération de la population. Ce genre de cycle finit généralement très mal...

Depuis quatre ou cinq ans, toute l'agitation sociale est mise sur le compte du « mouvement illégaliste ». D'après les autorités, c'est une conspiration nombreuse, puissante, financée par des patriciens et des espions étrangers. Son but ? Renverser la République. Selon les nécessités du moment, l'origine du complot et ses objectifs exacts, varient beaucoup, mais il est clairement malfaisant.

En fait, il existe bien des groupes qui se revendiquent de « l'illégalisme », mais ils ne sont absolument pas coordonnés, et la plupart ne sont pas violents. La plupart passent davantage de temps engagés dans de féroces batailles d'idées qu'à menacer le pouvoir.

Le mouvement prend son origine dans de nombreux cercles de réflexion. Toutes les villes venn'dysses abritent des sociétés savantes, des clubs et autres rassemblements de citoyens. La plupart sont complètement inoffensifs, mais

Les contrebandiers d'idées

C'est le surnom des individus courageux qui font circuler les pamphlets et autres documents interdits par les autorités. Il en existe de tous types, du patricien idéaliste qui fait aménager des cachettes dans ses navires au colporteur qui va diffuser des brochures illégalistes de ville en ville. Leurs seuls points communs sont la sympathie dont ils bénéficient auprès de la population, et la peine qu'ils encourent s'ils sont capturés : la mort.

certaines réfléchissent sérieusement à la notion de citoyen, à la structure du pouvoir, à l'éducation du peuple et autres sujets sulfureux. Les plus avancés commencent même à parler de suffrage universel. Or, grâce à l'imprimerie, leurs idées se diffusent très vite.

Par ailleurs, le peuple commence à avoir une vague idée de sa vraie puissance, ou au moins de sa supériorité numérique. L'éducation s'est développée jusqu'au point où tout le monde peut lire un pamphlet, ou se le faire lire et en comprendre l'essentiel. Et surtout, tout le monde aspire à améliorer son sort. Trimer toute sa vie pour que son arrière petit-fils devienne citoyen est une noble cause. Mais si un raccourci se présentait, peu de gens le refuseraient...

Des citoyens déchus pour cause de revenus insuffisants font parfois office d'agitateurs, ou plus exactement de relais pour les idées démocratiques. Les plus doués réunissent parfois des dizaines de fidèles, qui se lancent parfois dans des manifestations violentes.

A ces groupes, il convient d'en ajouter d'autres, montés ou infiltrés par des agents provocateurs au service des Masques. Ils sont rarement inquiétés par les autorités, qui les utilisent comme « poissons pilotes » pour débusquer les véritables illégalistes. Dans le même esprit, certains patriciens ont montés leur propres groupes pseudo-politiques, pour mener une guerre discrète contre leurs rivaux. Reste une poignée de vrais conspirateurs, toujours sincères, souvent violents, mais pas si dangereux que ça...



«... Une fouille des affaires du sujet, organisée en collaboration avec sa logeuse, n'a rien révélée. Toutefois, cela ne prouve rien. Un espion intelligent ne conserverait aucune trace écrite de ses activités. Le passage du journal intime qui détaille l'incident Eusebio est exactement le genre de chose que ce même espion écrirait pour détourner les soupçons... Quant à Eusebio, mon groupe l'a cherché en vain. Il n'est ni à l'université, ni à son logis. À la lumière de ces faits, je recommande l'arrestation du sujet. »

— Extrait d'un rapport adressé au Conseil des Quatre

Le commerce

Il n'est pas exagéré de dire que, de nos jours, le commerce est la seule finalité de la Maison. L'enrichissement des Venn'dys en général et des patriciens en particulier est la seule priorité du gouvernement et colore tous les aspects de sa politique. C'est grâce au commerce que la plupart des citoyens se sont enrichis. Une importante fraction du peuple travaille dans les compagnies commerciales possédées par les patriciens, et aspire également à faire fortune... ce qui n'est pas impossible (illégalistes ou pas, la révolution n'éclatera que le jour où il ne sera plus possible à un individu né dans le peuple de finir sa carrière parmi les patriciens. Et ce jour est encore loin...).

Par rapport aux autres Maisons, les originalités du commerce venn'dys sont nombreuses. La principale est l'existence d'embryons de théories économiques. La loi de l'offre et de la demande a été énoncée et formalisée en 35 AC par le docte Gavrilio Franozzi. La notion de cycles de croissance entrecoupés de crises est apparue en 55 AA. Depuis, des milliers de pages ont été écrites sur la question.

Dans quels domaines s'exercent les talents de négociants des Venn'dys ?

Le fret

La vraie richesse de la Maison est son rôle de plaque tournante entre les peuples des Rivages, et entre les Rivages et le Continent. Seul un pourcen-

tage relativement faible de tout ce qui transite par les ports venn'dys est déchargé et consommé par la population. Tous les patriciens sont avant tout des armateurs. Si les plus riches possèdent des flottes fortes comptant près d'une centaine de vaisseaux, pratiquement n'importe qui peut acheter une part de navire. Les capitaines indépendants se font souvent financer de cette manière. Ils divisent leur vaisseau en dix ou vingt « parts », et les vendent au plus offrant. Ensuite, ils se lancent dans des opérations périlleuses (et parfois illégales). S'ils réussissent, ils revendent leur cargaison avec un gros bénéfice, qui est réparti entre les actionnaires. Moyennant un investissement assez modeste, il est possible de décupler sa mise, sans jamais voir le navire que l'on a « acheté ». De nombreuses fortunes ont commencé ainsi !

• LES PRODUITS DES RIVAGES

Même deux siècles après la découverte du Continent, l'essentiel de l'économie venn'dysses repose encore sur le commerce avec les autres Maisons. Les Rivages sont un système économique à part entière, où la mer joue un rôle primordial (les routes terrestres étant impraticables ou simplement peu sûres). Partout, les Venn'dys se chargent du transport maritime. Matières premières et produits finis transitent presque toujours par Astienne ou Mandril, même pour des trajets comme Nyskwynt/Hadjik, où il serait plus simple de passer par l'ouest. Dans le domaine du transport maritime, les Venn'dys ne sont en concurrence qu'avec les Felsins, et encore, d'assez loin. Les autres Maisons sont isolationnistes, ou trop désorganisées, ou ne s'intéressent pas au commerce international.

• LES PRODUITS DU CONTINENT

La démarche est presque la même que dans les échanges avec les autres Maisons. Simplement, au lieu d'acheter des cargaisons à Holdolm ou à Twalika, les princes-marchands venn'dys vont les chercher à Port-Franc. Les guildes n'ont ni les moyens, ni le personnel nécessaire pour organiser la diffusion de ce qu'elles ramènent du Continent. Elles jugent plus simple de confier cette tâche à des marchands locaux. Les Venn'dys ne sont pas les seuls concernés, bien entendu, mais ils disposent d'une flotte commerciale gigantesque et de contacts dans pratiquement toutes les villes des Rivages. De plus, ils sont géographiquement proches de Port-Franc. Depuis vingt ans, certaines compagnies marchandes ont acheté à prix d'or auprès du doge le monopole de la diffusion de certains produits continentaux sur le territoire venn'dys. Ce fut notamment le cas pour le café de 184 à 190 AA (à partir de cette date, certains marchands mandrilènes brisèrent le monopole en installant des plantations de café sur Valine).

On voit de plus en plus de compagnies financer les longs voyages des braves-capitaines. Ceux-ci traversent l'océan, et vont acheter directement les produits auprès des guildes, dans les ports du Continent. Sans être illégale, cette pratique est risquée (à cause des tempêtes et la Scabarre) et peu rentable (le trajet aller-retour dure encore quatre mois. Pendant cette période, le navire et son équipage ne feront rien d'autre). Toutefois, à terme, ces marchands sont persuadés que Port-Franc est voué à disparaître, et que chaque Maison s'approvisionnera à sa guise auprès des guildes, voire des États continentaux. Dans la perspective de ce bouleversement, ils tiennent à nouer des contacts.

Dernier jour de l'Ardence

J'ai assisté à plusieurs cours de commerce et d'économie. J'ai beau faire, je ne comprends pas pourquoi les Venn'dys s'enthousiasment tous pour ces deux sujets. Personnellement, je trouve cela affreusement aride. Il faut dire que j'ai d'autres préoccupations plus importantes. D'abord, le Carnaval va bientôt commencer (cela fait des semaines que je travaille sur mon costume). Et puis, messire Donantell m'a proposé de visiter l'un de ses navires, tout juste rentré du Continent...

— Extrait du journal de Knut Longueépée

Pas question d'arrestation pour le moment. Le père de ce jeune homme jouera probablement un rôle important à Norlonn dans les années à venir, et il est hors de question de créer un incident diplomatique sur de simples soupçons. Intensifiez la surveillance, c'est tout.

— Extrait d'un message du Conseil des Quatre à ses agents

Le Continent

2^e jour de prime Bise

J'ai manqué une journée de fête, mais je ne le regrette pas ! Que de prodiges dans une simple coque de bois ! (Même si qualifier de « simple » l'énorme caravillon qui nous attendait dans le port est, en soi, une grossière erreur.) Soieries, oiseaux exotiques aux couleurs improbables, paravents ornés de peintures délicates, bois précieux, bijoux, peaux d'animaux étranges... Toute la journée, nous avons déambulé au milieu de ces merveilles qui, chez moi, suffiraient aisément à acheter un duché. Maître Donantell était redevenu cordial. De toute évidence, il ne se tenait pas de joie.

J'ai un peu discuté avec le brave-capitaine Buirnan, un petit homme sec, au visage balafré. Il était peu causant, mais il m'a un peu parlé du Continent... C'est à cette occasion que j'ai appris que maître Donantell avait une fille, Kervéa, qui appartient à une guilde et vit de l'autre côté de l'Océan. Elle avait confié des lettres pour son père à Buirnan qui les lui a remis en ma présence. Renseignement pris, damoiselle Kervéa travaille comme diplomate pour une grande guilde. Elle passe son temps à l'aventure, à rencontrer de nouveaux peuples et à négocier des traités avec eux. Comme je l'envie !

— Extrait du journal de Knut Longueépée

Les Venn'dys et les guildes

Les jeunes Venn'dys qui entrent dans les guildes ne deviennent pas tous aventuriers, loin s'en faut ! Beaucoup se dirigent vers l'administration et les services diplomatiques de leurs guilde (en supposant que celle-ci soit assez développée pour avoir des « services » clairement définis. Dans les jeunes guildes, tout le monde met la main à la pâte dans tous les domaines).

D'un bout à l'autre du Continent, des Venn'dys gèrent des comptoirs, participent aux expéditions envoyées pour prendre contact avec les royaumes fraîchement découverts, évaluent le rendement des nouvelles routes... Leurs indé-

niables dispositions pour l'espionnage et le contre-espionnage trouvent dans les relations interguildes un champ d'application immense.

L'Aventure est vécue comme un moyen d'amélioration personnelle (et comme une bonne occasion de faire fortune). La plupart des jeunes Venn'dys, lorsqu'ils arrivent sur le Continent, rêvent de rentrer au pays fortune faite, de s'y faire construire un palais et d'écrire leurs mémoires. Rares sont ceux qui réalisent ce rêve. Ceux qui survivent finissent souvent leurs jours sur place, mariés à des indigènes, et gérant les intérêts d'une guilde ou de leur Maison auprès des autorités locales. Ces aventuriers à la retraite vivent dans le luxe, recréant à des milliers de lieues de distance les mœurs de l'aristocratie venn'dysse (qu'ils affectent volontiers de mépriser).

Sans en faire une obsession, tous les Venn'dys qui se risquent sur le Continent partagent un autre rêve : découvrir le secret de la langueur, et être celui qui ramènera le remède à Brizio. Cette quête a conduit les explorateurs venn'dys très loin à l'intérieur des terres. Ils ont sillonné les régions les plus inhospitalières, décrits les symptômes du mal aux sages de dizaines de civilisations, sont morts par milliers... pour rien. Malgré cela, tous continuent à prendre sur leur temps libre pour trouver la solution.

Et dans les Rivages ?

L'impact de la découverte d'un nouveau monde sur les mentalités venn'dysse a été gigantesque. La mer a toujours fasciné les Venn'dys. Savoir que de l'autre côté de l'Océan s'étend un univers entier n'a fait qu'accroître cette fascination. Découvrir de nouvelles cultures, de nouveaux systèmes politiques, négocier sur des bases inédites avec des peuples étranges... ces perspectives enthousiasment tout le monde. Les guildes ne manquent jamais de candidats, issus de tous les milieux (avec des « pointes » importantes parmi les très riches et les très pauvres).

D'une manière plus terre-à-terre, l'exotisme est à la mode. Le tabac, importé à grands frais du Continent, est devenu un signe de distinction (avant de se démocratiser lorsque des plantations ont été installées sur Valine). Poètes et romanciers situent volontiers leurs œuvres outre-océan. L'existence du Continent a donné naissance à un genre entier, celui de l'Utopie, où l'auteur décrit sa vision de la société idéale, en la situant quelque part « là-bas ». Les récits de voyage et les mémoires des aventuriers se vendent à des milliers d'exemplaires. Les doctes débattent à l'infini des mérites comparés des différentes civilisations rencontrées par les guildes (ils concluent presque toujours à la supériorité des Venn'dys, mais les milieux intellectuels respectent nettement plus certaines cultures Urbis que, disons, les Çehemdals). Les architectes, les décorateurs et les ébénistes passent leur temps à adapter les styles continentaux au goût venn'dys, avec des fortunes diverses. Même la gastronomie a dû s'adapter, avec l'apparition du café...

Hors des guildes : le Grand Secret

Mon maître,

Voici, comme vous l'avez demandé, un rapport sur les progrès que notre Maison a réalisé outre-océan. Ce document est pour vous seul. Brûlez-le après l'avoir lu, ne prenez pas de notes, et n'en parlez à personne. C'est le secret le plus étroitement gardé de la République et, malgré le respect que je dois à votre personne, je n'hésiterais pas un instant à vous supprimer si j'apprenais que vous avez eu la langue trop longue.

Bientôt, l'un de vos successeurs pourra officiellement porter le titre de Seigneur de la Conquête, du Commerce et de l'Exploration que le doge Grevando s'est attribué en 32 AA. A moins d'une surprise miraculeuse, ce ne sera pas vous, mais bientôt, nous serons assez forts, et notre présence sur place sera assez importante, pour que nous n'ayons plus rien à craindre des réactions des guildes. Quant aux autres Maisons, elles sont toutes absorbées par des opérations similaires, ou trop faibles pour nous nuire.

Les outils

• LA FLOTTE

Actuellement, cent cinquante-cinq caravillions ont été loués ou vendus aux guildes. Vingt-huit font officiellement partie de la flotte de la République. Cela nous en laisse trente-sept dont nul ne connaît l'existence, et qui se consacrent entièrement à des allers-retours entre Tremplin, notre petit port secret installé dans la baie des Monts, au sud-est de l'île de Lys, et nos différents points d'appuis sur le Continent. Bien entendu, il faut y ajouter une centaine de nefs plus petites, construites outre-océan, et qui nous servent à relier nos diverses possessions...

• LES HOMMES

Il faudra, dans un avenir proche, songer à rapatrier les deux régiments d'artillerie que nous avons aventurés pour conquérir le royaume d'Akkarvan.

Si j'en crois les rapports qui me sont parvenus récemment, ils ont brisé la résistance de l'armée indigène, et notre prétendant est maintenant solidement assis sur le trône.

Quant au gros des troupes, si je puis dire... eh bien, nous ne manquerons jamais d'Aventuriers refusés par les guildes ! Nos propres critères de sélection, même s'ils sont presque aussi durs que les leurs, nous apportent chaque année près d'un millier de recrues, toutes volontaires pour partir outre-océan, même en sachant que nous n'offrons qu'un aller simple. La principale difficulté est d'assurer le secret d'une opération impliquant autant de monde, et même ce problème s'est avéré moins épineux que prévu. La plupart des candidats sont sans familles ni amis. Ceux qui en ont « trouvent un engagement sur un navire » avant de « disparaître en mer », et le tour est joué ! Et, bien entendu, une fois sur place, ils n'ont plus la possibilité de parler. Nous avons un autre atout : les déserteurs. Certains guildiens décident, au bout de quelques années, de se « perdre » dans la nature. Beaucoup disparaissent sans laisser de traces, mais un petit nombre s'improvisent brigands, chefs de clans ou conseiller d'un souverain local. Lorsqu'ils tombent sur nos propres explorateurs, ils sont généralement ravis de passer à notre service. Nous avons même, par ce biais, réussi à infiltrer plusieurs « taupes » au sein des grandes guildes : une fois retourné, il suffit que le déserteur rentre au bercail avec une histoire quelconque pour expliquer son absence (la plupart du temps, il lui suffit de dire qu'il avait trouvé une amorce de solution au problème de la langueur, mais qu'il a échoué dans sa quête. Personne ne vérifie jamais). Il continue ensuite sa carrière. D'autres agents entrent dans les guildes uniquement pour nous aider à garder le secret, en dissuadant leurs supérieurs d'explorer certaines régions, ou en éliminant discrètement les indiscrets. Je ne vous dirai pas combien nous avons d'agents au sein des guildes. Sachez seulement que leur nombre est suffisant.

Les buts

• L'EXPLORATION

Il existe, dans les profondeurs de votre palais, une petite salle très bien gardée. Guildes et Maisons tueraient pour y avoir accès. Le papier qu'elle contient vaut plus que tout l'or de Brizio... Des cartes. Des portulans. Des calculs. Des lieux. Des noms. Des peuples... Tous inconnus des autres Maisons. Et ce n'est pas fini. Cela ne fait même que commencer ! Nos hommes s'enfoncent, année après année, à l'intérieur du Continent. La région côtière, en revanche, a délibérément été laissée aussi étroite que possible. Nos établissements se trouvent à des milliers de lieues à l'ouest de la zone d'influence des guildes, mais il est inutile de prendre des risques. Pour l'heure, nos explorateurs progressent, lentement mais sûrement, dans l'Océan Vert, une éten-

due de plaines infinies, peuplée d'une multitude de civilisations relativement primitives et traversée de fleuves gigantesques. De loin en loin, ils rencontrent les ruines d'une cité, ou une ville fortifiée habitée par des Urbis décadents. Tous ces peuples ont des légendes sur le centre du Continent, et nous espérons toujours y parvenir... un jour.

• LE COMMERCE

Nous avons nos routes. Nous avons nos comptoirs. Nous avons des flottes et des caravanes. Nous avons nos guildes écrans, qui contôlent des territoires pour notre compte. Nos hommes circulent sur la côte du Continent comme ils circulent entre les Maisons, à bord de nefs pleines de marchandises. Et c'est aussi efficace là-bas qu'ici... Bien sûr, des navires sont attaqués et pillés. Mais c'est rare. Les potentats locaux ont vite appris que s'en prendre à nous était un bon moyen d'attirer une flotte de caravillons hérissée de canons ou, pire, de ne plus jamais revoir l'un de nos navires. Quant à la Scabarre, elle absorbe un substantiel pourcentage de nos profits pour nous « oublier ». En échange, nous tolérons leurs déprédations sur les navires guildiens. Ce marché s'est avéré fructueux pour les deux parties...

Le commerce s'est avéré être le meilleur moyen de mettre le pied dans un royaume, et représente une bonne base de départ pour nos entreprises politiques.

• LA CONQUÊTE

Nous sommes civilisés, et nous savons qu'il y a conquête et conquête. Nous n'avons pas besoin de territoires, mais d'alliés et de pions... et nos diplomates et nos canons nous en procurent à suffisance. L'Océan Vert est divisé en une foule de minuscules royaumes, très enclins aux guerres intestines. Parfois, le souverain local nous accueille à bras ouverts. Dans ce cas, nous faisons l'impossible pour que son règne soit long, heureux et prospère. Mais lorsque c'est nécessaire, nous divisons et nous régions. Jamais directement, sauf dans nos enclaves côtières, que nous avons créée de toutes pièces dans une région désertique. Ailleurs, il se trouve toujours des nobles pour accepter de gouverner en notre nom... souvent sans en avoir conscience. Vous avez, mon maître, d'innombrables vassaux dévoués qui bénissent quotidiennement votre nom. Je regrette sincèrement de ne pas pouvoir vous révéler leur identité. Les territoires que nous contrôlons, directement ou indirectement, changent assez peu. Nous conservons les coutumes locales, sans imposer les nôtres (qui finissent quand même par dominer « naturellement », comme nous l'avons découvert dans nos enclaves les plus anciennes). Le seul changement draconien que nous ayons imposé a été, dans plusieurs cas, d'interdire les sacrifices humains. Partout ailleurs, nous avons composé avec la religion en place. Quant aux magiciens...

Certes, ils sont nombreux et puissants. Mais la plupart sont aussi vulnérables que n'importe qui à une balle de crache-feu... Il nous arrive aussi d'en recruter. Cela vous amusera sûrement de savoir que des mages loomiques indigènes travaillent aux côtés de nos scientifiques. Ensemble, ils préparent un avenir où la magie sera limitée, contrôlée et, si possible, éradiquée.

L'avenir

Le secret ne durera pas éternellement. Certains de nos éclaireurs, qui s'étaient avancés très loin à l'est de l'Océan Vert, ont entendu des rumeurs sur un peuple de « géants cuirassés » qui vivraient à un mois de route, dans une ville entourée de hauts murs. Ce signalement correspond assez bien à un avant-poste fortifié gehemdal, à la limite des territoires explorés par les guildes.

A mon avis, nous sommes pas tout à fait assez forts pour affronter maintenant la coalition de guildes et de Maisons qui ne manquera pas de se dresser contre nous le jour où nous serons découverts. Mais ce n'est plus qu'une question de temps. Sous notre direction, les peuples de l'Océan Vert s'unissent à une vitesse record. Nos hommes y sont bien acceptés, et se fondent assez harmonieusement dans la population. Ils ont tendance, d'ailleurs, à occuper toutes les positions de pouvoir. Dans moins d'une génération, nous aurons là-bas un bel empire, dont les cadres seront mi-indigènes mi-Venn'dys, et qui nous seront totalement dévoués. A partir de là, nous pourrons passer à la phase suivante... dont je discuterai avec votre successeur.

Selon vos ordres, je vous adresserai un rapport annuel sur nos progrès outre-océan. Détruisez-les après lecture, comme ce document. J'espère qu'il aura répondu aux questions que vous vous posiez. Si ce n'est pas le cas, c'est regrettable, car nous n'en discuterons jamais de vive voix.

Je suis, comme vous, le fidèle serviteur de la République.

Le petit duc





Destins

Chapitre Cinquième

3e jour de prime Bise

Après notre visite au caravillon, maître Donantell et Federi semblaient soucieux, voire abattus. Pourtant, il n'y avait pas de quoi ! Estimant que je les connaissais assez bien pour qu'ils ne prennent pas mon indiscretion en mauvaise part, j'ai fini par leur demander ce qui les tourmentait.

Ils m'ont appris que Kervéa, la fille de maître Donantell, leur annonçait son retour par le prochain bateau, peu après la fin du carnaval. Elle a été grièvement blessée sur le Continent, et sa guilde la met « en congé » pour plusieurs mois. Je suis navré pour elle, bien sûr, mais j'avoue que j'attends avec impatience de la rencontrer. Je n'ai encore jamais discuté avec quelqu'un qui a vu de ses propres yeux les pays magiques d'outre-océan.

Mais nous verrons cela plus tard. Pour l'heure, il faut que je m'occupe d'améliorer mon costume. Je ne suis pas très sûr qu'il soit tout à fait à la hauteur pour la soirée chez le sénateur Herrenio... Avec un manteaucape de brocart violet, je pense qu'il sera acceptable. A moins que je ne me contente d'une aumônière neuve. J'en ai vu une dans une boutique, l'autre jour, brodée au fil d'or et ornée de perles. (Si Père savait ce que je dépense depuis quelques semaines, il serait fou furieux. En fait, quand je vois à quelle vitesse fondent mes réserves, il m'arrive de me demander si je pourrai continuer mon tour des Rivages.)

Je viens de discuter avec Federi du programme des réjouissances. Demain matin, il y a les joutes nautiques dans la baie, le tournoi d'éloquence, le concert dans le Jardin Merveilleux, puis le feu d'artifice. Je sens que dans les prochains jours, je ne vais pas avoir beaucoup de temps pour tenir ce journal...

— Extrait du journal de Knut Longueépée

*Personnalités**Les riches et les puissants*

Ces individus devraient, pour les Aventuriers, être juste des noms, ou peut-être d'anciens amis, ennemis ou protecteurs. Logiquement, ils n'ont pas de raisons de se lancer à l'aventure. Mais ils ont certainement des agents sur le Continent, et leur route peut croiser à nouveau celles des personnages si ces derniers reviennent au pays...

*Messire Vannion di Goronna,
doge de la République Venn'dys*

65 ans, visage mince et ridé, yeux vifs, cheveux poivre et sel, voix aigre, humour caustique, porte toujours une cotte de mailles sous ses vêtements.

Issu d'une famille patricienne richissime, di Goronna occupe le premier poste de la République depuis maintenant douze ans. Il a été élu par le Sénat à la suite d'une campagne électorale mouvementée, qui a vu des pots-de-vin gigantesques changer de mains. Depuis qu'il occupe le palais de Brizio, il a fait de gros efforts pour ne plus prêter le flanc aux scandales qui, auparavant, émaillaient sa vie publique et privée (corrompu et corrupteur, collectionnant les maîtresses, risquant la fortune de sa famille dans des opérations douteuses mais infailliblement heureuses, et ainsi de suite).

Le doge est parfaitement adapté au style de gouvernement venn'dys, siégeant à toutes les commissions, prenant ses décisions seul ou en compagnie de « conseillers » masqués, surveillant tout et tout le monde, participant de près ou de loin à toutes les intrigues, y compris celles qui se nouent contre lui ; et ménageant régulièrement des coups de théâtre qui seraient plus à leur place dans une salle de spectacle qu'à la tête d'un État moderne.

Peu de gens l'approchent directement, en dépit des nombreuses rumeurs selon lesquelles il circule en ville, sous un masque, à chaque carnaval. Il est beaucoup trop prudent pour cela... Ses préoccupations, et celles de son gouvernement, sont nombreuses : faire de sa Maison la première des Rivages, stimuler le progrès scientifique, éviter la révolution qu'annoncent de nombreux intellectuels, survivre aux complots des autres patriciens, gérer au mieux les rapports avec les guildes et trouver un remède à la langueur, pour ne citer que les principales.

Force est de reconnaître que sur le plan extérieur, la politique du doge est un succès : les Venn'dys sont au zénith de leur puissance économique, et les autres Maisons les respectent plus que jamais. A l'intérieur, des décennies d'expérience lui permettent de déjouer les machinations de ses dignes collègues (déjà six tentatives d'assassinat, et une septième se prépare). En revanche, il a un problème avec ses sujets... pardon, ses concitoyens. Plein d'humour quand il s'agit de ridiculiser ses adversaires, il a du mal à accepter que l'on s'en prenne à lui ou à ses favoris. A chaque libelle un peu mordant, il perd son sang-froid et décide de faire mettre l'auteur en prison... Parfois, il lui arrive même de passer à l'acte, avec des résultats peu concluants. Il lui est arrivé plus d'une fois de devoir faire marche arrière, à sa grande exaspération. Comme de juste, les écrivains détestent ce « tyran », mais il est plutôt aimé du peuple. Il s'en rend compte, et en joue volontiers.

« Il Medico », maître-masque

Âge inconnu, corpulence moyenne, voix étouffée, ne se montre en public que vêtu d'une longue robe noire et informe, le visage dissimulé par un masque baroque, nanti d'un bec et de deux hublots de verre fumé.

« Le Médecin » est, avec Pierrot, Colombine et Arlequin, l'un des masques les plus classiques du carnaval. C'est également le nom sous lequel est connu le chef des Masques, les espions et assassins d'élite qui surveillent patriciens, citoyens et gens du peuple.

Cette figure énigmatique fait partie des fidèles du doge. C'est tout ce qu'on sait de lui. On dit que c'est l'un de ses enfants, bâtard ou non. On dit qu'il a des yeux et des oreilles partout, et qu'il sait tout ce que vous avez à cacher. On dit qu'il suscite des complots pour mieux les démanteler. On murmure même qu'il n'hésite pas à employer des magiciens... Et on a raison sur presque tous les points. Il Medico se nomme en réalité Darrinia. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années, une bâtarde du doge. Sans être particulièrement cruelle, elle n'hésite pas à



supprimer discrètement les citoyens qu'elle considère comme coupables de « haute trahison ». Elle a malheureusement tendance à confondre fidélité envers la République et dévotion pour son père... Depuis qu'elle gère les Masques, elle a recruté une vingtaine de magiciens, qui sont venus renforcer un réseau d'espions déjà fort étoffé.

Dame Darrinia mène une vie paisible et retirée de riche bourgeoise oisive, dans une belle maison au bord d'un canal, derrière la Voie Triomphale. Vue de l'extérieur, elle semble douce et effacée... mais elle cumule les compétences d'un assassin, d'un empoisonneur, et surtout d'un maître-espion. Elle aimerait concentrer ses efforts sur les patriciens, qu'elle considère comme une bande de comploteurs méprisables. Malheureusement, elle est obligée de consacrer une bonne partie de ses forces à la surveillance des écrivains et des imprimeurs et au démantèlement des groupes illégalistes. Depuis quelques mois, elle espionne le « petit duc » et ses Hommes gris, dont elle se méfie beaucoup. C'est d'ailleurs réciproque. Le « petit duc » est beaucoup plus fidèle à la République qu'à la personne de di Coronna, et a bien conscience qu'il Medico occupe la position inverse. A moyen terme, il est possible que l'on assiste à une mini-guerre entre espions et policiers.

Tarnio Herrenio, sénateur

56 ans, grand, cheveux noirs et rares, teint rougeaud, yeux gris noyés dans la graisse, double menton, embonpoint prononcé, toujours poudré et maquillé.

Messire Tarnio est assez représentatif d'une certaine catégorie de sénateurs. C'est un marchand très compétent, dévoué aux intérêts de sa famille et de la République (dans cet ordre), moyennement intelligent et beaucoup trop sûr de lui. Il méprise les pauvres (« après tout, ils n'ont qu'à travailler. Mon arrière-grand-père était tonnelier, et regardez où je suis arrivé ») et se méfie des intellectuels, qui « gagnent leur vie en grattant du papier ». Quant aux étrangers, il a tendance à les sous-estimer (« les autres Maisons ? En retard de plusieurs siècles par rapport à nous ! Et sur le Continent, il n'y a que des sauvages. »).

Originaire de Wouivel, Tarnio y possède plusieurs résidences. Sa famille contrôle également une bonne partie du port, et une portion substantielle de l'arrière-pays agricole. Le gros de sa fortune se trouve toutefois sur mer : une cinquantaine de nefes marchandes qui sillonnent les cinq mers. Il a notamment établi un réseau commercial fructueux dans les cités ulmèques.

Il a consacré ses meilleures années à accumuler une fortune colossale. Maintenant que ses vieux jours sont assurés et qu'il a trois enfants en bonne

santé, il peut se consacrer à sa passion secrète, la politique. Il a dépensé des dizaines de milliers de guilders pour se faire élire au Sénat.

Ce « gros imbécile » amuse beaucoup les vrais politiques, ceux qui ont passé leur vie à tirer les ficelles dans l'ombre. Le doge, entre autres, ne rate pas une occasion de lui « témoigner son estime », à coups de petites remarques mi-aimables, mi-mordantes. Tarnio n'a toujours pas compris qu'on se moquait de lui, et se prend à rêver de siéger dans une commission et, pourquoi pas, de finir doge... A cette fin, il s'est procuré auprès d'un marchand ashragor de passage un poison garanti indétectable. Il n'a pas encore trouvé l'occasion de l'administrer au doge, et n'est de toute façon pas très sûr de devoir le faire : en cas de vacance du pouvoir, il y aurait une élection, et il doute d'en sortir vainqueur. Bien entendu, le doge est au courant de ses projets, et attend de voir quand et comment Tarnio agira... Il va jusqu'à lui créer des occasions, et ce petit jeu l'amuse follement.



Jeanni Kerson, sénateur

37 ans, borgne, dissimule son œil crevé sous un bandeau brodé, longs cheveux noirs, nez aquilin, toujours impeccablement vêtu.

Kerson n'est pas patricien. C'est un ancien brave-capitaine qui, après une décennie passée à affronter les dangers de la mer Océane, a pris sa retraite, fortune faite. Sans vraiment l'avoir voulu, il s'est retrouvé élu au Sénat par les habitants d'un quartier populaire d'Astienne. La politique ne l'intéresse pas, et il méprise la plupart de ses collègues, qu'il trouve fourbes et malhonnêtes. A son grand soulagement, la fin de son mandat approche. Il va enfin retrouver la tranquillité de sa résidence campagnarde... à moins qu'il ne fasse campagne pour sa réélection. Cela ne le tente pas, mais il a des scrupules à laisser ses électeurs aux prises avec « cette bande de requins ». Au Sénat, il ne peut pas faire grand-chose, mais il peut au moins essayer.

A plusieurs reprises, Kerson s'est opposé à des projets outrageusement favorables aux intérêts des patriciens, et ceux-ci ne lui ont pas pardonné. S'il se représente, il aura sans doute en face de lui un candidat décidé à dépenser sans compter pour lui arracher son siège...

Il est d'autant plus dangereux qu'il est en train de regrouper autour de lui, sans vraiment l'avoir voulu, un petit parti de « sénateurs-citoyens » (par opposition aux sénateurs d'origine patricienne). Tous sont des réformistes modérés, qui veulent abaisser le cens et ouvrir davantage le Sénat au peuple. Kerson se comporte avec eux comme avec son ancien équipage : un mélange subtilement dosé de familiarité et de hauteur. Soit dit en passant, il n'a rien d'un marin mal dégrossi. Il est intelligent, charismatique et surtout très doué pour analyser les problèmes complexes et y apporter des solutions simples (c'est bien le moins que l'on puisse attendre d'un brave-capitaine). Étrangement, le doge l'aime bien. Di Çoronna sait juger les hommes, et aimerait s'attacher celui-là... Il pense lui proposer prochainement un poste à la commission pour l'Éducation, et l'amener petit à petit de son côté, lui et ses alliés. Le doge a beau être conservateur dans l'âme, c'est avant tout un politicien lucide, qui est tout prêt à « lâcher du lest » à son opposition, s'il estime que cela affaiblira les patriciens, qu'il considère encore comme ses principaux ennemis. En fait, di Çoronna estime que Kerson a l'étoffe d'un doge... à condition qu'il passe dix ou quinze ans à se familiariser avec les rouages du pouvoir, bien sûr.

Patricio Miarenni, capitaine-général

44 ans, très grand, très maigre, très frêle, visage ascétique, barbe en pointe, vêtements noirs, chapeau orné d'une plume rouge, porte souvent une cuirasse.

Don Patricio est l'un des hommes les plus importants de la République. Avec ses deux collègues, il veille à ce que la flotte de guerre venn'dysse reste la meilleure du monde, dirige les chantiers navals et décide des mouvements des vaisseaux déjà construits. De l'avis général, cette écrasante responsabilité est en train de le tuer à petit feu. Il est en poste depuis plus de vingt ans, et ne semble pas près de déteiler. Pourtant, d'après ses deux collègues, don Patricio se contente d'entériner leurs décisions, sans jamais prendre d'initiatives. Ils ont déjà demandé à deux reprises son remplacement au doge. Celui-ci n'a jamais donné suite, ce qui vaut à don Patricio une réputation d'incompétent sénile, qui ne conserve sa charge que parce que le pouvoir le protège.

C'est exactement ce qu'il veut.

Don Patricio est le « petit duc », le cerveau qui préside à l'expansion de l'Empire Venn'dys sur le Continent, et qui veille à ce qu'elle reste secrète. Accessoirement, c'est lui qui dirige les réseaux d'espionnage en place dans les autres Maisons. Ces deux tâches ont de quoi épuiser dix hommes vigoureux, mais il tient fermement la barre, en compagnie d'une poignée de serviteurs de confiance. Toutefois, son corps est en train de le trahir. Un cancer le ronge. Son médecin personnel lui donne un an, peut-être deux... Don Patricio vit dans la terreur de mourir sans successeur. Il a lui-même préparé une liste de candidats. Il les rencontre un à un sous des prétextes anodins, et en profite pour les évaluer. Il prendra sa décision d'ici quelques semaines, et passera les mois qui lui restent à instruire son remplaçant. Soit dit en passant, un jeune sénateur nommé Kerson figure en assez bonne place parmi les dauphins potentiels...

Le poste de « petit duc » n'est pas nécessairement lié à celui de capitaine-



général, mais la couverture est idéale : contrôle absolu de la flotte de guerre, haute main sur les chantiers navals, possibilité de réquisitionner les galères pénitenciaires, budget très élevé et dépensé sans contrôle sénatorial... Le prochain « petit duc » sera peut-être un simple patricien disposant d'une importante flotte privée, un sénateur, voire un vulgaire commis employé au palais. Mais il n'aura pas la tâche facile. Don Patricio était un génie comme on n'en voit qu'un par siècle, et sa succession sera délicate.

*Du Conseil des Quatre
À messire le doge*

Monseigneur,

vous trouverez ci-joint un rapport consacré aux faits et gestes des étrangers jugés « suspects » par nos services, avec une liste de suggestions sur ce qu'il convient d'en faire. Par rapport à celui de la semaine dernière, vous remarquerez la disparition de plusieurs noms, dont celui du petit seigneur de Longueépée.

Nos agents se sont saisis de l'agitateur Eusebio (voir annexe 4 au rapport du 155A207). Il les a assurés que ce jeune homme était bien un banal touriste. Comme, au moment où il leur en a parlé, il n'était pas en mesure de mentir, nous avons considéré qu'il n'était plus utile de gaspiller notre énergie sur ce jeune Knut. Bien entendu, nous maintenons une surveillance de routine...

Citoyens et gens du peuple

Ces individus sont originaires d'un milieu social relativement aisé, et s'intégreront sans doute assez facilement à l'histoire personnelle des aventuriers. Il suffit d'en discuter un peu avec le joueur concerné, et voilà son personnage doté d'un ami ou d'un ennemi solide, détaillé et prêt à resservir le jour où nos guildiens reviendront sur les Rivages. Il serait également intéressant de les lâcher sur le Continent. Qu'y font-ils ? Ont-ils le droit d'être là ? Certains de ces personnages peuvent s'y être risqués pour diverses raisons, avec ou sans permission. Les guildes se montrent très pointilleuses sur les autorisations d'entrée, mais ne peuvent pas tout contrôler.



Dottore Ettore Harventi, médecin

45 ans, taille moyenne, début d'embonpoint, teint pâle dissimulé par un masque ou du maquillage, yeux noisette perpétuellement cernés, lunettes, robe grise ou noire.

Depuis vingt ans, le docteur Ettore a l'une des plus belles clientèles d'Astienne. Depuis cinq ans, le docteur Ettore est mourant. La langue le tient, et il sait qu'elle ne le lâchera plus. A force de volonté, il parvient à se maintenir au premier stade de la maladie, mais il sait que sa résistance aura une fin.

Il continue à exercer son métier, soigne les riches et les puissants de la cité de l'Aventure, enseigne à l'université et dépense sans compter pour ses plaisirs. Il ne dort que quelques heures par nuit et se bourre de drogues stimulantes, mais à quoi bon s'économiser quand on risque d'être changé en légume d'un jour à l'autre ? Il trouve encore le temps de mener des recherches personnelles sur le mal qui le ronge. Il fait l'impossible pour dissimuler son état et, de fait, personne n'a encore remarqué qu'il était malade.

Si cela se savait, il perdrait sans doute tous ses clients...

Herboriste de formation, il a longtemps cherché un remède dans la nature mais, après avoir épuisé les herbiers des Rivages et du Continent, il a fini par considérer que cette voie était sans issue. Très prudemment et très discrètement, il s'est tourné vers la magie. Il a récemment rencontré un sorcier, un homme masqué, toujours vêtu de vert, qui a commencé à l'instruire. Ettore est un esprit scientifique, et tente de combiner une démarche expérimentale solide avec le mysticisme de son maître... Son raisonnement est simple : si le monde est plein d'esprits et qu'il est possible de les contrôler, il doit exister, quelque part, un esprit de la guérison qui connaît le remède à la langueur... ou qui est le remède, il n'est pas encore très fixé sur la question. Il est tout à fait certain qu'il s'agit de l'esprit d'une plante. Mais il n'est pas encore assez avancé dans son initiation pour communiquer avec elles. Il devient de plus en plus anxieux, et cela pourrait le pousser à faire des imprudences...

Martiel Sarvien, aériste

32 ans, blond, yeux verts, grand et mince, peu soigné de sa personne, vêtements bleus ou blancs.

Sarvien est, sous des dehors anodins, l'un des plus grands aéristes des Fils de l'Air. Entré dans l'ordre comme apprenti il y a quinze ans, il a très vite reçu le titre de compagnon-chercheur. Depuis, il ne sort plus guère de son laboratoire de la cité de l'Essor, sinon pour des vols d'essai.

Sur Terre, Sarvien serait une combinaison d'ingénieur, de savant fou et de chercheur distrait. Du premier, il a la redoutable logique ; il emprunte au second les intuitions fulgurantes ; et, comme le troisième, a des difficultés à maîtriser les subtilités des relations humaines. On l'étonnerait beaucoup en lui disant qu'il est courageux, mais il passe une bonne partie de son temps dans les airs, à bord de prototypes plus ou moins fiables, une chose que peu de gens feraient volontairement.

Depuis cinq ans, ses recherches portent sur les matériaux utilisés dans l'enveloppe des ballons. Il cherche une matière indéchirable, durable, capable de supporter les variations de pression imposées par les changements d'altitude... Pour l'heure, il a apporté quelques modifications à la recette traditionnelle, mais a de plus en plus conscience d'être dans une impasse.

Son grand rêve est d'ouvrir une antenne des Fils de l'Air sur le Continent, d'y construire des ballons en matériaux indigènes et de mettre sur pied un quadrillage aérien systématique des terres inconnues. Il a présenté son projet à plu-

sieurs reprises à de grandes guildes, et ne comprend toujours pas pourquoi il a été sèchement repoussé (le gouvernement de la Maison n'est pas étranger à ces refus, mais il ne le sait pas). Il songe à faire comme son illustre devancier Massimo Stozzi : fonder sa propre guilde et s'expatrier. Encore faudrait-il qu'il quitte les Fils de l'Air...

Marco Arvelli, écrivain et agitateur

23 ans, brun, séduisant, taille moyenne, vêtements râpés, taches d'encre sur la main et la manchette droite, rapière au côté.

Marco appartient à la classe, de plus en plus nombreuse, des non-citoyens qui savent lire, écrire, et aspirent à jouer un rôle dans la conduite des affaires de la Maison.

Fils de l'un des valets du fameux patricien Gennaro di Franzari, il fut très tôt remarqué par ce dernier. Son intelligence exceptionnelle lui valut de passer plusieurs années à l'université, tous frais payés par Franzari, qui souhaitait en faire l'un de ses secrétaires. Marco étudia donc le droit, l'économie, la fiscalité et autres matières austères, tout en dévorant secrètement des romans à deux sous.

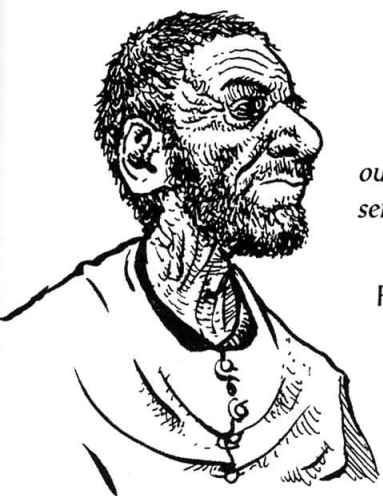
Une fois ses études terminées, il fit ses deux ans de service militaire, puis envoya à son bienfaiteur une fort belle lettre, lui expliquant qu'en conscience, il ne se sentait pas le droit de gâcher sa jeunesse à servir un « vieux tyran corrompu et pervers ». Franzari ne l'a pas trop mal pris, et a laissé son ex-protégé vivre sa vie sans lui envoyer de spadassins...

Aujourd'hui, Marco gagne sa vie moitié comme écrivain public, moitié en écrivant des articles pour divers imprimeurs, dont don Franni. A temps perdu, il travaille à une pièce de théâtre qui, pour le citer, « mettra à nu la corruption des dirigeants de cette Maison



branlante et vermoulue ». Pour l'heure, le futur chef-d'œuvre est un manuscrit de huit cent pages, constellé de taches de café et de ratures, que Marco passe un temps fou à réécrire, élaguer, rallonger et réélaguer. Comme il n'est jamais satisfait, cet inoffensif passe-temps risque de l'occuper jusqu'à sa mort. Bien entendu, il professe des opinions politiques très à gauche, prônant le suffrage universel, l'égalité devant l'impôt, l'accès libre et gratuit à l'éducation... La police du doge le surveille, mais n'intervient pas, dans l'espoir qu'il la conduira à des proies plus intéressantes.

Marco est fort érudit pour son âge. Le Continent le fascine, mais il n'aime pas les guildes, qu'il juge trop « restrictives et cramponnées à leurs privilèges ». Cela ne l'empêche pas de se montrer cordial avec les Aventuriers qu'il croise : il est toujours à la recherche de documentation et d'anecdotes. L'un de ses rêves les plus chers serait de s'embarquer pour l'outre-océan avec une centaine de compagnons, et d'aller fonder une utopie sur les rives du Nouveau Monde.



Don Franceko Franni, libraire-imprimeur

*60 ans, grand et maigre, blouse bleue foncée
ou vêtements simples, perpétuellement enrhumé,
sent le tabac à priser.*

Franceko Franni tient, à l'enseigne de l'Aquilon, l'une des plus grandes librairies-imprimeries de Brizio. Le rez-de-chaussée de son commerce, installé dans un grand hangar à la périphérie de la ville, est occupé par six presses à imprimer ultramodernes, par des stock de papier et un atelier de reliure. La librairie proprement dite se trouve à l'étage. Franni y passe l'essentiel de son temps.

Franni règne avec fermeté sur une population d'une trentaine d'ouvriers hautement spécialisés, qui ont tendance à se considérer comme des artistes, sans oublier les auteurs et les illustrateurs. Il édite une vingtaine d'ouvrages par an, avec des tirages qui oscillent entre cent et cinq mille exemplaires. La recherche d'auteurs et de manuscrits occupe une bonne partie de son temps. Les récits d'aventures sur le Continent se vendent toujours fort bien, mais l'Aventurier qui lui vendrait ses souvenirs ne fera certainement pas fortune. Il sera payé quelques centaines de guilders, un point c'est tout.

Franni est veuf et sans enfants, et songe sérieusement à se remarier, afin

d'avoir quelqu'un à qui transmettre son imprimerie. Il a jeté son dévolu sur Manaria, la (ravissante) fille de l'un de ses ouvriers. Il ne s'est pas encore déclaré, et ne sait pas que celle-ci est promise à Cerdro, un marin jaloux et violent. Cette affaire risque d'empoisonner son existence dans les prochaines mois.

Politiquement, Franni est plutôt à gauche, et il met un point d'honneur à publier un ou deux ouvrages « scandaleux » par an. Il est assez bon manœuvrier pour rester quand même en bons termes avec la police du doge...

Liegea Ligorri, marchande de masques

27 ans, taille moyenne, mince, yeux et cheveux noirs, plutôt jolie, mains longues et fines, alternativement distraite et passionnée.

Malgré son jeune âge, dona Liegea est l'une des figures les plus en vue du quartier de la Fête de Mandril. Elle y gère une boutique de masques qui, depuis trois ans qu'elle s'en occupe, a attiré une clientèle huppée, de plus en plus nombreuse. Son succès est amplement mérité : chacun de ses masques est une véritable œuvre d'art, que les connaisseurs s'arrachent.

Malgré son succès, Liegea n'est pas citoyenne, et cela lui pose de multiples problèmes, notamment dans ses rapports avec l'administration (sans oublier ses concurrents, qui en tirent avantage). Elle n'envisage pas un instant une autre solution que la méthode venn'dysse traditionnelle : travailler encore plus dur, jusqu'à gagner assez pour recevoir son brevet de citoyenneté.

Toutefois, ce problème la préoccupe assez peu. L'an passé, elle a recueilli un vieil homme misérable nommé Tomaso, un horloger ruiné par un concurrent peu scrupuleux. Tomaso l'a initié aux mystères de l'horlogerie, puis à la fabrication d'automates. Depuis, l'arrière-boutique de Liegea est pleine de tiges métalliques, de rouages, d'échappements et de pantins à moitié démantibulés. Pour l'instant, elle n'a vendu aucune de ses « expériences », mais cela viendra. Et, dans ce domaine aussi, ses talents font merveille : horloges flanquée de jacquemarts, boîtes à musique animées, oiseaux chanteurs incrustée de bijoux... Depuis peu, Tomaso s'est embarqué dans un projet insensé : construire un automate joueur d'échecs. Pour l'heure, il n'a pas beaucoup avancé, mais elle l'aide de son mieux.

Liegea s'intéresse assez peu au monde extérieur, à une exception près : le Continent. Certains peuples d'outre-océan fabriquent également des masques, et quelques cultures Urbis particulièrement avancées ont créé des automates largement aussi perfectionnés que ceux de Tomaso. Ces deux sujets la passionnent, et elle serait heureuse d'en discuter avec des Aventuriers. Elle est également en pourparlers avec une petite guilda pour exporter horloges et automates outre-océan. Dans certains royaumes, ce genre de « jouet » peut se payer au poids de l'or...

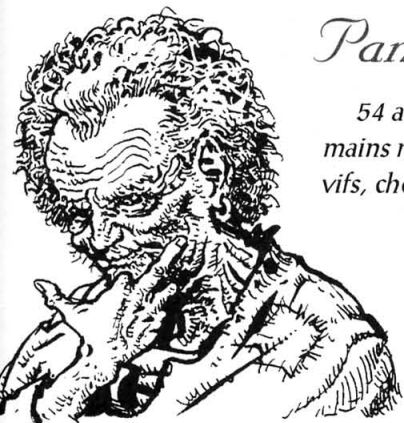
Don Davion, cafetier

La cinquantaine, cheveux rares et grisonnants tirés en arrière, menton pointu, yeux vifs, voix grave et bien timbrée. Élégant sans ostentation.

Il existe, dans un quartier populaire de Granponton, une petite taverne discrète, le Perroquet muet. De l'extérieur, elle ne paye pas de mine, et plus d'un touriste est passé devant sans la remarquer. Grave erreur ! Les clients, tous des habitués ou des amis d'habitués, ne tarissent pas d'éloges sur l'endroit. L'intérieur est petit, avec des boiseries sculptées, des vitraux, un grand feu, d'accortes serveuses et l'un des plus vastes assortiments de liqueurs de la ville... Moyennant un petit supplément, il est possible d'y louer des salons privés et d'y commander à manger. De l'avis unanime, le cuisinier est un génie.

Le propriétaire de ce petit paradis est messire Davion, un petit homme anodin qui dissimule plusieurs secrets. Pour commencer, il ne s'appelle pas Davion. Son véritable état civil est assez mystérieux, mais il s'agit d'un patricien qui mène une double vie. Et puis, surtout, le Perroquet muet n'est qu'une couverture. Depuis quinze ans, Davion mène avec succès une carrière de justicier privé. Ses activités sont un mélange complexe de contre-espionnage, de renseignement et d'enquêtes criminelles. Il a des contacts dans toutes les villes de la Maison (et à l'étranger). Ils lui adressent des rapports réguliers. De temps en temps, il y découvre une affaire intéressante, et disparaît pendant quelques semaines...

Les autorités venn'dyssees sont au courant de ses activités et, loin de le décourager, lui facilitent le travail autant que possible. Davion se considère comme au-dessus des mesquines querelles politiques, et refuse de se mêler aux luttes de pouvoir entre sénateurs. Ce qui l'intéresse, c'est d'arrêter des assassins, de démanteler des cellules clandestines des magiciens, d'exécuter discrètement les agents ashragors mêlés à des trafics d'esclaves, et autres activités périlleuses.



Pantreo Six-Doigts, marin

54 ans, petit, voûté, ridé, peau brûlée par le soleil, mains mutilées, généralement vêtu de haillons, yeux vifs, cheveux grisonnants.

Le vieux Pantreo a passé quarante-cinq ans en mer, et occupe aujourd'hui le poste de bosco sur la Rieuse, un caravillion affrété par

une guilde. Il a servi sur une foule de navires prestigieux, connaît tous les ports des Rivages comme sa poche, a visité une bonne partie de la côte du Continent, a fait naufrage une douzaine de fois, survécu au scorbut, aux pirates et aux mutineries... bref, il a eu une vie intéressante, qu'il raconte volontiers, de préférence autour d'un verre de rhum.

Depuis quelques années, il ressent le besoin de revenir à la terre, mais n'arrive pas à s'y résoudre. C'est juré, après la prochaine campagne, il restera définitivement à quai... mais il y aura toujours une prochaine campagne, et il mourra sans doute en plein océan, sur le pont d'un caravillon.

Pourtant, lorsqu'il est à terre, Pantreo ne manque jamais d'argent ou d'admirateurs. En effet, il est l'un des maîtres de la chanson de marin. Il en connaît des centaines, et en a composé un bon nombre. Lorsqu'il a besoin d'argent, il les couche sur un méchant cahier, et va le vendre à un imprimeur de ses amis, qui lui en donne ce qu'il demande, sans discuter. Il ne reste jamais assez longtemps sur le plancher des vaches pour se rendre compte qu'il est l'un des « musiciens populaires » les plus fameux de l'archipel.

5e jour de prime Bise

Je viens d'assister, dans le port de Brizio, à une compétition improvisée de chants de marins. Impressionnant ! Au fond, les Venn'dys sont un peuple d'artistes, et cette vocation est aussi puissante chez eux que l'appel de l'océan. Même les simples matelots n'échappent pas à la règle... Leurs « chants de manœuvre » sont des compositions simples, très rythmées, conçues pour être chantées en chœur par les marins attelés aux divers treuils et cabestans qui hérissent le pont des grandes nefes. Nous n'avons rien de comparable, mais il faut dire que nos vaisseaux sont plus petits et plus simples à manœuvrer...

Ces chants sont très beaux, malgré leur sujets relativement convenus : les femmes, la mer, l'argent que l'on dépense en une nuit lorsqu'on arrive à terre, les officiers et leurs travers... D'après Federi, il existe même toute une série de « chants de mutinerie », que l'équipage entonne pour avertir leurs supérieurs qu'ils vont devoir changer de conduite, sous peine d'avoir de gros ennuis. Étrange, n'est-ce pas ?

— Extrait du journal de Knut Longueépée

Personnalités

Les Aventuriers

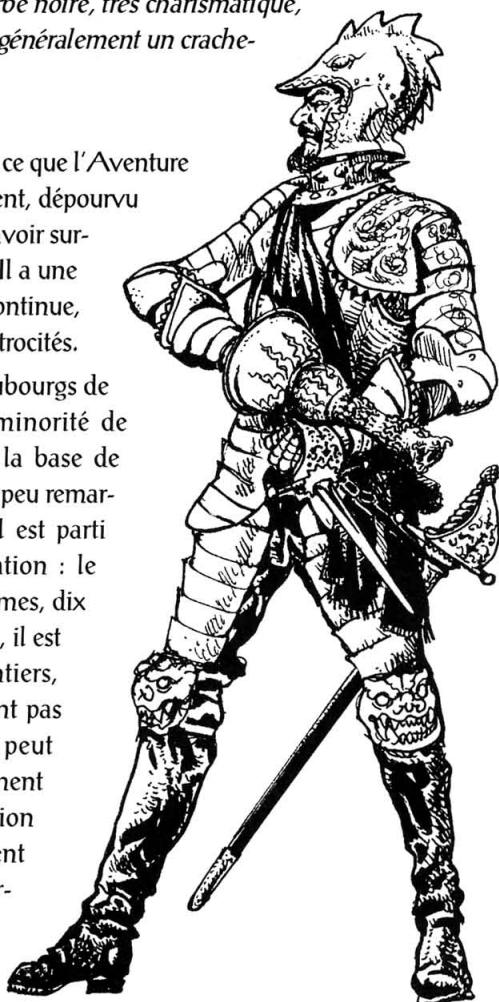
Intégrer ces individus à la vie des personnages ne devrait pas être très difficile. Le Continent est immense, soit, mais il a une manière bien à lui de favoriser les rencontres de hasard. Tout ce monde est prêt à servir, comme alliés, subordonnés, supérieurs ou ennemis...

Sangreno Reale, conquistador

35 ans, visage maigre mangé de barbe noire, très charismatique, porte presque toujours une cuirasse, et a généralement un crache-feu et une épée au côté.

Sangreno est un bon représentant de ce que l'Aventure peut produire de pire, à la fois rusé, violent, dépourvu de scrupules et assez bon tacticien pour avoir survécu pendant dix ans sur le Continent. Il a une réputation détestable, s'en moque, et continue, d'une année à l'autre, à accumuler les atrocités.

Né dans une famille pauvre des faubourgs de Wouivel, il fait partie de la petite minorité de Venn'dys choisis par les guildes sur la base de leur seul mérite. Après des études assez peu remarquables dans une Académie felsin, il est parti outre-océan. Il y a découvert sa vocation : le meurtre de masse. Avec quelques hommes, dix canons et autant de tonneaux de poudre, il est possible de détruire des royaumes entiers, pour peu que leurs défenseurs ne soient pas préparés. Selon les circonstances, il peut s'agir de frappes brutales visant directement les autorités du pays, ou d'une invasion militaire en bonne et due forme, souvent aux côtés de troupes indigènes qui servent de chair à canon. Sangreno excelle dans ce genre d'opérations.



Au terme de ses six ans de service, il s'est séparé de la guilde qui l'avait recruté, et a fondé la sienne : les Tigres de Rallgar. En fait de « guilde », il s'agit plutôt d'une unité militaire d'élite, à louer au plus offrant. Rares sont les guildes qui ont les moyens de se payer les services d'un conquistador. Encore plus rares sont celles qui les utilisent effectivement. Mais il arrive que certaines guildes aient besoin de se débarrasser d'un royaume indigène « encombrant »... et Sangreno est donc sûr de ne jamais manquer de clients.

Il s'est établi à Werx'an, une petite ville de la côte, en compagnie de ses subordonnés, une cinquantaine de « chiens de guerre » aussi violents que lui. Officiellement, il est là pour assurer la sécurité du Fils de la Lumière, le souverain local. En réalité, il le séquestre dans son palais et gouverne en son lieu et place. Il ne voit pas le mécontentement monter...

Depuis un incident dont il ne parle jamais, pendant sa première expédition, il est profondément persuadé d'avoir été choisi pour un grand destin. Par qui ? Pourquoi ? Il l'ignore encore, mais il est certain que cela lui sautera aux yeux une fois le moment venu. D'ici là, il entraîne ses hommes jusqu'à épuisement. S'il n'était pas Venn'dys, on pourrait le taxer de mysticisme. Ses pairs préférèrent le traiter de mégalomane.

Agile	5	Charmeur	3	Art Guerrier $(R\acute{e} + A_g + R_u)/3$	4
Fort	5	Rusé	4	Art Étrange $(S_a + T_a + F_o)/3$	3
Observateur	4	Savant	2	Art Guildien $(C_h + O_b)/2$	3
Résistant	3	Talentueux	3	Vie	15
Armure : Cuirasse, 1d6 + 3.					
Armes : épée, arc à poulie, crache-feu.					
Bricolage	3	Négoce	2	Crache-feu court	4
Courir	4	Commandement	4	Arme à une main (épée)	5
Grimper	3	Esquive	4	Arme de trait (arc à poulie)	4
Lancer	2	Scruter	3		
Premiers Soins	2	Vigilance	4		
Diplomatie	2				
				Bagarre	4
				Bouclier	4
				Orientation	3
				Pister	4
				Chevaucher	4
				Camouflage	4

Lerno, coureur d'aventure

45 ans, forte corpulence, très musclé, cheveux et barbe noirs, yeux verts, tatouages multicolores sur le visage, vêtu d'un pantalon et d'une veste en peau, porte une épée de facture indigène.

Lerno est à l'opposé exact du stéréotype du Venn'dys hypocrite et cultivé. C'est un solitaire, qui n'est à l'aise que dans les étendues sauvages de l'intérieur du Continent. Il entretient des relations distantes avec sa guilde, venant de temps à autre se ravitailler à l'un de ses avant-postes, et en profitant pour leur remettre les fourrures qu'il a récoltées depuis son dernier passage. Les natifs des Rivages qui ont des contacts avec lui le prennent pour un demi-fou. Ils ont tort.

Il y a dix ans, Lerno était employé comme éclaireur par sa guilde. Cela lui valut de participer à une expédition dans la Désolation, une interminable étendue de tourbières où vivent les Kaamaat, un peuple de nomades Drak particulièrement discret et méfiant. Le groupe se rendit vite compte qu'il n'était pas possible d'établir des relations commerciales avec eux, et regagna le comptoir côtier le plus proche. Sauf Lerno. Il était tombé amoureux d'Aavandraa, l'une des femmes du chef de la tribu. Après des négociations tendues, il finit par obtenir de ce dernier qu'il lui « vende » son épouse, en échange d'un miroir, de huit colliers de verre coloré et d'un couteau de fer. Lerno a entrepris de se fondre complètement dans la culture kaamaat, et y a presque parfaitement réussi. Il a eu trois enfants d'Aavandraa. Ils ont vaguement conscience que leur père est un peu étrange, mais sans plus.

Agile	5	Charmeur	2	Art Guerrier (Ag + Fo + Ru)/3	4
Fort	5	Rusé	4	Art Étrange (Ch + Ta + Ob)/3	3
Observateur	4	Savant	2	Art Guildien (Sa + Ré)/2	3
Résistant	4	Talentueux	3	Vie	17

Armure : vêtements en cuir souple 1d6 -1.

Armes : poignard, massue, javelot, sarbacane.

Courir	4	Empathie	1	Arme à une main (massue)	3	Biologie	2
Grimper	4	Esquive	3	Arme de jet (javelot)	3	Chercher	4
Lancer	3	Scruter	3	Arme de trait (sarbacane)	4	Orientation	4
Premiers Soins	3	Vigilance	3			Survie	5
Sagesse populaire	2	Arme courte (poignard en os)	3			Langage (Kaamaat)	4
Guildien	3						

Lerno est aujourd'hui plus kaamaat que venn'dys, mais il reste en lui suffisamment de son ancienne personnalité pour qu'il reste passionné par la langue. Or, certains Kaamaats souffrent d'un mal qu'il a baptisé « torpeur », dont les symptômes ressemblent au mal pâle. Les indigènes le soignent en faisant des infusions de l'écorce d'un arbre, le laaranaa, qui ne pousse que dans la région. Lerno a déjà noirci plusieurs carnets d'observations sur la maladie et son remède, et envisage dans un proche avenir de les transmettre à sa guilde, accompagné par plusieurs pousses de laaranaa. (Hélas, la torpeur est une maladie parasitaire parfaitement ordinaire, apparentée à la maladie du sommeil terrienne. L'écorce de laaranaa a bel et bien des vertus curatives, mais ce n'est pas le remède à la langueur.)

Gaetana Vissoni, ambassadrice

28 ans, grande, blonde, énergique, yeux noisette, visage rieur, vêtements élégants à la mode indigène, épée au côté.

Née dans une famille modeste de l'arrière-pays valinois, Gaetana a vécu une enfance terne dans un gros bourg agricole. Avant d'être remarquée par un guildien de passage, elle se destinait à une carrière médicale. Il l'a convaincu de modifier ses plans... La jeune fille est un pur produit de l'Académie d'Astienne, raffinée, parlant couramment six langues continentales, au fait des subtilités d'étiquettes de nombreux peuples, et affligée d'une insatiable curiosité. Elle a également profité de son séjour à l'Académie pour faire ses études de médecine.

Une fois diplômée, elle a intégré la guilde des Invaincus, qui l'a fait participer à plusieurs missions peu dangereuses (on ne risque pas un sujet de cette valeur à la légère). Son comportement a été jugé « satisfaisant », et ses supérieurs ont fini par lui confier une tâche vraiment importante : une ambassade auprès du royaume Lore d'Estanie, loin à l'intérieur des terres.

Depuis deux ans, elle réside à Subræ, la capitale du royaume. Deux années de rêve, dans un royaume enchanté... Hélas, les choses vont changer. Jusqu'ici, elle était juste là pour observer et faire des rapports. Depuis peu, ses supérieurs estiment que les intérêts



des guildes seraient mieux servis si le prince Jæmi montait sur le trône. Jæmi est un aimable dégénéré, aisément manipulable. Seul problème : il n'est que sixième dans l'ordre de succession. Gaetana a donc été chargée de préparer le terrain pour un coup d'état. Un groupe « d'experts » doit venir ensuite pour faire le sale boulot. Il y a gros à parier qu'il s'agira d'une bande d'Aventuriers « jetables », issus d'une petite guilde et pris sous contrat par les Invaincus... Des surprises les attendent. Gaetana a en effet pris la décision de ne rien faire. Elle est contre l'ingérence directe des guildes dans les affaires indigènes, et hésite à tout révéler aux autorités estaniennes. Elle approche du terme de ses six ans de service, et tente de gagner du temps en envoyant des rapports dilatoires. Dans un peu plus d'un mois, elle sera libre de démissionner et de trouver un travail plus « propre » auprès d'une autre guilde...

Agile	4	Charmeur	4	Art Guerrier (Fo + Ré + Ta)/3	3
Fort	3	Rusé	4	Art Étrange (Ch + Sa + Ag)/3	4
Observateur	4	Savant	4	Art Guildien (Ru + Ob)/2	4
Résistant	3	Talentueux	3	Vie	15
Armure : aucune.					
Armes : dague.					
Contacts	3	Guildien	4	Arme courte (dague)	4
Prix	3	Premiers soins	4	Lois	3
Négoce	2	Esquive	3	Alphabet	4
Diplomatie	5	Commandement	3	Chercher	1
Pérégrin	3	Vigilance	2	Chevaucher	3
				Langage (plusieurs langues lore)	4

Servies Mordran, maître de guilde

42 ans, grand et massif, yeux bleus, cheveux noirs, moustache en croc, bijoux, vêtements à « la dernière mode de Brizo » (avec généralement six mois de retard sur la vraie mode), épée au côté, généralement accompagné de gardes du corps.

Servies est né en 165 AA dans une famille patricienne de Mandril. Comme tous les fils cadets, une carrière sans grand éclat s'ouvrait devant lui. Il a préféré l'exil. Il n'a pas eu trop de difficultés à attirer l'attention de la guilde des Monts Étincelants, qui l'a recruté et a financé ses études. Il a débar-



qué sur le Continent en 188 AA, la tête pleine d'images grandioses, pour se retrouver à gérer un comptoir perdu à l'embouchure d'un fleuve, au milieu d'un marécage pestilentiel et infesté de moustiques. Il y a attrapé une vilaine fièvre, qui le prend encore par accès, une ou deux fois par an. Toutefois, il réussit un coup de maître dans ce poste sans gloire. Il parvint à ouvrir une route mineure à travers le marais. A partir de là, son ascension a été lente, mais régulière. En 196 AA, devenu chef du département « exploration » de sa guilde, il décide de la quitter pour fonder la sienne, modestement baptisée « guilde de Servies ».

Il à est noter que la fondation de cette dernière a été largement financée par son père, devenu entre-temps sénateur et, dit-on, membre de plusieurs commissions influentes.

Au cours de ces douze dernières années, sa guilde a prospéré et sa renommée a grandi. Spécialisés dans le transport maritime entre ports continentaux, ses vaisseaux se rencontrent d'un bout à l'autre de la zone explorée par les natifs des Rivages. Ses rivaux les plus observateurs ont remarqué qu'ils n'étaient jamais attaqués par les pirates de la Scabarre, et parlent de marchés passés avec les Frères de la Côte. Ils ont raison... Mais il y a plus grave. Servies a appris par son père à quel jeu dangereux se livraient les Venn'dys dans d'autres régions du Continent. Il participe, avec enthousiasme, à la constitution discrète d'un Empire Venn'dys. Il ne fait pas grand-chose : transporter des agents de la République d'un point A à un point B, s'assurer le monopole du transport maritime dans les zones « sensibles », indiquer aux pirates avec qui il est en bons termes les capitaines des navires trop curieux... Tout cela dans la plus parfaite discrétion, bien entendu. Et quand bien même ses manœuvres seraient découvertes, la plupart pourraient être mises sur le compte d'une banale lutte inter-guildes.

Pour l'heure, les autres maîtres de guildes ne soupçonnent rien, et il n'y a aucune raison pour que cela ne dure pas. En fait, ils parlent de plus en plus d'assurer à Servies une place au Sénat de la Constellation, en dépit de la relative jeunesse de sa guilde.

Servies est un manipulateur-né doublé d'un homme sans scrupules, mais il se considère avant tout comme un patriote... et beaucoup de Venn'dys haut placés partagent cette opinion. En affaires, il se montre volontiers brutal, mais évite de faire couler le sang. Évidemment, si le Secret est menacé, c'est une autre affaire.

Agile	3	Charmeur	4	Art Guerrier (Fo + Ag + Ru)/3	3
Fort	4	Rusé	5	Art Étrange (Ta + Ch + Ré)/3	3
Observateur	5	Savant	4	Art Guildien (Sa + Ob)/2	4
Résistant	3	Talentueux	3	Vie	14

Armure : aucune.

Armes : crache-feu, rapière.

Discours	3	Navigation	3	Chevaucher	4	Arme à une main (rapière)	4
Négoce	5	Météo	2	Orientation	3	Crache-feu court	5
Prix	3	Intendance	4	Langage (Venn'dys)	4		
Diplomatie	4	Cartographie	4	Langages (diverses langues continentales)	3		
Pérégrin	5	Lois	4				
Contacts	5	Alphabet	4				

Arveni Franè, retraité

68 ans, chauve, hâlé, peau tavelée, mains tremblantes, boîte de la jambe gauche, marche en s'aidant d'une canne d'ébène, toujours somptueusement vêtu, porte beaucoup de bijoux.

Le vieil Arveni a donné les meilleures années de sa vie aux Invaincus, une guilde d'importance moyenne dominée par des Venn'dys. Il a ouvert des routes, négocié des traités, exploité des mines, combattu aux quatre coins du monde connu, sans oublier d'accumuler une coquette fortune au passage. Il a fini par s'établir dans la cité de Snake, où il s'est fait construire un petit palais et mène la vie d'un grand propriétaire terrien. Même si, nominalement, il est toujours membre des Invaincus, ce n'est plus un guildien « d'active ».

Arveni est un vieillard encore vert, qui n'aspire qu'à une chose : passer une retraite paisible, loin des intrigues et des dangers. Il y a cinq ans, il a épousé une jeune Lore de noble naissance, dont il est très amoureux. En 204 AA, elle lui a donné un héritier, le petit Cjanni (qui ressemble beaucoup à l'un des serviteurs du palais, mais c'est une autre histoire). Arveni compte bien, lorsque son fils aura sept ans, l'envoyer à Brizio, chez son frère, avec qui il correspond encore épisodiquement. Il rêve d'en faire un Aventurier, voire un maître de guilde... De temps en temps, il reçoit de vieux compagnons d'armes, ou des guildiens qui n'ont pas d'autre endroit où loger. C'est un hôte charmant, doublé d'une mine d'anecdotes fascinantes et de conseils précieux.

Arveni l'ignore, mais il n'a plus très longtemps à vivre. Il y a dix ans, dans une ville dont il ne se rappelle même plus le nom, il a profané un temple et dérobé une fortune en diamants. Les prêtres ont meilleure mémoire que lui, et ont dépêché un commando d'assassins. Ceux-ci viennent d'arriver à Snake. Ils ont reçu l'ordre de le détruire avant de le tuer. Il compte s'en prendre à ses propriétés, puis à sa famille, avant de l'empoisonner. A moins que des Aventuriers n'interviennent, ils arriveront à leurs fins.

Agile	2	Charmeur	4	Art Guerrier <i>(Fo + Ag + Ru)/3</i>	3
Fort	3	Rusé	4	Art Étrange <i>(Ta + Ch + Ré)/3</i>	3
Observateur	4	Savant	5	Art Guildien <i>(Ch + Ob)/2</i>	4
Résistant	3	Talentueux	4	Vie	12
Armure : aucune.					
Armes : en porte rarement.					
Joaillerie	2	Guildien	2	Arme courte (rapière)	3
Contact	2	Premiers soins	3	Bagarre	1
Prix	3	Esquive	1	Histoire et légendes	3
Négoce	4	Scruter	1	Lois	3
Pérégryn	3	Vigilance	2		
Bricolage	3				
				Alphabet	4
				Chercher	1
				Chevaucher	2
				Falsification	2

Morio le Cruel, renégat

30 ans, brun aux yeux noirs, balafre sur la pommette gauche, anneaux d'or aux oreilles, vêtements luxueux lorsqu'il est à terre, utilitaires en mer.

Il y a près de vingt ans, Morio était mousse sur un caravillon qui faisait la navette entre Rivages et Continent. Et puis, un matin, son vaisseau fut attaqué par une foule de petits navires pirates. Malgré leurs courage, les défenseurs du caravillon succombèrent sous le nombre. La plupart furent jetés aux requins. Une poignée se vit offrir le choix entre mourir ou se joindre aux pirates. Morio choisit cette solution, et n'a jamais regretté d'avoir quitté sa Maison.

Il devint matelot, puis officier, et finit par être élu capitaine par l'équipage de son navire. Son prestige lui amena d'autres capitaines, qui se placèrent sous ses ordres. Aujourd'hui, Morio est l'un plus fameux, et l'un des plus redoutés, capitaines de la Scabarre. Il commande une imposante flottille, qui compte aussi

Agile	5	Charmeur	3	Art Guerrier (Ag + Ob + Ru)/3	4
Fort	4	Rusé	5	Art Étrange (Ré + Sa + Ta)/3	3
Observateur	3	Savant	2	Art Guildien (Fo + Ch)/2	4
Résistant	4	Talentueux	3	ne connaît pas de machinations	Vie 18

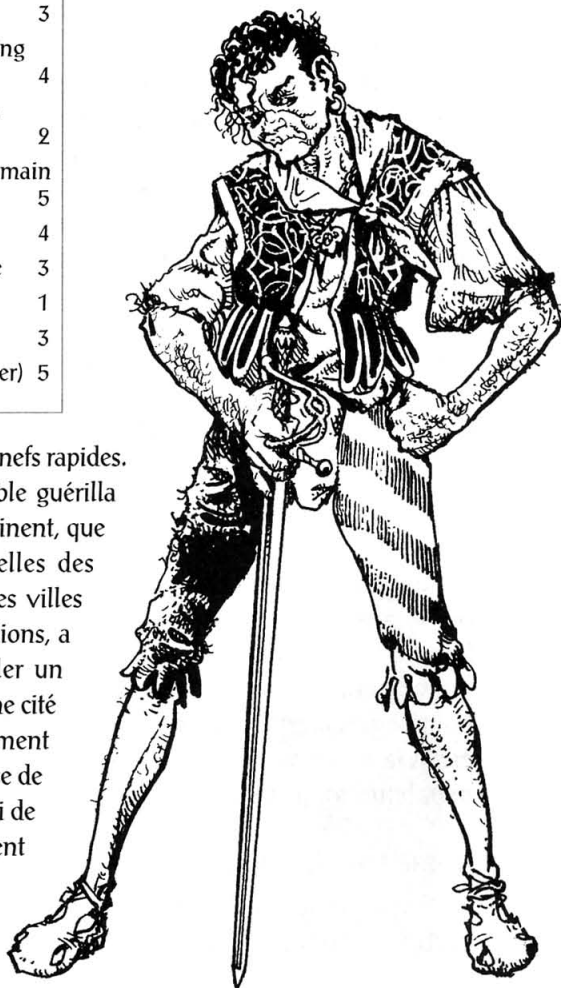
Armure : cuir souple 1d6 -1.

Armes : a une préférence pour le coutelas et le sabre, mais vous pouvez en toute bonne conscience lui octroyer quelques niveaux dans pratiquement n'importe quelle arme.

Arts étranges : rien par lui-même, mais il porte diverses amulettes magiques ou pseudo-magiques qui peuvent, si vous le désirez, avoir des pouvoirs mineurs (quelques points d'armure, une réussite automatique sur une attaque une fois par combat, ce genre de chose).

Astronomie	3	Vigilance	3
Canotage	3	Arme de poing (coutelas)	4
Équilibre	4	Arme courte (rapière)	2
Météo	3	Arme à une main (sabre)	5
Nage	4	Bagarre	4
Navigation	5	Cartographie	3
Nœuds	3	Alphabet	1
Cabestan	3	Orientation	3
Commandement	5	Survie (en mer)	5
Esquive	4		
Scruter	4		

bien de gros navires lents que des nef's rapides. Avec eux, il mène une implacable guérilla contre toutes les marines du Continent, que ce soit celles des guildes ou celles des royaumes indigènes. Il a pillé des villes côtières et, en deux ou trois occasions, a manifesté l'intention de se tailler un royaume... Un jour, il trouvera une cité indigène à la fois faible militairement et assez riche pour lui servir de base de départ. Les guildes traitent avec lui de puissance à puissance, et n'hésitent pas à lui verser de fortes sommes pour que leurs convois soient laissés en paix (les mauvaises



langues affirment qu'il se fait également payer pour attaquer les concurrents de ses « amis », et elles ont très probablement raison).

Ses marins prétendent qu'il est magicien, ou au moins placé sous la protection d'un puissant sorcier. Morio l'a toujours nié, mais possède plusieurs artefacts loomiques volés à droite et à gauche.

Ce n'est pas un pirate au grand cœur. C'est une brute dangereuse, qui n'a pas volé son surnom. C'est d'ailleurs la seule chose qu'il n'ait pas volée au cours de ces dix dernières années. Les guildiens qui auraient l'infortune de tomber entre ses mains ne peuvent pas espérer grand-chose de plus qu'un trépas rapide... Ses relations avec le reste de la Scabarre sont au mieux houleuses. Depuis quelques mois, des agents du doge et des guildes cherchent un capitaine pirate qui puisse les débarrasser de Morio, mais les candidats ne se bousculent pas...

15e jour de prime Bise

Le carnaval est terminé. En bonne logique, rien ne devrait me retenir ici, mais j'ai décidé de prolonger mon séjour de quelques semaines, ne serait-ce que pour rencontrer cette fameuse demoiselle Kervéa, dont Federi m'a énormément parlé. Non qu'il la connaisse beaucoup, d'ailleurs : enfants, ils ont été confiés à des familles différentes, puis leurs chemins se sont séparés. Federi a suivi l'apprentissage classique d'un prince-marchand, alors que sa jeune sœur a été recrutée par une guilde et envoyée dans une Académie gehemdale. Cela m'a fait plaisir de l'apprendre. Je vais enfin avoir quelqu'un avec qui parler du vieux pays. Parfois, les grandes plaines, les lacs bleus acier et les vallées verdoyantes me manquent, même si cette nostalgie est moins terrible que je le craignais en arrivant...

20e jour de prime Bise

Kervéa a débarqué ce matin. Je m'attendais à trouver une invalide ou une mutilée ; je me suis retrouvé devant une grande jeune femme brune au sourire éclatant. Il faut vraiment savoir qu'elle a été grièvement blessée il y a quelques mois pour remarquer qu'elle boite légèrement... Ses retrouvailles avec son père et son frère ont été, à la mode venn'dysse, d'une grande sentimentalité. Je ne m'habitue toujours pas à voir ces gens pleurer en public !

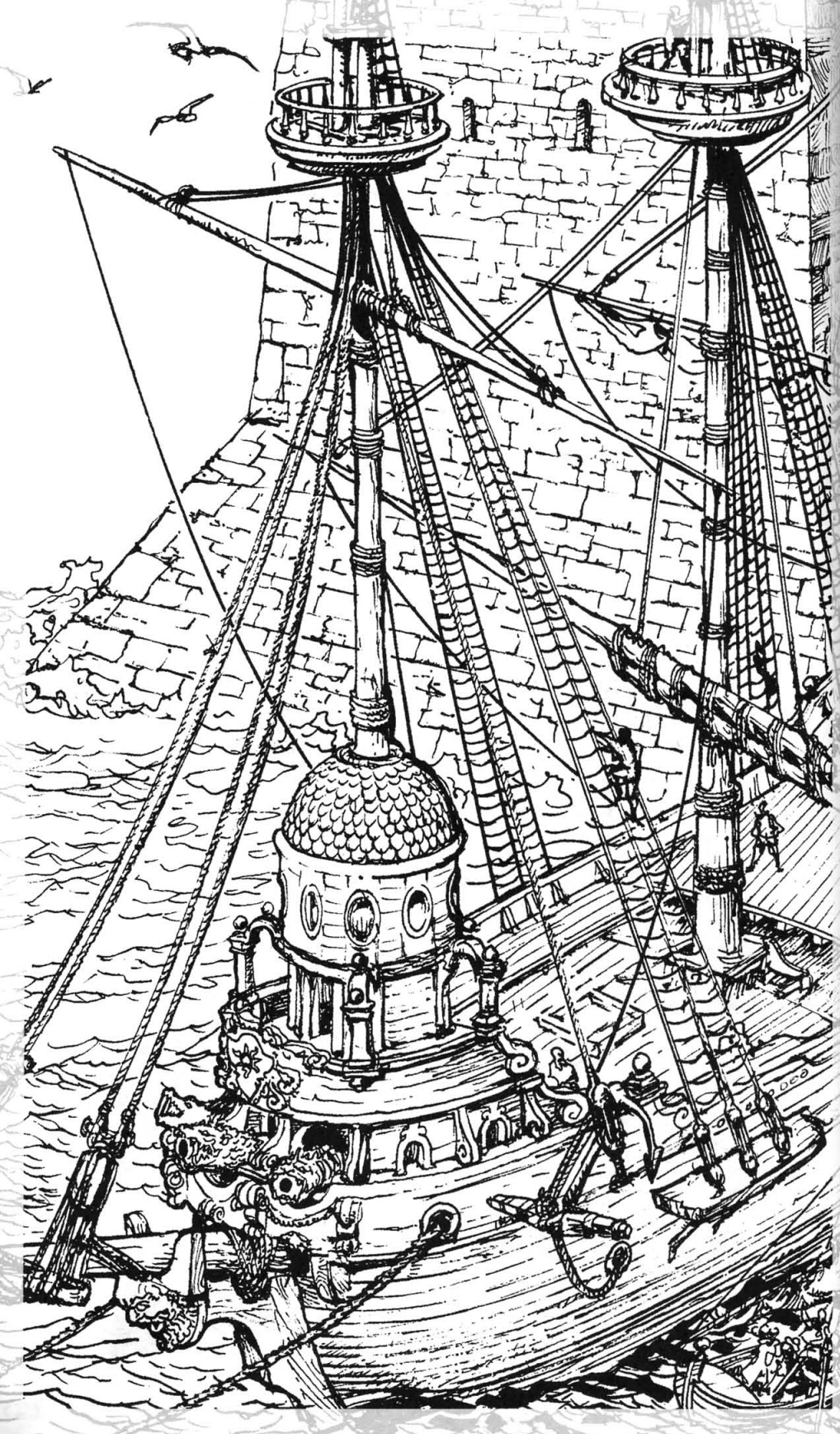
23e jour de prime Bise

Il semble que Federi et Donantell soient tous les deux trop occupés pour consacrer beaucoup de temps à Kervéa. Ils m'ont

poliment fait comprendre que si je pouvais lui servir de chaperon, cela les soulagerait. Je leur dois bien ça... et puis, Kervéa semble être une personne très intéressante. Nous avons déjà eu plusieurs longues conversations sur nos Maisons respectives et sur le Continent, et son esprit ne cesse de m'émerveiller. Quelle différence avec les jeunes filles soumises de notre Maison, qui sont incapables de parler d'autre chose que de broderie ou de questions d'intendance !

— Extrait du journal de Knut Longueépée





Technologie

Chapitre Sixième

1er jour de seconde Bise

Aujourd'hui, j'ai accompagné Kervéa chez un inventeur. Maître Aselmo est un ami des Donantell. En fait, il a été le tuteur de la petite Kervéa, au moment où celle-ci a été envoyée dans une autre famille, entre sept et onze ans. Il vit dans une grande maison en bordure de canal, dans un quartier ancien de Brizio. Kervéa m'en parlait avec beaucoup d'affection, et j'étais curieux de le connaître.

Je n'ai pas été déçu.

Aselmo est un grand vieillard à la longue chevelure blanche, aux mains tavelées, qui porte d'énormes lunettes et s'exprime d'une voix légèrement chevrotante. Il a embrassé Kervéa comme si elle était sa propre fille, et m'a tout de suite pris en affection. Après quelques minutes de conversation polie, il nous a emmené faire le tour du propriétaire.

Le rez-de-chaussée de sa demeure était tout entier occupé par un immense laboratoire. Toutes les cloisons avaient été abattues, dégagant une pièce aussi grande que la salle du banquet du château, à Lorvonn. Les murs étaient bordés d'établissements. Partout, on pouvait voir des morceaux de machine, des tubes articulés reliés à d'étranges cadres de bois et de métal, des rouleaux de fils métalliques, des plans et des schémas bizarres... Aselmo nous a montré tout cela avec joie. Que de rêves, que de chimères. Ce vieil homme rêve de dompter la foudre ! Je n'ai pas compris grand-chose de ses explications techniques, mais il prétend y être parvenu à l'aide d'un objet étrange, qu'il appelle un « paratonnerre ». Nous avons dû promettre de revenir le voir au premier orage, pour qu'il nous fasse une démonstration. En cette saison, cela risque de prendre un moment...

2e jour de seconde Bise

Je m'en veux ! Je viens d'avoir une dispute avec Kervéa, à propos de ce vieil imbécile. J'ai cru malin de faire une réflexion, que je m'imaginais spirituelle, sur les marottes d'Aselmo. Elle a pris sa défense avec une passion qui m'a étonné. Une chose en entraînant une autre, nous avons fini par nous dire des choses que nous allons regretter, l'un et l'autre. Je l'ai traitée de petite sottise, et elle a fini par dire qu'elle ne voulait plus jamais me voir, après quoi elle est partie en claquant la porte.

4e jour de seconde Bise

Deux jours que Kervéa me boude et me fait interdire sa porte par les domestiques. Elle me manque plus que je ne m'y attendais. Tellement, en fait, que j'ai fini par en tirer la seule conclusion logique...

5e jour de seconde Bise

Ce matin, j'ai enfoncé la porte de Kervéa. J'étais armé d'un monstrueux bouquet de fleurs, que j'avais fait confectionner exprès pour l'occasion. Je l'ai surprise devant sa glace, dans un déshabillé charmant. En me voyant, elle a littéralement sauté au plafond. En une seconde, elle avait une dague à la main (d'où la sortait-elle ? J'aurais juré qu'elle n'avait pas assez de tissu sur elle pour dissimuler un fourreau !). Elle avait l'air furieuse, et je crois bien qu'elle m'aurait embroché si je ne m'étais pas jeté à ses genoux en tendant mon bouquet. Cela l'a suffisamment surprise pour que j'aie le temps de lui présenter mes excuses pour mon comportement de l'autre jour. Elle a murmuré quelque chose où il était question de me pardonner, et c'est à ce moment-là que j'ai joué mon atout.

Je crois qu'elle a été réellement surprise de m'entendre la demander en mariage. Elle est restée sans voix pendant presque une minute, a lâché sa dague... puis s'est jetée dans mes bras en murmurant des choses dans une langue continentale que j'ignore. Lorsque nous sommes redevenus rationnels tous les deux, nous étions fiancés.

Le reste de la journée a été consacré à l'annoncer à sa famille. Federi a éclaté de rire, m'a traité de « sacré barbare veinard » et m'a tapé dans le dos. Quant à messire Donantell, il m'a regardé pendant d'interminables secondes avec un air vaguement horrifié, avant de comprendre de quoi je parlais. Il a fini par sourire et par me présenter, d'un air horriblement forcé, tous ses vœux de bonheur. Après quoi, il est sorti de la pièce sans ajouter un mot. Kervéa m'a embrassé, et m'a dit que « somme toute, cela ne s'était pas si mal passé ». A quoi s'attendait-elle ?

— Extrait du journal intime de Knut Longueépée

Sciences et techniques

Il est évidemment impossible, dans le cadre restreint de ce livret, de présenter un panorama complet et exhaustif de la science et des technologies venn'dys. En moyenne, considérez que la République est arrivée au point où se trouvaient Français et Anglais aux alentours de 1750. Leur culture est mûre pour une révolution industrielle, mais elle peut survenir dans une génération, ou deux, ou trois...

La science pure n'est pas le point fort des Venn'dys. La plupart du temps, leur explication des phénomènes naturels est plus ou moins fumeuse, faisant abusivement appel à des notions comme « l'universelle sympathie », « la musique des sphères » et autres notions peu scientifiques. En revanche, leurs observations sont précises, et ils n'ont pas leur pareil pour en tirer des applications pratiques. Du coup, ils sont très en avance sur leurs contemporains dans presque tous les domaines de l'ingénierie.

L'archipel est hérissé de moulins en bois, montés sur pivots, que l'on oriente en fonction du vent. Grâce à eux, les meuniers Venn'dys sont les plus efficaces des Rivages. En revanche, leur agriculture stagne un peu. Les ingénieurs Venn'dys ont développé d'excellentes techniques d'irrigation il y a une douzaine de siècles, puis se sont désintéressés de la question (les Ulmèques sont en avance sur eux dans ce domaine). Un jour, un botaniste se mettra en tête de croiser des variétés de blé ou de petits pois, et découvrira les bases de la génétique...

Les Venn'dys sont aussi le seul peuple des Rivages à considérer la guerre comme une science. Ils l'étudient, l'enseignent et écrivent des traités dessus... Ils maîtrisent la guerre navale, rivalisent avec les Gheemdals dans la construction de forteresses et, bien sûr, explorent assidûment les applications de la poudre.

La médecine et l'astronomie figurent parmi leurs points forts, ainsi qu'une foule de domaines annexes, notamment l'optique, l'herboristerie et la cartographie. Soit dit en passant, l'objectif des astronomes n'est pas de comprendre ce que sont des étoiles. Ils sont décidés à les cataloguer et à en tirer une grille de référence pour les navigateurs. Les quelques ouvrages de minéralogie ou de zoologie qui circulent sur les Rivages ont presque tous été écrits par des Venn'dys. La météorologie a fait d'énormes progrès depuis l'envol des premiers ballons (qui, eux, doivent beaucoup aux connaissances des anciens sorciers).

Les instruments de mesure

Une bonne partie des progrès des Venn'dys vient de leur talent pour mesurer les choses. La Maison est la seule à produire en série toutes sortes de gadgets indispensables à la navigation : boussole, sextants, chronomètres de précision... Les concepts de latitude et de longitude ont été développés aux alentours de 100 AA. Depuis cette époque, le méridien de Brizio est le méridien de référence sur Cosme. Dans la mesure où les autres Maisons n'utilisent pas ce système de référence, cette « manifestation de l'arrogance venn'dys » n'a pas soulevé beaucoup de protestations, et la plupart des guildes ont fini par s'y rallier.

Longues-vues et télescopes sont relativement courants. Chaque navire embarque une boussole, un sextant et un octant (la même chose, en plus perfectionné).

Potentiellement, des microscopes pourraient exister, mais aucun Venn'dys ne s'en est encore soucié. Il existe des sortes de super-loupes, mais elles servent de compte-fils aux marchands de tissus, rien de plus.

L'horlogerie est l'une des techniques venn'dysses qui suscite le plus de curiosité dans les autres Maisons. Les Ulmèques mesurent le temps à l'aide de clepsydres complexes. Les Çehemdals se contentent d'un système « flottant »,

Et si...

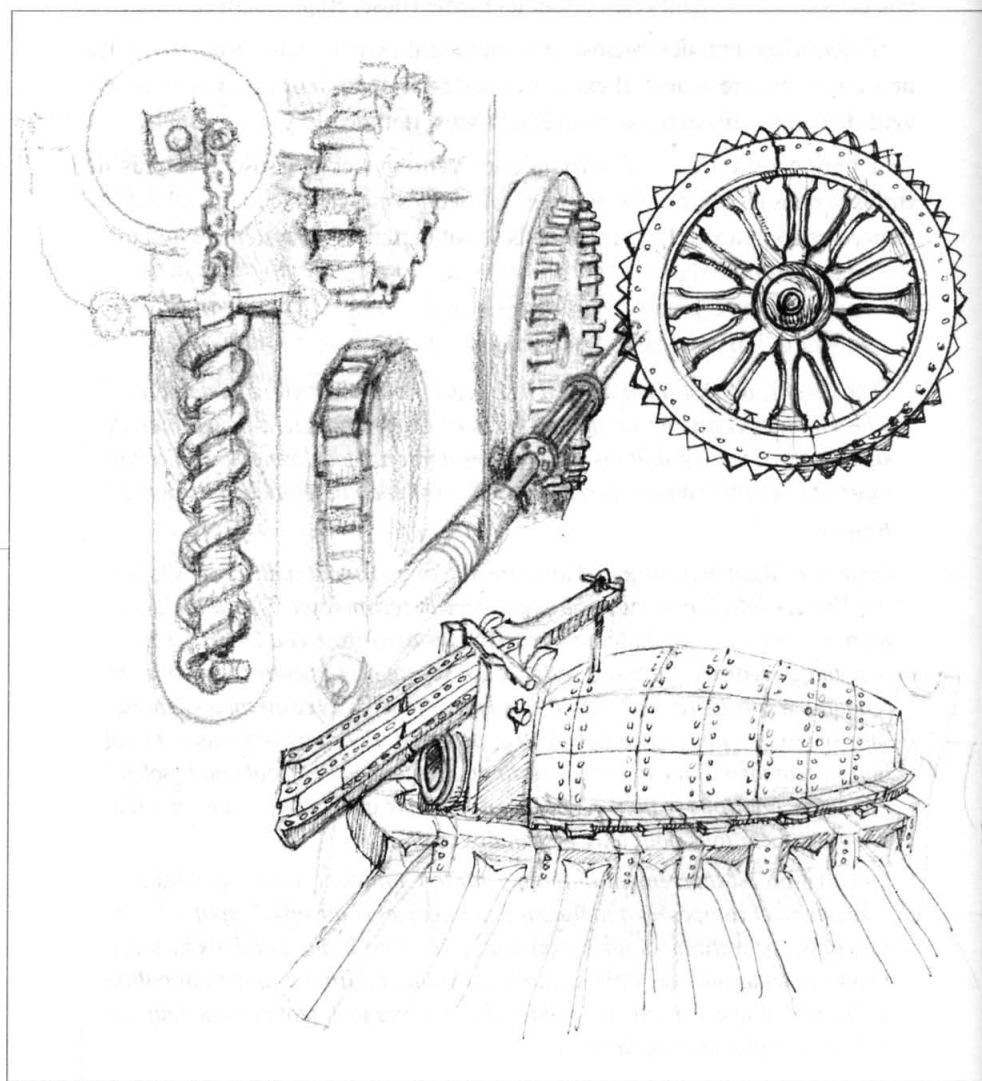
Et si, disons, un Ashragor arrivait à se procurer une montre, à la démonter, à la remonter et à y lier un démon ? Les Rivages ne seraient-ils pas bientôt submergés sous des milliers de montres-démons qui donneraient l'heure exacte à la seconde près et, accessoirement, seraient d'indétectables assassins ?

Non.

Pour une raison bien simple. Par ordre d'Ashragor, tout natif de la Maison des Princes Mortifères surpris à jouer avec la technologie est automatiquement mis à mort. L'archidémon se méfie des machines, et a fait le nécessaire pour que cette aversion soit partagée par ses sujets. Les autres Maisons ont tendance à considérer les Venn'dys et leurs « jouets » avec un mépris amusé, sans se rendre vraiment compte de leur potentiel. Pour un Çehemdai, à quoi bon s'encombrer d'une montre, à partir du moment où l'on peut voir le soleil ? Les autres Maisons se fient davantage à la magie qu'à la technique, et il faudra des générations pour faire disparaître ce préjugé.

La situation est légèrement différente sur le Continent, où les guildes sont généralement composées d'individus pragmatiques et ouverts d'esprit. Un certain brassage technologique s'y produit, mais il est limité par deux facteurs. D'abord, en amont, les ordres scientifiques veillent à limiter la dissémination de la technologie. Ensuite, les guildes elles-mêmes préfèrent presque toujours utiliser la diplomatie ou la magie...

avec une journée divisée en douze heures, dont la longueur change avec les saisons. Les Ashragors emploient des systèmes ésotériques, que les autres natifs des Rivages jurent effroyables ou répugnants. Quant aux Felsins et aux Keyzas, ils n'ont pas l'air d'avoir besoin d'horloges pour connaître l'heure. Beaucoup d'étrangers achètent des montres aux commerçants venn'dys qui font du commerce avec les Rivages. Dans l'archipel venn'dys, la plupart des maisons riches ont une horloge. Les princes marchands et les braves-capitaines possèdent presque tous des montres à gousset. Les horlogers venn'dys sont arrivés à une précision de l'ordre d'une minute de décalage par jour, et l'écart se réduit d'année en année par l'apparition de nouveaux modèles d'échappement...



L'ordre du Compas, comme celui des Fils de l'Air, est une organisation très fermée et vaguement mystérieuse (ce mode de fonctionnement leur vient de leur prédécesseur, l'ordre de la Plume, qui lui-même l'avait hérité des anciens ordres de sorciers).

L'ordre du Compas

Pourtant, au fond, l'organigramme de l'ordre du Compas est simplissime. Chaque chercheur qui le désire et qui est considéré comme « capable » peut s'affilier au chapitre de sa ville. Celui-ci fonctionne comme un centre de documentation et un « club » de chercheurs partageant les mêmes centres d'intérêt. En échange du soutien technique et financier des autres membres de l'ordre, le chercheur s'engage à ne pas divulguer le résultat de ses recherches à l'extérieur tant qu'il n'a pas reçu l'aval du Timonier. Ce dernier est un scientifique âgé et respecté. Depuis trois siècles, il avalise tout ce qu'on lui présente, et sert surtout d'arbitre dans les interminables controverses qui secouent périodiquement l'ordre. L'actuel Timonier vit à Astienne, et préside le chapitre de cette ville. C'est aussi l'un des doyens de l'université...

Mais quelque chose d'aussi simple ne peut pas fonctionner convenablement, tous les Venn'dys vous le diront. Sans un minimum de théâtralité et de secret, une organisation n'est rien. Les membres de l'ordre du Compas ont donc fait l'impossible pour le rendre opaque aux profanes. Les réunions se tiennent presque toujours de nuit. Certains membres viennent masqués, même si tout le monde connaît leur identité. Le vocabulaire technique est déjà hermétique en lui-même, mais les savants y ont ajouté d'autres termes, désignant leurs expériences, leurs réunions et les fonctions qu'ils occupent au sein de l'ordre. Ils sont souvent inspirés de termes de marine. Ainsi, le coordinateur d'un chapitre est-il baptisé Premier Navigateur. Le chapitre lui-même est une Nef. Une réunion est un Quart, et ainsi de suite... Cela donne aux scientifiques une aura terriblement mystérieuse et vaguement inquiétante, analogue à celle dont bénéficiaient les francs-maçons dans l'Europe du XVIII^e siècle. Le parallèle s'arrête là, toutefois. Les préoccupations de l'ordre sont strictement scientifiques. Ils ne s'occupe absolument pas de réformer la société (quoi que rien n'empêche ses membres de se préoccuper de politique, à titre privé).

L'ordre est solidement implanté sur le territoire de la Maison, où chaque ville dispose de plusieurs chapitres (consacrés à des techniques ou des sciences différentes). Certaines grandes villes des Rivages abritent des chapitres peuplés de Venn'dys expatriés (et, parfois, de chercheurs issus d'autres Maisons). En revanche, l'ordre défend à ses membres d'appartenir à une guilde et de s'aventurer outre-océan, sous peine d'expulsion. Cette interdiction a toujours été respectée...

Les autres chercheurs

Tous les savants ne sont pas membres d'un ordre. En fait, un bon tiers des chercheurs sont indépendants. Ils ont refusé d'entrer dans l'ordre du Compas, ou leur candidature a été refusée pour une raison ou pour autre.

Ils ne sont pas nécessairement perdants. Privés du soutien de leurs pairs, ils sont libres de publier leurs recherches comme bon leur semble. Et puis, ils n'ont pas à participer aux controverses scientifico-philosophiques qui secouent régulièrement l'ordre, et qui se soldent souvent par des effusions de sang...

En fait, depuis trente ans, l'ordre semble en perte de vitesse. Les chercheurs indépendants sont plus dynamiques, publient davantage d'ouvrages, et font davantage de découvertes... Certains n'hésitent pas à s'affilier à des guildes, voire à créer les leurs, et à se lancer à la découverte du Continent.

13e jour de seconde Bise

J'ai écrit à Père pour lui expliquer que, finalement, je ne ferai pas le tour des Rivages. En tout cas, pas tout de suite. De son côté, Kervéa a envoyé sa démission à sa guilde. Elle avait fini ses six années de service, et ils n'ont donc pas fait de difficultés. C'est la meilleure nouvelle de ces derniers jours.

Pour le reste, que de chichis ! Une fois que maître Donantell s'est fait à l'idée de m'avoir pour gendre (il lui a fallu deux jours entiers), il a décidé de tirer le meilleur parti de l'événement. Les fiançailles ont été annoncées à grand son de trompe dans toute la bonne société de Brizio. Depuis cinq jours, ce ne sont que fêtes et réceptions. J'ai eu à faire plusieurs discours. Kervéa est radieuse, et m'assure que je m'en sort fort bien. J'aimerais en être sûr.

16e jour de seconde Bise

Hier soir, il y a eu un violent orage. Comme nous l'avions promis à Aselmo, nous sommes allés assister à une démonstration de son « paratonnerre ». Il nous a emmené à la campagne, et nous a conduit à deux petites maisons qu'il a fait construire pour l'occasion. La première, qui était protégée, est restée intacte. L'autre a flambé comme une torche. Je ne comprends toujours pas comment fonctionne cette invention, mais je suis convaincu qu'elle est efficace.

18e jour de seconde Bise

J'ai eu une longue conversation avec Federi à propos des paratonnerres. Selon lui, c'est exactement le genre de choses

qu'une compagnie marchande jeune et ambitieuse pourrait tenter de commercialiser. Une compagnie comme celle que je vais fonder avec Kervéa lors de mon mariage... Il s'est déclaré ravi de m'aider de ses conseils. J'ai tendance à lui faire confiance : il dispose déjà d'une belle fortune, et a la réputation d'être un homme d'affaires redoutable. Il a l'air persuadé qu'il y a des milliers de guilders à gagner, pour peu que l'on persuade Aselmo. Je vais en parler à Kervéa, elle est plus à même que moi d'y parvenir.

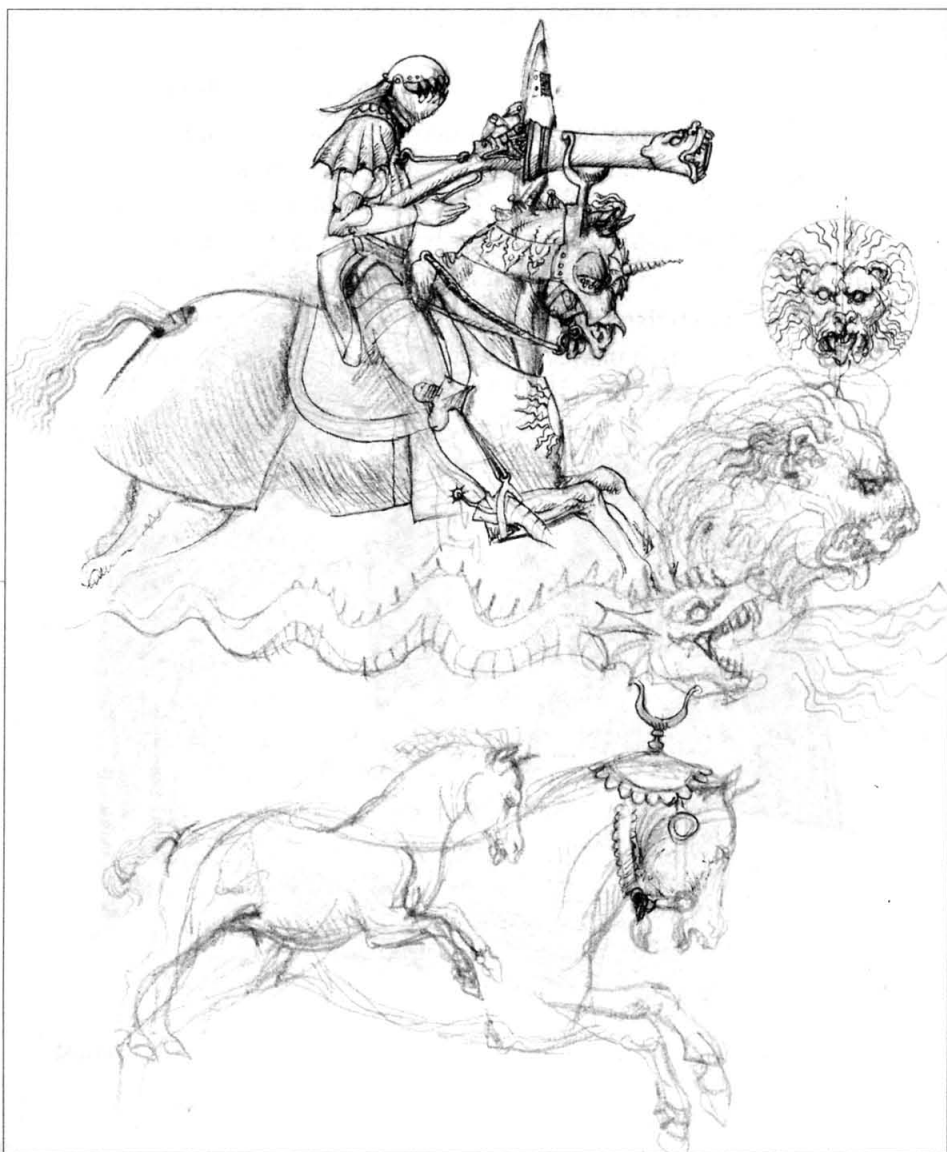
— Extrait du journal intime de Knut Longueépée



*Du conseil des Quatre
À messire Donantell*

Messire,

Par la présente, le doge autorise le mariage de votre fille et de Knut Longueépée. Nous continuons à estimer que ce jeune homme n'a pas l'étoffe d'un Venn'dys, mais nous ne pouvons que conseiller le doge, et celui-ci, dans sa grande sagesse, a décidé que votre petit Gehemdal était « de la graine de grand homme ». Nous verrons bien...



L'armement

La poudre

Les Venn'dys connaissent une substance explosive... mais ce n'est pas la poudre terrestre. Celle-ci est à base de soufre, de charbon de bois et de salpêtre, et reste assez simple à fabriquer et à utiliser. La poudre de la République Venn'dys est un produit complexe, dont la fabrication dépend d'une douzaine d'ingrédients rares, et qui est chroniquement instable.



La poudre de Cosme est une substance vert pâle, à la consistance vaguement granuleuse, qui produit une fumée verte. Son odeur se rapproche de celle de la poudre terrestre. Elle est légèrement plus puissante que son homologue terrestre. Sa formule exacte est un secret d'État connu des seuls employés de la poudrière de Wouivel. Quand à son instabilité, elle est bien connue de tous ceux qui ont eu à l'utiliser un jour. Il arrive souvent qu'une arme chargée refuse d'exploser, ou le fasse avec une violence telle qu'elle blesse son servent. Le gantelet de protection des crache-feu n'est pas ornemental !

GÉOPOLITIQUE DE LA POUDRE

Avec la poudre, la Maison Venn'dys dispose de l'arme absolue... ou presque. La poudre donne aux Venn'dys un léger avantage militaire, largement annulé par l'utilisation que les autres peuples font de la magie. Les autorités de la Maison exercent un monopole absolu sur la fabrication et la commercialisation de la poudre. Pour l'heure, personne n'a réussi à (re) découvrir la formule. Toutes les tentatives pour analyser un échantillon de poudre se sont terminées par des explosions catastrophiques. L'essentiel de la production de la poudrière va alimenter les arsenaux de la Maison. Un petit tiers est vendu aux guildes, et à des princes-marchands qui peuvent démontrer qu'ils en ont besoin (généralement parce qu'ils font commerce avec le Continent). Bien entendu, seules les guildes jugées « sûres » par le gouvernement de la Maison reçoivent ce privilège. Les braves-capitaines qui transportent la poudre sur le Contient ont ordre de se faire sauter avec leur navire plutôt que de la voir tomber aux mains des pirates. Quant aux patriciens qui se procurent de la poudre, leurs raisons sont minutieusement examinées par les Masques,

et on s'assure qu'ils en dépensent le moindre grain. Ceux qui sont pris en flagrant délit de stockage se préparent de gros ennuis.

En théorie, donc, toute la poudre du monde se trouve entre des mains sûres, qui ne risquent pas de l'utiliser contre des natifs des Rivages. En théorie... En réalité, le personnel des arsenaux n'est pas inaccessible à la corruption. Certaines nef capturées par la Scabarre ont été prises avec une poudrière intacte. Certains guildiens peu scrupuleux ont vendu des armes à feu à des peuples continentaux primitifs. Bref, beaucoup de gens en ont, et s'en servent. Pire, rien n'interdit de penser que certains peuples continentaux ont développé leurs propres armes à feu. Pour l'heure, aucun explorateur n'a rien rencontré de tel, mais le Continent étant infini, on peut y rencontrer littéralement n'importe quoi... Sur les Rivages mêmes, certains groupes illégalistes se sont procurés de la poudre. Pour l'heure, ils n'en font pas usage, mais ils finiront bien par sauter le pas. Ce jour-là, Brizio connaîtra les premiers attentats à la bombe.

Des dragons ?

Les légendes venn'dysses et gehemdales parlent de gigantesques lézards ailés et cracheurs de feu, qui vivaient dans des cavernes et terrorisaient les populations avoisinantes. En supposant qu'elles soient vraies, les derniers sont morts vers la fin du Premier Empire Métallique... Pendant des siècles, des voyageurs en ont signalé dans le désert de Zar, puis aux quatre coins des Rivages. Aucun de ces rapports n'a jamais été confirmé. Depuis deux siècles, les explorateurs qui sillonnent le Continent en cherchent, mais n'en ont jamais vu. En revanche, de nombreux reptiles ont été baptisés « dragons » par des voyageurs sans imagination. Cela va des dragon-poisons des jungles du sud (une sorte de petit crocodile venimeux) aux grands dragons de la péninsule de Shâr (un saurien bipède, aux écailles vertes et noires, qui peut atteindre les dix mètres de long et qui ressemble beaucoup à nos tyrannosaures).



Les armes à feu

Chaque arme à feu est un modèle unique. La plupart sont fabriquées sur mesure par des spécialistes, souvent plus proches de l'artiste que de l'artisan. Celles qui équiperont les armées du doge sont assemblées en série à l'arsenal de Wouivel, mais elles conservent des particularités qui les différencient. Toutefois, toutes partagent quelques caractéristiques communes.

Pour commencer, presque toutes sont en bronze. C'est un alliage bon marché, assez résistant pour supporter l'explosion d'une charge de poudre.

Toutes les armes à feu sont épaisses et lourdes. Même un petit crache-feu a une culasse épaisse de plusieurs centimètres, et les vrais canons sont souvent monstrueux. Il faut ça pour résister aux explosions.

Conséquences des deux précédents, les armes à feu sont peu maniables. Il faut un temps fou pour les recharger. C'est pour cette raison que la plupart des tireurs possèdent aussi une rapière. Certains y ajoutent un second crache-feu.

Toutes ces armes se chargent par la gueule, un processus difficile et gourmand en temps. Les armes lourdes exigent un équipage de plusieurs servants.

À part les vrais canons, les armes à feu sont surtout utiles à bout portant. Même à courte distance, elles sont assez peu meurtrières, mais l'explosion, le nuage de fumée verte et l'odeur suffisent souvent à faire fuir des adversaires non prévenus (et, lorsque par chance, elles blessent quelqu'un, les dégâts sont souvent assez terribles pour faire paniquer les survivants).

Enfin, esthétiquement parlant, toutes ces armes sont très ornées. Même les crache-feu sont sculptés. Les gros canons sont souvent de véritables œuvres d'art... Cela les alourdit encore mais, au point où ils en sont, ce n'est plus si grave. Le motif qui est le plus souvent représenté est le dragon. Les crache-feu se contentent généralement d'une gueule de reptile ouverte à l'extrémité du canon, mais les colosses qui équiperont les caravillions sont souvent beaucoup plus complets, avec des ailes, une queue, des pattes...

• CRACHE-FEU DE POING

Comme toutes les armes à poudre, les crache-feu se chargent par la gueule. Ils tirent des billes de plomb, d'un diamètre d'un demi-centimètre. Elles se présentent comme des tubes d'une trentaine de centimètres de long. Comme les rapières, elles ont une épaisse garde en forme de coquille, derrière laquelle se trouve la crosse et la détente. Celles-ci sont protégées par un gantelet de métal, articulé comme un gantelet d'armure. Les instructeurs ont coutume de dire en plaisantant qu'en cas d'accident, la seule partie du corps du tireur qui ne risque pas d'être mutilée est sa main...

• CRACHE-FEU LOURD

Deux fois plus long, près de deux fois plus lourd, cette arme tire des balles de plomb d'un diamètre de deux centimètre, qui font des dommages horribles. Pour les utiliser correctement, il faut les manier à deux mains, et le recul est suffisant pour vous jeter à terre, si vous êtes pris au dépourvu.

• GUEULE DE DRAGON

Longues de près d'un mètre, ces armes sont conçues pour être utilisées par la cavalerie. Le canon prend appui sur une petite fourche, placée sur la tête du cheval (celui-ci doit être longuement dressé pour apprendre à rester calme. Un animal normal paniquera en entendant le coup de feu). Les fantassins peuvent également les utiliser, à condition d'avoir un support (une baguette d'un mètre vingt, terminée par une fourche, qui sert également à bourrer la poudre et la balle au fond du canon). En dehors de l'armée de la République, seules quelques guildes disposent de ces armes, dont le prix est exorbitant.

• LES CANONS

Ces mastodontes pèsent entre trois et quatre tonnes, et sont conçus pour être embarqués sur les caravillons. Il existe des modèles plus petits, qui équipent les galions et les frégates. Il arrive aussi que les guildes en fournissent aux avant-postes isolés en territoire hostiles. Longs de trois mètres et haut d'un mètre, ces canons sont solidement fixés à un coffrage conçu pour amortir les vibrations provoquées par les tirs. Autrement, ils passeraient à travers le ponts ou disloqueraient la coque. Ces canons exigent une demi-douzaine de servants, qui risquent leur vie à chaque coup. Même les plus expérimentés ne peuvent pas tirer plus d'une fois toutes les quatre ou cinq minutes. Ils tirent des boulets ronds de pierre ou de bronze, d'une cinquantaine de centimètres de diamètre. Les boulets en bronze sont creux, et se fragmentent au moment de l'impact, expédiant des éclats tranchants dans toutes les directions. Ils sont surtout utilisés sur terre. Dans la guerre navale, l'idée est plutôt de percer la coque du vaisseau ennemi...

• MINES ET BOMBES

Les ingénieurs militaires venn'dys commencent à faire des expériences avec des enveloppes en métal creuses, remplies de poudre, que l'on fait sauter à distance avec une mèche. Utilisées à l'origine par les sapeurs dans la guerre de siège, ces machines infernales ont vite conquis la surface. Tous les arsenaux venn'dys, et la plupart de ceux des guildes, disposent d'au moins une bombe à retardement (un bête mécanisme d'horlogerie, relié à un briquet, qui allume une mèche...). Théoriquement, elle est allumée s'il y a un risque de voir

la réserve de poudre tomber entre des mains ennemies. Ensuite, la garnison doit évacuer très vite ! Si tout se passe bien, l'ennemi arrive juste à temps pour sauter avec la poudrière. Si tout se passe mal... eh bien, la poudre est perdue !

Depuis deux ans, il y a eu une ou deux explosions « d'origine criminelle » à Brizio, mais il est difficile de savoir s'il s'agit de vrais attentats, ou de provocations orchestrées par les Masques.

La loi...

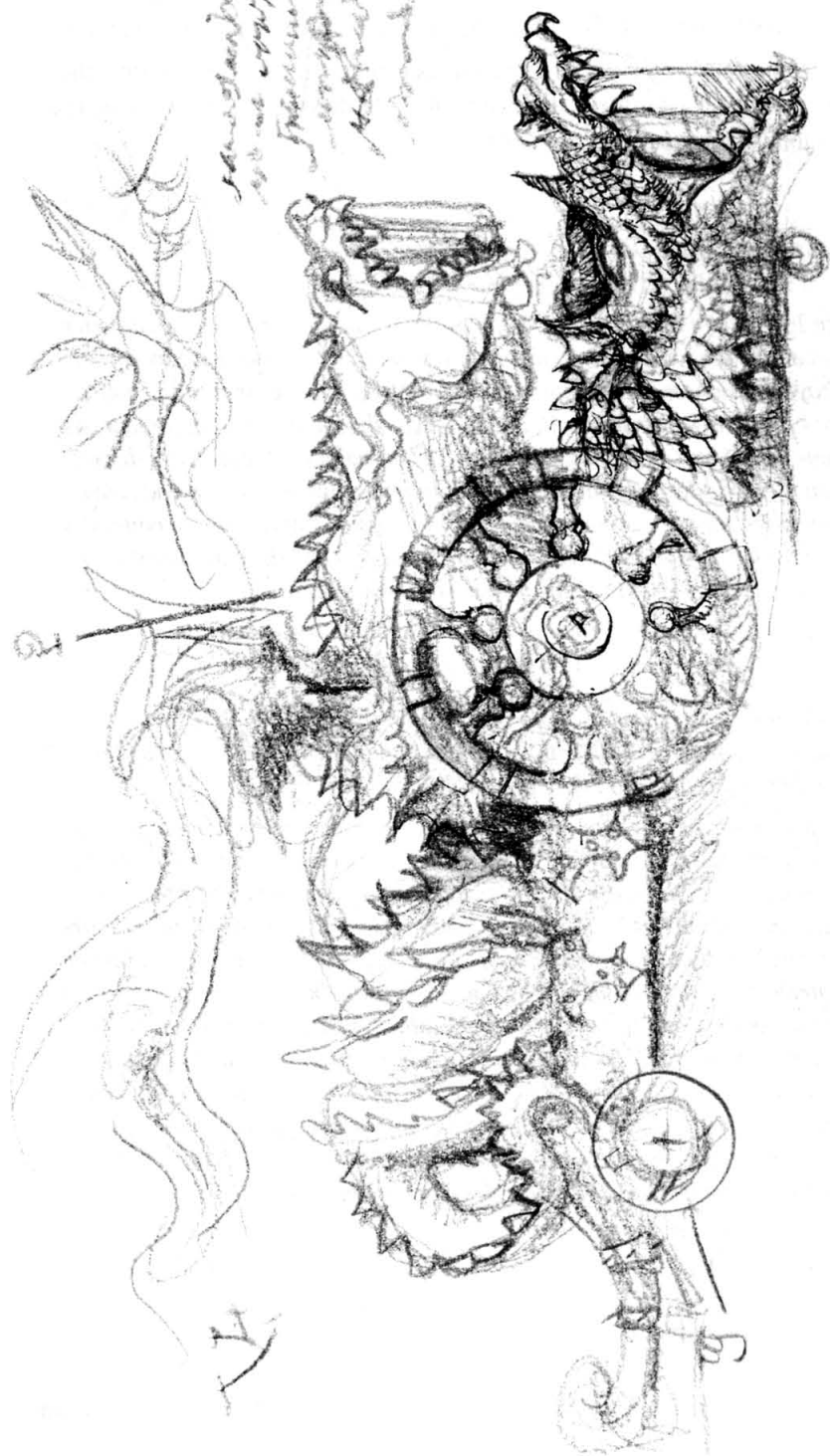
Sur le territoire de la Maison, les citoyens Venn'dys sont autorisés à porter des armes blanches. Les étrangers et les guildiens sont considérés comme citoyens, et doivent se conformer aux lois venn'dys. Les gens du peuple ne sont pas censés être armés. Pour être précis, ils ont le droit de posséder des lames ne dépassant pas vingt centimètres, un point c'est tout. Cette disposition n'est plus respectée depuis longtemps, mais tout le monde prend soin de sauver les apparences. Seuls les soldats en mission ont le droit de porter des armes à feu, et elles ne doivent pas être chargées, sauf s'ils se préparent à arrêter quelqu'un. Les armes plus grosses sont interdites.

... et l'opinion

La majorité des citoyens venn'dys sont des humanistes. L'idée d'utiliser une arme à feu pour blesser un autre être humain leur paraîtrait répugnante. Évidemment, il y a toujours une minorité d'excités...

Et puis, reste à s'entendre sur la définition des mots « être humain ». La culture venn'dysse est tout sauf égalitariste. La population de la République dans son ensemble est doucement chauvine, et se considère comme légèrement supérieure aux autres Maisons. Le Venn'dys de la rue, interrogé sur les autres peuples des Rivages, dira que ce sont de braves gars, mais qu'ils sont un peu arriérés. Il ajoutera qu'un jour ou l'autre, il faudra bien en découdre avec les Ashragors. Ce même homme de la rue admet qu'il y a, sur le Continent des peuples anciens et technologiquement avancés, mais estime qu'ils ne sont pas en majorité. Et, sur Cosme, l'idée d'utiliser la force pour civiliser des gens contre leur gré n'a jamais cessée d'être populaire... Certaines guildes, quelle que soit l'origine de leurs membres ont tendance à considérer les draks plus comme des « obstacles naturels » que comme des êtres vivants.

Figure 1
A dragon
with wings
and a long
tail



Les armes blanches

Dans ce domaine, les Venn'dys ont tendance à se montrer relativement conservateurs. Leur style de combat, l'escrime, est fixé depuis la fin de la guerre des Familles. Les grands escrimeurs sont appréciés et ne manquent jamais d'élèves, mais ils n'exercent plus une grande influence sur la société (il fut un temps, peu avant le raz-de-marée, où ils étaient révéérés, lançaient des modes et jouaient aux éminences grises auprès des jeunes nobles). L'escrime est impossible à pratiquer avec une armure lourde. Les jeunes patriciens sont donc habitués à se battre avec des armures de cuir, souvent renforcées de métal. Beaucoup de princes-marchands portent une cotte de mailles sous leurs vêtements, mais c'est plutôt pour se protéger des assassins et de leurs dagues. Face à une rapière bien maniée, une cotte de mailles est plus gênante qu'autre chose.

Sur terre, l'arme blanche préférée des Venn'dys reste, de très loin, la rapière, souvent utilisée en conjonction avec une main gauche. En mer, ils ont tendance à préférer le coutelas, ou le sabre d'abordage. Les combats au bâton sont une mode venue de la Maison Felsin, et sont populaires parmi les jeunes gens aisés. Les gens du peuple savent presque tous se débrouiller avec un couteau. Les milices qui défendent les cités venn'dys sont souvent armées de halberdes, mais les utilisent rarement en combat.

L'archerie a connu un relatif déclin depuis un siècle. Les armes à feu sont jugées plus efficaces, et surtout plus impressionnantes. Toutefois, l'arc a deux grands avantages : sa discrétion et surtout, sa fiabilité supérieure. Les compétitions de tir à l'arc sont encore très populaires, et le maniement de l'arc à poulie venn'dys est enseigné dans toutes les Académies situées sur le territoire de la Maison. En revanche, les arbalètes, très populaires chez les Ghehmdals, sont considérées comme « une impasse technologique ». Les arbalètes sont lourdes, encombrantes, peu pratiques et, surtout, considérées par les doctes comme « impossibles à améliorer ».

2e jour de tierce Bise

Je viens de signer mon premier document en temps que citoyen de la République Venn'dys. C'est un impressionnant parchemin orné d'une demi-douzaine de sceaux vert et rouge, par lequel maître Aselmo cède, pour dix ans, le brevet et les droits d'exploitation de son paratonnerre à la compagnie Longueépée. Nous lui versons une somme qui continue à me paraître disproportionnée, avec laquelle il pourra prendre une retraite dorée. Mais comme Kervéa et Federi ont l'air tout à fait sûrs d'eux, je m'incline.

7e jour de tierce Bise

Les cadeaux de mariage commencent à arriver. La famille Donantell a quantité d'amis et d'alliés, qui paraissent bien résolus à nous faire des cadeaux somptueux. Nous avons des meubles, des kilos de vaisselle, des vêtements... Les anciens compagnons de guilde de Kervéa lui ont envoyé un singe, un petit monstre velu et criard, qui m'a immédiatement pris en aversion. Il piaille et crache d'aussi loin qu'il m'aperçoit. Kervéa l'adore, et m'a menacée en riant de l'épouser, plutôt que moi. Sale bête !

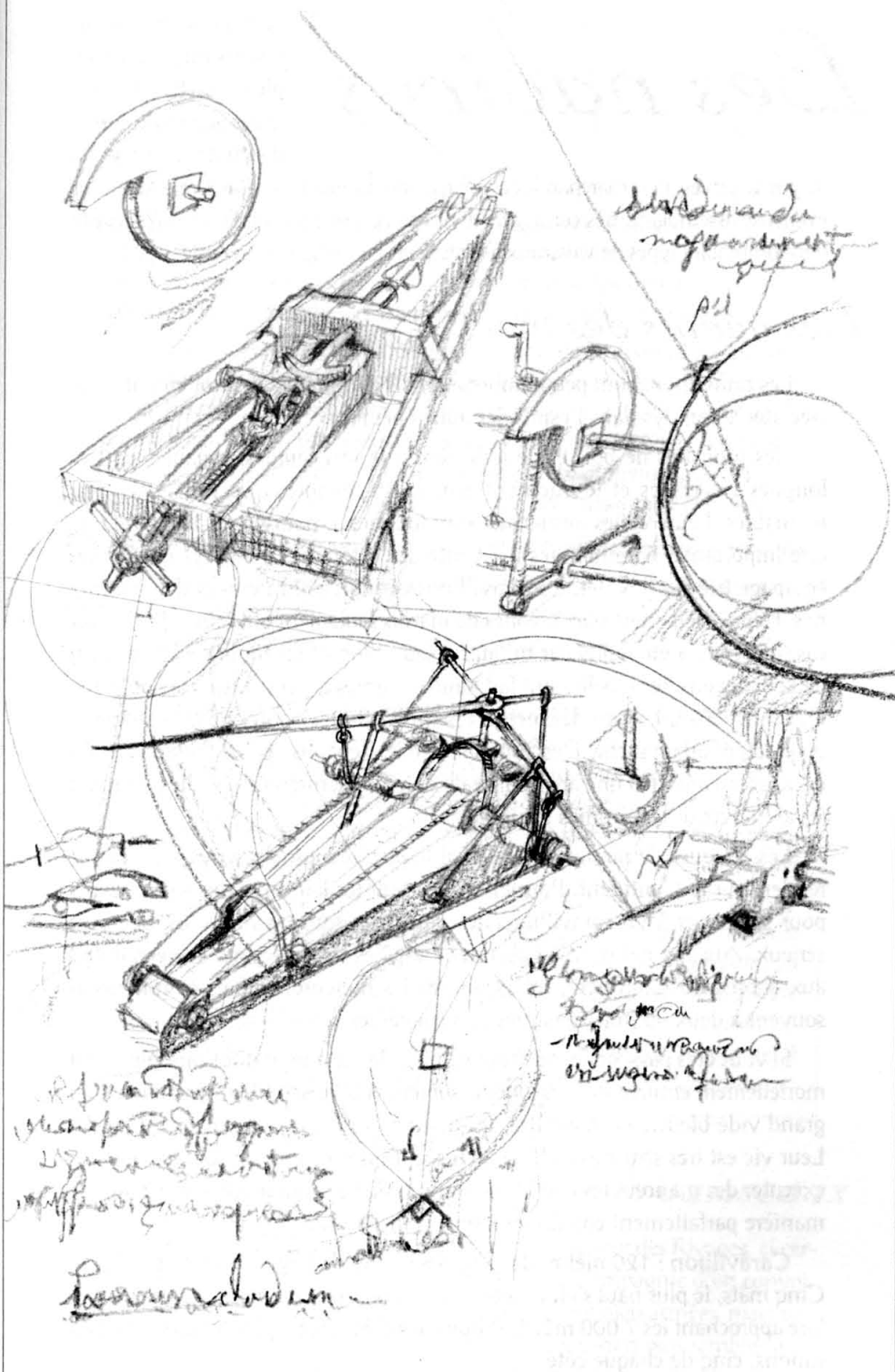
11e jour de tierce Bise

Je suis marié depuis hier matin. Je suis épuisé. Les coutumes matrimoniales venn'dys sont déconcertantes. Bien sûr, il n'y a pas de temple où aller demander la bénédiction des dieux. A la place, nous avons eu celle du doge en personne (venu à la demande expresse de messire Donantell). C'est un drôle de petit homme, qui avait l'air absolument ravi. Il a répété plusieurs fois que nous formions un couple magnifique, promis à un grand avenir. C'est drôle, mais j'ai eu l'impression qu'il avait des arrière-pensées...

Le mariage proprement dit a eu lieu dans la matinée, mais la journée s'est prolongée par une gigantesque fête, avec des centaines d'invités. Le singe de Kervéa a eu un gros succès. Les Venn'dys sont fous de ces infectes petites bêtes, qui tendent à remplacer les chiens et les chats dans les maisons patriciennes. Ensuite, il y a eu une longue promenade en gondole dans les rues de Brizio, la découverte du petit palais que nous offre mon beau-père, un banquet, un feu d'artifice... Kervéa et moi avons réussi à nous éclipser vers deux heures du matin.

C'est l'aube et, comme je le disais, je suis épuisé. Aujourd'hui, nous allons visiter Wouivel et Granpontion. Kervéa m'a dit que nous ferions un tour en ballon. De là, nous nous embarquerons pour Astienne et Mandril. Voyage de noces ? Oui, mais aussi prise de contact avec d'autres patriciens, qui serviront de relais à notre entreprise. Aussi fou que cela puisse paraître, les paratonnerres ont l'air d'intéresser beaucoup de monde. Mais je vais m'arranger pour que nous achetions plusieurs navires et que nous montions une ou deux lignes commerciales avec Holdolm. Mon nom a un certain poids, dans la région...

— Extrait du journal intime de Knut Longueépée



Les navires

La flotte venn'dys maîtrise les cinq mers. Ou, plus exactement, les flottes venn'dys. Armada du doge, vaisseaux

de guerre privés, nefes marchandes immenses ou minuscules... Tout cela forme un immense assemblage, très complexe, dont voici un bref survol. En réalité, il existe d'innombrables types de vaisseaux à l'intérieur des catégories présentées ici...

Les géants des mers

Les caravillons sont peu nombreux, mais leur image est étroitement associée aux Venn'dys dans l'esprit des autres peuples.

Ces monstres de bois et de toile sont à la fois rapides, capables de très longues traversées et lourdement armés. En revanche, ils sont assez peu maniables. Leurs voiles immenses, sont longues à manœuvrer, et ils ont une erre importante. Commandés par l'élite des capitaines venn'dys et avec un équipage trié sur le volet, les caravillons connaissent rarement des mutineries. Depuis deux siècles, six révoltes de marins seulement ont réussi. Dans trois cas, le navire a été repris par un autre caravillon et les mutins exécutés. En deux occasions, les rebelles ont fait naufrage après avoir pendu leurs officiers. Et, en 189 AA, Le lion des mers a rejoint les flottes pirates de la Scabarre... pour autant qu'on sache, il est toujours là-bas. Rebaptisé Mort flottante, il sert de vaisseau amiral à une armada pirate qui, aux dernières nouvelles, écumait les alentours des baronnies Rouges.

Les attaques de pirates sont le péril le plus redouté des voyageurs qui se rendent sur le Continent. Pourtant, rares sont les bandits assez inconscients pour s'attaquer à un caravillon. Les naufrages sont un risque un peu plus sérieux. Aucune nef n'est à l'abri des tempêtes tropicales qui se déchaînent aux abords du Continent, et les anomalies météorologiques commencent souvent à deux ou trois semaines de voyage des côtes.

Si vous êtes passager et que tout va bien, la vie à bord d'un caravillon est mortellement ennuyeuse. Les jours se suivent et se ressemblent, au milieu d'un grand vide bleu... En revanche, les marins n'ont pas une seconde de répit. Leur vie est très structurée et hiérarchisée. Plusieurs fois par jour, ils doivent exécuter des manœuvres complexes dans la voilure, qui les obligent à agir de manière parfaitement coordonnée sous peine de catastrophe...

Caravillon : 120 mètres de long, 25 mètres de large, 16 mètres de haut. Cinq mâts, le plus haut s'élève à 60 mètres au-dessus du pont. Surface de voilure approchant les 7 000 m². 120 hommes d'équipage, plus 30 mousses. Dix canons, cinq de chaque côté.

Bon vent et bonne mer !

Si vous embarquez à bord d'une nef venn'dys, sachez qu'il y a quelques règles à respecter :

— *N'importunez pas l'équipage. N'adressez pas la parole aux marins lorsqu'ils sont occupés, ne restez pas dans leurs jambes, n'allez pas demander toutes les deux heures aux officiers si ce n'est pas la terre, là-bas... Cela vaut tout spécialement pour les femmes. Les marins venn'dys sont dans leur écrasante majorité des hommes, et votre présence risque de les distraire... ou pire.*

— *La parole du capitaine fait loi. Si on vous ordonne de descendre dans votre cabine, ou de donner un coup de main aux marins, obéissez immédiatement et sans discuter. En mer, vous êtes techniquement considéré comme un homme d'équipage. Autrement, dit, si vous faites la forte tête, vous risquez d'être jugé pour mutinerie. Parmi la panoplie de châtimements figure le fouet, l'estrapade, l'abandon sur une île déserte et la pendaison pure et simple...*

Si vous embarquez pour une traversée transocéanique, sachez aussi que :

— *Le scorbut, qui a causé des centaines de morts pendant les premières traversées, est presque complètement vaincu. Tous les caravillions transportent quelques plants d'oranges et de citrons, qui assurent une ration en vitamines minimale à tout le monde.*

— *Vous mangerez fort bien pendant les deux ou trois premières semaines. Par la suite, il faudra que vous appreniez à supporter le bœuf en conserve et les biscuits salés, de plus en plus durs. Dans les derniers jours de traversée, certains gourmets en arrivent à espérer une attaque de pirates ou une tempête, rien que pour retarder le moment du prochain repas. Avec un peu de chance, le capitaine décidera de stopper un ou deux jours, le temps de pêcher quelques poissons, mais ne comptez pas dessus.*

— *Une grande fête a toujours lieu au trentième jour de voyage, au moment où le navire arrive à mi-chemin. Ces « carnivals des mers » ont la réputation de ne pas être précisément raffinés. Tous ceux dont c'est la première grande traversée sont soumis à diverses épreuves, dont la finalité est de les ridiculiser autant que possible. Il est vivement conseillé aux passagères de rester à l'écart de ces célébrations, qui ont assez facilement tendance à dégénérer...*

Les grands vaisseaux

• Les galions assurent le plus gros du commerce intérieur des Rivages, et certains se risquent parfois à traverser la mer Océane en compagnie d'un convoi. Ce sont des nefs ventruées, lourdes et lentes, relativement bien armées, mais surtout conçues pour le transport. Les conditions de vie y sont moins terribles qu'à bord des caravillions, et les marins y sont généralement plus détendus.

Galion : 40 mètres de long, 10 mètres de large, 8 mètres de haut. Trois mâts. Équipage d'une soixantaine de personnes, mousses compris. Certains, affrétés par le doge ou par de riches maisons marchandes, ont des canons (quatre, en général).

Le tout-venant

- Les frégates sont des navires de guerre, beaucoup plus fins, maniables et rapides. Ils servent souvent d'escorte aux galions. Ils sont également courants sur les côtes du Continent. En effet, certaines guildes en ont fait construire par des ingénieurs venn'dys, et les utilisent pour mener une véritable guerre contre les pirates. Les marins appartenant à la flotte de guerre de la Maison se signalent par leur discipline sans faille. Leurs officiers ont la réputation d'être trop sûrs d'eux, arrogants.. mais terriblement compétents. En revanche, avec les équipages des nef appartenant aux guildes et aux compagnies, tout est possible. Certains sont aussi bons que leurs homologues militaires. D'autres sont un ramassis d'anciens forçats, d'incompétents et d'asociaux...

Frégate : 35 mètres de long, 7 de large, 6 de haut. Deux à quatre mâts. Embarquent un équipage d'une trentaine de marins, et peuvent loger autant de soldats. Généralement huit canons (quatre de chaque côté).

- Les carques et les chébecs sont omniprésents à la fois sur les Riviages et sur les côtes du Continent. Toutes les Maisons en construisent, avec diverses variations dans leur conception. Ce sont de petites nef, adaptées au cabotage et au transport des marchandises. En tant que telles, elles seraient passablement ennuyeuses, et mériteraient d'être laissées en dehors de notre inventaire, si elles ne formaient pas le gros des diverses armadas pirates qui infestent les côtes du Continent. Seul, une carque ou un chébec n'a aucune chance contre un galion. Mais à deux ou trois, c'est une toute autre affaire...

La vie à bord d'une nef marchande dépend complètement du caractère des officiers et de la nature du fret. Un lieutenant pointilleux ou l'obligation de livrer la cargaison en moins de huit jours suffisent parfois à transformer la plus simple des traversées en cauchemar.

Nef marchande type : 15 à 20 mètres de long, 5 à 8 mètres de large, 3 à 5 mètres de haut. Deux ou trois mâts. De 10 à 30 hommes d'équipage. Parfois un canon, mais rarement plus. Les capitaines pirates sont toujours à court de poudre, et emploient plus volontiers des flèches enflammées (pour détruire les voiles de l'ennemi).

Les galères

• Dans les eaux territoriales de l'archipel venn'dys, on croise fréquemment des galères de guerre. Propriété de la République, elles sont manœuvrées par des hommes libres. Elles servent essentiellement à patrouiller dans les eaux territoriales de l'archipel Venn'dys. Elles y traquent contrebandiers et naufrageurs, avec un certain succès. Les rameurs ne sont pas enchaînés, et sont toujours bien nourris et bien traités. Bien sûr, la discipline est de type militaire, avec tout ce que cela suppose de brutalité, mais il y a rarement des morts.

Les galères pénitenciaires sont un tout autre problème. Elles appartiennent aussi à la République, mais elles servent à se débarrasser des criminels. La plupart tournent simplement autour des îles venn'dys, sans but défini. Elles touchent rarement terre. Les rameurs y sont abominablement mal traités. Après tout, le but inavoué des condamnations aux galères est de faire mourir le condamné d'épuisement ou de malnutrition... Les mesures de sécurité sont sévères, et les mutineries rarement victorieuses.

Galère : 40 m de long, 7 de large, 4 de haut. Embarquent jusqu'à 250 rameurs (5 par rames), plus un équipage d'une vingtaine de marins-gardes chiourmes. Une voile auxiliaire. Parfois un canon à l'avant, dans le cas des galères de guerre venn'dys. Mais c'est rarement utile. Les rameurs n'étant pas attachés, ils font d'excellentes troupes d'abordage.

La Maison Venn'dys est la seule à avoir eu l'audace de se lancer à la conquête des cieux.

Les aéronefs

En quelques décennies, les ballons sont devenus un spectacle banal... dans le ciel de la République. Les autres peuples des Rivages n'apprécient guère cette audace.

Principes généraux

Avant d'étudier les ballons, il est important de connaître les limitations de la technologie venn'dysse. Pour commencer, la plus importante : les aéronefs des Fils de l'Air ne sont pas des dirigeables. Ils doivent se contenter de flotter au gré des courants dominants... Ce qui, au fond, n'est pas un problème si grave. En modifiant l'altitude de son appareil, l'aérostier peut tomber sur une zone où le vent va dans la direction qu'il désire. Sur les Rivages, les bons

pilotes vont toujours à peu près dans la direction qu'ils désirent. A condition, bien sur, de pouvoir monter ou descendre... Les soupapes qui permettent de faire varier la quantité de gaz contenue dans l'enveloppe sont encore primitives. Et puis, les ballons doivent emporter une quantité disproportionnée de lest, qui réduit d'autant la place de l'équipage. Voler par temps de pluie est déconseillé, l'eau alourdissant l'appareil. En hiver, le même problème se pose avec la glace. Enfin, dernier gros défaut, les matériaux utilisés pour l'instant sont fragiles, et limitent d'autant l'altitude maximale des appareils (le « plafond » se situe pour l'instant aux alentours de 1500 mètres, ce qui rend les ballons inutilisables dans les zones montagneuses).

Mais alors, avec tous ces handicaps, à quoi peut servir un ballon ?

Les Fils de l'Air les considèrent, avant tout, comme des outils et des moyens de découverte, à peu près comme nous considérons les vols spatiaux. Chaque ballon emmène une batterie d'instruments divers : baromètres, thermomètres, hygromètres, variomètres (pour mesurer montées et descentes) et autres engins en -mètre. Un carnet de croquis fait partie de l'équipement de base de l'aéroster. Au retour, les données sont collectées, compilées et analysées par les maîtres-aéristes, qui en font ensuite profiter les autres membres de l'ordre.

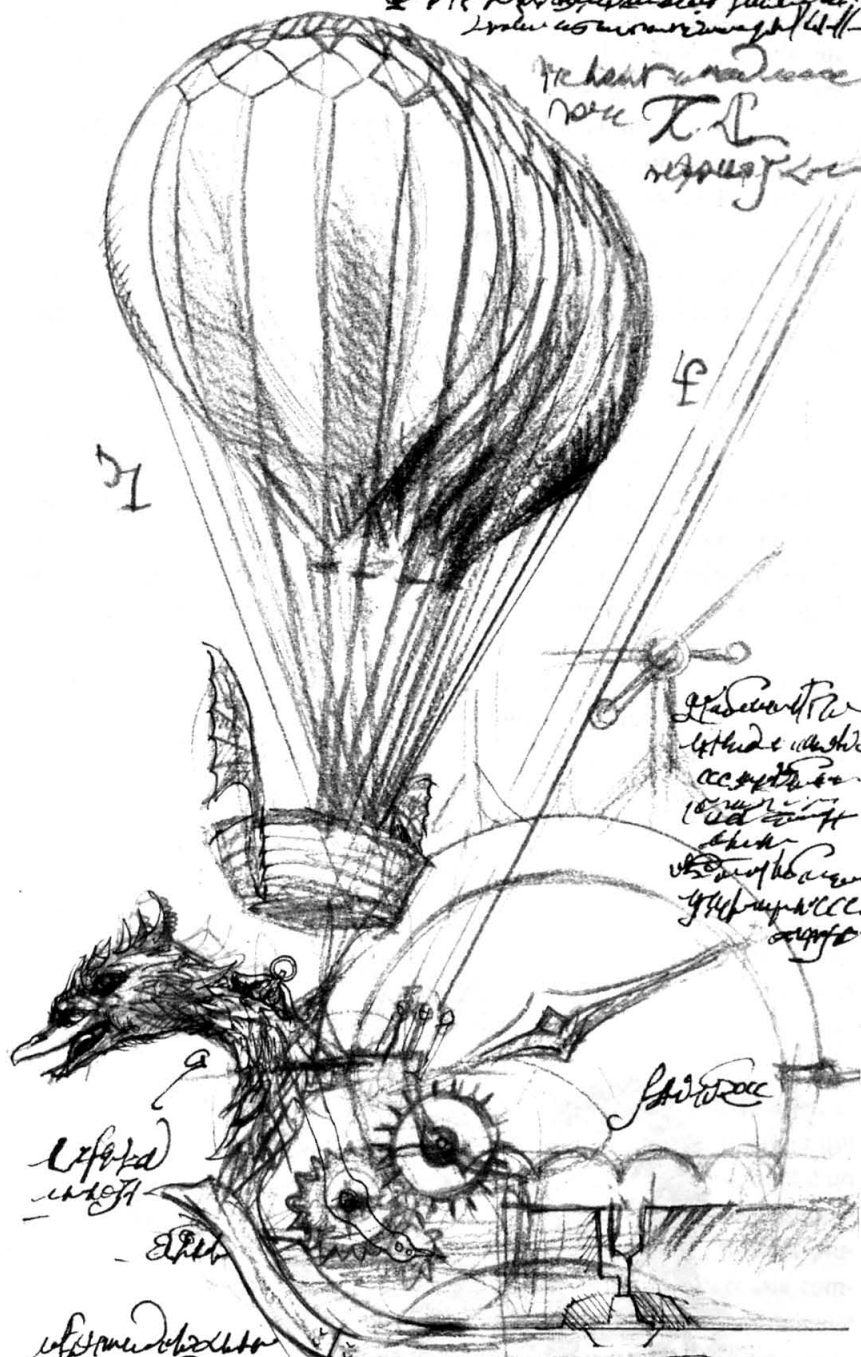
Les rares guildes qui disposent de ballons les emploient généralement à la cartographie ou à l'espionnage du mouvements des troupes ennemies. Dans ce cas, une cage pleine de pigeons voyageurs vient s'ajouter au matériel de vol...

De quoi est fait un aéronef ?

- Une enveloppe. Sur le plan de la forme, les expériences sont rares. Il y a eu quelques tentatives pour construire des « zeppelins » formés de plusieurs cellules, mais elles ont été interrompues après l'explosion de l'Albatros. Les ballons de Cosme resteront encore bêtement sphériques pour un siècle ou deux. Le coton est la matière la plus utilisée, mais elle est de plus en plus souvent remplacée par des tissus plus fins, moins lourds et plus résistants. Quelques excentriques ont tenté leur chance avec des enveloppes taillées dans des substances organiques, et cette piste semble prometteuse (les vessies du béhémoth sont particulièrement prisées. Ce gigantesque cachalot se déplace en banc, et suit des itinéraires mal connus, mais qui semblent réguliers. Tous les deux ans, des milliers de béhémoths passent au nord de l'île de Lyr. Les pêcheurs venn'dys en tuent généralement une centaine). Les ballons « ordinaires » font une dizaine de mètres de diamètre, mais on en voit de beaucoup plus gros à la cité de l'Essor (parfois jusqu'à 25 m de diamètre !).

- Une nacelle. Presque toujours carrées, elles sont souvent peintes de couleurs vives. Certains aéristes font des expériences avec des nacelles rectangulaires ou oblongues, mais cela a tendance à déséquilibrer l'appareil.

under the air and the machine
 of the air and the machine
 under the air and the machine
 of the air and the machine
 under the air and the machine
 of the air and the machine



of the air and the machine
 under the air and the machine
 of the air and the machine
 under the air and the machine
 of the air and the machine
 under the air and the machine

Les plus grandes nacelles mesurent jusqu'à quatre mètres sur quatre, mais la taille standard est d'à peu près la moitié. Leur hauteur tourne généralement aux alentours d'un mètre vingt. Elles sont généralement en osier ou en bois léger, avec un fond en bois dur. Certains excentriques ont tenté d'y sertir des hublots en verre, mais pour l'instant, la mode ne s'est pas généralisée. Les plus perfectionnées sont pleines d'ingénieux petits coffres, de pitons où accrocher une tente et autres tables pliantes. Les sacs de lest sont suspendus autour, en compagnie d'un rouleau de cordes auquel est attaché une petite ancre.

- **Un filet.** L'enveloppe du ballon est prise dans un filet, qui est attaché à la nacelle. Cela alourdit l'appareil, mais donne des prises utiles lorsqu'il faut, en vol, grimper en haut de l'enveloppe pour réparer une déchirure...

- **Un gaz.** Les ballons ordinaires, par exemple ceux que l'on peut voir sur le Continent, se contentent d'air chaud. Pour de courts trajets, c'est parfait, mais ils ne montent pas très haut, et ne vont pas très loin. Les ballons des Fils de l'Air volent grâce à l'éthérion, un gaz inerte, non toxique et relativement facile à produire... en laboratoire, et à condition de disposer de plusieurs ingrédients compliqués (la formule est tenue secrète). Un aérostier qui « fait naufrage » au milieu de nulle part ne pourra pas s'en procurer, et sera bien obligé de rentrer à pied. Enfin, certains ballons volent à l'aérion. Sous ce nom se dissimule en fait le bon vieil hydrogène, très performant, facile à synthétiser même en vol... mais qui a une fâcheuse tendance à exploser en incinérant tout sur son passage.



Les Fils de l'Air

L'ordre des Fils de l'Air est issu d'une scission au sein de l'ordre du Compas, qui s'est produite au tout début de l'âge de l'Aventure. Contrairement à son prédécesseur, il s'est lancé dans la politique avec succès, à ses débuts. Depuis 45 AA, il est théoriquement souverain et dispose d'importants privilèges (ses membres sont jugés par des tribunaux séparés, entre autres). Toutefois, après les avoir obtenus, les Fils de l'Air n'ont jamais tenté de les utiliser. Ils ne possèdent pas de terres, n'ont pratiquement pas de revenus propres, et dépendent largement des dons faits par le doge et les grandes familles marchandes. Cela a conduit les autorités de la Maison à considérer l'ordre comme un simple élément de son administration. La plupart du temps, les Fils de l'Air se laissent faire, et ne se souviennent de leurs privilèges que lorsque le gouvernement tente d'influer sur leur fonctionnement.

Seuls des jeunes gens (et jeunes filles) très minces, très agiles, très intelligents et fascinés par le vol ont une chance de faire carrière dans l'ordre. Sur le plan du recrutement, celui-ci se comporte à peu près comme une guilde : il sélectionne chaque année une poignée de chanceux à partir d'un monceau de candidatures, et assure leur formation. Il y a toutefois une différence majeure avec les guildes. Lorsqu'on devient membre des Fils de l'Air, on le reste. Les aéristes sont considérés comme étant porteur d'importants secrets scientifiques et techniques. On ne leur donne pas la possibilité de démissionner... Au bout d'un certain temps, les nouveaux Fils de l'Air s'habituent à être constamment surveillés et cantonnés dans des centres de recherche comme la Cité de l'Essor, près de Mandril. Ils y vivent des vies tournées vers la recherche, se mariant entre eux et perdant petit à petit le contact avec le reste de la société venn'dys (il est à noter que la langueur frappe particulièrement les aéristes. Près de 40 % des Fils de l'Air en meurent. Pourquoi ? Mystère). Bien entendu, on ne leur interdit pas de se rendre en ville. Mais la plupart n'en ressentent pas le besoin : ils sont logés, nourris, libres de voler et cohabitent avec des dizaines de personnes qui partagent leur passion...

La hiérarchie des Fils de l'Air est assez informelle, avec peu de titres, et elle s'établit largement au mérite. De l'extérieur, il est difficile de savoir qui dirige quoi. Les nouveaux membres de l'ordre sont des novices. Au bout d'un ou deux ans de formation, les plus prometteurs deviennent des compagnons-chercheurs, avec la liberté de mener les projets qu'ils désirent. Il existe plusieurs groupes administratifs, supérieurs aux novices et inférieurs aux compagnons, qui aident ces derniers et veillent à ce que leurs collègues ne manquent pas de tissu, de nacelles, de nourriture. La direction des Fils de l'Air est assurée par un conseil de maîtres-aéristes, formé des membres les plus dynamiques de l'ordre. C'est ce conseil qui répartit les budgets entre les différents

projets, centralise les résultats et les publie... Il dispose d'un représentant permanent auprès du Sénat. Depuis cinq ans, le conseil s'est doté d'un président, surnommé le doge des airs. Il change tous les ans, et sert de porte-parole à l'ordre. Rien de plus.

Une rumeur tenace veut que l'ordre soit le dernier refuge des grands sorciers Venn'dys. En soi, ce n'est pas si idiot. Après tout, qui peut influencer sur les courants aériens mieux qu'un magiciens spécialisés dans le contrôle des éléments ? Toutefois, rien ne le prouve, et la plupart des Venn'dys considèrent que c'est une absurdité (comme si, sur Terre, quelqu'un soutenait que la NASA était contrôlée par, disons, les Templiers ou les Illuminés de Bavière).

Les aérostiers indépendants

Il y en a quelques-uns, même si ce domaine de recherche est assez peu prisé des scientifiques. Les autorités ont tendance à surveiller de près les fabricants de ballons et à faire de leur mieux pour les décourager.

Contrairement à l'ordre du Compas, celui des Fils de l'Air a des secrets et les garde bien. Les deux plus importants sont bien entendu la manière de distiller l'éthérion et l'aérion. Les indépendants en sont donc réduits à faire voler des ballons à air chaud. De plus, l'ordre maîtrise les techniques de fabrication des enveloppes et des nacelles. Il a déjà un siècle et demi de petits raffinements derrière lui. Alors que les chercheurs indépendants sont obligés de partir de zéro, chacun de leur côté...

Aérostats et société

Actuellement, le transport aérien est sûr dans une région des Rivages et une seule : l'archipel venn'dys lui-même. Partout ailleurs, il est plus que risqué... Ashragor a ordonné que tout ballon survolant son territoire soit abattu. Si les pilotes sont en vie lorsque leur machine touche le sol, ils doivent immédiatement être mis à mort. Les autres Maisons ont une politique plus détendue, mais les incidents restent nombreux. Les aérostiers faisant naufrage dans une région reculée risquent d'être mis à mort par des paysans épouvantés. Dans les coins plus civilisés, ce risque s'estompe... mais, en vol, il est difficile de savoir quel village est peuplé de paysans tolérants, et quel village est plein de brutes superstitieuses...

L'exploration aérienne du Continent est à peine commencée, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les guildes n'ont pratiquement pas d'aérostiers compétents et, sans les gaz de sustentation, ces derniers en sont réduits aux simples ballons à air chaud. Pour la plupart, les guildes s'intéressent d'ailleurs fort peu à la question. Les ballons sont des machines complexes et fragiles, à l'auto-

nomie limitée. Mieux vaut se fier à des voyageurs ordinaires qui, de plus, peuvent faire des commentaires sur les coutumes indigènes. Reste que toutes ces raisons ne retiendraient pas les guildes si les conditions climatiques ne se mettaient pas de la partie. La succession anarchique des saisons rend toute exploitation des courants aériens impossible. Une zone parfaitement calme peut soudain laisser la place à un tourbillon d'air chaud lorsque l'appareil entre en été, puis être soudain changée en brouillard impénétrable... Les quelques guildes qui ont des ballons les cantonnent aux régions explorées depuis longtemps, et dont on connaît à peu près les particularités météorologiques.

Les peuples du Continent réagissent de diverses manières à la vue d'un ballon. Les plus primitifs sont saisis d'une terreur superstitieuse, mais certains tentent « d'abattre le monstre ». Les Urbis sont souvent fascinés par ces machines. Quant aux Wish, peu de choses semblent les impressionner...

L'avenir

La Maison des Esprits se prépare quelques surprises pour les années à venir.

Les chercheurs de l'hôpital de Mandril ont commencé à faire des expériences de vaccination. Au début du siècle, ils ont compris qu'en inoculant à une personne saine du sang provenant d'un malade, on obtenait des formes bénignes de maladie, jamais mortelles. Et la personne ainsi traitée était par la suite immunisée au mal... Ce fantastique progrès est un sous-produit de leurs recherches sur la langueur. Malheureusement, cette dernière maladie n'étant pas d'origine virale, il a été impossible de développer un vaccin...

Dans le domaine militaire, une poudre stabilisée, et des canons moins gros et plus efficaces, devraient apparaître dans les dix ans. Des arquebuses simplifiées et allégées deviendront alors possibles : ce seront les premiers fusils.

Mais le plus grand choc viendra de la machine à vapeur. Dans les faubourgs de Brizio vit un vieil original nommé Esterno le Chauve. Depuis vingt ans, ce chercheur indépendant fait des expériences sur la force motrice de la vapeur. Récemment, il a bricolé une chaudière primitive, l'a placée sur un énorme châssis en bois doté de trois roues, et a réussi à lui faire parcourir quelques dizaines de mètres. Esterno essaye de présenter son invention au gouvernement, qui n'est guère réceptif. Le jour où il y parviendra, il est tout à fait certain de recevoir une forte somme pour améliorer son invention. Il est douteux qu'il y arrive mais, compte tenu du fonctionnement mental des Venn'dys, il y a de fortes chances pour que des dizaines de jeunes bricoleurs reprennent ses plans et y apportent des améliorations. A l'horizon 220 - 230 AA, des navires à vapeur sont du domaine du possible. Pour les aéronefs, il faudra sans doute attendre vingt ou trente ans de plus, le temps que la métallurgie ait suffisamment progressée pour que des alliages légers deviennent possibles.

L'apparition de la machine à vapeur aura d'autres conséquences. La plus immédiate sera de faire grimper le cours du charbon à une altitude vertigineuses. Les trois îles sont riches en gisements, mais pour l'instant, ils ne sont pas encore exploités. Ensuite, on peut envisager le démarrage d'une vraie révolution industrielle, avec production de masse, usines, machinisme... et leurs inévitables conséquences sociales. Les pauvres s'appauvriront encore, les riches s'enrichiront. Les princes-marchands laisseront la place aux usiniers, les villes se développeront. La pollution apparaîtra, il y aura des théoriciens pour définir des notions comme le capitalisme et le socialisme... Mais tout cela ne menacera pas le mode de vie des Venn'dys avant la fin du siècle.

De Knut Longueépée
Au seigneur Hern Longueépée
Au château de Lorvonn

18^e jour de quarte Bise

Honoré père,

Je viens de recevoir votre lettre. Comme je regrette que vous réagissiez ainsi ! Et pourtant, j'étais convaincu que je n'échapperai pas à votre colère. En fils respectueux, votre fureur me navre. Mon cœur saigne, mais je ne céderai pas. J'ai épousé Kervéa, et j'ai l'intention de vivre ici, à Brizio, jusqu'à votre mort. Il ne tient qu'à vous que nous continuions à correspondre, mais si tel doit être le cas, je vous prierai de mesurer vos paroles à l'avenir. Non, je ne « renonce pas à mon héritage en échange d'une putain Venn'dysses » !

J'ai rencontré la femme de ma vie. Ce n'est pas une grande bringue noble, blonde et froide, élevée dans un château plein de courants d'air, au bord d'un fjord glacial où dérivent des icebergs. C'est une jeune fille de flammes et de rires, qui a grandi dans un monde de canaux et de bijoux, qui a vécu l'Aventure et qui a risqué sa vie sous des cieux étrangers (dites-moi, honoré père, depuis combien de temps les Longueépée n'ont-ils pas risqué leur vie ? Je veux dire, ailleurs que dans les tournois ?). Elle est revenue à temps pour me trouver, et c'est sans doute le seul authentique miracle que je verrai jamais. Je vivrai avec elle le reste de mon existence, et j'espère que vous finirez par revenir à de meilleurs

sentiments. Nous serions honorés de vous recevoir dans notre petit palais. Il est beaucoup moins grand que votre château mais, au moins, il est chauffé !

Comme vous me l'avez fait souvent remarquer avant mon départ, notre Maison n'est pas la seule dans le vaste monde. Aujourd'hui, j'ajoute que ce n'est même pas la meilleure. Ici, à Brizio, j'ai découvert une douceur de vivre inimaginable dans notre Maison. Mais, je vous rassure, je ne « passe pas à l'ennemi », contrairement à ce que vous écrivez. Je me crois capable de tirer le meilleur de ma seconde patrie, sans renoncer à la première. Nos enfants, à Kervéa et moi, ne seront ni Venn'dys, ni Gehemdals. Ils seront des Rivages, un point c'est tout. C'est sans doute le mieux qu'ils puissent espérer.

Je vous laisse réfléchir à ces questions. Dans l'espoir d'avoir bientôt de vos nouvelles, je reste, mon père, votre fils affectueux.

Knut

PS : Remerciez Mère pour son soutien. Elle semble m'avoir mieux compris que vous.

PPS : Transmettez à dame Myrianna mes plus sincères condoléances pour son veuvage. Quelle tragédie, cet accident de chasse !





Annexe

Chapitre Septième

Annexe technique

Nouvelles professions

GRAND MÉTIER DES LETTRÉS

• Aéronaute

Un représentant de la poignée de chercheurs qui participent à la conquête du ciel sans être membres des Fils de l'Air.

Artisans	(-2)	Explorateur	(-2)	Histoire & légendes	2
Charpenterie	2	Chercher	2	Ingénierie	5
Forgeage	2	Une langue		Navigation	
Vannerie	3	de Maison	3	aérienne	3
Corderie	3	Une langue		Patois	
Tissage	2	de Maison	2	(l'Alphabet)	4
Pyrotechnique	2	Lettrés	(-4)	Marins	(-1)
Communs	(0)	Architecture	1	Navigation	1
Patois		Biologie	1	Soigneurs	(-2)
(le Guildien)	5	Cartographie	2	Chirurgie	2

GRAND MÉTIER DES MARINS

• Brave-capitaine

Les braves-capitaines font la navette entre les Rivages et le Continent à bord des immenses caravillons.

Explorateurs	(-2)	Arme à poudre		Équilibre	2
Orientation	3	(canon)	2	Météo	3
Survie		Sabre	2	Nage	2
(en pleine mer)	1	Lettrés	(-3)	Navigation	4
Guerriers	(-1)	Cartographie	3	Nœuds	2
Commandement	4	Patois		Patois	
Esquive	2	(l'Alphabet)	3	(le Cabestan)	4
Scruter	2	Marins	(-1)		
Vigilance	3	Astronomie	4		
Arme courte	2	Canotage	1		

les compétences

Ces compétences devraient être réservées en priorité aux PNJ. Elles ne figurent pas dans l'entraînement standard délivré par les Académies, et il faudra donc que le personnage ait eu une histoire personnelle très particulière pour les avoir apprises.

Cependant, un personnage peut lors de sa création acquérir ces compétences à l'aide de ses points de Destin. Pour 1 point de Destin utilisé, il peut avoir été formé à l'art de la canonade (compétence Canon à +1) ou à la manipulation délicate des Aérostats (compétence Navigation aérienne +2).

Ces compétences ne peuvent pas être augmentées par d'autres moyens lors de la création de personnage et sont soumises aux règles habituelles de l'expérience en cours de jeu.

• ARME À FEU : LE CANON

Grand métier : marin

Défaut : -4

Caractéristique : Observateur

Description : Cette compétence permet de manœuvrer un canon, de le charger, de veiller à ce qu'il soit solidement arrimé, de tasser la charge de poudre et le boulet, de viser l'ennemi, et ainsi de suite. C'est une compétence d'équipe : même les plus petits canons ont plusieurs servants.

Note : La plupart des marins qui servent sur les caravillons, les galions et les frégates de la République ont quelques notions dans cette compétence, mais chaque vaisseau dispose d'un petit groupe de canonniers très entraînés.

• NAVIGATION AÉRIENNE

Grand métier : lettrés

Défaut : -3

Caractéristique : Observateur

Description : C'est l'art et la manière de suivre les courants aériens et d'en trouver qui vont dans la direction souhaitée. Sur les Rivages, elle recouvre également la prévision météorologique, mais sur le Continent, cet aspect est inutile. Les climats continentaux sont trop fantasques...

Note : Cette compétence n'est connue que des Fils de l'Air et d'une poignée d'aéronautes indépendants.

ARME	Dégâts	Vitesse	Portée min / max	Aire d'effet	Enc.
CANON DE SIÈGE	Variables	1d6 + 3 minutes*	Variables	Variable	fixe (10000 kg)

Ce monstre est le fleuron de la technologie venn'dysse. On le trouve sur certains navires de tonnage exceptionnel mais il est aussi affecté à la défense des hauts lieux stratégiques de la Maison Venn'dys. La Maison Venn'dys se réserve l'usage de ce type de canon qui n'est pas commercialisé.

Servants requis : 7 (minimum 2) **Prix du canon :** nc. **Prix des Boulets :** nc. / nc. / nc.
Poudre / coup : 2 tonneaux

- **Boulet plein** 30d6 - 1000 / 3000 - 100 kg
Conçu pour endommager des structures, ce type de boulet ne peut toucher qu'une seule cible.
- **Boulet ramé** 15d6 + 18 - 600 / 1500 - 120 kg
Conçu pour briser matures et haubans, ce type de boulet ne peut toucher qu'une seule cible.
- **Mitraille / Boulet creux** 15d6 - 250 / 300 (dég ÷ 2) 1d6 + 2m* 120 kg
Conçu pour neutraliser des assaillants et déchiqueter les voilures.

* Une charge de mitraille de canon de siège a une aire d'effet dont le rayon est de 1d6+2 mètres. Au delà de cette aire d'effet, les dommages sont réduits de 1d par mètre.

CANON DE MARINE	Variables	1d6 minutes*	Variables	Variable	fixe (3000 kg)
------------------------	-----------	--------------	-----------	----------	----------------

En usage sur la plupart des bateaux de gros tonnage, on les trouve aussi sur les remparts des places fortes. Largement commercialisé, les guildes suffisamment fortunées possèdent ce type de canon.

Servants requis : 5 **Prix du canon :** 30000 **Prix des Boulets :** 200 pc. / 400 pc. / 350 pc.
Poudre / coup : 1/2 de tonneau

- **Boulet plein** 10d6 - 500 / 1500 - 15 kg
- **Boulet ramé** 5d6 + 12 - 250 / 1000 - 20 kg
- **Mitraille / Boulet creux** 8d6 - 100 / 350 (dég ÷ 2) 1d6* 20 kg

* Une charge de mitraille de canon de marine a une aire d'effet dont le rayon est de 1d6 mètres. Au delà de cette aire d'effet, les dommages sont réduits de 1d par mètre.

UTILISATION DES CANONS

L'utilisation d'un canon se fait en deux étapes. La première étape permet de juger de la vitesse que mettent les servants à préparer la pièce et la deuxième de la réussite ou non du tir.

***Vitesse :** Pour être utilisé à plein potentiel, chaque type de canon nécessite un nombre minimum de servants. On ajoute 1 minute à la vitesse par servant manquant pour préparer la pièce.

Étape 1 : • Sur un **Succès Critique** au test de **Commandement + Savant**, le canon est prêt à faire feu à vitesse ÷ 3.

- Sur un **Succès Spécial**, le canon est prêt à faire feu à vitesse ÷ 2.
- Sur un **Succès Normal**, le canon est prêt à faire feu à vitesse.
- Sur un **Echec**, le canon est prêt à faire feu à vitesse x 2.
- Sur un **Echec Spécial**, le canon fait long feu à la phase de tir, le prochain chargement se fait à vitesse x 2 de base.
- Sur un **Echec Critique** au test : le canon explose.

Étape 2 : • Sur un **Succès Critique** au test de **Canon + Observateur**, les dégâts sont majorés de 1d6.

- Sur un **Succès Spécial et Normal**, la cible est touchée (et est au centre de l'aire d'effet).
- Sur un **Echec**, lancer 1d6 : 1-2 le canon fait long feu le prochain chargement se fait à vitesse x 2 de base / 3-6 le coup part mais le projectile rate la cible.
- Sur un **Echec Spécial** au test lancer 1d6 : 1-2 le canon fait long feu, il faut vitesse x 2 pour le nettoyer et le recharger / 3-4 le coup part mais le projectile rate la cible / 5-6 le canon explose, la puissance de l'explosion est déterminé par autant de d6 que le type de munition utilisée. L'aire d'effet est la même que celle de la mitraille.
- Sur un **Echec Critique** au test : le canon explose. (voir précédemment)

ARME	Dégâts	Vitesse	Portée min / max	Aire d'effet	Enc.
COULEUVRINE	Variables	1d6 ÷ 2 minutes*	Variables	Variable	2 pers (300 kg)
<i>Monté sur roues, ce petit canon de campagne est parfois employé lors des manœuvres militaires. Les boulets de ce canon sont souvent en pierre, moins chers et plus faciles à produire que ceux en métal.</i> Servants requis : 2 Prix du canon : 10000 Prix des Boulets : 50 pc. / 175 pc. Poudre / coup : 1/10^e de tonneau • Boulet plein 6d6 - 250 / 1000 - 3 kg • Mitraille / Boulet creux 4d6 - 75 / 150 (dég ÷ 2) 1d6 ÷ 2* 5 kg * Une charge de mitraille de couleuvrine a une aire d'effet dont le rayon est de 1d6 ÷ 2 mètres. Au delà de cette aire d'effet, les dommages sont réduits de 1d par mètre.					
BOMBE ARTISANALE	3d6	-	Variables*	1d6 ÷ 2*	3 - 5 kg
*Une bombe artisanale a une aire d'effet dont le diamètre est de 1d6 ÷ 2 mètres. Au-delà de cette zone, les dommages sont réduits de 1d par mètre. *Portée : Tout dépend de la distance à laquelle le lanceur souhaite lancer la bombe. Test en Arts Guerriers + Lancer / Difficulté + malus éventuels liés à la visibilité. Distance visée : Force du lanceur x 1 mètre = Facile Force du lanceur x 2 mètres = Normale Force du lanceur x 3 mètres = Difficile etc. Réussite Critique : Dégâts majorés de 1d6. Réussite Spéciale : cible au centre de la zone d'explosion. Réussite : Lancer 1d6 : 1-2 cible au centre de la zone de l'explosion / 3-4 cible à 2m du centre de la zone d'explosion / 5-6 cible à 4m du centre de la zone de l'explosion. Echec : La bombe tombe à Force du lanceur + 1d6m de la cible. Pour déterminer son point de chute précis, lancer 1d6 : 1 trop court / 2 trop long / 3 trop à gauche / 4 trop à droite / 5 trop haut, explose en vol / 6 au centre mais n'explose pas. Echec Spécial : Mèche trop courte ! La bombe explose sitôt lancée et le lanceur est dans l'aire lancer 1d6 : 1 Lanceur au centre de la zone de l'explosion / 2-3 lanceur à 2m de l'aire d'effet de la bombe / 4-5 lanceur à 4m du centre de l'aire d'effet de la bombe / 6 lanceur hors de portée, la bombe tombe à mi-chemin entre cible et lanceur. Echec Critique : La bombe explose sitôt allumée, le lanceur est au centre de l'aire d'effet, l'explosion cause 1d6 de dégâts supplémentaires.					
GROSSE BOMBE	4d6 + 4	-	Variables	1d6*	15 - 20 kg
*Une grosse bombe à une aire d'effet dont le diamètre est de 1d6 mètres. Au-delà de cette zone, les dommages sont réduits de 1d par mètre. *Portée : Tout dépend de la distance à laquelle le lanceur souhaite lancer la bombe. Test en Arts Guerriers + Lancer / Difficulté + malus éventuels liés à la visibilité. Distance visée : Force du lanceur x 1 mètre = Normal Force du lanceur x 2 mètres = Difficile Force du lanceur x 3 mètres = Très-Difficile etc. Echec / Réussite : voir BOMBE ARTISANALE.					
TONNEAU / BARRIL DE POUDRE	7d6	-	-	3d6*	(50kg)
<i>Unité de mesure standard pour tous types de canons.</i> Prix du tonneau : variable (+ ou - 1000) * Un tonneau de poudre explosant accidentellement ou non a une aire d'effet dont le rayon est de 3d6 mètres. Au delà de cette aire d'effet, les dommages sont réduits de 1d par mètre.					

Les professions

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES PROFESSIONS EXISTANTES

La plupart des professions présentées dans le livret *L'aventurier* s'expliquent d'elles-mêmes. Pour certaines, toutefois, une petite définition n'est pas de trop.

• **Fabricant de crache-feu**

Profession très surveillée par les autorités. La plupart de ses membres travaillent à Wouivel. Ils ont accès, parfois, à de petites quantités de poudre pour « tester » les armes qu'ils ont fabriquées.

• **Conquistador**

Plus que des explorateurs, les conquistadors sont des guerriers et des meneurs d'hommes. Leur spécialité est la destruction de royaumes indigènes à la technologie primitive (Drak ou Lore, la plupart du temps). Ils travaillent « sous contrat », pour le compte d'une guilde, ou se mettent à leur compte. Dans ce cas, ils rassemblent souvent quelques fidèles, et s'enfoncent à l'intérieur du Continent, à la recherche de richesses à piller...

• **Duelliste**

Le duel fait partie des coutumes venn'dysses, même s'il n'est plus aussi pratiqué qu'au début de l'Âge de l'Aventure. La personne défiée a tout à fait le droit de se faire représenter par un champion, et certaines personnes en font leur métier. La plupart sont gens d'honneur, mais certains ne sont pas étouffés par les scrupules...

• **Inventeur**

On considérera que les PJ inventeurs étaient des indépendants, avant d'être recrutés par leur guilde. Aucun membre des ordres du Compas ou des Fils de l'Air n'a jamais posé le pied sur le Continent... du moins, officiellement.

• **Sorcier**

Pour beaucoup de sorciers, l'entrée dans une guilde est une planche de salut. La plupart possèdent de bonnes compétences dans un autre domaine (souvent un artisanat ou la médecine), qui leur a servi de métier de couverture pendant l'essentiel de leur existence.

• **Prince-marchand**

Il n'est pas rare de voir les cadets des maisons patriciennes entrer dans une guilde. Il est beaucoup, beaucoup plus inhabituel que l'aîné parte à l'aventure et, dans ce cas, il est presque toujours déshérité par ses parents.

Le calendrier des Rivages

Suite à l'apparition du Continent, les peuples des Rivages ont adopté un nouveau calendrier. Auparavant, chaque Maison avait sa propre façon de compter les jours. Les Kheyza ont profité du bouleversement causé par la Découverte pour proposer un système rationnel à toutes les Maisons. Réticentes au début, elles ont fini par suivre l'exemple des guildes et par adopter la nouvelle datation.

Ce calendrier, fondé sur l'alternance des deux saisons des Rivages, l'Ardence et la Bise, a le mérite de constituer un étalon facile à adopter. En revanche, il ne rend absolument pas compte du chaos climatique qui règne sur le Continent.

SES BASES SONT LES SUIVANTES

L'année est divisée en deux saisons de 180 jours, l'Ardence et la Bise.

L'année commence avec l'Ardence et s'achève avec la Bise.

L'année du grand raz-de-marée est l'an 1.

Chaque saison est divisée en six « tranches » de trente jours, destinées à rappeler les six Maisons. Une année comprend donc les douze tranches suivantes :

**La prime Ardence
La seconde Ardence
La tierce Ardence
La quarte Ardence
La quinte Ardence
La sixte Ardence**

**La prime Bise
La seconde Bise
La tierce Bise
La quarte Bise
La quinte Bise
La sixte Bise**

Notez que ce découpage est totalement artificiel, et n'est lié ni au cycle du soleil, ni à celui des lunes.

QUELQUES EXEMPLES DE DATES

- Quinzième jour de la quinte Bise de l'an 206
- Vingt-neuvième jour de la tierce Ardence de l'an 206
- Premier jour de la prime Ardence de l'an 207 (jour de l'an).

Certaines guildes utilisent également une notation abrégée, composée, dans cet ordre, du jour, de la tranche et de l'année. Avec ce système, les trois dates précédentes s'écrivent :

- 15 2B 206
- 29 3A 206
- 1 1A 207

Et chez les Venn'dys ?

L'ancien calendrier de la Maison, qui prenait pour point de départ la fuite des gouverneurs gehemdals, à la fin du Premier Empire Métallique, est complètement tombé dans l'oubli. Il utilisait comme base de calcul les cycles des trois lunes, ce qui le rendait effroyablement compliqué, et conduisait à l'apparition d'une multitude de jours intercalaires. Jugé « non scientifique », il a été remplacé par le calendrier kheyza en l'an 8. Ce sont les Gehemdals qui ont proposé que la nouvelle ère soit baptisée « Âge de l'Aventure », et l'usage s'en est répandu chez les Venn'dys, les Felsins et les Kheyza. Les Ulmèques préférèrent parler de « Temps de Lumière », et les Ashragors de « Chuūrrum », un mot de leur langue qui signifie « l'avant-sacrifice ».

Jours fériés

Chaque cité et chaque village de l'archipel venn'dys ont leurs propres fêtes. Toutefois, un certain nombres de fêtes sont observées par tous les Venn'dys. Ceux qui travaillent dans les guildes se conforment très souvent à cette règle, et y ajoutent parfois les leurs (anniversaire de la fondation de la guilde ou de l'ouverture d'une route, par exemple).

Carnaval mis à part, les jours fériés de la Maison sont

- Le premier jour de prime Ardence.
- Le Jour de l'Unité, dixième jour de seconde Ardence, en souvenir de la naissance du Second Empire Métallique.
- Le Jour du Refus, huitième jour de quinte Ardence, anniversaire de la fin du soulèvement des magiciens.
- La mi-année, premier jour de Bise.
- Le Jour de l'Envol, deuxième jour de seconde Bise, anniversaire du vol du premier ballon.
- Le Jour d'Orion, dix-septième jour de tierce Bise, anniversaire de la découverte du message d'Orion.
- Le Jour de l'Amiral, vingt-cinquième jour de quarte Bise, en mémoire de Valeano Golazzio.

Index

A

Académies	p.53
• d'Astienne	p.55
• de Granponton	p.55
• de Mandril	p.55
Aérion	p.162
Aéronefs	p.159
Albatros (ballon)	p.40
Amiral Valeano Golazzio	p.18
Ar-Jorn	p.12
Armes à feu	p.149
Armes blanches	p.153
Arsenal	p.33
Arveni Franè,	
guildien retraits	p.131
Astienne	p.41
• Statue de l'Aventure	p.42

B

Bijoux et maquillage	p.74
Bombe (dégâts)	p.173

Borja	p.48
Brave-capitaine Olliaran	p.23
Brizio	p.31
• Palais du doge	p.32
• Place de la Sagesse	p.32
• Tour de l'envol	p.32
• Voie triomphale	p.32

C

Calendrier des Rivages	p.175
Campagne	p.49
Canon (dégâts)	p.172
Caravillions	p.156
Carnaval	p.62
Chèbecs	p.158
Chercheurs indépendants	p.144
Citoyens	p.118
Commerce international	p.98
Compétences (nouvelles)	
• Armes à feu (canon)	p.171
• Navigation aérienne	p.171

Contrebandiers d'idées	p.97
Costumes de carnaval	p.64

D

Défense	p.92
Doge	p.111
Don Davion, cafetier	p.123

E

Empire Métallique	
• Premier	p.12
• Second	p.16
Encyclopédie des Rivages	p.48
Encyclopédie du Continent	p.48
Esprit Venn'dys	p.58
Ethérion	p.162
Ettore Harventi, médecin	p.118

F

Franceko Franni, libraire-imprimeur	p.121
Frégates	p.158

G

Galères	p.159
Galions	p.158
Geatana Vissonti, ambassadrice	p.128
Gens du peuple	p.118
Grand Secret	p.103
Granpontion	p.44
Guerre des Familles	p.17
Guerre du Refus	p.20
Guerre Noire	p.14
Guildes	p.101

H

Hernnan l'Errant	p.13
Hiérarchie sociale	p.67

I

Il Medico, maître-masque	p.112
Illégalistes, illégalisme	p.95
Instruments de mesure	p.141
Interrègne	p.19

J

Jeanni Kerson, sénateur	p.115
-------------------------	-------

K

Korvano Marventi	p.20
------------------	------

L

Langueur	p.75
• Mal blafard	p.78
• Mal blême	p.76
• Mal pâle	p.76
• Cures	p.78
• Excitateurs	p.81
Lerno, coureur d'aventure	p.127
Liegea Ligorri, marchande de masques	p.122
Lonaria (Ligue de)	p.15

M

Machine à vapeur	p.165
Mandril	p.36
• Cité de l'Essor	p.37
• Grande Terre	p.37
• Hôpital	p.37
• Ile des Adieux	p.37
• Longue Terre	p.37

Manifestation	p.93
Marco Arvelli, agitateur	p.120
Martiel Sarvien, aériste	p.119
Masques (espions)	p.91
Masques (de carnaval)	p.65
Mode	p.73
Montagnes	p.51
Morio le Cruel, pirate	p.132

N

Navires	p.156
• Caravillions	p.156
• Chèbecs	p.158
• Frégates	p.158
• Galères	p.159
• Galions	p.158

O

Océan Vert	p.104
Ordre des Fils de l'Air	p.163
Ordre du Compas	p.143
Orion	p.22

P

Pantreo Six-Doigts, marin	p.123
Patriciens	p.88
Patricio Miarenni,	
capitaine-général	p.116
Politique	p.88
Poudre	p.147
Poudrière	p.46
Préhistoire	p.10
Professions (nouvelles)	
• Aéronaute	p.170
• Brave-capitaine	p.170
Professions (précisions sur)	p.174

R

Renaissance	p.21
-------------	------

S

Sangreno Reale, conquistador	p.125
Sciences et techniques	p.140
Secret	p.90
Sénat	p.33
Sertion Palazzi	p.23
Servies Mordran,	
maître de guildes	p.129
Sorciers	p.87

T

Tanio Herrenio, sénateur	p.113
--------------------------	-------

V

Vaccination	p.165
Vannion di Goronna, doge	p.111
Vie de Pietro X	p.59
• Adoption	p.60
• Mariage	p.61
• Divorce	p.61
• Funérailles	p.61
• Service civique	p.60
Vie en mer	p.156

W

Wouivel	p.46
---------	------

Éléonore Corrèges de Bragance

Fine fleur de l'université venn'dysse, cette jeune femme est la fille d'un célèbre docte disparu sur le Continent lorsqu'elle avait quatre ans. Bercée dès son plus jeune âge dans le souvenir de cet homme et la fascination des guildes, elle décida de suivre les traces de son père et intégra la Guilde Pourpre en 207. Sur la route, ses appuis rationalistes vacillèrent, et elle se découvrit une sensibilité loomique dont elle se défendit. Son intérêt s'affirma pour les saisons continentales, qui échappent malicieusement aux théories des doctes, et pour les différentes formes de vie autochtones, ainsi que ses talents de cavalière et d'exploratrice, sur le terrain.

Lorsque la jeune docte s'embarqua pour retourner vers les rives de ses îles natales, au terme d'un an d'aventure, elle se trouvait très affectée moralement et affaiblie physiquement : une amnésie inexplicable avait failli emporter son esprit, et le froid, les blessures et les privations avaient brisé définitivement ses illusions et ses certitudes. En revanche, une expérience magique du plus haut niveau l'avait adoubée sorcière malgré elle, et l'amour pour un démoniste ashragor avait investi sa vie d'un bonheur totalement inattendu.

Agile	4	Charmeur	6	Art Guerrier (Ag + Ré + Ru)/3	4/3
Fort	3	Rusé	4/5	Art Étrange (Sa + Ta + Fo)/3	4/5
Observateur	6	Savant	6/7	Art Guildien (Ch + Ob)/2	6
Résistant	4/2	Talentueux	5	Vie	17 / 11

Armure : aucune.

Armes : dague.

Guilde : Guilde Pourpre

Artisan		Explorateurs		Vigilance		Marins	
Joaillerie	0	Chercher	3/6	Dague	1/3	Équilibre	-/2
Pyrotechnique	2	Chevaucher	5	Crache feu	2	Météo	2/4
Serrureries	2	Civ. & races				Nage	2
		• Arkhé	1/4	Lettres			
		• Urbis	-/1	Architecture	2	Soigneurs	
Bateleur		Langues		Biologie	5/8	Chirurgie	3/5
Tissage	1	• Arkhé	1/3	Cartographie	2/4	Empathie	-/1
Arts picturaux	3	• Urbis	-/1	Histoire		Herboristerie	5/7
Chant	2	Orientation	1/4	& légendes	2/5	Médecine	4/6
Danse	3	Pister	-/2	Lois	2	Patois	
Musique	3	Routes		Patois		(le Carabin)	3
		• Bragance	1/6	(l'Alphabet)	6	Pharmacie	3/5
Communs		Survie	-/4				
Courir	2/4			Malandrins		Arts Étranges	
Grimper	2/4	Guerriers		Discrétion	1/3	Maîtrise	-/1
Lancer	1/3	Bagarre	-/1	Poisons	1/3	Pouvoir	-/0
Patois		Commandement	2			Sens	-/3
(le Guildien)	5	Esquive	2/4	Marchands			
Premiers soins	5/7	Scruter	2/4	Diplomatie	1		

Guil'des

la quête des origines
Supplément Maisons N°1

LES VENN'DYS est un
supplément de fond
pour le jeu de rôle
GUILDES

TERRE DROIT DEVANT !

Honoré père,

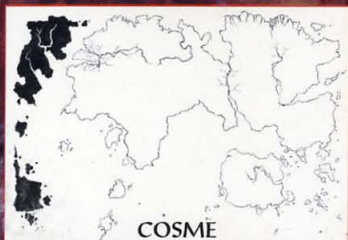
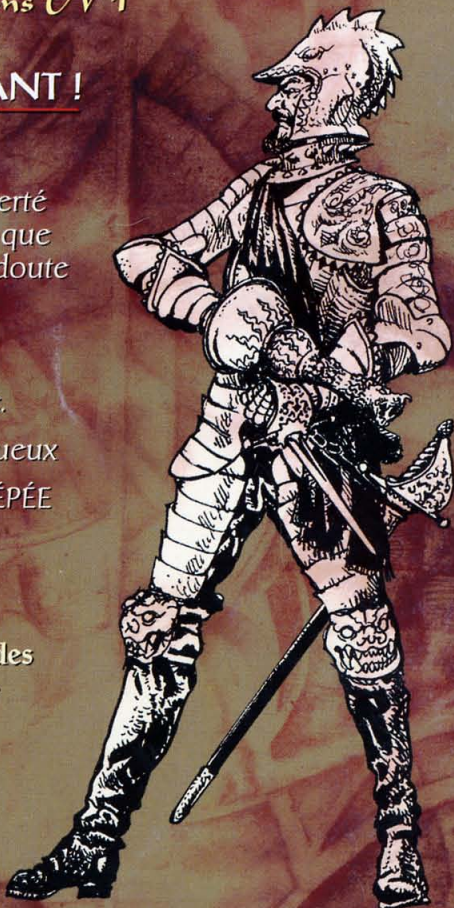
Je m'avoue encore un peu déconcerté
par la richesse et la complexité de ce que
je découvre autour de moi, mais nul doute
qu'après un mois de séjour à Brizio,
je parviens à devenir aussi raffiné
et cosmopolite que les Venn'dys
que je fréquente depuis mon arrivée.

Ton fils respectueux
KNUT LONGUEÉPÉE

AVEC LES VENN'DYS :

- Découvrez l'histoire de la Maison des Esprits, de la préhistoire à nos jours ;
- Visitez les cités de la République et participez au Carnaval ;
- Sillonnez la mer Océane à bord des nef géantes ;
- Et joignez-vous à l'entreprise la plus grandiose de tous les temps :

LA COLONISATION DU CONTINENT.



3

Terres Venn'dys des Rivages

PRIX - 126 f ttc

ISBN - 2-909934-41-1