

GUILDES : la quête des origines

AELIAS

Volume Premier



SUPPLÉMENT

MONDE



Guilde

la quête des origines

AFFLAS

Volume Premier



MultiSpm

Guilde
la quête des origines

Créredits

~~Chercheurs mandatés~~

La Corne de Sagesse : Antoine Chéret et Étienne de la Sayette

La Couronne Stellaire : Fabrice Colin et Jean-Marie Noël

Les Marches de Gambe : Medhi Sahmi et Arnaud Dessornes

~~Couverture~~

Julien Delval

~~Illustrations~~

La Corne de Sagesse : Léo Becker

La Couronne Stellaire : Rolland Barthélémy

Les Marches de Gambe : Julien Delval

~~Cartographes~~

La Corne de Sagesse : Philippe Balmisse

La Couronne Stellaire : Jean-Marie Noël

Les Marches de Gambe : Sophie Noël

~~Maquette et Logos~~

Cyrille Daujean

~~Remerciements~~

Fabrice Colin et le Sirius Sporting Club, Cyrille Daujean, Mathieu Gaborit, Stéphane Marsan, Lucien Mathieu (et le club Pythagore de Belgique), Tristan Lhomme, Barbara Parini

A ceux qui restent et ceux qui partent...

Éditions **MULTISIM**
13 passage du Clos Bruneau
75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

~~Table des matières~~

Crédits	p. 2
Introduction	p. 4
LA CORNE DE SAGESSE	p. 5
Le Dabrad Sayon	p. 9
La Fédération Urbande	p. 37
Annexes	p. 42
Lexique Sayonide	p. 47
LA COURONNE STELLAIRE	p. 50
Sélima	p. 53
Oëmerin	p. 63
Ésope	p. 69
La Flore des Vents	p. 76
Annexes	p. 88
LES MARCHES DE GAMBE	p. 101
Le Désert Sable	p. 103
La Forêt d'Émeraude	p. 114
La Terre des volcans éteints	p. 122
L'Entremonde	p. 129
La Terre Creuse	p. 135
Annexes	p. 140

De :
Services centraux du Sénat
Division de la prospective
Commission d'évaluation
des peuples continentaux

À :
Dôme de la Constellation

Port Franc, le 6 PA 211

Excellences,

Voici le premier volet du panorama des régions explorées du Continent, dont vous avez bien voulu charger mes services par votre directive du 22 QA 209.

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit de longs mois d'enquête, et représente la somme des efforts d'innombrables individus, ici et sur le Continent. Qu'ils soient tous remerciés ici, qu'ils soient héros ou prisonniers, traîtres ou espions, conquistadores ou cartographes ! Nous avons fait de notre mieux pour citer leurs noms à chaque fois que cela a été possible, mais que les anonymes trouvent ici l'expression de notre reconnaissance, et qu'ils sachent qu'ils ont fait progresser l'Aventure, chacun à leur manière.

Par ailleurs, je tiens à souligner la dette que j'ai envers maître Mizlasc Alcatone, l'archiviste du Mémorial de la Constellation, à Port Concorde. Sans son aide inappréciable, cet ouvrage aurait été infiniment moins précis. Le regard acéré de ce maître-bibliothécaire Ulmeq nous a aidés à percer maints voiles de légendes, et à dissiper une foule de rumeurs, qui obscurcissaient nos connaissances sur ces pays lointains et fabuleux.

Ce premier volet couvre la région bien connue de la Couronne Stellaire ; les vastes étendues, encore presque inexplorées, de la Corne de Sagesse ; et la région des Marches de Gambe, encore marquée par un terrible cataclysme, qui compte encore plusieurs Terra Incognita de grandes dimensions, mais dont l'exploitation est en bonne voie.

Nos scribes travaillent déjà d'arrache-pied à un second tome, qui couvrira les turbulentes Baronnies rouges, le sinistre empire du Noir Couchant et l'interminable route des Mille Peuples, qui est notre principal accès à l'empire de Jonril. J'espère pouvoir vous le remettre à l'automne, pourvu que les tempêtes d'été ne coulent pas les navires qui transportent mes agents et mes témoignages !

J'espère que cet ouvrage vous instruira, et vous aidera à prendre les graves décisions qu'imposent vos augustes fonctions. À défaut, je suis certain qu'il vous divertira.

Puisse la lumière des Grands Capitaines éclairer votre route !

Altemio Bardacci, compilateur



La Corne de Sagesse

40 30



De :
Mizlasc Alcatone
Archiviste du Mémorial de l'Aventure,
Port Concorde

À :
Services centraux du Sénat
Division de la prospective
Commission d'évaluation
des peuples continentaux

Port Concorde,
le 8 de la prime bise 210

Excellences,

Voici le dossier constitué par mes services, suite votre demande en date du 4 QB 209, demande afférente à la rédaction d'un rapport sur la région du Continent appelée "Corne de Sagesse".

Que sait-on, à l'heure actuelle, sur la Corne de Sagesse ?

Que c'est un pays immense, à la démesure du Continent.

Que deux entités politiques y cohabitent : le Dabrad Sayon, l'un des plus grands empires connus à ce jour, et la fédération Urbande, réunion de sept cités-écrins urbis disséminées sur la totalité du territoire de la Contrée.

L'empire du Dabrad Sayon est un État religieux, dirigé par le tout-puissant Négueb, sorte d'empereur-dieu, et par différents ordres de prêtres. Les guildes ont toujours eu du mal à s'y établir, les Sayonides paraissant fort peu curieux des pays lointains et des étrangers. Depuis une centaine d'années, le Dabrad Sayon subit les assauts d'envahisseurs venus du sud. Par le biais de ces conflits, certaines guildes à vocation militaire ont réussi à s'implanter sur place. Les Sayonides sont des Arkhè à la peau mate et aux cheveux sombres, réputés pour leur sagesse et leur esprit religieux. Leur civilisation est, en de nombreux points, originale et sophistiquée, bien que techniquement arriérée. Les Sayonides accordent une importance primordiale à un rite religieux consistant à ingérer une fleur de nénuphar sacré.

Comparée au Dabrad Sayon, la fédération Urbande paraît négligeable. Sa population est mille fois moins importante que celle de l'empire, et elle ne joue aucun rôle dans la vie du pays. Les cités-écrins sont fermées sur elles-mêmes et vivent en autarcie. On dit pourtant qu'un lien secret les unit, et qu'elles poursuivent toutes avec acharnement un grand projet commun.

Voici ce qu'un étudiant de première année de n'importe quelle Académie guildienne aurait pu vous réciter. La réalité est, bien sûr, beaucoup plus complexe. Vous trouverez donc dans ce dossier une compilation de documents sélectionnés parmi les plus intéressants de la Série P de nos archives. Je laisse à vos experts le soin d'analyser ces témoignages, et d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

Toutefois, avant que vous ne lisiez plus avant, je me permets néanmoins d'attirer votre attention sur un douloureux problème. L'examen de nos archives a révélé une carence inquiétante. Les fonds concernant la Corne de Sagesse sont parmi les moins bien pourvus de tous nos services. À cette pauvreté quantitative s'ajoute une médiocrité qualitative manifeste. L'essentiel des fonds est constitué de témoignages de seconde main, de ragots douteux, de rapports de guilde frauduleux. Ils ne peuvent en aucun cas constituer la base d'une étude rigoureuse. Cet état de fait est sans doute imputable à la faible implantation guildienne dans la région. Il explique aussi que nous n'ayons pu sélectionner pour ce dossier que trois sources dignes de confiance.

La première de nos sources se trouve sous les cotes P 224-1 et P 224-2 de nos archives.

Il s'agit des rapports d'un certain Enoth Ceretian, un Kheyza travaillant pour le compte de la guilde des Boréales éternelles, qui sont en fait le produit d'un minutieux travail d'espion.

Au début de l'année 177 AA, le jeune Ceretian sortit avec les honneurs de l'académie d'Astienne. Immédiatement recruté par la guilde des Boréales éternelles, il fut envoyé à Aïsama, la capitale du Dabrad Sayon, pour "étudier les possibilités commerciales" de la région. Son esprit vif, son don pour les langues et sa ressemblance physique avec les autochtones le prédisposaient à cette mission de collecte d'informations. Que s'est-il passé durant les premières années de son séjour ? Nul ne le sait. Toujours est-il qu'on le retrouve dix-sept ans plus tard, en 194. À cette date, il commence à adresser des rapports aux responsables de sa guilde, restés jusque-là sans nouvelles. Il est alors parfaitement intégré à la société du Dabrad Sayon ; nul ne sait qu'il est un guildien, il possède une situation confortable, et a lié des amitiés parmi les grandes fortunes du pays. Il joue durant les années qui suivent un jeu dangereux. Alors qu'il poursuit son ascension au sein de la hiérarchie religieuse, il continue à adresser à sa guilde des rapports sur divers sujets. Il est à noter que ces rapports sont rarement le fruit de son initiative. Ils viennent souvent en réponse à un désir ou à une question de ses employeurs secrets. Cet échange dure ainsi plusieurs années. Le dernier rapport, inséré à la fin de ce dossier, nous laisse entrevoir la façon dont cette double vie s'est terminée.

Notre deuxième source ne fait pas partie de l'habituelle littérature guildienne. Il s'agit des notes rédigées par un certain Farush Kasap, lors de sa détention dans la prison du temple de Gedham à Bethouadad.

On sait peu de choses de Farush Kasap. Ce fougueux Felsin fut incarcéré près de trois années, avant d'être jugé et condamné à mort pour le meurtre d'un grand prêtre de l'ordre de Gedham. Il mit sa détention à profit pour rédiger un récit de ses voyages dans le Dabrad Sayon. Ce précieux document fut récupéré avant sa mort par Enoth Ceretian, qui prit soin de le transmettre par la suite à notre vénérable institution. Farush Kasap était un dresseur d'animaux à l'esprit aventureux. Il se rendit de sa propre initiative au Dabrad Sayon afin d'étudier un animal gigantesque, typiquement sayonide, qui se nomme éléphant. Farush parcourut le Dabrad Sayon durant une quinzaine d'années, jusqu'au jour où il tua en duel un grand prêtre qui l'avait offensé. Il se constitua lui-même prisonnier et attendit son jugement trois ans durant.

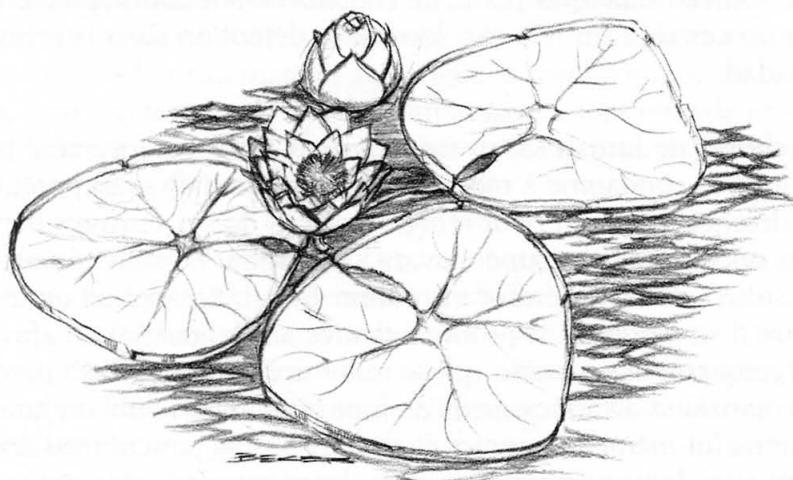
Ses écrits mêlent anecdotes personnelles et analyses souvent pertinentes, qui laissent supposer que Farush avait l'intention d'écrire un ouvrage descriptif sur le pays. Aux textes sont mêlés des croquis et des dessins admirables, d'autant plus remarquables qu'ils ont été exécutés de mémoire.

Dernière de nos sources, la première lettre d'une longue correspondance qui lia dame Iluanir à Sarble d'Arkem, le maître de la guilde des Mille peuples. Sarble d'Arkem avait envoyé la jeune femme en mission dans la Corne de Sagesse, plus précisément dans la cité nommée Conque-Mère. Il semblerait que le maître de cette guilde ait lié des relations diplomatiques solides avec les dirigeants de cette cité, et plus largement avec ceux de la fédération à laquelle la Conque-Mère appartient. C'est pour cela qu'Iluanir put visiter, fait exceptionnel, l'ensemble de la ville, et les autres cités de la fédération. La jeune femme y fit d'étonnantes découvertes, qu'elle consigne dans sa correspondance. Ce document, écrit au fil de la plume, est moins ordonné qu'un rapport. Mais c'est un texte spontané, qui présente finalement, pour ce que nous pouvons en dire, un descriptif détaillé de la fédération Urbande.

Toute cette documentation a été classée selon un plan établi par nos soins. Nous basant sur la correspondance d'Enoth Ceretian, nous y avons inséré, à chaque fois que c'était possible, des extraits du journal de Kasap. Les indications en italique, au début de chaque extrait du journal de Kasap, sont de notre main. Les en-têtes, les intertitres et le découpage sont aussi de notre fait. La lettre d'Iluanir, seul document concernant la fédération Urbande, a été placée à la fin. La disproportion entre les deux entités politiques de la Corne de Sagesse explique que l'essentiel du dossier ci-joint concerne le Dabrad Sayon.

En espérant que ce dossier répondra à vos attentes, je reste, Excellences, votre dévoué serviteur.

M. Alcatone



le Dabrad Sayon



LA MYTHOLOGIE DU DABRAD SAYON

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Troisième missive

Vous m'interrogez, dans votre dernière lettre, sur l'influence réelle de la religion dans le Dabrad Sayon. Je vous réponds aujourd'hui, mes maîtres, qu'elle est primordiale. Toute la société se structure et s'explique par son panthéon. Je livre ici le texte fondateur de cette mythologie, tel qu'on peut la lire dans les papyrus sacrés des disciples de Seyoum, dieu du Savoir et de la Justice.

La naissance des dieux

"Or donc, Guebr vint le premier. Pendant longtemps, il fut l'Unique. Mais il s'ennuyait dans son immense solitude et, afin de connaître la joie d'une compagnie, il créa Amba, sa fille, mère de toutes choses. Il se prit d'amour pour elle et la séduisit, et ils concurent ensemble deux enfants, l'ingénieux Sahat et Gedham la colérique..."

Un jour, Gedham vint voir Sahat et lui demanda de lui forger une arme, afin qu'elle puisse défaire Guebr, son père. Sahat accepta, à condition que Gedham partage sa couche. Car Gedham était belle, et Sahat la désirait violemment. Sahat forgea une arme pour sa sœur, et celle-ci s'en alla, parée de métal, pour tuer Guebr...

Or, Amba, leur mère à tout deux, vint rendre visite à Sahat et s'extasia de son ingéniosité. Elle en conçut un grand désir pour son fils. Mais celui-ci ne désirait que

Gedham, aussi Amba vint-elle masquée, parée comme sa propre fille. Et elle abusa ainsi Sahat, pendant que Gedham guerroyait.

De l'union d'Amba et de son fils Sahat naquit Seyoum l'omniscient.

Gedham, vaincue, revint enfin. Sa joue gauche portait la marque des dents de Guebr, car Guebr furieux l'avait défigurée, elle qui avait osé se dresser contre lui. Elle n'avait pu le défaire, car aucune arme alors n'existe qui puisse le tuer. Guebr, cependant, était furieux contre Sahat qui avait forgé l'arme pour sa sœur, et il conçut le désir de le châtier. C'est ainsi qu'il convoqua Sahat et abusa de lui... Or, Sahat recueillit la semence de Guebr et la dispersa, la jetant au vent. D'une goutte tombée sur le sol aride naquit Aqabé, aux multiples visages et qui n'est ni homme ni femme.

La mort de Guebr

Or, Seyoum écouta les plaintes de Sahat et de Gedham, qui tous deux se plaignaient des violences que leur faisait subir leur père.

Il rassembla les dieux en un tribunal qu'il présida, où tous exposèrent leurs griefs. Un verdict fut rendu, et Guebr fut condamné à mort. Aqabé appliqua la sentence, et Guebr mourut, car Aqabé était la Mort. Et ce fut pour tous une grande souffrance, car tous étaient une partie de lui. Le corps de Guebr se disloqua et explosa, et le Dabrad Sayon fut ainsi créé : cailloux, arbres, et hommes.

Le forfait d'Ahiud et la malédiction

Les Cinq, ainsi nomme-t-on les enfants de Guebr, se partagèrent ce monde nouveau, vivant ensemble dans le palais que Sahat avait construit. Et certains hommes pouvaient les servir dans leur demeure divine.

De tous ces humains, Ahiud étaient leur favori. Mais il se consumait d'amour pour Gedham, la vierge guerrière. Dans l'atelier de Sahat, Ahiud déroba un philtre puissant qu'il fit boire à Gedham afin qu'elle dorme profondément, et il la prit dans sa torpeur. Si puissant était ce philtre que Gedham ne s'éveilla point. Et elle mit au monde un enfant, difforme et monstrueux, car il était né de la semence impure d'un homme. Les dieux découvrirent ainsi le forfait d'Ahiud.

Seyoum réunit le conseil, et les Cinq délibérèrent, ne sachant que faire de l'enfant, et quel sort réservier à Ahiud le sacrilège.

Il fut décidé qu'Ahiud serait tué et que ceux de sa race, les hommes, seraient maudits jusqu'à la quatre millième génération. L'enfant fut appelé Ephod, et les hommes devinrent aussi difformes et repoussants que lui.

Il fut également décidé que les portes du palais céleste seraient fermées, et que seuls les plus sages des humains pourraient adresser la parole aux dieux.

Or donc, les portes du palais céleste furent closes, et les hommes se transformèrent horriblement. Ceux-là furent nommés Ahiubeshims, les fils d'Ahiub le Sacrilège.

Mais Amba, la mère de toutes choses, eut le cœur chagriné, et elle prit les hommes en pitié. Elle vint voir Haymanott, le plus sage des prêtres, et lui confia le remède du sabha, la fleur sacrée. Haymanott parcourut le Dabrad Sayon et répandit la nouvelle. Le peuple fut en liesse, et édifia les temples et les canaux, afin d'adorer les dieux et de cultiver le sabha. Et Haymanott fut déclaré Négueb, ou maître des âmes, car il était sage et écoutait la voix des dieux".

Voici, mes maîtres, un résumé grossier de la genèse de la religion sayonide. C'est une mythologie complexe. Mon rôle n'est pas de l'analyser, les doctes de notre guilde s'en chargeront mieux que moi. En revanche, c'est à moi d'attirer votre attention sur un point : c'est elle qui fonde la société et l'organisation politique sayonide. Je leur ai parlé à plusieurs reprises de ce que

nous nommons loom, et qui est en toutes choses. Les prêtres que j'ai interrogés ont acquiescé et m'ont dit que je parlais des dieux. L'un d'eux, à qui je décrivais notre société des Rivages, m'a même fait remarquer l'étrange ressemblance entre Gedham et Gehemdal, entre le dieu de la guerre, et nos guerriers forgerons, maîtres du loom rouge...

Dans l'attente d'une réponse rapide, je reste votre dévoué serviteur.

*Gloire et prospérité pour la guilde!
Enoth Ceretian*

La malédiction

LA MALADIE

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Quatrième missive

Vous doutez encore, mes maîtres, de l'importance de cette étrange religion. Mais la genèse que je vous ai décrite n'est pas un conte pour enfants des Rivages. Ce peuple souffre, et endure la malédiction de ses dieux. J'ai déjà vu certains la subir dans leur chair parce qu'ils n'avaient pas respecté les dieux (c'est-à-dire qu'ils n'avaient pas absorbé le sabha. Oubli? Volonté délibérée? Je ne sais). J'ai vu leurs membres se déformer horriblement, et je ne doute pas de la réalité de la malédiction qui afflige ce peuple. Pourquoi le ferais-je, d'ailleurs? Dans nos Rivages, les Venn'dys sont rongés par la langueur, et les Felsin sont amnésiques.

Le paysage même du Dabrad Sayon en a été bouleversé. Il faut voir leurs gigantesques canaux, irriguant le pays, et les fleurs de sabha ainsi acheminées par voie d'eau jusqu'aux temples les plus lointains.

Leur nom même, celui de leur nation, porte la marque de l'ire divine. Dabr, qui donne ensuite Dabar ou Dabrad signifie maison, demeure, et Sayon ou Tsayon, qui vient de la racine Tasay (malédiction) veut dire

maudits. "La demeure des Maudits", telle est la traduction la plus fidèle que je puisse faire du nom de ce pays.

Cette malédiction s'apparente en vérité à une maladie... à laquelle il existe un remède. Ce remède est la fleur de sabha, la fleur blanche d'un grand nénuphar. Elle est sanctifiée par les prêtres, et régulièrement consommée par les habitants du Dabrad Sayon. J'en mange moi-même (il faut bien que je sauve les apparences) et je puis vous dire que sa consommation répétée n'entraîne aucun problème d'ordre médical ou autre.

Yehuna Amlaq, un prêtre d'Aqabé avec lequel j'entretiens les plus cordiales relations, a pu me procurer quelques textes oraculaires. (En échange, j'ai pu lui faire parvenir, par des moyens détournés et en usant de bien de précautions, une dague de bon acier Gehemdal... L'homme a une fascination pour les armes, et nous pourrions y penser pour nous attacher ses services.) Parmi ces prophéties, il en est qui prédisent la fin de la malédiction pour dans quelques années. Dix ans, proclament certains textes, une génération (vingt ans sans doute) selon d'autres... Si cela était, tout le Dabrad Sayon en serait bouleversé. Je ne puis dire ce qu'il en résultera pour nous. La nouvelle situation nous serait-elle plus favorable? Il est clair, en tout cas, que la grande aristocratie qui cultive le sabha en serait considérablement affaiblie. Si nous voulons influencer durablement le pays, nous aurons intérêt à établir nos relais au sein de la prêtrise. Ce sera fort difficile, je vous en avertis. Notre technologie ne les intéresse pas, et dans leur grande majorité, ils considèrent les gens des Rivages avec arrogance.

*Votre dévoué serviteur,
Enoth Ceretian*

Les MAUDITS

Extrait du Journal de Farush Kasap,
— 62e jour de détention

Aionas, mon gardien, vient de m'apporter une nouvelle bouteille de cette encré verte avec laquelle j'écris depuis le début de ma captivité.

Je souhaite pour l'heure parler de ceux que, dans cet empire, on appelle les Ahiubshims, ce qui en langue sayonide signifie "Fils d'Ahiud", les victimes de la malédiction divine.

Ma première rencontre avec l'un d'eux date de l'une des expéditions que j'ai menée dans les collines arides du Seyoum-Qahiat. J'avais marché toute la journée sur les traces d'un troupeau d'éléphants sauvages. J'étais encore le nez dans les traces toutes fraîches, lorsque je me retrouvai face à un homme à l'allure effrayante. Il était quasiment nu. Ses bras démesurés pendaient jusqu'à terre. Son visage difforme était dépourvu d'yeux, mais ses narines frémisaient alors qu'il reniflait mon odeur. Je ne demandai pas mon reste et m'enfuis à toutes jambes.

C'est bien des mois après cette brève rencontre que j'appris qui sont les Fils d'Ahiud. C'est mon cher ami Mathayas, que j'avais jadis sauvé de la furie d'un éléphant blessé, qui éclaira ma lanterne. Voici ce qu'il m'apprit un soir qu'il m'avait invité chez lui à boire le hassé.

Les Ahiubshims sont les enfants maudits des dieux. On ne naît pas Ahiubeshim, on le devient. Les Fils d'Ahiud sont de simples Sayonides qui n'ont pas respecté le rite du sabha. Privés du nénuphar sacré, même pendant une courte période, les Sayonides tombent malades. Leur corps se transforme. Leurs membres changent de proportions de façon anarchique. Certains se transforment entièrement, d'autres se "déforment", une seule partie du corps étant atteinte par la maladie. Mais quel que soit le degré d'évolution, la moindre transformation, la première des malformations est susceptible de vous mener à l'autel du sacrifice.

J'estime qu'il suffit de se passer de sabha pendant plus d'une semaine pour être irrémédiablement atteint. Nombreux sont les Sayonides qui contractent cette maladie, et nombreuses sont les raisons qui amènent quelqu'un à ne pas prendre le remède sacré. Il suffit qu'il y ait une carence de sabha, une mauvaise récolte par exemple, pour que tout un village en soit privé et soit touché par la colère divine. Certains enferment leurs ennemis suffisamment longtemps pour qu'il soient atteints. D'autres enfin, beaucoup plus rares, renoncent au rituel du sabha par choix :

peut-être ont ils cessé de croire dans leurs dieux! Ou bien est-ce une forme de révolte?

Malgré tout, on ne risque pas de croiser un Ahiubeshim dans les rues d'Aïsama. Ces malheureux sont pourchassés et sacrifiés à Aqabé, le dieu de la Mort. Les prêtres considèrent en effet les fils d'Ahiud comme des hérétiques. Toute personne qui présente les premiers symptômes de la maladie, c'est-à-dire une difformité quelconque, est dénoncée (souvent par ses proches), arrêtée et sacrifiée. N'a-t-elle pas renoncé au rite fondateur de la religion, en refusant de prendre le sabha ? N'a-t-elle pas insulté les dieux en méprisant le Souverain Remède ?

J'ajouterais à cette théorie officielle ma propre interprétation. La difformité des Ahiubeshims rappelle à tout instant aux Sayonides qu'ils sont un peuple maudit, qu'ils ne peuvent vivre sans le sabha. Mieux vaut, semble-t-il, nier la réalité cruelle de cette malédiction en éliminant tout ceux qui en sont victimes. Cette négation par le meurtre peut sembler cruelle, mais elle est fortement ancrée dans les mentalités.

Cependant, certains Ahiubeshims survivent. Un petit nombre parvient à vivre en cachant sa difformité. Ceux qui sont découverts sont sauvagement assassinés.



Ceux qui parviennent à fuir et à rejoindre les collines arides peuvent espérer une vie un peu plus longue.

Ces derniers, qui n'ont plus besoin du sabha, s'installent dans les endroits secs, les déserts, les montagnes, autant d'endroits désertés par les Sayonides. Il existe dans ces lieux nombre de communautés qui vivent de la cueillette et de la chasse, construisent parfois des villages et accueillent les nouveaux venus (ce qui permet de maintenir un niveau de population constant, car les Ahiubeshims sont stériles). Je suis loin de tout savoir de ces communautés cachées, de leur nombre et de leur emplacement. Elles ont la réputation d'être pacifiques mais assez méfiantes. Leurs préoccupations morales et intellectuelles sont mal connues mais sont, semble-t-il, assez éloignées des problèmes concrets. Les Ahiubeshims vénèrent le demi-dieu Ephod, entité monstrueuse, fils d'Ahiub le Sacrilège et de Gedham, la déesse qui fut vierge.

Certains pratiquent la magie, et tous ont semble-t-il la faculté de vivre une autre vie dans leurs rêves. Je pense que ce fait devrait intéresser mes amis Ulmeq. Mathayas m'a assuré que les fils d'Ahiub étaient capables

de communiquer entre eux grâce à leurs rêves, et ce quelle que soit la distance qui les sépare.

Voici donc pour ce qui concerne les fils d'Ahiub et leur cruelle destinée. Ah si, une dernière chose !

Mathayas venait de finir son exposé. Je sirotai mon hassé pour masquer mon trouble, et mon ami dut lire l'incredulité dans mon regard. "Tu ne me crois pas, frère ?, me dit-il. Toi qui vient de par-delà l'océan, tu doutes de l'existence des maudits d'entre les maudits, des monstres, des difformes rejetons d'Ahiud le Profanateur ?"

Il ouvrit alors le vaste pourpoint bouffant que je lui avais toujours vu. Sur sa poitrine blanche, sous le sein gauche, il y avait une petite main, rose et potelée comme celle d'un enfant.

La religion

LE PANTHÉON

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian

- Cinquième missive

Je vous avais signalé dans ma dernière lettre tout l'intérêt que nous aurions à disposer de quelques relais au sein de la prêtre : achat, corruption, cadeaux, etc. Vous me précisez dans votre réponse, et à juste titre, qu'il ne vous est pas possible de mettre au point une telle politique sans informations supplémentaires. Afin de faciliter vos éventuelles décisions, je vous adresse donc aujourd'hui un rapport sur le clergé du Dabrad Sayon.

Je tiens à vous rappeler que les prêtres sont aussi, j'allais dire surtout, les administrateurs de ce pays. Ce sont eux qui le gouvernent et le font vivre. J'ai, pour chacun des ordres, décris le dieu auquel le culte est rendu, sa fonction, l'aspect de ses temples et mentionné quelques unes de ses pratiques. J'espère ainsi fournir à d'éventuels envoyés de notre guilde un guide, qui saura leur éviter quelques surprises pénibles. Notez au passage qu'à chaque dieu correspond l'une des cinq couleurs loomiques.

L'ordre d'Amba

• **Divinité :** Amba est la déesse-mère, la déesse du renouveau et de la fertilité. Belle et généreuse, elle est souvent représentée comme une femme opulente, dotée d'une forte poitrine, le front ceint d'une couronne de fleurs.

• **Clergé :** Les membres de son ordre sont exclusivement de sexe féminin. Les prêtresses sont médecins, guérisseuses ou sages-femmes.

• **Temples :** Les temples d'Amba sont les hospices et les maladreries du Dabrad Sayon. Ils sont d'une architecture très ouverte, où la pierre et le végétal se mêlent sans cesse. Les plantes abondent à l'intérieur, on multiplie les jardins, et il n'est pas rare que des animaux y vivent en liberté. La grande salle d'un temple d'Amba évoque une serre, riche de plantes luxuriantes, de bassins et d'oiseaux. On y vient pour se faire soigner, mais aussi pour confier ses rêves et ses cauchemars, et les faire interpréter. C'est une forme de "divination" courante et très populaire.

• **Sacrifices :** Ils se font par immersion dans des bassins sacrés (immersion du présent que l'on a apporté lorsque l'on veut s'attirer les bonnes grâces de la déesse... ou d'un condamné, comme cela arrive parfois lorsque que quelqu'un commet un crime à l'encontre de la déesse. Il est alors noyé rapidement, et théoriquement sans souffrances).

L'ordre de Gedham

• **Divinité :** Gedham est la déesse de la guerre. Celle qui fut vierge est aujourd'hui le symbole de la violence et la discorde. Les statues qui la représentent nous la montrent terrible, armée de pied en cap, belle mais toujours avec un côté du visage défiguré.

• **Clergé :** Les membres de son ordre sont exclusivement masculins. Cet ordre de prêtres-guerriers est à la fois l'armée et la milice du Dabrad Sayon. Ses membres ont pour charge de garder les frontières du pays et de faire respecter l'ordre à l'intérieur de celles-ci.

• **Temples :** Les temples de Gedham sont tous construits

sur le modèle de la caserne ou du camp militaire : grands bâtiments, cours de rassemblements, salles d'exercice, etc. On y trouve aussi des forges, car les prêtres de Gedham sont les seuls à forger le métal pour des fins guerrières. On y entrepose donc aussi des armes, mais elles ne sont pas à vendre. On y vient pour signaler tout trouble de l'ordre public : vol, meurtre, etc. On y est parfois amené contraint et forcé, car les temples de Gedham sont aussi les prisons du Dabrad Sayon.

• **Sacrifices :** Les condamnés qui sont exécutés dans ces temples sont immolés par le feu, élément et symbole de Gedham.

• **Note :** Je précise que les prêtres de Gedham sont des forgerons, mais qu'ils sont bien loin de maîtriser les techniques des maîtres Gehemdal. C'est en partie dû à la pauvreté de leurs gisements de fer, et au caractère archaïque de leurs techniques (ils maîtrisent mal la trempe du métal).

L'ordre de Sahat

• **Divinité :** Sahat est le dieu bâtisseur. Il est représenté comme un homme ventru et jovial, aux multiples bras, chacun tenant un outil.

• **Clergé :** Les prêtres de Sahat sont des bâtisseurs et des architectes. Ce sont eux qui dressent les plans de toutes les grandes constructions du pays. Dieu des artisans, Sahat protège aussi tout ceux qui produisent, façonnent, taillent... C'est aussi le dieu du commerce, et ses prêtres font office d'agent des douanes et de collecteurs d'impôts. C'est le culte de Sahat qui a la haute main sur les finances du Dabrad Sayon. (Voilà qui devrait, je pense, vous intéresser). Ce sont eux qui s'occupent de frapper la monnaie, ou plus exactement de tailler et graver les coraux qui en font office.

• **Temples :** Ses temples sont des ateliers permanents, le siège d'un joyeux capharnaüm. On y trouve les constructions et les mécanismes les plus sophistiqués du pays, qui restent encore bien rudimentaire à nos yeux. Il me semble qu'une mission technique, menée par un de nos compagnons Venn'dys, pourrait peut-être établir avec les prêtres de Sahat des liens intéressants.

• **Sacrifices :** Il faudra, cependant, que nos émissaires fassent preuve de finesse, sous peine de finir broyés par la meule de grès du dieu Sahat, une forme de sacrifice particulièrement spectaculaire.

L'ordre d'Aqabé

• **Divinité :** Aqabé est le dieu de la mort. C'est un dieu sans sexe, polymorphe, aux multiples représentations.

• **Clergé :** Les membres de ce culte sont des eunuques. Ils dirigent les cérémonies funéraires et font office d'embaumeurs. Ce sont aussi les bourreaux, ceux qui président aux exécutions, quel que soit l'endroit, c'est-à-dire le temple, où la peine est appliquée. De façon étonnante, ces prêtres d'Aqabé sont aussi les oracles du pays, et sont consultés régulièrement par les grands et les puissants (les petites gens, eux, s'en remettent plutôt à leurs rêves, et vont consulter les prêtresses d'Amba).

• **Temples :** Les temples d'Aqabé sont souterrains, et forment de sombres nécropoles dans lesquelles il ne fait pas bon s'aventurer.

• **Sacrifices :** Les offrandes faites à Aqabé (et un condamné est une offrande comme les autres) sont amenées au plus profond de ces nécropoles, et y sont enterrées.

• **Note :** Voilà pour ce que l'on sait officiellement d'Aqabé. Mais Yehuna Amlaq, dont je vous ai déjà parlé, m'a laissé entendre que les eunuques d'Aqabé faisaient parfois office d'assassins. Il n'a malheureusement pas voulu m'en dire plus. Si un tel ordre existe, au service de qui est-il? Du culte d'Aqabé uniquement? Sert-il les Kaïamas, les grands prêtres? Ou bien le Négueb, directement? Je tâcherai d'en savoir plus.

L'ordre de Seyoum

• **Divinité :** Seyoum est le dieu du savoir et de la justice. On le représente avec deux visages, l'un jeune et courroucé, l'autre vieux et bonhomme. À la main, il tient un rouleau de parchemin.

• **Clergé :** Ses prêtres sont les enseignants,

les érudits et les juges. Ce sont uniquement des femmes. Elles sont unanimement respectées, en tant que savantes, et en tant que détentrices de la loi.

• **Temples** : Les prêtresses de Seyoum vivent et travaillent dans des monastères-bibliothèques, où sont conservés les rouleaux de papyrus. On y trouve toujours une aile qui sert de tribunal et d'école de droit, où vivent des étudiants, mais aussi les individus en attente d'un procès.

• **Sacrifices** : Les animaux sacrifiés à Seyoum sont décapités à l'aide d'une "lame de sagesse", une épée très large, symbole de l'aspect législatif du clergé de Seyoum.

Les autres divinités

Il me reste, pour compléter le tableau, à évoquer les deux autres dieux de ce panthéon. Quebr, le père créateur, est mort. Aucun culte ne lui est rendu. Ephod, le demi-dieu monstrueux, est un maudit dont l'adoration est interdite. Je ne connais personne qui se revendique de ce culte-là...

Enfin, afin de clarifier définitivement la situation, et de fournir à tous vos envoyés un viaire simple qui leur permettra d'identifier à coup sûr les membres de tel ou tel ordre, je précise, si nul ne s'en était douté, que les prêtresses d'Amba sont vêtues de vert, les prêtres de Sahat de jaune, ceux d'Amba de rouge, les eunuques d'Aqabé se vêtent de noir, et les prêtresses de Seyoum

de tuniques violettes. Voilà qui, je crois, précise bien la nature et le domaine d'influence de chacun de leurs dieux.

Je reste, à ce jour, votre dévoué serviteur.

Enoth Ceretian

LE CLERGÉ

*Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
—Sixième missive*

Suite à ma dernière lettre, et en réponse à votre demande, je vous livre quelques informations supplémentaires sur le clergé de Sahat. Tous les ordres religieux sont d'ailleurs organisés sur le même modèle, et ce que je dis dans ces lignes vaut pour l'ensemble des prêtres du Dabrad Sayon. Je précise enfin que j'apprécie, pour l'avoir moi-même évoqué, votre projet d'envoyer deux de nos compagnons Venn'dys auprès des prêtres de Sahat. Sans doute pourront-ils établir quelques relations avec eux. J'espère que les lignes qui suivent les y aideront.

Je rappelle que le clergé dans son ensemble forme l'administration du pays. Toutes les tâches judiciaires, militaires, policières, législatives et commerciales sont menées par des administrateurs religieux. Il en découle fort logiquement que les prêtres sont influents, et surtout riches. Dans les campagnes du Dabrad Sayon, dans tous les villages, la demeure d'un prêtre est aisément reconnaissable : c'est la plus grande,

la plus ornée et celle où les serviteurs sont les plus nombreux.

Tous les ordres sont remarquablement hiérarchisés, et les prêtres de Sahat n'échappent pas à la règle.

• À la tête de l'ordre se trouve le Kaïama. Il existe un Kaïama Sahat, un Kaïama Gedham, etc. Grand maître de l'ordre, son pouvoir est immense. Il participe au Conseil des Cinq, le gouvernement du Dabrad Sayon, qui réunit les supérieurs de chaque ordre. Leurs responsabilités sont à la fois politiques et spirituelles. Le Kaïama Sahat, par exemple, veille aux finances du pays, à la libre circulation des biens, à la réalisation des grands travaux (construction de temples, creusement de canaux, etc.), ainsi qu'à la confection des monnaies. Véritables ministres, les Kaïama sont au jour le jour les organisateurs et les dirigeants du Dabrad Sayon.

• Ils ont sous leurs ordres un corps de "Maîtres du Temple". On en compte une vingtaine par culte. Ce sont les délégués du Kaïama, des secrétaires de choc, ayant chacun leur spécialité. On trouve ainsi, dans l'ordre de Sahat, un architecte en chef, un délégué aux finances, un grand collecteur d'imôts, un maître-hydraulicien, etc. Certains n'ont pas de fonctions précises, mais sont des envoyés du grand maître, lors de missions ponctuelles dans les provinces. On les nomme Afa Kaïama, c'est-à-dire, littéralement, "bouche du maître" : celui qui parle en son nom. Je soupçonne ce corps de grands administrateurs, les Afa Kaïamas, d'être les hommes les plus influents et les plus craints du Dabrad Sayon.

• En dessous de cette administration centrale se trouvent les Gardiens des Sanctuaires, qui ont la charge des grands temples des régions. Il m'a été difficile de tous les recenser. On peut estimer leur nombre à un peu plus de cent personnes par culte (cent cinquante, peut-être). Ils dirigent et administrent les grands temples, implantés dans toutes les régions de l'Empire. Ils font office, finalement, de gouverneurs, ayant chacun au niveau régional un certain nombre de responsabilités, en fonction de leur apparten-

Le statut des religieux

— Prêtres de village : une belle demeure, quelques terres, suffisamment d'argent pour avoir une ou deux femmes.

— Gardiens des Sanctuaires : leur maison est souvent un petit palais. Ils ont des terres, beaucoup d'argent, et peuvent ainsi épouser plusieurs femmes. En moyenne, ils ont quatre ou cinq épouses.

— Maîtres du Temple : leur richesse est comparable à celle des patriciens de la république Venn'dys. Plusieurs demeures, dont une de fort belle taille, des terres dans tout le Dabrad Sayon, et souvent un harem d'une vingtaine d'épouses.

— Kaïama : ce sont des femmes et des hommes riches, influents, puissants. Ils possèdent plusieurs palais, des serviteurs par centaines, des domaines innombrables, et leurs conjoints se comptent par dizaines. Si mes renseignements sont bons, Makahiel Sehul, Kaïama Sahat depuis près de quinze ans, aurait plus de cinquante épouses.

Je précise que les prêtresses des cultes féminins d'Amba et de Seyoum ont le droit d'avoir plusieurs époux. Les prêtres d'Aqabé sont, eux, célibataires, pour des raisons faciles à comprendre.

nance (police, collecte des taxes, justice...). Ils ont souvent sous leurs ordres plusieurs centaines de prêtres et d'acolytes.

• La grande masse du clergé est constituée des prêtres "de village". Souvent fils de prêtres eux-mêmes, ils sont plus rarement issus de la paysannerie. Ce sont les interlocuteurs privilégiés de la population, ceux que l'on consulte fréquemment, avec qui l'on vit tous les jours.

Nous avons donc d'un côté le haut clergé, constitué des Kaïamas, des Maîtres du Temple et des Gardiens des Sanctuaires, soit six cent à sept cent personnes en tout, qui sont les plus puissants personnages du Dabrad Sayon. Puis l'ensemble du clergé, qui compte plusieurs dizaines de milliers de prêtres.

Pour répondre à votre demande, je joins une estimation des biens et richesses des prêtres, selon leur rang. Je crois deviner votre intention : voir qui est achetable, et à quel prix. Si j'ai pu moi-même obtenir de certains quelques renseignements en échange d'objets ou de richesses, je tiens à préciser que, dans l'ensemble, ces prêtres sont fidèles à leur nation, et croient fermement à leur mission, tant administrative que spirituelle.

Les acheter serait aussi les convaincre de trahir leurs dieux.

J'avoue que la tâche ne me plaît guère.

Bien à vous,
Enoth Ceretian

RITES ET CULTES DE LA RELIGION SAYONIDE

Extrait du Journal de Farush Kasap,
237e jour de détention

Mon nouveau voisin de cellule ronfle terriblement, à tel point que j'ai décidé d'écrire la nuit. Il m'a fallu batailler ferme pour obtenir un lampe à ploën, mais enfin j'y suis. Voici donc mes premiers écrits nocturnes.

La nuit appelle à la réflexion et à l'élévation de l'âme, aux choses du sacré et à la métaphysique.

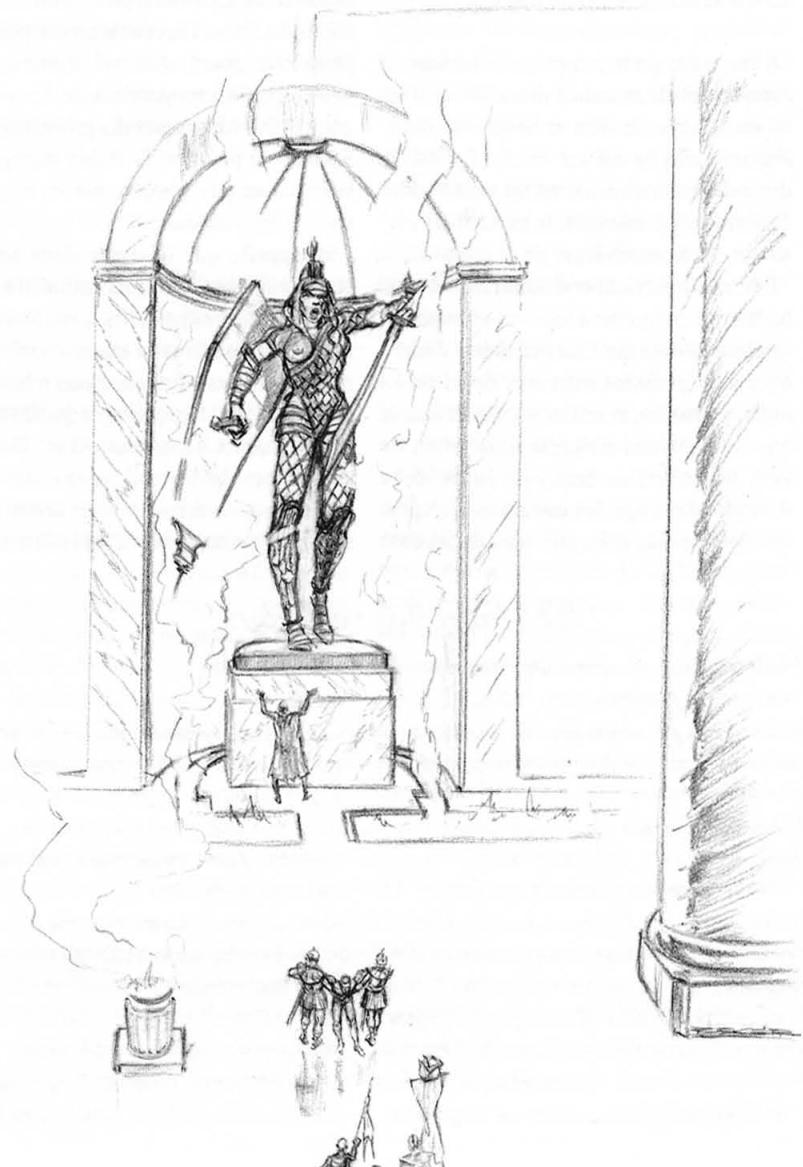
Depuis seize années que je vis

en Dabrad Sayon, je n'ai pas manqué d'être troublé et attiré par la religion sayonide. C'est que les gens d'ici sont tous extrêmement religieux. Comment pourraient-ils douter de leur dieux alors que la malédiction est une réalité et que l'on sacrifice tous les jours de malheureux Ahiubeshims ? Comment pourraient-ils nier l'essence divine du Négueb et le pouvoir de Celui qui parle dans leurs rêves ?

Mais, malgré quelques élans mystiques, la religion sayonide est assez terre à terre et s'appuie essentiellement sur une pratique quotidienne. Le rituel du sabha est le fondement de tout. Chacun peut, quand il le souhaite, se rendre dans un temple pour re-

cevoir des mains d'un prêtre une fleur de sabha fraîche et sanctifiée. Les temples sont ouverts jour et nuit à cette fin. La seule obligation est de se plier au rituel au moins deux fois par semaine, à moins de vouloir contracter la maladie des Ahiubeshims.

Par ailleurs, la tradition religieuse repose essentiellement sur la pratique des sacrifices, qui ont pour but de s'attirer la bienveillance et la bénédiction des dieux. Ils peuvent être individuels et modestes ; un éleveur offrira quelques grains de blé à Amba pour que sa génisse mette bas sans encombre. Mais l'on fait aussi des sacrifices à beaucoup plus grande échelle. J'ai vu à Bethouad une légion en partance pour la guerre sacrifier un troupeau entier de buffles,



qui furent brûlés un à un pendant sept jours dans le grande temple de Gedham.

L'offrande est toujours un produit végétal ou animal, et généralement comestible. Les sacrifices humains sont rares, mais les condamnés à mort sont sacrifiés, de même que les Ahiubeshims. Les sacrifices d'humains "gratuits" n'ont lieu que dans des circonstances exceptionnelles (un grave revers militaire, par exemple).

La pratique religieuse s'insinue aussi dans toutes les attitudes de la vie courante. Tel geste répété chaque matin vous assure la bienveillance de Sahat, tel salut proféré attire sur son destinataire la faveur de Seyoum, et ainsi de suite. De plus, tous les actes de la vie civile sont mêlés au sacré. Les naissances, les mariages, les divorces, les enterrements, les parrainages et même certains contrats commerciaux se déroulent dans un temple, selon un rituel précis. Les morts sont embaumés, plus ou moins luxueusement, et placés dans des caveaux situés à l'intérieur de la demeure familiale.

À chaque début de saison intervient une fête religieuse. C'est une journée chômée, durant laquelle les processions parcouruent les villes et les campagnes, où l'on chante et boit à la santé des dieux et où l'on baise moullement, dans l'impunité la plus totale (en théorie !).

LA MAGIE

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian

— Septième missive

Vous me demandez de préciser les pouvoirs des prêtres. Je puis affirmer que dans l'ensemble, ils sont initiés aux arts magiques. Ils déclarent tirer leurs pouvoirs des dieux. Chaque dieu irrigue la matière d'un fluide, d'une force qui lui est propre, à laquelle ils attribuent des particularités et des pouvoirs. Bref, la "puissance divine" est ce que nous nommons le loom.

Il paraît clair que chaque dieu est associé à un loom particulier. Si je ne me trompe pas, aux prêtresses d'Amba revient le loom vert ; aux prêtres de Gedham, le loom rouge ; à ceux de Sahat, le jaune ; à ceux d'Aqabé, le noir ; aux prêtresses de Seyoum le violet.

Nos magiciens ne se sentirait pas dépayrés dans le Dabrad Sayon. Les noms changent, ce qu'ils désignent ne varie guère. Les eunuques du dieu de la mort nomment "Serviteurs d'Aqabé" ce que les mages Ashragor appellent "démon", mais ce sont bien les mêmes horreurs. Leurs phylums sont identiques à ceux que nous connaissons. Si chaque ordre se spécialise dans une magie particulière (aux prêtres de Gedham les phylums rouges, à ceux d'Amba les phylums verts, etc.), il n'en existe pas moins des exceptions, et la curiosité de certains de leurs mages est sans limite.

Il semble que tous les prêtres possèdent au moins quelques rudiments de magie, et que cette étude fasse partie des enseignements obligatoires des séminaires. L'immense majorité d'entre eux connaissent tout au plus la première phrase d'un phylum. Seuls les grands prêtres, les Gardiens des Sanctuaires et les Maîtres du Temple sont des magiciens confirmés. Il ne serait pas étonnant qu'ils connaissent jusqu'aux trois premières phrases d'un phylum, pour les plus avancés d'entre eux. Les grands maîtres, les Kaïama, sont assurément trop occupés à gérer le pays pour poursuivre leurs études magiques. C'est sans doute parmi leurs serviteurs les plus zélés, les Afa Kaïama, qu'il faut chercher les plus grands magiciens, ceux qui sont le plus près de l'achèvement d'un phylum.

Enfin, si tous les ordres pratiquent la magie et possèdent leurs propres archives, nous pouvons être sûrs que les prêtresses de Seyoum ont les bibliothèques les mieux fournies. Je pense pouvoir prochainement les visiter. Il m'a été donné en effet de rencontrer Tahitou, une prêtresse de Seyoum du temple d'Aïsama. Il semble qu'elle soit à la recherche d'un époux, et je me demande si elle n'a pas sur moi quelques visées. Je compte bien profiter de la situation, et en tirer avantage à notre profit.

J'espère ce que ces quelques renseignements permettront aux membres du Chapitre Loomique de notre guilde d'en savoir en peu plus sur la magie telle qu'elle est pratiquée dans le Dabrad Sayon.

Bien cordialement,
Enoth Ceretian

PS. Une précision importante : en dehors du clergé, les magiciens sont très mal vus. Pour les Sayonides, s'approcher des dieux et se servir d'eux sans être l'un de leurs serviteurs est un blasphème. Il ne semble pas exister de "magiciens laïcs", et j'ai cru comprendre que les mages étrangers, qu'ils viennent des Rivages ou d'ailleurs, risquaient d'être lynchés ou sacrifiés, s'ils n'étaient pas discrets.

Le Négueb et la théocratie

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian

— Huitième missive

Vous vous trompez, messieurs, si vous croyez que le pays est entièrement aux mains des grands prêtres. Certes, les Kaïamas concentrent entre leurs mains une puissance incomparable. Mais ils ne sont pas des dirigeants tyranniques, "les maîtres sans scrupules d'une nation crédule", pour reprendre l'expression malheureuse que vous employez.

Au dessus des Cinq, il est un souverain incontestable, un dieu vivant adoré et respecté de tous, le Négueb. En d'autres pays, on l'appellerait "empereur". Si l'on en croit les textes sacrés, le premier des Néguebs fut choisi par la déesse Amba, qui lui révéla le secret du sabha, et permit ainsi de sauver le Dabrad Sayon. Le premier Négueb fonda d'une dynastie qui règne encore aujourd'hui.

Son successeur est issu de son sang, selon le système classique de la primogéniture. L'empire revient au fils aîné et, pour être certain que la lignée ne s'éteigne pas, chaque Négueb entretient un harem composé de plusieurs centaines d'épouses. L'actuel maître du pays aurait, dit-on, sept cents femmes. On chuchote qu'au sein du harem, les querelles de cour et les complots ne seraient pas rares. En dépit de tous mes efforts, il m'a été impossible d'en sa-

voir plus. Le palais du Négueb, la Cité Impériale, se trouve face à Aïsama, sur la rive opposée du fleuve Ornose. N'y entre pas qui veut, loin de là !

Le Négueb échappe d'ailleurs aux regards. Lorsqu'il se montre en public, il est couvert d'un costume d'apparat qui le dissimule entièrement. Cette fabuleuse tenue est faite de métal, de tissu d'algues et d'écaillles de tortues. Son plastron et son dos sont constitués d'écaillles de tortues peintes. Ses jambes sont masquées par très vastes pantalons en cuir d'éléphant. Son col s'orne d'un gigantesque disque de bronze, qui imite le nénuphar géant, le sabha. Quand à sa tête, elle est couverte d'un masque qui dissimule le visage du Négueb au regard du profane, et imite la beauté du buffle. Deux grandes cornes d'argent ont été fixées de chaque côté, sur un fond de cuir bleu. Tout ceci est orné de bijoux, breloques, pendentifs et colliers tintinnabulant. Nul n'a le droit de voir le Négueb en privé, sans son costume d'apparat, hormis les Cinq (les Kaïama)... et ses femmes.

C'est ce personnage mystérieux qui gouverne véritablement le Dabrad Sayon. Il donne ses ordres aux Kaïamas, qui exécutent ensuite ses volontés. Il s'adresse aussi parfois à son peuple, et de bien étrange manière. Négueb signifie, étymologiquement, Maître des âmes. Le souverain peut s'adresser aux Sayonides dans leurs rêves, leur envoyant des messages et des visions prophétiques. Ces rêves touchent toute la population sans exception, au même moment. Cela lui permet d'être au courant des grandes cérémonies, de reprendre espoir après une catastrophe naturelle (crue des fleuves Matria et Ornose, hiver prolongé, etc.). Le Négueb est le lien entre tous les habitants du Dabrad Sayon, le ciment de la civilisation sayonide.

Toutefois, j'admet volontiers que le gouvernement, de façon effective, reste aux mains des grands prêtres. Les lieux du pouvoir, les grands temples sont dans la capitale administrative, Aïsama. Comme je vous l'ai déjà expliqué, l'administration est entièrement religieuse, chaque ordre ayant ses fonctions particulières.

C'est donc bien à une théocratie que nous avons affaire, di-

rigée par cinq grands prêtres tirant leurs ordres d'un demi-dieu.

Or, cette théocratie gère efficacement un état de plus de cent millions d'habitants ! Cet exploit, dont nous serions bien incapables, implique une organisation sans faille. L'administration, qui est aussi une hiérarchie religieuse, découpe le pays en régions, provinces, communes, villages etc. Tout est réglé, soumis à procédure et consigné sur papier. Leurs archives sont prodigieuses !

Cependant, cette administration zélée est aussi un ministère des âmes, et les préoccupations religieuses ne sont jamais absentes des décisions politiques.

Je vous enjoin donc à la plus grande prudence. Nous n'avons pas à faire à la république Venn'dys et à ses politiciens retors. Si les différentes branches du clergé s'affrontent parfois durement, si les querelles d'influence et les luttes politiques existent, les dirigeants de cet État sont avant tout des hommes de foi, persuadé de la valeur de leur mission.

Pour terminer, je tiens à préciser que l'administration religieuse n'est pas toute-puissante. L'ensemble de l'aristocratie terrienne, qui tire son pouvoir de la culture du sabha, s'est organisée en coteries, dont l'influence est grande. Ces aristocrates, plus sensibles aux richesses et aux progrès technologiques, sont sans doute plus à même d'être influencés par les guildes. Si nous ne parvenions pas à infiltrer les milieux cléricaux, nous pourrions trouver parmi ces aristocrates quelques alliés influents.

Vos félicitations et vos compliments m'ont été transmis, et je vous en remercie. J'espère que vous ne voyez pas

dans mon mariage avec Tahitou qu'une tentative pour affirmer notre position. Si je compte bien profiter de la situation pour servir vos intérêts, je tiens à faire remarquer que les sentiments qui me lient à ma nouvelle épouse sont sincères, et que vous saurez, dans vos décisions, les respecter.

Bien à vous,
Enoth Ceretian,
auxiliaire au temple de Sahat,
Aïsama.



Les nahimis, transients du Dabrad Sayon

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
79e jour de détention*

Nous sommes en hiver, chose rare en Dabrad Sayon. On m'a fourni des fourrures, mais je n'en use pas. Cette soudaine fraîcheur m'est agréable, car elle me rappelle Kéos, le village où j'ai grandi, Kashmin, Sashei, les Rivages... Mais le ciel que j'aperçois entre les barreaux de la fenêtre n'est pas un ciel des Rivages, c'est l'éternel ciel du Dabrad Sayon, immense, écrasant, et ses lourds nuages gris-jaunes précèdent de peu la mousson.

Trêve de nostalgie. Que dirait mon ami Abaïonas s'il m'entendait me lamenter ainsi ? Abaïonas est plutôt grand pour un nahimi. Il mesure près d'un pied et demi. Ici, en Dabrad Sayon c'est une chose tout à fait ordinaire que d'avoir à faire à un homme de trente centimètres, mais je me souviens avec amusement de la première fois où il me fut donné d'en rencontrer un.

J'étais jeunot. Je venais de débarquer à Ouambesa. J'avais besoin d'échanger mes guilders contre des kédous et des coraux (la monnaie utilisée partout dans tout l'empire). Les gens du cru, peu habitués à traiter avec un homme des Rivages, m'envoyèrent chez un certain maître Yassanas, joaillier et préteur sur gages de son état. Un valet m'introduisit dans son bureau. Ce fut un sacré choc... Devant moi se tenait un homme haut comme une bouteille de Castel-Giacomo, impeccablement habillé, assis dans un fauteuil en acajou et entouré d'un mobilier à sa taille, digne d'une maison de poupée. Je crus à une hallucination. La veille, sur le bateau, j'avais quelque peu abusé d'un alcool de crustacés aux effets dévastateurs. Les yeux fermés, je sortis à tâtons de la demeure de maître Yassanas. De retour au bateau, je me mis au lit avec une compresse sur la tête, et je ne ressortis pas pendant deux jours. Mais j'appris bien

vite que les petits hommes n'étaient pas des hallucinations, mais des êtres bien réels.

Il s'agit d'une race de ce que les érudits des Rivages appellent les transients. Contrairement à la plupart des peuplades non-humaines, ils vivent en bonne entente avec les hommes. La preuve en est qu'ils sont parfaitement intégrés dans la société sayonide. Les nahimis mesurent entre trente et quarante centimètres, mais à part leur taille, rien ne les différencie véritablement de nous. Ils ont, comme les Sayonides, le poil brun et la peau mate. Ils sont normalement proportionnés, se nourrissent de la même façon que nous, et portent le même type de vêtements. Il existe des nahimis des deux sexes, ils ont la même durée de vie que les humains, mais ils ont apparemment peu d'enfants.

Le berceau de la race nahimi se situe dans les monts Baranagas. Ils ont là-bas des cités souterraines gigantesques et labyrinthiques, qui recèlent de grandes richesses et font fantasmer les chasseurs de trésor sayonides. Mais leur accès est interdit, et leur localisation exacte est un secret bien gardé. Certains nahimis quittent leur royaume souterrain pour venir vivre parmi les hommes. Leur petite taille les rendent vulnérables. Ils font un bon gibier pour certains animaux, notamment les chiens et les chats, et ils risquent à tout moment de se faire écraser par un buffle ou un éléphant. Cela explique qu'ils vivent essentiellement dans les cités, les villes et les grands villages, qui sont pour eux moins dangereux que les campagnes.

Combien sont-ils ? Il m'est difficile d'avancer des chiffres mais je dirais, pour donner un ordre d'idée, qu'ils constituent un dixième des populations urbaines.

De fait, toutes les villes sont construites en fonction de leur existence. La plupart des bâtiments sont munis de portes miniatures semblables à des chatières. Les rues sont enjambées par des ponts de quelques centimètres de large, pour leur permettre de traverser sans risque, à trois ou quatre mètres de hauteur. Parfois, des plates-formes suspendues accolées au mur des maisons leur permettent de circuler en toute sécurité, au-dessus du flot grouillant des charrettes, des hommes et des éléphants qui risquerait de les

écraser mille fois. Les fenêtres des endroits protégés sont très finement grillagées, pour éviter l'intrusion d'un voleur de trente centimètres... L'intérieur des demeures est à l'avenant. Il est toujours prévu une place pour un hôte nahimi, un petit fauteuil, une table miniature et des escaliers à leur taille, leur permettant d'atteindre les étages (une rude ascension, pour eux !).

Les nahimis habitent leur propres demeures. Celles-ci sont le plus souvent situées dans un quartier qui leur est réservé. Elles sont soigneusement protégées, de façon à rester à l'écart des hommes. Il peut s'agir de galeries creusées dans des falaises ou enterrées, ou bien d'habitations en hauteur, perchées dans des arbres ou sur des pilotis, un peu à la façon des pigeonniers Gehemdal.

Les plus riches des nahimis habitent dans des demeures semblables à celle des hommes, car leurs domestiques sont souvent humains. En ce cas, ils ont des appartements réservés, sous les combles ou dans les caves. Il existe ainsi de grands manoirs avec leurs communs, des hectares de jardin, des dizaines de serviteurs, bref de véritables petits royaumes dont le souverain et maître ne dépasse pas quarante centimètres !

Pour pallier les inconvénients de leur petite taille, les nahimis utilisent pour leurs déplacements des montures spécialement dressées. On ne manque jamais, en parcourant les rues de Kerdeba ou de Ouambesa, de croiser un nahimi fièrement monté sur un gros chat gris-bleu au poil ras. Ces animaux pacifiques et agiles sont appelés shahas, et sont élevés par les nahimis eux-mêmes. Ils sont de loin le moyen de locomotion le plus courant pour les petits hommes. Les plus riches des nahimis disposent aussi de montures volantes, principalement des oies et des canards. J'ai appris l'existence de cet étonnant mode de locomotion un soir que j'avais invité mon ami Abaïonas à dîner. Je l'attendais sur la terrasse fleurie de L'auberge d'Amsalha, à Ouambesa, lorsqu'un frôfrou de plumes attira mon attention. Abaïonas manqua de renverser ma chope de tshla en posant sa monture sur ma table. C'était un magnifique colvert, qui aurait fait à mon avis un excellent rôti...

Qu'est-ce qui amène les Sayonides à tolérer cette coexistence avec des transients ? La réponse se trouve dans le rôle social et économique joué par les communautés nahimies. Les petits hommes détiennent en effet le monopole de certaines professions. Ils sont spécialisés dans tout ce qui concerne le travail manuel de précision. Leur petite taille leur permet d'accomplir des travaux impossibles aux gros doigts gourds des humains. Certains se sont spécialisés dans la mécanique de précision : serrurerie, horlogerie, mais ils sont en petit nombre car les Sayonides n'ont aucun goût pour la chose mécanique. En revanche, la grande majorité des nahimis sont joailliers et accomplissent des merveilles dans la taille des gemmes, des coraux, et la sculpture des bois précieux. Cette activité a contribué à enrichir considérablement les familles nahimies.

En outre, les nahimis ont accès à des réserves et des chambres fortifiées creusées dans le roc et inaccessibles aux humains. Ce sont des endroits où peuvent être gardées de grandes quantités de monnaie et de matières précieuses. Cela a beaucoup contribué à faire des nahimis les principaux détenteurs de la richesse monétaire de l'empire. En plus d'être des artisans, la plupart d'entre eux sont l'équivalent de nos banquiers. Les plus modestes sont prêteurs sur gage, les plus puissants prêtent avec intérêt aux grands prêtres ou aux marchands, et sont capables de vous procurer rapidement des sommes astronomiques.

Certains nahimis atypiques utilisent leur petite taille à d'autres fins, mais on entre là dans le domaine des ragots et des rumeurs invérifiables. Que penser en effet des soi-disant voleurs et assassins nahimis, ou des gladiateurs miniatures qui feraient le bonheur de certains cercles de jeu des bouges de Qidàn ?

Joailliers et banquiers richissimes, voilà ce que sont les nahimis, voilà ce qui explique qu'on les respecte. Les prêtres sayonides ne s'y sont pas trompés. Eux qui sont d'habitude si exigeants en matière de religion admettent avec mansuétude l'absence de foi des nahimis, et leur parfaite dédain de la religion sayonide.



ARTS ET SCIENCES

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
532e jour de détention*

La civilisation sayonide est un subtil mélange d'archaïsme et de sophistication. Comment un empire aussi gigantesque peut-il exister et fonctionner aussi efficacement, alors que les Sayonides ignorent l'existence du verre et savent à peine forger les métaux ?

Pour ce qui est des archaïsmes, j'ai découvert avec étonnement à quel point la civilisation sayonide pouvait être attardée sur le plan technologique. Les machines sont à peu près inconnues. Dans bien des campagnes, on moulin encore le blé au pilon. Les rares moulins fonctionnent grâce à

l'énergie animale (ou humaine). Un comble dans un pays de canaux, de rivières, et d'étangs ! Au cours mes pérégrinations à travers tout l'empire, je n'ai jamais vu le moindre moulin à eau ou à vent.

Les Sayonides ignorent le verre. Leur vaisseau est en bois ou en terre. Les fenêtres n'ont pas de carreaux. En hiver, on les ferme avec des volets de bois. Les minerais sont rares et mal exploités. Le métal est peu utilisé pour les objets quotidiens. La plupart des ustensiles métalliques sont en bronze. Le fer et l'acier sont rares et, le plus souvent, réservés aux armes.

Les Sayonides utilisent comme textile la laine des moutons, ainsi qu'une variété d'algue fuligineuse, le hakas, qu'ils cultivent dans de grands bassins maçonnés. À l'eau de culture sont ajoutés des colorants qui donneront au tissu sa couleur définitive. Une fois récolté, le hakas est séché, filé, puis tissé à la manière d'une plante ordinaire. En

dépit de cette plante originale, les tissus sayonides n'ont rien de comparables à ceux des Rivages.

Le seul domaine technique que les Sayonides maîtrisent à la perfection est l'hydraulique. L'obligation de cultiver le sabha les a poussé à créer d'immenses domaines humides : canaux, prairies inondées, bassins, lacs artificiels... Tout cela fonctionne grâce à d'ingénieux systèmes d'écluses, de digues, de pompes hydrauliques et de barrages. Vous souhaitez arroser un désert aride pour y planter des céréales ? Adressez-vous à un ingénieur sayonide, il n'aura pas son pareil pour développer le plus efficace des systèmes d'irrigation.

Un mot aussi des constructions. En apparence, l'architecture sayonide est aussi frustre que les autres techniques. La plupart des bâtiments sont bâtis en briques de melth (une terre crue séchée et mélangée à des fibres végétales), et ne comportent en général qu'un étage. Les Sayonides ont néanmoins une tradition d'architecture monumentale, essentiellement religieuse. Il faut bien être franc, ces bâtiments n'ont guère d'intérêt esthétique, mais ils impressionnent par leurs proportions. C'est dans les villes que se trouvent les plus grands temples. Ces empilements gigantesques de pierres blanches contrastent violemment avec les maisons de brique rouge. Ils sont faits de blocs cyclopéens de marbre blanc, ajustés sans mortier ni ciment, car ils s'emboîtent les uns dans les autres avec une telle perfection que l'on ne pourrait pas glisser un cheveu entre deux blocs. On ne construit plus aujourd'hui de temples colossaux, et je me suis laissé dire que la technique ayant permis de les bâtir avait été oubliée. Un étrange point commun avec la maison Felsin même si, sans chauvinisme aucun, je m'empresse d'ajouter que nos palais sont mille fois plus beaux !

Pour en finir avec ce rapide tour d'horizon, il me reste à signaler que les Sayonides utilisent pour s'éclairer, et plus rarement pour se chauffer, une matière visqueuse, noirâtre et malodorante, appelée ploën. Ce ploën est la sève d'une plante cultivée dans de nombreuses exploitations du Gedham-Ba. Ils la font brûler dans des lampes de terre cuite.

LA LANGUE SAYONIDE

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
543e jour de détention*

J'ai un nouveau gardien ! Voici une heureuse nouvelle et un joyeux bouleversement dans ma triste routine de prisonnier. Il s'appelle Sahouati. C'est un tout jeune homme et il s'est montré fort étonné ce matin, lorsque j'ai entamé la discussion dans sa langue natale.

Il est vrai que les guildiens parlant le sayonide sont rares. Ce n'est pourtant pas une langue bien compliquée. Elle est d'ailleurs très proche de ce que l'on enseigne à l'académie guildienne sur le fond commun des langues Arkhé (enfin, c'est ce que l'on m'a dit, car en ce qui me concerne je n'ai jamais mis les pieds dans un tel établissement). On notera simplement une prépondérance des sonorités /a/ et /s/. Le problème se corse lorsque l'on passe à l'écriture. J'ai moi-même encore beaucoup de mal à lire et écrire le sayonide. Il s'agit d'une écriture syllabique, qui compte près de trois cents caractères, qui n'est pas sans rappeler l'écriture sacrée des Wish de la Couronne Stellaire. Elle est fort longue à apprendre et à maîtriser. À partir d'un signe de base, des variations subtiles (ajout ou retrait d'une patte, d'un trait, dessin ouvert ou fermé) permettent de noter différentes sonorités.

Sahouati a promis de venir faire avec moi une partie de nandri dès qu'il en aurait le temps. Son prédécesseur était si mauvais que les parties contre lui avaient perdu tout intérêt. J'espère que ce garçon sera un adversaire un peu moins lamentable.

LA CULTURE

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
568e jour de détention*

Je viens de relire les lignes que j'ai écrites il y a peu sur l'aspect matériel de la culture de mes geôliers. Je me suis trouvé rétrospectivement bien sévère. Certes, les Sayonides sont ignorants dans beaucoup de domaines techniques. Mais cela me semble plus dû à un manque d'intérêt qu'à un retard d'évolution. Les Sayonides paraissent en fait dédaigner une chose que

beaucoup vénèrent comme un dieu, et que l'on appelle le progrès. Refusent-ils délibérément l'apport de la technologie ? La question reste ouverte. Mais voici, à l'attention de ceux qui prendraient les Sayonides pour des attardés ou des dégénérés, quelques notes concernant les sciences et les arts du Dabrad Sayon.

Il existe une forte tradition d'érudition. Le savoir est en principe l'attribut des prêtresses de Seyoum, si bien que la plupart des grands savants sont des femmes. Cela ne manquerait pas d'étonner bon nombre de mes compatriotes des Rivages, mais le rôle prépondérant des femmes dans la société sayonide est quelque chose de tout à fait appréciable pour le Felsin bien né que je suis. Les prêtresses sont respectées, et leurs archives sont, dit-on, d'une richesse inimaginable. Mais il est difficile d'y avoir accès, à moins d'être prêtre soi-même.

Le premier domaine d'érudition est la théologie. Fréquentes sont les querelles d'érudits sur telle question d'exégèse, sur telle interprétation d'un message divin ou sur des sujets purement métaphysiques.

J'ai été fort impressionné de voir à quel point les prêtres sayonides étaient férus d'astronomie, et ce malgré la médiocrité des instruments d'observation dont ils disposent. Ils ont identifié et nommé un grand nombre de constellations, repéré les passages des comètes, et savent se diriger grâce aux étoiles. Cet amour des astres va de pair avec une grande connaissance de la chose mathématique. Dans ce domaine, les recherches ne semblent pas obéir à des nécessités pratiques, mais ressortent plutôt de l'abstraction, des problèmes de logique pure, de la résolution et de la découverte de théorèmes. Je crois que certaines algébristes sayonides de renom seraient capable d'en remontrer à nombre d'ingénieurs Venn'dys.

En fait, la tradition érudite sayonide paraît nettement détachée de toute préoccupation pratique. L'une des rares sciences concrètes ayant été fort développée est la médecine, qui est l'apanage des prêtresses d'Amba. La médecine du Dabrad Sayon accorde une grande importance à l'alimentation et à son rôle dans la guérison ou le développement des maladies. On soigne

tel ou tel mal à l'aide de régimes appropriés, interdisant certains aliments et en favorisant d'autres. Par ailleurs, les médecins prennent en compte l'action du loom sur la santé des êtres vivants. Les prêtresses d'Amba ont développé une magie curative efficace et d'un emploi facile.

Pour les gens des Rivages, la lacune la plus consternante est l'absence de toute tradition historiographique. J'avais eu, quelques mois avant de franchir l'océan, une discussion à ce sujet avec un érudit Ulmeq qui connaissait fort bien le Dabrad Sayon et que j'avais rencontré par hasard sur les remparts de l'Hadjik. Il m'avait brillamment expliqué la façon dont les Sayonides conçoivent l'histoire, non à notre façon, mais à travers la mythologie. Ainsi, il n'existe pas d'histoire officielle du Dabrad Sayon, pas de dates, pas de listes de souverains ou de généraux. À la place, le voyageur découvre un important corpus mythologique qui retrace la création du monde et les événements fondateurs de la civilisation (comme la naissance des cinq dieux, le sacrilège d'Ahiud et la malédiction). Cela explique que nous ayons très peu d'informations sur l'histoire réelle de l'empire. À quand remonte sa création ? Comment a-t-il évolué ? Autant de questions sans réponses.

Je dois aussi noter deux trois choses concernant l'art sayonide. C'est à mon sens la littérature qui occupe la place la plus importante, avec notamment une forte tradition poétique. Il existe de nombreux styles de poésie (épique, lyrique, érotique, etc.) mais tous les Sayonides pratiquent l'art du bsalha, du simple conducteur de buffle aux poètes les plus renommés qui en ont écrit des recueils entiers. Les bsalhas sont de courts aphorismes, concis et bien tournés. Leur logique reste souvent hermétique pour le profane. Certains guildiens les considèrent même comme de pures idioties. En apparence, ils ne font qu'énoncer des vérités évidentes, pourtant ils sont porteurs de sens plus profonds et d'interprétations multiples, qu'il faut longuement méditer.

En voici, de mémoire, quelques exemples :

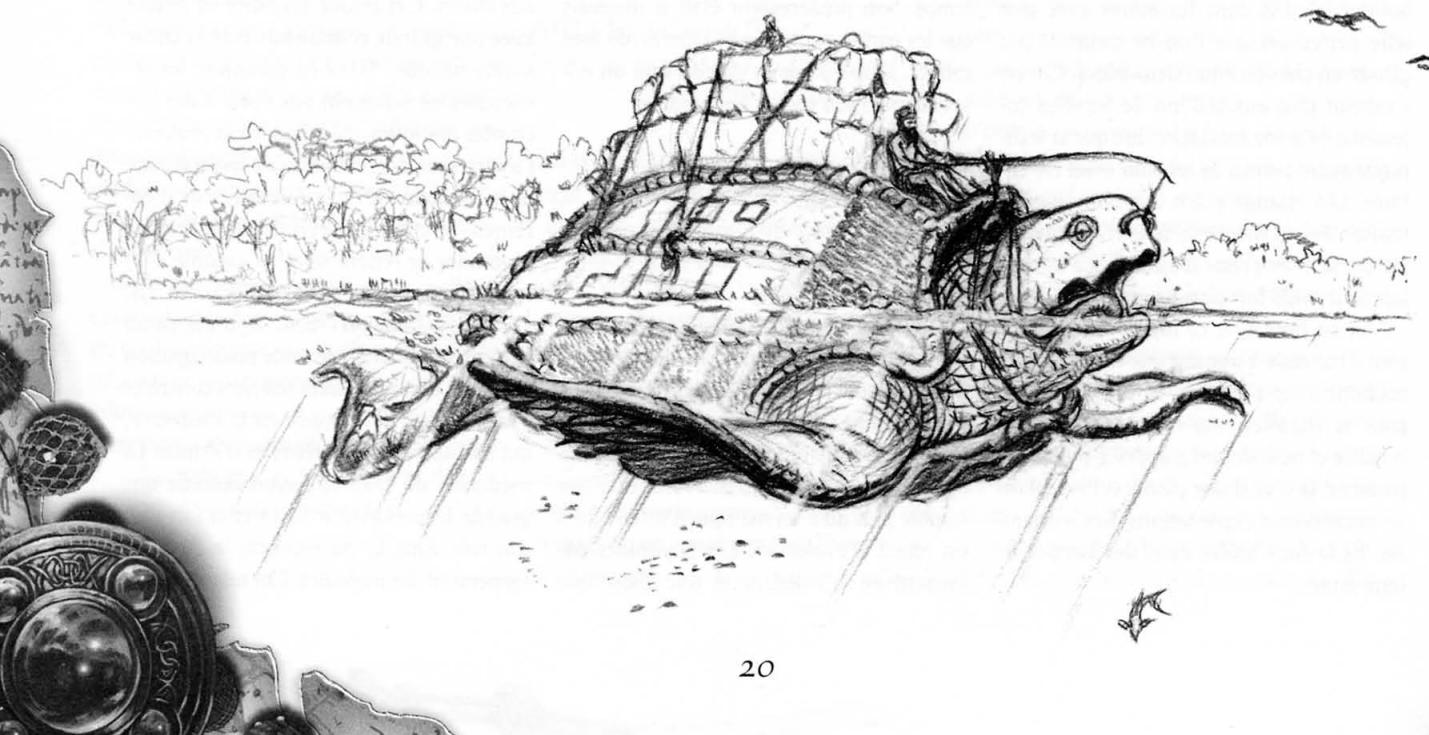
- Le bon chemin est celui qui te mène là où tu veux aller.
- L'éléphant n'a que deux oreilles.
- Vas-t-en et tu ne seras plus là. Reviens et tu ne seras plus là-bas.
- Ce matin, le soleil s'est levé.
- Le feu brûle tant qu'il n'est pas éteint.
- Les prêtres d'Aqabé n'ont pas deux couilles.

C'est cette tradition du bsalha qui a contribué à donner au peuple sayonide une cer-

taine aura de sagesse. De là vient sans doute l'origine de l'appellation Corne de Sagesse, qui n'est pas un terme autochtone mais un vocable inventé par les premiers découvreurs du Dabrad Sayon.

Par ailleurs, les Sayonides excellent dans la joaillerie. Celle-ci utilise deux matériaux inusités dans nos contrées : le corail et le bois. Certaines espèces de corail servent de monnaie mais d'autres, plus précieuses, sont utilisées comme pierreries pour leur texture et leurs couleurs irisées. Le bois, quant à lui, pallie l'absence de métaux précieux. Les essences précieuses viennent pour la plupart des grandes forêts du Mar-Aqabé. Les bijoux de bois sculptés sont tantôt blancs comme la neige et tièdes au toucher, bleus profond et durs comme l'acier, gris perle et cassants comme le verre. Une fois taillés, les coraux sont enchâssés dans ces montures de bois précieux, afin de créer des bagues, des bracelets, mais aussi des boucles d'oreilles.

Le reste des pratiques artistiques n'est pas séparé de la religion, et appartient donc au sacré. Ainsi en est-il des remarquables statues de pierre que l'on trouve dans nombre de temples. Elles sont assez stylisées, monumentales, obéissant à un code de création rigoureux. Les dieux sont toujours repré-



sentés en pied, bras le long du corps, tête légèrement tournée. Certaines de ses statues font parfois plus de dix mètres de haut. Ces œuvres monumentales ornent la façade des temples, colosses de pierre qui gardent les demeures des dieux.

La musique, elle aussi, n'a qu'un rôle sacré. Mais elle est particulièrement insupportable. Je crois qu'en principe elle est censée imiter la nature, ses coups de tonnerre et ses bruissements, les hurlements de bêtes fauves et le ressac de l'océan... Mais point de poésie dans tout cela. Je n'ai jamais entendu que des concerts assourdissants d'instruments primitifs (morceaux de bois, cornes d'animaux, tambours rudimentaires, voix éraillées et autres abominations). Aucun rythme, pas de mélodie, encore moins de principes harmoniques. L'un des rares avantages de ma captivité est bien de me soustraire à ces incessantes et cacophoniques fanfares qui déambulent dans les rues populeuses des cités sayonides !



GÉOGRAPHIE

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
– Neuvième missive.

Comme convenu, je vous livre dans ce rapport une description de la région, à destination de nos géographes. Je décris ici le Dabrad Sayon à grands traits, afin que puisiez vous en faire une image suffisamment claire. Si j'entrais dans les détails, un volume de mille pages n'y suffirait pas.

Je dirai tout d'abord que le Dabrad Sayon est un pays immense. Il est rare de trouver un ensemble aussi gigantesque, même sur le Continent, dont l'immensité nous émerveille chaque jour. À lui seul, le Dabrad Sayon est au moins aussi grand que les Rivages! Il faut près de trois mois à un messager pour traverser la région du nord au sud.

Le plus fascinant est que ces terres sont, dans leur grande majorité, peuplées et cultivées. Pendant trois mois de voyage, on traverse des régions fertiles pourvues des canaux, de temples et de villages, rarement interrompues par les zones sèches de collines.

Le trait essentiel de la civilisation sayonide, d'un point de vue géographique, est qu'il s'agit d'une culture de plaines, de plaines humides et irriguées. Seules sont peuplées les terres où il est possible de cultiver le sabha, plante aquatique, et où on peut le mener jusque dans les temples les plus éloignés par des réseaux de canaux. Cela exclut les régions aux reliefs trop abrupts, collines et montagnes.

La population se concentre donc le long des fleuves Matria et Ornose. La très vaste plaine qui s'étend entre les deux est sillonnée de canaux, et est une des régions les plus populeuses du Dabrad Sayon.

Quelques régions de collines, comme dans le Seyoum-Qahiat, sont cependant occupées, la population se regroupant et se développant autour de lacs d'altitude, îlots de culture sayonide perdus dans des terres arides. Vous verrez, sur l'estampe que j'ai jointe à ma missive, et qui décrit un coin de campagne dans la région centrale du Sahada-Amba, que tout le paysage est organisé par le réseau des canaux, et qu'au bleu des zones irriguées se mêle le vert des feuilles géantes du sabha1.

Ce paysage typique du Dabrad Sayon se retrouve même dans le Sahat-Tshagé, régions d'archipels, d'îles et de massifs coralliens. Soit dit en passant, les Sayonides utilisent peu les ressources maritimes. Toute la côte ouest de la contrée est bordée de falaises abruptes. Seules certaines îles du Sahat-Tshagé sont peuplées.

Le cycle des saisons dure près de sept mois. La saison dominante est le printemps, consacré à Amba, qui dure cinq mois. Il est suivi d'un été régulier mais court, rarement plus de quinze jours. L'automne, qui dure un mois, est le temps de la mousson. C'est une saison d'orages et de pluies folles, de précipitations ininterrompues. Le tribut humain est lourd. Les inondations, les coulées de boue, les crues soudaines font chaque année des centaines et des centaines de morts. L'hiver est rare, et redouté.

Pendant quelques semaines, l'eau gèle, brisant ainsi les cycles de production de sabha. Sans fleur sacrée, les hérésies (les mutations) se multiplient. Les années à hiver sont, pour les Sayonides, des années sombres. Enfin, il arrive parfois que, pendant quinze jours, le temps sacré se manifeste. Malgré les calculs savants des prêtresses de Seyoum, il est impossible d'établir un cycle précis. Tout au plus peut-on dire que le temps sacré arrive en moyenne une fois tous les cinq ou six ans. La géographie rejoint parfois la politique, me déclaraient certains de mes maîtres, et ils avaient raison. Le temps sacré est le temps des grands procès, où l'on instruit les meurtres, les profanations, les crimes majeurs. Certains suspects sont donc parfois emprisonnés durant des années avant d'être jugés, en attente du prochain temps sacré.

Je rappelle enfin, si besoin est, l'aspect général des populations du Dabrad Sayon. Les Sayonides sont grands, ont la peau sombre et les pommettes saillantes. Les cheveux sont toujours noirs. Les hommes attachent beaucoup de soins à leur barbe, qu'ils tressent et enduisent d'onguents et d'huiles parfumées. Dans les Rivages, les membres de ma maison sont ceux qui, physiquement, s'en rapprochent le plus.

Bien à vous,
Enoth Ceretian

LA FAUNE

Extrait du Journal de Farush Kasap,
621e jour de détention

Je suis parti au Dabrad Sayon de mon propre chef. Je n'ai jamais mis les pieds dans une académie guildienne, je n'ai jamais appartenu à aucune guilde. J'étais inculte dans bien des domaines, ce matin pluvieux de féroce ardeur où je me suis embarqué pour le Continent. J'avais dix-sept ans et personne pour pleurer mon départ, j'étais seul et libre comme la brise qui gonflait les voiles du caravillion. Je n'avais pas choisi le Dabrad Sayon par hasard. À dix-sept ans, j'étais déjà un fort honorable dresseur d'animaux, mais j'étais las des chiens sa-

vants, des ours et des chevaux. Dans le petit monde des dresseurs, on parlait souvent d'un animal extraordinaire, grand comme une montagne, docile comme un mulet, fidèle comme un chien et fort comme dix bœufs. Cette merveille vivait, disait-on, dans un vaste empire ignoré des guildes, au nom exotique et évocateur de mille merveilles². C'est pour cet animal que je suis parti.

Je ne fus pas déçu. Non seulement ces animaux mythiques existent bien, mais ils font partie du quotidien sayonide, à tel point qu'ils sont considérés comme le symbole de l'empire par beaucoup d'étrangers. On leur donne ici le nom d'éléphant. C'est un animal colossal, de couleur grise. Sa peau est dure comme le roc. Il possède une paire d'oreilles immenses qui battent en cadence, à la façon d'une belle se rafraîchissant avec un éventail. En guise de nez, il possède un long organe préhensile appelé trompe, qui lui sert tout à la fois pour boire,

s'arroser et attraper toutes sortes d'objets. Ses deux dents supérieures sont redressées à la façon du sanglier, bien qu'étant de taille plus grande. Ces "défenses" peuvent s'avérer redoutables et mesurent jusqu'à 1,50 m de long. Les éléphants sont d'une force considérable. Ils peuvent porter des charges colossales, arracher des arbres du sol, et éventrer avec leurs défenses n'importe quel prédateur sauvage. Ils n'ont d'ailleurs aucun ennemi naturel. Même les lions hésitent à s'en prendre à eux.

L'éléphant existe à l'état sauvage dans les collines du Seyoum-Qahiat, mais le plus souvent il est dressé et fort docile. On en fait de nombreux usages et vous verrez partout des éléphants, jusque dans le cœur des villes. On les utilise pour se déplacer (les Sayonides ne connaissent ni le cheval ni l'âne), pour porter de lourdes charges, haler les grands filets de sabha dans tous les canaux de l'empire, mais aussi comme ma-

ches de guerre. En bref, l'éléphant est l'animal à tout faire du Dabrad Sayon. Son élevage a fait la richesse des grands éleveurs du Seyoum-Qahiat. La tradition veut que ces animaux soient peints de larges rayures colorées, qui indiquent leur origine et leur propriétaire.

Un autre animal mérite notre attention, un animal dont je n'avais jamais entendu parler sur les Rivages et qui, comme l'éléphant, est répandu dans tout l'empire. On le nomme djado. C'est une tortue aquatique de couleur brunâtre et de taille disproportionnée, qui vit dans toutes les étendues aquatiques du pays (canaux, lacs, cultures de sabha...). Les plus grands djados mesurent près de quatre mètres de long. On les utilise comme montures aquatiques, soit en montant sur leur carapace, soit en les utilisant pour tracter une embarcation. Les djados servent d'animaux de bât dans toutes les fermes aquatiques, et de



moyen de locomotion dans les campagnes. L'élevage et le dressage des djados est un art difficile. À l'état naturel, les djados ont tendance à s'empiffrer de fleurs de sabha, ce qui explique d'ailleurs que les spécimens sauvages soient farouchement exterminés. Il faut apprendre aux jeunes djados à manger ce que l'on veut bien qu'ils mangent. Ajoutez à cela un dressage spécifique pour en faire des montures obéissantes, qui ne passent pas leur temps à plonger brouter des algues à vingt brasses sous la surface, et vous comprendrez pourquoi l'art de dresser le djado relève presque de la magie. Pour ma part, j'ai toujours détesté ces bêtes. On est jamais trop rassuré là-dessus. Rien ne vaut une bonne vieille barque ! Qui pis est, les djados dégagent toujours une odeur nauséabonde, à laquelle les paysans sayonides semblent habitués, ce qui n'est pas mon cas.

Les Sayonides consomment assez peu de viande. Les djados sont immangeables, et les éléphants sont tabous pour une raison imprécise. Certains paysans élèvent une variété de buffle destinée à la boucherie. Le mouton fournit sa viande et sa laine, comme presque partout sur le Continent. Notons aussi, pour conclure ce tableau de la faune sayonide, l'existence d'innombrables variétés de grenouilles et autres amphibiens visqueux, qui se reproduisent à loisir dans ce pays humide. Le croassement nocturne des grenouilles dans les canaux et les plantations de sabha est une nuisance épouvantable, que les Sayonides, par habitude, ont appris à ne plus entendre. Je me souviens en l'occurrence de mon amie Sananda, la femme d'un éleveur de djados qui habitait la campagne attenante à Bethouadad. À chaque fois qu'elle me rendait visite dans la fière cité que j'habitais alors, elle se prétendait victime d'insomnies. Le chant des grenouilles lui manquait, disait-elle. Tout ce silence pesant, effrayant, l'empêchait de dormir. Je n'ai jamais su si elle était sincère, ou si c'était un simple prétexte pour me tenir éveillé. Il est vrai que ces nuits-là, nous ne dormions guère !

LES MOYENS DE SUBSISTANCES ET LE SABHA

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Dixième missive

Il est dit que mes mariages seront à chaque fois pour moi l'occasion de mieux vous informer. J'ai pu visiter la plantation de sabha du père de ma deuxième épouse. Je vous livre ici un résumé de ma visite.

Le sabha, dont je vous ai parlé à maintes reprises, est, selon la mythologie, un don de la déesse Amba. Son nom même en témoigne (Sa : "don" ; Sa Amba : "don d'Amba", par la suite contracté en "sabha").

Le sabha est de la famille des nénuphars. C'est une plante aquatique, dont le réseau de racines se développe dans l'eau. Trois grandes feuilles vertes le supportent, et abritent en leur centre une fleur blanche, qui est celle que les Sayonides consomment afin de se pré-munir de la malédiction. Le sabha, à maturité, mesure deux mètres de diamètre, et sa fleur blanche est grosse comme le poing.

Le sabha pousse dans l'eau, et ne peut survivre sur le terre ferme. D'où ces canaux, qui lui permettent de voyager. Sa culture est difficile, la plante est fragile. Elle est cultivée dans de grandes fermes, aux terres inondées, divisées en gigantesques bassins que relient des canaux. Le sabha, suivant sa taille, passe d'un bassin à l'autre, alternant phase de croissance en eau vive et maturation lente en eau morte. Lorsqu'il est arrivé à maturité, il est acheminé jusque dans les temples, passant de canaux en canaux, dans des voyages qui durent parfois plusieurs semaines.

Les Sayonides maîtrisent parfaitement l'hydraulique, et toutes les cultures en milieu humides. Leurs céréales sont variées, ce qui explique la qualité de leur alimentation. Ils se nourrissent aussi de poissons, qui pullulent dans les canaux, et qu'ils accommodent de manière subtile.

Ils ont peu d'élevage de boucherie. Les seules viandes qu'ils consomment sont celles du buffle et du mouton. Les animaux dont ils se servent pour les travaux agricoles, tortues et éléphants, ne sont pas consommés.

Je vous rappelle que la production du sabha est aux mains des grands propriétaires ter-

riens, qui disposent de vastes domaines de plusieurs centaines d'hectares. Ils emploient une main-d'œuvre que l'on pourrait qualifier de servile, étroitement soumise aux volontés de leur seigneur.

Mon nouveau beau-père m'a confié ses inquiétudes. À mots couverts, il m'a fait comprendre que la culture du sabha devenait chaque jour plus difficile. La multiplication des hivers et l'apparition de maladies menacent la production. Les conséquences d'une pénurie seraient dramatiques. J'ai senti mon beau-père si désespéré que je le crois prêt à engager des agronomes des Rivages, si seulement ceux-ci pouvaient faire quelque chose. Il m'a laissé entendre que certains grands propriétaires auraient engagé des "mercénaires" (c'est son expression pour désigner les guildiens) pour partir à la recherche de plants de sabha plus résistants, dans les terres lointaines, au-delà des frontières du Dabrad Sayon.

Peut-être y a-t-il là pour votre guilde quelques possibilités ?

Bien à vous,
Enoth Ceretian,
premier auxiliaire de Sahat
au temple d'Aïsama

COMMERCE, TRANSPORTS ET MONNAIES

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Onzième missive

Je reviens à l'instant d'une visite dans le Sahat-Tshagé, l'archipel qui jouxte au nord le Dabrad Sayon proprement dit. J'ai pu y visiter une fabrique de monnaie. Ici, on ne parle pas d'argent, mais de corail. Les coraux poussent près des îles de l'archipel. Il en existe de toutes sortes, mais seuls deux d'entre eux sont utilisés pour la fabrication du numéraire. C'est l'un de ces ateliers de transformation que j'ai pu visiter.

On amène de la mer les blocs de corail, encore ruisselants d'eau. Les pêcheurs en récoltent deux types de couleur différente, un rouge assez courant, et un blanc, particulièrement rare. Les coraux sont entreposés sous bonne garde, et mis à sécher.



La société

Après quelques semaines, ils sont amenés jusqu'aux ateliers. On les taille en perles cylindriques, de la taille d'un ongle. Ces perles sont ensuite enfilées sur des fils, formant ainsi des bracelets ou des colliers. Il est rare que les Sayonides comptent les perles unes à unes, mais ils paient "à la longueur", couplant une longueur voulue pour payer une certaine somme. Le rapport entre coraux blancs et coraux rouges est de un pour mille. L'unité de base, le corail rouge, est appelée kedou. Le corail blanc, qui vaut donc mille kedous, s'appelle tout simplement corail.

Exemples de prix

- Un poisson séché d'une livre : 10 kedous.
- Un litre de bière d'orge : 20 kedous.
- Une nuit à l'auberge : 30 kedous.
- Une tenue complète, à la mode de la capitale : 100 kedous.
- Un éléphant : 25 coraux (250 000 kedous).

chargés d'assurer la sécurité, veille à l'entretien des routes, et perçoit, si besoin est, quelques péages. Partout ailleurs il faut se débrouiller, dormir dans les granges des villages, demander l'hospitalité à quelque seigneur, faire avec les chemins inondés et les carrefours sans indication.

Bien à vous,
Enoth Ceretian

LE DABRAD SAYON ET SES VOISINS

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Douzième missive

Vous avez raison de dire que les contacts entre le Dabrad Sayon et les autres pays sont rares. Tant pour des questions de mentalité que pour des raisons géographiques, le Dabrad Sayon est un pays isolationniste.

Les terra incognita au nord et au sud, la mer à l'ouest sont des obstacles naturels. Au-delà du Mar-Aqabé, la plaine est désertique et impropre à la culture du sabha. C'est le principal obstacle que rencontrent les Sayonides. À cause de la malédiction, ils ne peuvent se déplacer loin de l'eau.

En fait, les Sayonides n'ont pas de voisins établis. Leurs visiteurs sont actuellement de trois types. Les barbares, au sud, les guildes, et quelques commerçants venus par la mer des lointaines contrées que vous appelez Couronne Stellaire.

Les envahisseurs Drak et Lore sont unanimement méprisés et haïs. Les relations avec les guildes sont plus complexes. Les Sayonides ont besoin d'elles. Sans leur aide, les barbares auraient peut-être déjà pris Aïsama. Les réticences des Sayonides à l'égard des guildiens ne s'effacent que lentement. Il est encore difficile de commercer mais, peu à peu, la curiosité s'éveille. Si rien n'est encore gagné pour les guildes, il reste toujours la promesse d'une implantation solide, d'un pays riche de plus de cent millions d'habitants, bref une fortune en puissance pour celles qui sauront s'implanter durablement.

L'ensemble des opérations de taille, ainsi que l'entreposage, sont sous la garde des prêtres de Sahat, qui contrôlent ainsi la plus grande part des richesses du Dabrad Sayon.

Je joins à cette lettre un petit rapport que j'ai rédigé il y a quelque temps sur les voies commerciales du Dabrad Sayon, et que j'avais omis de vous faire parvenir.

Le commerce se fait par voie terrestre, mais aussi et surtout grâce aux réseaux de canaux et aux rivières, qui servent à acheminer les plus lourdes marchandises. Les routes du Dabrad Sayon sont mal entretenues, à part quelques rares voies pavées, dont la fameuse Voie Impériale qui relie Ouambesa à Qerdeba. Sur l'eau, se sont les djados qui tirent les barges et les bateaux chargés de marchandises. Sur terre, ce sont les éléphants. Ils tirent de grands chariots de bois couverts, à deux étages. Les marchandises sont entreposées au premier ; le second étage étant réservé aux éventuels voyageurs.

Sur les voies pavées, on trouve à intervalles réguliers des auberges et des relais où les caravanes peuvent faire halte. Toutes les demi-journées de marche, un poste militaire, une tour abritant une dizaines d'hommes

LA HIÉRARCHIE

Extrait du Journal de Farush Kasap,
792e jour de détention

Durant les quinze années que j'ai vécues ici, j'ai eu affaire aussi bien à de modestes cultivateurs de sabha qu'à de grands seigneurs de guerre, aux pires malfrats qu'aux plus belles femmes. J'ai cherché l'amitié des hommes sans distinction de classes, et l'amour des femmes, qu'elles fussent putains ou prêtresses. J'ai su aussi, avec la même ardeur, m'attirer les inimitiés et la haine. La société sayonide est en effet fort cloisonnée, et certains ne pouvaient concevoir que je fréquente indifféremment les gens de peu et le haut clergé. C'est d'ailleurs souvent des prêtres que me sont venus les reproches et les invectives. C'est que le haut clergé sayonide est une aristocratie de fait, la classe dirigeante incontestable, jouissant de nombreux priviléges. Les grands prêtres (et prêtresses) détiennent l'essentiel du pouvoir, leurs prérogatives étant déterminées par leur appartenance cultuelle. Ils habitent les plus belles demeures des cités, détiennent de grandes fortunes et sont servis par une foule de domestiques. Ne devient pas grand prêtre qui veut, les charges et les distinctions étant obtenues au mérite. Les grands prêtres possèdent plusieurs femmes, selon leur fortune. De même, les prêtresses fortunées ont plusieurs maris.

L'influence du haut clergé s'amoindrit quelque peu dans les campagnes, où ils doivent partager le pouvoir avec les grands seigneurs terriens. En règle générale, plus on est loin d'une ville, et plus le rapport de force penche en faveur des seigneurs laïcs.

Ceux-ci constituent donc la deuxième partie de "l'aristocratie" sayonide. Leur pouvoir est issu de la possession foncière, et donc de la production du sabha. Ces grands seigneurs détiennent d'immenses domaines aquatiques, sur lesquels ils règnent tels de

petits souverains. Le clergé les laisse largement tranquilles, tant que le sabha continue à arriver aux temples. Dans le sud, ces seigneurs s'affrontaient souvent en guerres fratricides, avant qu'une vague d'envahisseurs n'apparaisse et que chacun se tourne contre l'ennemi commun.

Ce que, dans d'autres pays, on appelle bourgeoisie, n'a ici qu'une importance très minime. Seuls quelques marchands deviennent suffisamment riches pour prétendre à certains honneurs. D'ailleurs, les plus fortunés obtiennent généralement une place dans le haut clergé et sont ainsi "absorbés" par les institutions. Il existe cependant une exception de taille avec les nahi-mis. Les petits hommes détiennent les plus grandes richesses du pays et un grand pouvoir de fait, même s'ils ne revendiquent rien et vivent sans ostentation.

Cependant, on s'en doute, l'écrasante majorité de la population est le petit peuple des villes et des campagnes. Dans les campagnes, on distingue les hommes libres et les serfs. Ces derniers dépendent des grands propriétaires terriens. Ils n'ont aucun bien en propre, et exploitent des terres appartenant à leur maître. Presque tous cultivent le sabha. Même s'ils disposent d'une liberté restreinte, leur sort n'est pas toujours à plaindre. Plus que les hommes libres, ils jouissent d'une certaine sécurité. En cas de famine, ou pire, de pénurie de sabha, le seigneur possède toujours des réserves, et il ouvre ses greniers à ses gens.

Les hommes libres, quant à eux, n'ont personne pour les secourir en cas de disette. Ils sont, plus que tous les autres, soumis aux aléas du climat. Ils ne cultivent pas le sabha mais toutes les autres plantes : hakas, céréales, ploën... Certains d'entre eux sont éleveurs (de moutons, de buffles, d'éléphants ou de djados). Cette population rurale libre est divisée en castes (éleveurs d'éléphants, cultivateurs de ploën, prêtres, colporteurs, potiers, forgerons...), réparties selon un ordre complexe, que je n'ai pas le courage de détailler. D'ailleurs, il commence à se faire tard, et je n'ai presque plus d'encre.

LES MENTALITÉS

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
458e jour de détention*

J'ai eu aujourd'hui la visite d'une prêtresse de Seyoum, une certaine Tahitou, à qui j'ai dû raconter pour la énième fois l'incident qui m'a mené dans cette cellule. Elle était belle, mais hautaine et glaciale. La discussion s'est envenimée. Cette femme n'a pas voulu comprendre que je déplorais cet événement, mais que je ne regrettais pas mon acte. L'affront ne pouvait être lavé que dans le sang, quelles qu'en fussent les conséquences...

Je me souviens que, même sur les Rivages, les gens ont parfois du mal à comprendre notre mentalité, à nous autres Felsin. C'est bien pires avec les Sayonides. Ils sont affables, communicatifs, amicaux et, en apparence, semblables à nous. Mais dès que l'occasion d'une discussion sérieuse se présente, on mesure le fossé qui nous sépare. À bien des égards les Sayonides me restent de parfaits étrangers, même après toutes ces années parmi eux.

Le trait le plus marquant de leur caractère est leur extrême religiosité. Pas un acte de la vie quotidienne, pas un salut ou une parole qui n'appelle à soi la bénédiction des dieux. Cette mentalité s'exprime par un ensemble de petits rituels, de superstitions parfois étouffantes. Toutefois, la religion ne dicte pas précisément de morale et n'impose pas de règles de vie contraignantes (à part bien sûr le rituel du sabha).

Les Sayonides sont des gens étonnantes à bien des égards. Leur façon de concevoir les rapports humains diffère fort de la nôtre, à commencer par les règles de la politesse qui sont, comme chacun sait, le fondement de toute vie en société. Ainsi, les Sayonides sont d'un abord assez distant, parfois guindé. Une fois le premier contact établi, et ce avec moult marques de déférence et de respect, les Sayonides décident ou non de vous faire entrer de plain-pied dans leur existence. Vous êtes soit un étranger, soit un membre de la famille, et ils comprendraient mal ces relations poliment amicales et résolument distantes que nous entretenons dans nos Rivages.

Ce fameux premier contact, je l'ai dit, est

souvent distant et ampoulé. Un étranger fraîchement arrivé au Dabrad Sayon commettra de nombreuses impolitesses. Le tout est d'y survivre.

Ne vous étonnez pas, la première fois que vous serez invité chez quelqu'un, de ne trouver dans votre assiette qu'une maigre pitance. J'ai fait cette cruelle expérience à la table d'un prêtre de Gedham, qui avait fort civilement convié le jeune imbécile que j'étais alors à un repas qu'il donnait chez lui. Je fus gratifié d'une demi-douzaine de pois grisâtres, arrosés d'un jus d'agrumes. À côté de moi, les convives bâfraient moult volailles et viandes de buffle grillées. Je gardais mon sang-froid, attribuant, à raison, cet étrange accueil à une quelconque coutume. Le dessert arriva, somptueux. Ce n'était que ribambelles de pâtes sucrées, cascades de fruits frais et autres pâtisseries dégoulinantes de miel. Mais l'on avait prévu une assiette spéciale à mon intention. Un malheureux grain de raisin fripé s'y trouvait désespérément seul. N'y tenant plus, j'ai jeté mon assiette à la face de mon hôte, et exigé immédiatement réparation. L'affaire faillit s'envenimer. J'appris plus tard que l'on m'avait traité avec la plus exquise des politesses. Il est de coutume, lors d'une première invitation, d'affamer son hôte. On estime en effet que celui-ci est une personne respectable et suffisamment riche pour manger à sa faim. Elle doit, de ce fait, toujours être rassasiée et ce serait une grave insulte que de lui offrir une table bien garnie. En fait, ce serait la traiter comme le dernier des mendians. Rassurez-vous, si l'on vous invite à nouveau, on vous servira normalement. Vous ferez cette fois partie de la famille. Mais la première fois, faites un solide repas avant de venir !

De même, il existe une multitude de règles à respecter pour ne pas se monter un goujat. En voici quelques-unes.

- On ne se mouche jamais devant quelqu'un, ce serait aussi vulgaire que de défaucher en public.
- On ne rote pas à table.
- On se couvre la tête devant une dame, on se découvre devant un homme et l'on baisse les yeux devant un prêtre d'Aqabé.
- On ne dit jamais directement

La guerre du Gedham-Ba

merci, à moins que le remerciement ne soit adressé à une personne socialement inférieure. Dire merci est une marque de supériorité. Le maître dit merci à son serviteur. Ne dites jamais merci à un égal ou à quelqu'un qui vous est supérieur, ce serait une grave offense. Et pour être plus prudent, apprenez à devenir un rustre et ne dites jamais merci. Croyez-moi, c'est la meilleure solution.

Ne soyez pas choqué de voir une femme avec plusieurs maris ou vice-versa. La polygamie est chose courante. La loi ne pose aucune limite au nombre de conjoints, tout dépend du nombre de personnes que vous pouvez entretenir. De fait, ce nombre est un bon indicateur de richesse. Dans les campagnes, la plupart des gens pratiquent la monogamie, faute de ressources.

Un autre trait des mentalités sayonides, et non le moindre, est leur nature casanière. Les Sayonides voyagent peu. Tout déplacement d'importance les effraie. Il est vrai que le fait de rester plusieurs jours sans recevoir le sabha est pour eux une perspective effrayante, et peut d'ailleurs avoir des conséquences dramatiques. Les Sayonides ne peuvent pas rester bien loin d'un temple c'est-à-dire d'une zone habitée. La conséquence est qu'ils n'ont aucun esprit d'exploration, et que le pays est couvert de régions et d'enclaves complètement inconnues, auxquelles personne ne s'intéresse.

La guerre et les guildes

UNE CHRONOLOGIE

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
– Treizième missive

Suite à votre demande, je suis allé dans le Gedham-Ba, au sud du pays, afin de vous rendre compte des événements qui s'y déroulent. Cette mission fut éprouvante, tant physiquement que moralement. J'ai tenu tout d'abord à faire un historique des événe-

- 102 AA : Premiers raids barbares.
- 110 : Création d'un réseau de places fortes et de postes-frontière sayonides.
- 118 : Une forte armée, réunissant des troupes Drak et Lore, mène l'assaut sur la ville de Zerdeba, la capitale de la province. Après un siège de deux mois, les attaquants sont repoussés. Régulièrement, d'autres raids sont lancés contre la cité.
- 134 : Les Sayonides essuient une lourde défaite à la bataille d'Adhua. Les Drak et les Lore prennent Zerdeba et réussissent à conquérir la région. Les Sayonides fortifient les villes les plus au nord de la province.
- 144 : Début de la reconquête. Lentement, les Sayonides reprennent les territoires perdus.
- 152 : La deuxième bataille de Zerdeba marque la fin de la reconquête. Les Sayonides reprennent la ville, mais les pertes sont énormes. L'armée, exsangue, n'a plus la force d'avancer.
- 153 : Les premières guildes guerrière font leur apparition. En échange d'une aide militaire, elles obtiennent le droit de s'implanter dans le Dabrad Sayon. Les nouvelles techniques, artillerie et aérostat, font merveille.
- 160 : Les barbares sont repoussés jusqu'au piémont. La reconquête est presque totale.
- 160 - 190 : "Trêve de Trente Ans", aussi nommée "Guerre de Trente Ans" par certains observateurs. Le statu quo est maintenu, continuellement interrompu d'escarmouches et d'embuscades.
- 192 : Nouveaux raids.
- 204 : La pression des barbares s'intensifie.
- 205 : Les guildes découvrent que Drak et Lore sont, une fois de plus, unis sous un seul commandement.
- 208 : Seconde bataille d'Adhua. Défaite guildienne. La situation est sauvée par l'armée du seigneur Samir.

LES ENVAHISSEURS

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
– Treizième missive

Vous me demandiez ce qui a motivé l'exode de ces populations, et leurs attaques sur le Dabrad Sayon ?

Force m'est de reconnaître que je n'en sais rien. Les membres de ces peuples qui furent capturés n'ont fourni que des explications confuses. Tous parlaient avec terreur de leur ancien pays. Ils évoquaient la disparition des feux-du-ciel, la fin de la chaleur et de la lumière, la lente désagrégation du monde. Quelle vérité se cache dans ces récits ? Le mystère reste entier. Une chose est sûre : là-bas, la tragédie n'est pas terminée.

Régulièrement, de nouveaux groupes passent la Désolation, franchissent les montagnes et viennent rejoindre leurs frères. Je tiens à faire remarquer que, fait exceptionnel, ces événements ont conduit des peuples opposés, et souvent ennemis, à fuir en-

ments, me servant pour cela des archives sayonides mais aussi d'informations récoltées dans la région même.

Le début des hostilités remonte au siècle dernier. Des populations Drak et Lore, fuyant un même péril, s'installèrent à la frontière du pays, dans des montagnes et des landes inhabitées, faute de ressources en eau suffisantes pour cultiver le sabha. De là, les réfugiés se livrèrent à quelques raids dans les plaines fertiles du Dabrad Sayon.

La chronologie qui suit est approximative. Il m'a été difficile de concilier les deux calculs, le guildien et le sayonide. Pour plus de simplicité, j'ai utilisé le calendrier des Rivages.

Ces dix dernières années ont vu une intensification du conflit, avec l'apparition d'un nouveau chef parmi les envahisseurs. Les guildes perdent du terrain, et doivent se défendre avec acharnement. Le conflit s'enterrer : tranchées, fortifications provisoires, tout est bon pour tenir les positions le plus longtemps possible.

UN TÉMOIGNAGE

Je n'ai pas confiance dans les Tigres de Rallgar. Guildiens ou pas, ce sont des mercenaires, et ces gens sont tous pareils, quelles que soient leur origine et leurs loyautés. Ce sont des vautards, des hâbleurs et des mythomanes.

J'ai donc beaucoup hésité avant d'inclure ce court témoignage, qui nous a été transmis par messire Ollak Maindefer, sergent chez les Tigres, en permission à Port-Concorde. Je lui laisse néanmoins la parole :

"Après la bataille, on a ramassé les blessés, comme d'habitude. Les gars d'en face ont fait pareil. Faut pas croire ce qu'on dit d'eux, vous savez ! Ils sont aussi évolués que nous, même si c'est d'une drôle de manière. Et, comme à chaque fois, on en a ramassé des leurs. Et c'est là que j'ai fait mon premier prisonnier.

J'ai eu du pot : son cheval lui était tombé dessus et lui avait brisé les deux jambes mais, à part ça, il était presque intact. On l'a amené au camp, et on l'a extrait de son armure (les leurs sont très bizarres, tout brillantes et comme en bois, sauf qu'elles sont plus dures que les nôtres).

Lorsqu'il a repris connaissance, on lui a expliqué le truc, comme quoi il était prisonnier et que s'il donnait sa parole d'honneur, on le laisserait aller et venir à sa guise dans le camp, et qu'on finirait par le rendre à sa famille. Le coup de la parole d'honneur, ça marche toujours, avec ces gars-là !

Bien sûr, il a fallu le surveiller, les premiers jours. Si on ne fait pas gaffe, ils se suicident, et on perd du bon argent. Mais mon zigue était assez raisonnable, pour un chevalier. Il s'appelait... bah, un truc horrible, plein de "W" et de "K" ! J'ai simplifié, et je l'ai baptisé Bors. Il s'y est fait, à la longue.

Et donc, mon Bors était un type très important, là-bas, le "porte-étendard du Lion de Lumière". J'sais pas ce que c'est, mais ça claque, hein ! On a pas mal discuté, lui et moi. Et finalement, ils sont plutôt à plaindre, même si c'est pas pour ça qu'on va arrêter de leur faire la guerre. Apparemment, dans son royaume, tout allait bien, à part les Ker'amonds, les sauvages peints qui combattaient avec eux. En ce temps-là, ils étaient ennemis, et ils se battaient pour savoir qui aurait la plaine des Roses, un chouette endroit avec des forêts, des champs, des rivières et tout et tout. Et pis un jour, voilà que les feux-du-ciel s'éteignent, que les rivières se tarissent et que leur bétail meurt. Alors, le Lion de Lumière est allé voir le grand sorcier des Ker'amonds, et ils se sont mis d'accord pour s'entre-aider. Y sont partis à la recherche d'un nouveau pays, se sont enfoncés dans un désert, et sont ressortis dans le Gedham-Ba. Simple, non ?

Ce qui m'embête, dans cette histoire, c'est que leur pays était au nord du désert. Et qu'ici aussi, on est au nord du désert. Et d'ailleurs, le désert qu'il décrivent ne ressemble pas du tout à cette saloperie de Dévastation. Le leur était normal, avec du sable et des oasis. Et puis un jour, ils ont eu une tempête et pouf !, les voilà dans la Dévastation. Oh, ils y sont pas restés ! Le Gedham-Ba était tout près.

Tout ça, c'était il y a moment. Un bon siècle. Leur Lion de Lumière est mort, et puis ils ont fait la guerre à leurs "alliés" les Ker'amonds, et puis on est arrivé et on leur a foutu la pâtée.

Ils ont quitté le Gedham-Ba la queue entre les jambes, et se sont installés dans la lande Stérile et les montagnes, entre nous et la Désolation. D'après Bors, c'est pas grand-chose : surtout des cailloux, avec un ou deux lacs et un peu de terre fertile. Mais les réfugiés continuent à arriver. Bors a pas été très précis, mais j'ai l'impression que son pays, c'est aussi grand que ce foutu Dabrad Sayon. Alors, pour sûr, il en meurt dans le désert, mais il en arrive de plus en plus. Et un jour, les landes seront trop petites pour eux, et ce jour-là, ça ira vraiment mal.

Bors a fini par partir, bien sûr. Faut pas le dire aux moricauds, mais on a installé un camp, dans un coin tranquille. On y garde les prisonniers. De temps en temps, ils nous envoient un type, qui propose d'échanger des leurs contre des nôtres. Et à chaque fois, on accepte le marché. C'est triste à dire, mais ces temps-ci, ils nous en prennent plus qu'on ne leur en prend. Moi, j'ai touché la prime de capture, et c'est pour ça que je suis ici, à boire à la santé de mon pote Bors. Bonne chance, vieux, où que tu sois !"

Excellences, il faudra sans doute, un jour, que nous nous préoccupions de ces réfugiés. Il ne devrait pas être trop difficile de leur trouver des territoires inoccupés, où on pourrait les installer, puisque le Dabrad Sayon ne veut pas d'eux.

Mizlasc Alcatone

semble et à s'allier contre le Dabrad Sayon. Certes, l'entente entre tribus Drak et maisons Lore est fragile. Une politique intelligente serait d'opposer ces deux peuples. Il serait alors plus facile de les repousser et de s'en défaire. Mais les guildes auraient-elles à y gagner? La guerre finie, quel intérêt auraient les Sayonides à garder des armées de mercenaires sur leur territoire?

Il est difficile d'estimer le nombre des envahisseurs. Les guildes parlent de quelques dizaines de milliers. Mes estimations, beaucoup plus pessimistes, tournent autour du million. De toute façon, ils sont moins nombreux que les Sayonides. Mais ils sont issus de cultures guerrières, où chaque homme est un guerrier en puissance. Les armées, dès lors, font jeu égal. De plus, tous les barbares montent des chevaux, qu'ils ont aménagés avec eux. (Notons que les Sayonides méprisent cet animal qu'ils trouvent stupide et indiscipliné). Les armées barbares, plus que celles de leurs adversaires, sont mobiles, rapides, redoutables.

LES CONSÉQUENCES

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Treizième missive

Vous souhaitiez que je précise les effets de la guerre sur le Dabrad Sayon... Je crois qu'une des répercussions majeures a été l'unification, non pas du pays, mais de la région du Gedham-Ba, autrefois territoire de jeu des grands propriétaires terriens, qui s'épuisaient en guerres locales. Ces petits seigneurs de la guerre se sont progressivement rangés sous une même bannière, et ont fait front commun contre l'envahisseur.

Les prêtres guerriers de Gedham ont aussi vu leur force et leur prestige s'accroître. Voilà maintenant cent ans qu'ils se battent, et j'ai de bonnes raisons de croire que l'art guerrier a fait chez eux de grands progrès. Si les techniques ont été améliorées, si les hommes se sont endurcis, il faut cependant ajouter que ces années de guerre ont privé l'ordre d'un certain nombre de prêtres de haut rang, morts au combat.

Enfin, le paysage a changé. Les anciennes citadelles des seigneurs du Gedham-Ba ont

été renforcées. De nombreuses fortifications sont apparues : tours et châteaux bien sûr, mais aussi réseaux de murailles de plusieurs kilomètres de long. Ces constructions impressionnantes, bâties au début des hostilités, sont maintenant abandonnées. Coûteuses, longues à édifier, elles sont, d'un point de vue stratégique, plus défavorables qu'autre chose. Les troupes adverses, très mobiles, les contournent avec facilité, et ces murs n'empêchent pas les raids et les razzias. De plus, il est arrivé souvent que ces constructions tombent aux mains des barbares. Les reprendre nous a toujours été coûteux en hommes. Ces constructions ont été abandonnées au profit de tranchées ou de fortifications provisoires, sous l'influence des chefs de guerres des Rivages.

Vous me demandiez enfin ce qui avait pu motiver la reprise du conflit ces dix dernières années. Il semblerait qu'au début des années 200, un chef unique se soit imposé chez les barbares. Nous ne connaissons rien de lui, ou presque. Il prend rarement part aux combats. Les rares descriptions que nous en avons font état d'un homme de très grande taille, vieux, la peau sombre, entièrement glabre. Il se nommerait Mëkana-Yakës, et son origine exacte est mystérieuse. Pour autant que nous le sachions, il ne ressemble pas aux autres envahisseurs qui, Drak comme Lore, ont le teint clair.

Ce qui est à peu près sûr, c'est que cet homme a su donner un nouveau souffle à la conquête barbare, et a pourvu ses troupes d'une mystique nouvelle. J'ai pu interroger quelques prisonniers Drak, qui parlaient du Dabrad Sayon comme de la terre promise, pour la possession de laquelle ils sont prêts à donner leur vie. Ce fanatisme (le mot n'est hélas pas trop fort) est nouveau. Auparavant, ce pays n'était pour eux qu'une terre fertile, facile à piller. Maintenant, c'est la seule terre sur laquelle ils veulent vivre, oublious de leur ancienne patrie. Pour un peu, ils en viendraient à la réclamer comme étant la terre de leurs ancêtres!

Ce nouvel élan, cette mystique leur a donné des forces. De plus, leur chef Mëkana-Yakës est un stratège remarquable, qui semble prévoir à l'avance les déplacements de nos troupes, les tactiques employées, etc. Il faudrait pouvoir s'infiltrer parmi ces po-

pulations pour approcher cet homme de plus près, et en savoir plus. Je ne m'y risquerai pas, ne vous en déplaise. Aux dires de certains, je me suis à ce point assimilé que la plupart de guildiens présents dans le pays, et parmi eux des membres de mon propre peuple, me prennent pour un Sayonide. Je ne m'aventurerai pas ainsi en territoire hostile. De plus, ma deuxième épouse attend un enfant, et j'ai d'autres soucis que de partir à l'aventure au bout du monde !

Bien à vous,
Enoth Ceretian

LE RÔLE DES GUILDES

Tiré des Rapports d'Enoth Ceretian
— Quatorzième missive

Les guildes guerrières

Je me suis livré à une longue période d'observation des guildes présentes dans le Dabrad Sayon, et plus précisément dans le Gedham-Ba. Conformément à votre volonté, je vous en livre ici le compte rendu. Je tiens cependant à préciser que de telles missions me sont pénibles, car elles me tiennent éloignées de mon foyer, de mes épouses, et de mes enfants durant de trop longues semaines. À l'avenir, je gage que vous saurez vous adresser à des membres de la guilde moins éloignés du Gedham-Ba que je ne le suis.

Il est un point remarquable qu'il me faut signaler d'emblée, c'est la supériorité technique des guildes militaires présentes dans le Gedham-Ba. Les forgerons Gehemdal surclassent les prêtres de Gedham, et les armes et cuirasses que fournissent les guildiens aux Sayonides sont bien supérieures à celles qu'ils utilisaient traditionnellement. Cela rétablit l'équilibre en faveur du Dabrad Sayon, qui fait dorénavant jeu égal avec les troupes Lore. Au moins peut-on affirmer que les guildes n'usurpent pas les droits commerciaux accordés par le Négueb en échange de leur appui militaire.

Comme de coutume, les ingénieurs Venn'dys ont fait merveille. Leur inventivité est sans limite. Outre l'artillerie, dont l'efficacité n'est plus à vanter, et les aérostats

qui fournissent aux généraux de précieux renseignements quant à la position des troupes ennemis, les Venn'dys ont su tirer profit d'un certain nombre d'éléments typiquement sayonides.

À l'aide du ploën, cette sève noirâtre et malodorante, les Venn'dys ont concocté un feu étrange. Les récipients de ploën, préalablement enflammés, peuvent être projetés à l'aide d'une catapulte ou d'une baliste. Ils explosent en touchant terre, répandant à la ronde leur substance enflammée. Celle-ci colle à la peau et aux vêtements, et brûle même sur l'eau.

Par ailleurs, les artificiers Venn'dys ont apporté quelques perfectionnements aux troupes montées du Dabrad Sayon. Celles-ci utilisent traditionnellement des éléphants, dressés et équipés pour la guerre. Chaque éléphant est vêtu d'un caparaçon de métal qui le protège des coups adverses. Des lames d'acier prolongent ses défenses, créant ainsi une paire de faux redoutables. Les articulations des jambes sont protégées par des pièces métalliques ornées de pointes et de

piques. Enfin, et surtout, une tour surmonte le caparaçon. Cinq archers peuvent s'y tenir, et de cette position surélevée tirer efficacement sur les troupes adverses. Chaque éléphant est mené par deux cornacs. L'un d'entre eux possède pour seul équipement un pieu et un maillet, destinés non pas aux ennemis, mais bien à l'éléphant. Il arrive en effet que, dans la fureur du combat, l'éléphant devienne fou et se retourne contre ses propres troupes. Le deuxième cornac a alors la charge de l'arrêter en le tuant net. Il enfonce pour cela à grands coups de maillet, en un endroit précis du crâne, le pieu qu'il tient à la main.

Les Venn'dys ont créé la première compagnie d'artillerie montée il y a six ans. Elle se compose d'une trentaine de bêtes spécialement équipées. La tour aux archers a été remplacée par une tourelle d'artificier, sur laquelle une ou deux gueules de dragons ont été montées. Trois hommes les manœuvrent, les orientent, les rechargeant et font feu. Cette artillerie mobile s'est révélée d'une efficacité redoutable. Cependant, les détona-

tions répétées effraient rapidement les éléphants, et les pertes sont lourdes. Près de la moitié des bêtes deviennent folles lors d'un assaut, et doivent être abattues. Un ou deux Venn'dys ont proposé d'appliquer une tactique dérivée de celle des brûlots, baptisée "éléphant-suicide" : charger plusieurs tonneaux de poudre sur le dos d'un animal, allumer une longue mèche, et les lâcher dans les rangs ennemis. Seule l'opposition résolue des cornacs (et la relative rareté de la poudre) les ont empêchés de tenter le coup... jusqu'à maintenant.

Avec ou sans canons, ces troupes montées sont dévastatrices. La charge d'une trentaine d'éléphants est un événement comparable à un séisme : la physionomie entière du champ de bataille est bouleversée, et les morts sont innombrables. C'est l'une des choses les plus effrayantes et les plus redoutables qu'il m'ait été donné de voir.

En revanche, les troupes d'infanterie n'ont que peu évolué. Les guildiens ont cependant considérablement amélioré l'art des fortifications. Enfin et surtout, les troupes guildiennes possèdent un avantage majeur sur les Sayonides, qui en font des auxiliaires précieux. Ne dépendant pas du sabha, les guildiens peuvent lancer des raids dans les montagnes, monter des corps expéditionnaires pour plusieurs semaines et s'aventurer loin dans les terres ennemis. Les Sayonides, eux, ne peuvent se le permettre, le sabha ne se conservant pas hors de l'eau. Cela explique que les guildes soient actuellement indispensables aux Sayonides.

La plupart des guildes présentes dans le Dabrad Sayon se sont associées. Certaines se chargent du commerce. D'autres, des affaires militaires. Je ne cite ici que deux des plus importantes guildes "de combat" présentes dans le Gedham-Ba. Les autres leur ressemblent.

Les Tigres de Rallgar, un petit groupe de mercenaires remarquablement compétents, mènent quelques actions à l'ouest de la province. Je les soupçonne de chercher à joindre la cité Urbis de Kasel, dont on dit qu'elle se trouverait dans les montagnes.

Les Légions de Blackmaldus, composées essentiellement de Venn'dys et

LES GUILDES

À l'heure où j'écris ces lignes, quatorze guildes sont impliquées, totalement ou partiellement, dans le Dabrad Sayon. Elles totalisent 9324 membres, plus une quinzaine de milliers de compagnons indigènes. Ces chiffres vous semblent énormes ? Le Dabrad Sayon l'est aussi. Enoth Ceretian estime sa population à cent millions d'habitants, et il est sans doute en dessous de la vérité. Autant dire que la plupart des Sayonides vivent leur vie sans voir un guildien, et que la plupart ne savent même pas que nous existons. Bien sûr, c'est surtout vrai dans le centre du pays. Au nord, les peuples de l'Archipel côtoient régulièrement des gens venus du monde extérieur et, au sud, les guildes guerrières protègent le pays des envahisseurs.

Sur ces quatorze guildes,

— cinq font du commerce dans le nord du pays, et n'ont aucune activité en dehors du Sahat-Tshagé ;

— quatre sont implantées, de manière précaire, dans les provinces. Leur activité se cantonne aux grandes villes. À l'échelle du Sénat, ce sont des guildes mineures, et seules la guilde des Boréales éternelles et la guilde d'Almara sont présentes dans une autre contrée ;

— cinq sont des guildes guerrières, cantonnées dans le sud du pays. Toutes ont accepté que les déplacements de leurs membres soient limités au Gedham-Ba et à la Voie Impériale. S'ils s'aventurent dans d'autres provinces, ils sont passibles de mort.

Mizlasc Alcatone

de Gehemdal, sont une imposante machine de guerre. Cette jeune guilde, créée dans le seul but de guerroyer dans le Dabrad Sayon, compte de trois à quatre mille hommes, équipés de ballons, d'éléphants et d'artillerie. En théorie, ils sont censés récupérer des avantages commerciaux après la guerre, mais j'ai l'impression que pour eux, le combat est une fin en soi. Leur chef, Lief Sigurrsen, est en excellentes relations avec les représentants de la guilde d'Almara et de la guilde Hirsute.

Les guildes commerçantes

Tiré des Rapports d'*Enoth Ceretian*
– Quatorzième missive

Généralement, les guildes commerçantes passent des contrats avec les guildes militaires. En échange de leur protection, celles-ci obtiennent des marchés ou des exemptions fiscales, qu'elles cèdent aux guildes commerçantes en échange d'un pourcentage sur les bénéfices.

La guilde Hirsute est la principale guilde commerçante du Dabrad Sayon. Elle possède des comptoirs dans chacune des capitales régionales. Elle semble particulièrement intéressée par les éléphants du Seyoum-Qahiat, les coraux, les bois précieux et les étoffes de hakas.

La guilde d'Almara est, pour l'instant, relativement discrète. Cette petite guilde est spécialisée dans le commerce de "spécialistes" en tous genres, et elle traîne une réputation plutôt sulfureuse. Il semble qu'elle se soit associée à la guilde Hirsute pour fournir des cornacs compétents aux acheteurs d'éléphants. Je les ai vu aussi rôder, à plusieurs reprises, auprès des quartiers nahimis. Je n'arrive pas encore à savoir quelles sont leurs intentions.

Les guildes les plus récentes n'en sont qu'au stade de la prospection. Elles envoient leurs membres dans les régions les plus reculées, afin de trouver quelques nouveaux marchés. Dans l'ensemble, elles reçoivent un accueil plutôt froid. Les

Sayonides sont peu intéressés par la technique et les produits nouveaux. Le commerce n'est pas facile. Seule la montée en

puissance des propriétaires terriens pourrait faciliter l'implantation des guildes. Mais je ne crois pas qu'il faille y compter...

*Bien à vous,
Enoth Ceretian
Gardien du Sanctuaire,
temple de Sahat, Aïsama*

Les provinces

*Extrait du Journal de Farush Kasap,
notes prises entre le 79e
et le 690e jour de détention*

LE SAHADA-AMBA

Cette province constitue le centre historique du Dabrad Sayon. Elle est la plus peuplée et la plus riche des cinq régions, la plus typique aussi avec ses grandes plaines inondées. Elle est constituée d'un bassin fertile situé entre les deux grands fleuves, le Matria à l'ouest et l'Ornose à l'est. On y trouve les plus grandes exploitations de sabha du pays et les réseaux de canaux les plus étendus. Le Sahada-Ambar est la province de la déesse Ambar, mère de toutes choses, et la région fait figure de mère génératrice et nourricière.

AÏSAMA

Aïsama, la cité impériale, est à la fois le chef-lieu de la province et la capitale de l'empire. Elle est sise sur la rive gauche du fleuve Ornose. C'est la plus grande des villes sayonides, et elle dépasse en population et en splendeur toutes les autres cités du pays. Aïsama constitue le centre quasi parfait du pays, puisqu'elle se situe approximativement à la même distance des quatre autres capitales provinciales, lesquelles sont grossièrement disposées ouest, nord, est et sud. Elle est le siège des grandes instances ecclésiastiques et

administrative, mais aussi un lieu d'échange sans équivalent. Son souk est célèbre dans tout le Dabrad Sayon, et le fleuve, large de deux cents mètres, est toujours couvert de barcasses, sampans et autres embarcations tractées par des djados venant débarquer leurs marchandises aux docks.

Aïsama compte près de 200 000 âmes. Elle est bâtie au fil de l'eau, en brique de melth et en bois. Seules la Grand-Rue et la Grande Place offrent des perspectives dignes de ce nom, ainsi qu'un peu d'espace pour respirer. Le reste est une imbrication complexe de ruelles, de canaux et de quartiers qui ont poussé de façon anarchique et sans aucun souci d'urbanisme. Les cinq grands temples, avec leur blancheur marmoréenne et leur proportions colossales, émergent de cette mer de brique, comme les voiles d'un navire sur l'océan. Les rues et les canaux sont toujours grouillants de vie et d'animation, à l'image du souk dont l'animation s'intensifie après le coucher des feux-du-ciel. J'ai vécu près de trois ans à Aïsama, à deux pas du temple de Gedham. Je crois avoir réussi à m'adapter à tout ce qui là-bas agresse votre tranquillité. On se fait aux odeurs fortes, au perpétuel encombrement des rues, à l'entrelacs des ruelles et des canaux qui vous font perdre tout sens de l'orientation. Mais il y a une chose à laquelle je ne me suis jamais habitué, c'est le raffut continual : barrissements d'éléphants, processions religieuses avec leurs orchestres cacophoniques, cris des marchands du souk, cris des gardes de Gedham (les Aïsamites ne parlent pas, ils crient!), grondement de la foule qui donne l'impression que toute cette ville n'est qu'une gigantesque fourmilière vibrante...

Nulle muraille ne défend Aïsama, qui ne craint aucun ennemi. Trois portes monumentales marquent les limites symboliques de la cité. On trouve à proximité de chacune d'elles les seules "auberges" de la ville. En l'occurrence, il s'agit de trois caravansérails gigantesques et débordant d'activité, chacun offrant des dortoirs de plusieurs centaines de lits, et des chambres plus intimes, pour les étrangers.

La population toujours croissante, l'arrivée toujours plus massive des gens des campagnes ont fait déborder la cité de ses limites sacrées. Pour l'instant, les faubourgs ne

sont rien d'autres que de gros villages agglutinés, avec les basses-cours, les troupeaux de moutons qui errent et les tas de fumier qui empuantissent l'atmosphère.

Voici un plan de la cité que j'ai pu dresser de mémoire et qui sera plus parlant qu'un long discours. Il comporte certainement des erreurs et des approximations, car mes souvenirs ne sont pas infaillibles. Cela permet cependant de situer les bâtiments importants et les grands quartiers ; il serait en tout état de cause illusoire de vouloir dresser un plan du labyrinthe de ruelles et de canaux qui constitue le tissu vivant de la capitale du Dabrad Sayon.

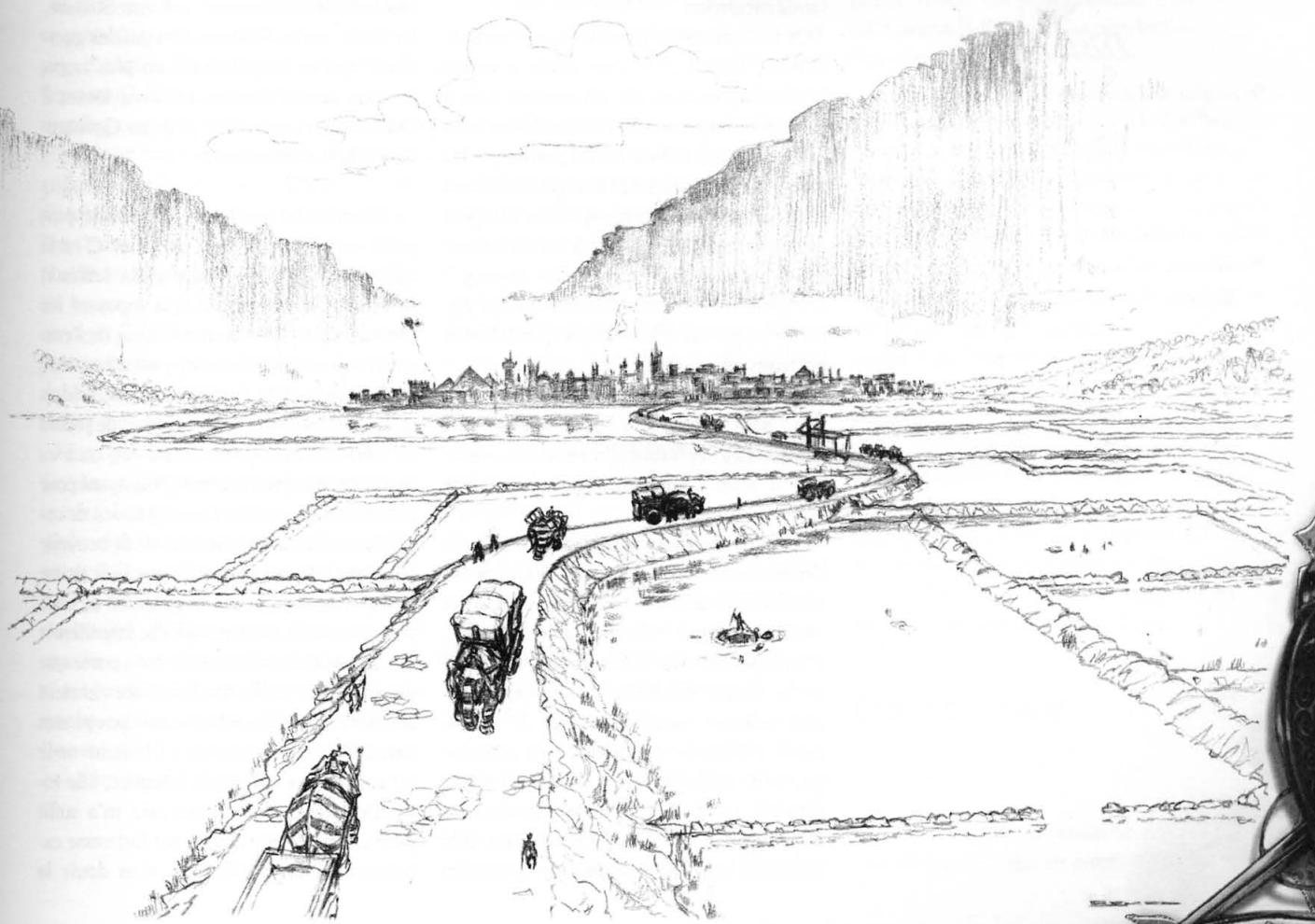
Autres lieux

Aïsama n'est pas la seule attraction du Sahada-Amba. Voici quelques uns des lieux dont je garde un souvenir marquant.

• Le sépulcre des Néguebs. Les souverains du Dabrad Sayon reposent sur une petite colline, à une quarantaine de kilomètres au nord d'Aïsama. Leur mausolée est un gigantesque édifice cubique en grès noir, dans lequel reposent les dépouilles des Néguebs défunt. C'est un lieu sacré, que l'on ne peut approcher à plus d'une centaine de mètres, faute de quoi les gardiens eunuques d'Aqabé qui veillent sur le lieu ne manqueront pas de vous rappeler à l'ordre.

• La Cité Impériale. Le palais du Négueb se trouve face à Aïsama, sur la rive orientale du fleuve. C'est là que se rassemble le Conseil des Cinq, qui gouverne l'Empire selon les volontés du Négueb. Le Négueb y a de luxueux appartements et, bien sûr, son harem. L'édifice est interdit au public mais c'est, paraît-il, une succession de patios, de jardins merveilleux, d'enfilades de colonnes et de bassins magnifiques.

• Le Mahara. C'est le nom donné à l'un des plus inextricables réseaux de canaux du pays. C'est une petite région, à une centaine de kilomètres de large pour environ soixante-dix de côté. C'est un ancien marécage, transformé aujourd'hui en un infernal labyrinthe liquide. Je le connais bien pour avoir passé plus d'une semaine à essayer d'en sortir. Contrairement au reste du pays, il est occupé par de petites communautés villageoises libres qui vivent en autarcie presque totale. Les hommes du Mahara élèvent des djados et cultivent le sabha pour leur propre consommation. Ils ignorent presque tout du reste du monde et savent à peine ce qu'est un Négueb. Ne vous perdez jamais dans cet enfer ! Vous risqueriez de ne jamais en retrouver la sortie, et ce ne sont pas les autochtones qui vous y aideront.



• La Voie Impériale. J'ai eu à maintes reprises l'occasion d'emprunter la voie impériale. C'est une route pavée, parfaitement entretenue, qui parcourt le Sahada-Amba sur des digues, de façon à être toujours émergée, même pendant les grandes crues. Elle part de Ouambesa, la capitale du Sahat-Tshagé, traverse le Sahada-Amba du nord au sud, puis le Gedham-Ba jusqu'à Qerdeba, soit un périple de quelques 2500 kilomètres. La route est bordée d'auberges et de relais où l'on peut louer des éléphants. La Voie Impériale est d'autant plus remarquable qu'elle fait figure d'exception. Les routes et les chemins sayonides sont en effet d'une bien médiocre qualité. Combien de fois ai-je dû renoncer à un voyage à cause d'un chemin inondé, d'une route impraticable ? Il est vrai que les Sayonides utilisent surtout les cours d'eau et les canaux comme voies de communication, ce qui n'est guère dans nos habitudes.



Distances

Je profite de cette digression pour donner un ordre d'idée de l'immensité du Dabrad Sayon. Voici quelques estimations de temps de voyage entre les cinq capitales provinciales (voyage classique, c'est-à-dire alternant marche à pied, éléphant et chariot).

- Aïsama - Qerdeba : 25 jours.
- Aïsama - Ouambesa : 39 jours.
- Ouambesa - Qerdeba (par la Voie Impériale) : 91 jours.
- Aïsama - Bethouadad : 50 jours.
- Aïsama - Qidân (par terre) : 56 jours.
- Qidân - Aïsama (par le fleuve) : 32 jours.



LE SAHAT-TSHAGÉ, L'ARCHIPEL DES RÊVES

Généralités

Le Sahat-Tshagé est la région du dieu Sahat. C'est un archipel de milliers d'îles de taille variable, du simple caillou émergé jusqu'à Jadhla, la plus grande, qui mesure près de 200 kilomètres de long. Cette successions d'îles corallines forme un étrange paysage, un peu déroutant mais d'une beauté sauvage. Imaginez des plages de sable fin, blanc comme la neige, une végétation rase et battue par les vents, un ciel lourd, gris de plomb et annonciateur d'orage, une eau houleuse et écumeuse couleur d'acier. Quand le soleil perce entre deux nuages, l'eau et la terre s'illuminent comme un joyau resplendissant de tous ses feux. En Sahat-Tshagé les marins sont braves. Ils ont appris à ignorer la mort et à vivre avec les courants changeants, les tempêtes perpétuelles et les hauts-fonds meurtriers.

Ce fut la première province que découvrirent les guildes, il y a un siècle et demi. Encore aujourd'hui, elle occupe une place à part dans l'organisation de l'empire. Le nom "d'archipel des Rêves" lui fut donné par les premiers explorateurs des Rivages, mais il est resté dans le vocabulaire sayonide. L'origine de cette appellation est néanmoins obscure. Est-ce à cause de l'étrangeté du paysage ? D'Askel, la fameuse ville-conquête ? Ou y a-t-il un rapport avec les Ahiubeshims et leurs pouvoirs oniriques ?

Toutes les îles ne sont pas peuplées, beaucoup sont encore des terres sauvages et vierges. Les îles habitées sont celles qui procurent assez d'eau douce pour permettre l'élevage du sabha.

Les gens du Sahat-Tshagé sont avant tout des marins. Leurs îles étant principalement plantées de sabha, ils doivent se tourner vers la mer pour trouver leur subsistance. L'archipel est très poissonneux, et l'on y pêche surtout des bélugas, qui sont de petites baleines blanches, source de subsistance principale des îliens. Les communautés de pêcheurs vivent dans une relative autarcie. Leurs chefs et dirigeants sont des prêtres-pêcheurs, choisis à la fois pour leur bravoure, leur connaissance de la religion

et leurs pouvoirs magico-religieux.

Le Sahat-Tshagé est aussi la région productrice de corail, le fameux corail qui sert de monnaie mais aussi celui, encore plus rare, que les nahimis taillent pour en faire des bijoux. Les gisements de corail sont exploités par des hommes et des femmes indépendants, qui vendent leur récolte journalière aux institutions impériales. Leur labeur est rude, entre mer et terre et procure aussi bien la mort que la fortune.

Lieux marquants

• Ouambesa est la capitale du Sahat-Tshagé, bien qu'elle soit excentrée par rapport à l'archipel. Elle se trouve en effet non sur une île, mais sur la côte septentrionale du Sahada-Amba. C'est un grand port très animé, et la ville du corail. On y trouve une forte proportion de nahimis. C'est là aussi que débarquent les rares étrangers, qu'ils viennent de la lointaine Couronne Stellaire, au nord, ou des Rivages. Les guildes guerrières, qui se font de plus en plus nombreuses dans l'empire, arrivent toutes à Ouambesa, et remontent jusqu'au Gedham-Ba par la voie impériale.

• Megabé est une île de petite taille, propriété exclusive de l'ordre de Sahat. C'est là qu'arrivent les coraux pour y être taillés et stockés, et c'est donc là que reposent les considérables réserves monétaires de l'empire. La précieuse substance y est acheminée par bateau, de tout l'archipel, par des soldats et des marins placés sous les ordres de prêtres de Sahat. Depuis quelques années, on a vu apparaître une piraterie indigène, ayant pour but exclusif la capture des cargaisons de corail. Je me suis laissé dire, un soir de beuverie dans une taverne de Jadhla, que la Scabarre avait à voir dans le développement de cette piraterie locale. Non pas qu'elle intervienne directement dans le conflit, mais parce que deux fois l'an, les Frères de la Côte viennent acheter des cargaisons de corail aux pirates sayonides. Qu'en font-ils ? L'histoire ne le dit pas. Je n'ai jamais vu Megabé, l'île interdite, que de loin, mais cela m'a suffit pour constater que c'était une forteresse extrêmement bien défendue, sans doute la

place forte la plus surveillée de tout l'empire.

• Jadhra est la plus grande île de l'archipel. Seules ses côtes sont peuplées. Son centre est occupé par un volcan éteint. J'ai trouvé, lors d'une excursion sur cette montagne, un village abandonné d'une douzaine de cases, sans doute un repaire d'Ahiubeshims.

• Askel, la Conque-Mère. À l'ouest de l'archipel se trouve une cité appartenant à la mystérieuse fédération Urbande. Je n'ai pas eu l'occasion de la visiter, même si cette cité portuaire est une escale habituelle pour les navires des Rivages à destination de Ouambesa. Les Sayonides font preuve d'une étrange méfiance à l'égard de cette ville repliée sur elle-même, et entretiennent avec elle des rapports réduits au minimum.

LE SEYOUN-QAHIAH

Généralités

C'est la région que je connais le mieux, et ce pour une raison bien simple : c'est le pays d'origine des éléphants. Le centre du Seyoun-Qahiat est occupé par un massif montagneux peu élevé, mais assez aride. C'est donc une enclave dans l'empire, un endroit déserté, et la population s'est implantée sur son pourtour. C'est dans ces collines que vivent les rares troupeaux d'éléphants sauvages qui subsistent. En revanche, on trouve dans tout le pays de nombreux élevages d'éléphants, qui sont aux mains de puissants propriétaires terriens. Au centre des collines se trouverait une cité Urbis mythique, nommée Skale.

Bien qu'étant une région côtière, le Seyoun-Qahiat tire peu de ressources de la mer. Les villages côtiers sont rares, la pêche est une activité marginale et c'est à peine si l'on utilise quelques embarcations pour le transport des marchandises le long du littoral. À l'exception des marins et coralliers du Sahat-Tshagé, les Sayonides n'ont pas de tradition maritime. Il est vrai que les côtes du Seyoun-Qahiat sont pour l'essentiel faites de falaises vertigineuses, ce qui n'arrange rien.

Lieux marquants

• Bethouadad est la capitale provinciale. C'est une ville d'environ 60 000 âmes, et l'une des plus sales que je connaisse. Mais les habitants y sont plus décontractés et plus souriants qu'ailleurs, on y respire toujours un je ne sais quoi d'air de fête et de réjouissance. La capitale de la crasse est donc aussi celle de la bonne humeur. C'est un raison suffisante, me semble-t-il, pour y passer un séjour prolongé. C'est d'ailleurs ce que j'ai dû faire : à peine arrivé à Bethouadad, j'ai contracté la fièvre brune. Travaillé d'incessantes diarrhées, j'ai dû garder le lit durant plusieurs mois, aux bons soins des prêtresses d'Ambar.

• Tsaq est le nom d'un petit village oriental du Seyoun-Qahiat, que rien ne distingue d'ordinaire des autres villages de la contrée. Mais, deux fois l'an, la foire aux éléphants se tient ici. C'est une foire gigantesque, l'une des plus grandes que j'ai jamais vue, une véritable ville de toile sortie de terre comme par miracle. Elle dure quinze jours, quinze jours à vivre avec l'odeur tenace des bêtes et leurs barrissements mécontents, le cri des colporteurs et les couleurs criardes des prostituées, le facès patibulaire des coupeurs de bourse et l'équipage ostentatoire d'un grand seigneur venu négocier un troupeau de deux cents têtes.

• Le grand temple de Seyoun. Cet édifice monumental est taillé dans une falaise. C'est le plus grand temple du Dabrad Sayon à être dédié à Seyoun. Sa salle principale, creusée dans la roche, fait trois cents mètres de long. C'est un lieu de pèlerinage fameux, et l'on vient de tout l'Empire pour se prosterner devant la sainte statue du dieu du Savoir. Le temple a été bâti sur un lieu mythique, l'endroit même où, dit-on, Seyoun apparut aux hommes et leur donna la connaissance d'eux-mêmes et de toutes choses, ce que d'aucuns appellent la Conscience.

• Les feux d'Ambar. Je veux signaler ici une légende du Seyoun-Qahiat, que j'aurai prise pour une pure invention si je n'avais moi-même été confronté à sa réalité. Je travaillais à l'époque dans un élevage d'éléphants près

de la petite ville d'Ansalth. J'étais en train de mener un troupeau d'éléphanteaux à la pâture. Soudain, il y eut un grondement de tonnerre prolongé, alors que le ciel était dégagé de tout nuage. Les animaux se couchèrent tous sur le sol en gémissant, et je me sentis moi-même pris d'un léger étourdissement. Je vis alors le ciel se remplir d'éclats de couleurs. Une gigantesque libellule, d'une centaine de mètres d'envergure, voletait au-dessus des prairies. Ses ailes reflétaient la lumière des feux-du-ciel et la décomposait en éclats colorés. J'étais comme hypnotisé. Combien de temps ce spectacle dura-t-il ? Une éternité peut-être. Tous, à Ansalth, avaient vu cette créature merveilleuse, qu'ils appellent "feu d'Ambar". Cet animal apparaît périodiquement. On le considère comme un envoyé de la déesse Ambar, et on lui attribue de grandes vertus. Il protège les récoltes, accroît la fertilité des terres, augmente les naissances dans les troupeaux. Tout ce que je peux assurer, c'est que cette saison-là fut l'une des plus fertiles que j'aie connues.

• Les cascades d'Alqaïne. Il s'agit d'un lieu de culte naturel, peu fréquenté par les autochtones, que j'ai découvert avec étonnement. C'est une grande chute d'eau, au sein de laquelle ont été placés des troncs d'arbres évidés. Cela fait comme de grandes orgues, où l'eau, entrant avec violence dans les fûts, produit un grondement sourd et puissant qui vous saisit aux tripes. Cet instrument est censé chanter une ode à Ambar, déesse de la nature. C'est encore un exemple de la conception musicale sayonide, qui favorise le bruit et le fracas, et ignore tout du concept de note ou de mélodie. Malgré tout, ces orgues à eau sont fascinantes. On les entend d'ailleurs à plusieurs kilomètres à la ronde, le son produit changeant en fonction du débit de la chute d'eau.

LE MAR-AQABÉ

Généralités

Le Mar-Aqabé est retranché derrière une très haute chaîne de montagnes,

Les bois précieux

Les bois précieux du Dabrad Sayon jouent le même rôle que les métaux précieux dans nos contrées. Ils poussent en petite quantité dans les forêts humides du Mar-Aqabé, et les tentatives de culture ont toujours échoué. Ces arbustes rarissimes croissent très lentement et n'atteignent jamais de grandes tailles. Les mahimis taillent les bois précieux et les incrustent de coraux ou de gemmes pour en faire des bijoux portés indifféremment par les hommes et les femmes. Nombre de bijoux, en plus de leur beauté, ont une odeur agréable.

Voici quelques-unes des essences les plus utilisées :

- *Le talh est un bois noir lisse et dur comme le diamant. Il est imputrescible et ne brûle pas.*
- *Le basal est argenté, lisse, avec des reflets bleutés. Il a toute l'apparence d'un métal poli. Relativement mou, le basal est malléable et fort apprécié des joailliers.*
- *Le samar est crème, veiné de brun sombre. C'est la racine de la plante et non sa ramure qui est utilisée. Ce bois est plein de nœuds et de protubérances. Impossible à sculpter, le samar est utilisé tel quel, le travail de l'artisan consistant à créer un bijou à partir des formes naturelles du morceau de bois. Le samar dégage une discrète odeur musquée.*
- *Le tajf est un bois de couleur bleu nuit, cassant comme le verre. Il est taillé avec d'infinies précautions. Il dégage une agréable odeur de résine de pin.*
- *Le bois de salim change de couleur en fonction de la température et de l'hygrométrie. Ses tons varient de l'ocre rouge au vert émeraude. Sa texture très fibreuse se rapproche de celle du buis. Lorsqu'il fait chaud, il diffuse une très légère odeur de menthe fraîche.*

qui traverse le pays dans le sens nord-sud. La région est bordée au nord par le désert des Mirages, un succession d'ergs inhabitables, au sud par la désolation de Soufre ; et à l'est par les vestiges d'un très ancien mur, qui marque nettement la séparation entre le Dabrad Sayon et les terres désertiques orientales, successions de grandes steppes arides.

Le Mar-Aqabé est un pays assez pauvrement peuplé. Il est occupé en son centre par une région de hauts plateaux arides, nommés plateaux de Gohl. Ce massif est découpé en vertigineux canyons. Le fleuve Ornose y prend sa source. Je sais que s'y trouve Eskal, une cité-écrin Urbis, mais personne n'a pu m'indiquer son emplacement exact, et trois semaines d'errance au hasard dans les canyons d'ocre rouge des monts de Gohl ne m'ont pas plus éclairé.

Au nord-est de la province pousse la grande forêt de Sen-Kesar, le seul grand massif forestier de tout l'empire. Elle occupe une vaste dépression humide, si bien que l'essentiel de la végétation pousse les pieds dans l'eau, à la façon d'une mangrove. On y trouve les essences les plus précieuses du Dabrad Sayon, ainsi qu'un grand nombre d'animaux sauvages et exotiques.

Les arbres abattus sont découpés sur place, et les grumes sont acheminés par flottage jusqu'à Qidàn, et parfois même jusqu'à Aïsama. Les essences rares néanmoins font l'objet d'un traitement spécial. Elle cheminent à dos d'éléphant, entourées d'une escorte adéquate.

Malgré l'exploitation de la forêt de Sen-Kesar, le Mar-Aqabé est la plus pauvre des cinq provinces, la plus reculée aussi. C'est souvent un lieu d'exil politique pour les prêtres en disgrâce ou les courtisans qui ont perdu au jeu des intrigues.

Lieux marquants

- Qidàn est la capitale du Mar-Aqabé, qui compte d'ailleurs très peu d'autres villes. C'est une cité que je connais très mal. Elle est petite et construite dans une pierre calcaire de couleur crème, contrairement à toutes les autres capitales provinciales qui, comme Aïsama, sont de

briques et de marbre. Le bref séjour que j'y est passé fut des plus agréables. C'est à Qidàn que sont formés la plupart des prêtres embaumeurs d'Aqabé.

- Le défilé de Talath. Voici l'unique passage entre le Mar-Aqabé et le reste du Dabrad Sayon. La légende veut que ce soit Gedham qui ait coupé la montagne en deux d'un coup d'épée, pour permettre à son peuple de conquérir le Mar-Aqabé. Le défilé fait une centaine de kilomètres de long pour environ trois cents mètres de large, mais certaines sections sont particulièrement resserrées, et il n'y a pas plus d'une centaine de pas d'un bord à l'autre. Des deux côtés de la passe s'élèvent des montagnes vertigineuses, et au sud brillent les neiges du Nilanga, l'un des plus hauts sommets de la chaîne. Le fleuve Ornose coule au milieu du défilé. Il est bordé d'une route surélevée, mais occupe parfois la totalité du passage, si bien qu'il a fallu creuser des tunnels dans la falaise pour permettre aux piétons, aux éléphants et aux chariots de circuler. Toutefois, ces tunnels sont réservés au sens Sahada-Amba/Mar-Aqabé. Pour sortir du Mar-Aqabé, on utilise le fleuve, grâce à de petites embarcations qui sont détruites ou abandonnées une fois le défilé franchi. La rapidité de l'Ornose à cet endroit interdit en effet toute remontée vers l'amont. Certains accomplissent la totalité du voyage Qidàn-Aïsama en bateau.

Le passage du défilé de Talath est toujours une aventure. Défier le fleuve et ses courants périlleux n'est pas de tout repos, comme en témoignent les épaves qui s'accumulent sur les rochers de certains rapides. Quant aux routes suspendues ou souterraines, elles sont tout aussi dangereuses : chutes de pierres, chaussées effondrées et embouteillages y sont fréquents, pour ne rien dire des brigands.

- Le Mur d'Orient. La frontière orientale du Dabrad Sayon est marqué par une imposante ruine. C'est un mur gigantesque, complètement effondré. On n'en connaît pas les limites, car personne ne s'est risqué dans le désert des Mirages et la désolation

de Soufre pour savoir s'il s'y prolongeait ou pas. Nul ne sait de quand date ce monumental vestige. Lorsque l'on grimpe sur les moellons polis par le temps et recouverts de mousse et que l'on jette un œil vers l'est, on constate un brusque changement de paysage, la forêt et les prairies humides faisant place à une steppe à l'herbe rase et brunâtre.

LE GEDHAM-BA

Généralités

Le Gedham-Ba est la province la plus méridionale de l'empire. C'est une très large vallée fluviale, une sorte d'enclave gigantesque bordée à l'est, à l'ouest et au sud par le massif du Tajda. Est-ce parce que c'est la province de la déesse Gedham que cette région est le théâtre de conflits violents ?

Il semble que, de tous les grands seigneurs de l'empire, ceux du Gedham-Ba aient toujours été les plus belliqueux. L'arrivée massive, il y a plus d'un siècle, d'envahisseurs barbares a interrompu leurs éternelles luttes intestines, mais a amené un danger bien

plus grand. À l'époque de leur toute-puissance, les barbares ont occupé une grande partie de la province, avant d'être repoussés dans les montagnes par l'armée impériale. Depuis quelques années, le conflit s'est ranimé. Contrairement aux autres provinces de l'empire, le Gedham-Ba n'est pas un pays tranquille, mais une région en guerre. Bien que le front ait été repoussé aux montagnes, on sent partout l'ambiance délétère du conflit. Les villes et les villages sont fortifiés, les prêtres de Gedham sont omniprésents. On croise sur les routes des patrouilles en marche ou des messagers couverts de poussière et haletants. Pour peu que vous n'ayez pas le faciès sayonide, on vous regarde en coin et l'on vous soupçonne d'être un espion.

Le Gedham-Ba est aussi la région dans laquelle on croise le plus d'hommes des Rivages, des militaires pour la plupart. Dire que ceux-là sont mes frères ! Ces mercenaires avides de massacres, ces stratèges imbus d'eux-mêmes, ces carnassiers impitoyables, ces négociateurs retors, prêts à tout pour remplir les caisses de leurs guildes : un beau ramassis de crapules, en vérité !

Le paysage du Gedham-Ba a subi l'influence de la guerre, surtout au sud. Les fortifications ont fleuri un peu partout, et certains endroits portent encore les stigmates du conflit : canaux asséchés, routes défoncées, cultures dévastées, digues rompues, villages incendiés.

LA DÉSOLATION DE SOUFRE

Au cours de notre glorieuse expansion dans les étendues sauvages du Continent, nous avons franchi bien des déserts, tous plus inhospitaliers les uns que les autres. Pas celui-là.

Entre 145 et 184 AA, pas moins de huit expéditions guildiennes s'y sont enfoncées. Un homme, l'un des porteurs de la quatrième tentative, en est revenu. Son témoignage a été conservé dans nos archives. Nous ne le reproduirons pas ici, il est fort long et globalement dépourvu d'intérêt. Toutefois, si l'on y ajoute les rares récits qui nous viennent des envahisseurs barbares, nous disposons d'un assez bon portrait de la Désolation.

Imaginez, Excellences, un chaos de roches rouges, hérissé de blocs épars et sillonné de profondes crevasses, au fond desquelles coule de la roche en fusion. Imaginez des geysers de pierre pulvérisée et des lacs de cendres ardentes. Imaginez un ciel sans cesse parcouru d'éclairs de chaleur, où roulent d'énormes nuages sanglants. Imaginez des tempêtes capable de vous momifier vivant ou de vous écorcher vif en l'espace d'un battement de paupière. Imaginez cela, et vous aurez une bonne idée des conditions qui règnent à la bordure de la Désolation proprement dite. Et au centre ? Nul n'en sait rien, à la possible exception des réfugiés barbares, et ils n'en parlent pas.

L'échec de la guilde du Vent d'Or, en 184 AA, entraîna la perte d'une trentaine d'explorateurs aguerris. Peu après, le Sénat, dans sa grande sagesse, a classé la Désolation parmi les terra incognita, les terres inconnues et vouées à le rester.

Toutefois, à la lumière des événements qui se déroulent actuellement dans la région, je recommande respectueusement à Vos Excellences de reconsiderer ce statut. Il est clair que la région n'a aucun intérêt commercial ou stratégique. Mais il est tout aussi clair que quelque chose d'important s'y trouve, quelque chose qui est lié aux plus grandes énigmes de l'Aventure du Continent.

Lieux marquants

- Qerdeba est la capitale de la province. C'est une ville de brique, comme beaucoup de cités sayonides, mais elle est entourée d'une solide muraille de pierre. C'est une cité à l'activité intense, essentiellement préoccupée par les problèmes de la guerre. Tout n'y est que garnisons, places fortes, réserves logistiques, casernes et camps d'entraînement. On n'oublie pas à Qerdeba que la ville a été pendant près de vingt ans aux mains des barbares. Même si la reconquête date d'un demi-siècle, la cité porte encore les traces de cette occupation. Les temples monumentaux ont été détruits par les envahisseurs. Ils ont été reconstruits depuis, plus petits et moins beaux.

Le culte de Gedham a pris une importance considérable à Qerdeba, au point de provoquer un véritable schisme entre tenants de la tradition, et "novateurs", qui placent la déesse de la guerre au-dessus des autres dieux et ne vénèrent plus qu'elle.

- Salmanassar est l'une des plus redoutables forteresses de l'Empire. Sis sur une éminence rocheuse vertigineuse, cet immense château fort domine une vaste plaine fertile, plantée de forêts giboyeuses. Plus au nord se trouve la chaîne du Tajda, dont on aperçoit, les jours de beau temps, les sommets enneigés. Salmanassar est la demeure et le repaire d'Amlaq Samir,

Mizlasc Alcatone

le seigneur de guerre le plus puissant de tout le Dabrad Sayon. Ce guerrier redoutable, à peine âgé de trente ans, règne en maître absolu sur ses domaines et n'a, dit-il, que faire des avis du Négueb et de ses prêtres. Il possède une importante troupe de fidèles et peut réunir une véritable armée en un temps record. Amlaq Samir, et avant lui ses pères, ont profité de la guerre pour asseoir leur situation. Dans les affaires de guerre, l'avis des seigneurs de Salmanassar ont bien souvent été déterminants.

• À cent cinquante kilomètres au nord de Qerdeba se trouve un endroit d'une grande importance stratégique. Il s'agit d'un gué, le gué de Mansayos, le seul endroit où l'on puisse traverser le fleuve Matria à pied. Les prêtres de Gedham y ont fait construire une importante forteresse. Toute personne empruntant le gué doit payer un droit de passage, afin de contribuer à l'effort de guerre.

• Les carrières de Dsayeb sont situées à l'ouest du Gedham-Ba, dans les contreforts du Tajda. Elles sont célèbres dans tout l'empire, car c'est de là que viennent les grands blocs de marbres qui servent aux bâtisseurs sayonides pour édifier palais et temples. Les blocs de marbre y sont débités, et sont ensuite acheminés par bateau jusqu'au cœur du pays.

*En guise
de conclusion*

Nous livrons ici, à la fin de notre compilation de textes relatifs au Dabrad Sayon, deux lettres qui nous révèlent le destin de nos informateurs.

LETTER DE FARUSH KASAP ADRESSÉE À ENOTH CERETIAN

Monsieur,

je ne vous apprendrai pas de quelle manière j'ai eu vent de votre identité, ni comment j'ai découvert votre véritable origine. Ce secret, je l'empoterai avec moi et, les morts étant peu bavards, je ne révélerai rien sur vous. Je vous adresse cependant ces notes. Je les ai prises durant ma captivité. Cela m'a aidé à ne pas devenir fou. Je me disais que, si jamais je rentrais aux Rivages, cela me fournirait la matière d'un livre. Je ne l'écrirai pas : mon jugement vient d'être rendu, et il semble que cela ne se fasse vraiment pas de tuer un grand prêtre de Gedham.

Que ces notes servent au moins à quelques-uns, à ceux qui voudront courir l'aventure dans ce pays. Voici pour mes derniers écrits. Vous qui êtes des Rivages, vous connaissez les Felsin, notre entêtement et notre sens de l'honneur. Sachez que si c'était à refaire...

Farush Kasap

Note de Mizlasc Alcatone : Ce document ne figurait plus dans le paquet de correspondance conservé dans nos archives. Je suppose que la guilde des Boréales éternelle l'a conservé.

LETTER D'ENOTH CERETIAN ADRESSÉE AUX RESPONSABLES DE LA GUILDE DES BORÉALES ÉTERNELLES

Messieurs,

Je pense que notre collaboration doit s'arrêter là. Je vous ai fourni pendant des années tous les renseignements que vous désiriez. Aujourd'hui, ma position m'interdit de continuer cet échange. Notre relation m'est devenu odieuse, j'y mets donc un terme. Je vous saurai gré de ne plus chercher à me joindre. Si vous cherchiez à me nuire en révélant quoique ce soit de mon passé, sachez que je n'aurai de cesse de vous combattre, et de mettre en œuvre tout ce qui est en mon pouvoir pour éliminer votre guilde du Dabrad Sayon.

Persuadé qu'un oubli mutuel profitera à nos deux parties, je vous dis donc adieu.

Bien à vous, pour la dernière fois,

*Enoth Ceretian
Afa Kaiama
Temple de Sahat, Aisama*

Note de Mizlasc Alcatone : Plusieurs tentatives ont été faites pour importer ces bêtes sur les Rivages, et le doge de Brizio offre toujours une forte récompense à qui lui en procurera une, mais ces créatures sont trop grosses pour être embarquées, et les jeunes ne supportent pas la traversée.

La fédération Urbande

De damoiselle Iluanir de Langre

à

Sarble d'Arkem, Maître de la guilde des Mille Peuples.

Honoré Maître,

Je suis arrivée à la Conque-Mère après un voyage de plus de deux mois, le temps pour moi, sans doute, de quitter ma peau de native pour revêtir mon habit d'aventurière. Je ne vous narrerai pas les incidents, nombreux, qui ont émaillé mon voyage. Vous connaissez comme moi les désagréments et les difficultés d'une traversée. Et à moins d'un destin contraire et fâcheux, je ne manquerai pas de vous revoir et pourrai alors vous narrer par le menu mes aventures maritimes. Mais je sais que ce n'est pas pour cela que vous m'avez envoyée ici. Je sais bien quelle est ma tâche, et je ne saurai y faillir. J'espère seulement que je vous contenterai en tout point.

Vous ne m'en voudrez pas, maître, si cette lettre venait à être quelque peu brouillonne. Je suis encore sous le coup des découvertes que j'ai faites, et je jette sur le parchemin les idées comme elles me viennent.

Des cités

La Conque-Mère, que ses habitants nomment aussi Askel, est l'une des sept villes de la fédération Urbande, lesquelles sont toutes réparties sur la région du Continent que l'on nomme la Corne de Sagesse. Vous le savez, nos doctes se sont longtemps demandés ce que pouvait être cette mystérieuse Fédération, combien de cités elle rassemblait et, surtout, où se trouvaient les autres membres de la Fédération. La position de la Conque-Mère, isolée dans l'archipel des Rêves, soulevait beaucoup de questions. Mais j'ai pu voir toutes les cités, et emprunter l'étrange chemin qui les relie, dont nos doctes soupçonnaient à peine l'existence.

Mais je m'avise que je ne vous les ai toujours pas nommées. Il y a donc Askel, la Conque-Mère, que nous connaissons. Certains de nos membres y étaient déjà venus en pèlerinage, afin de se recueillir dans ce lieu étrange. Si ils avaient su ! La Conque-Mère n'est pas la seule des curiosités de la fédération Urbande. Toutes leurs cités sont, en bien des points, des bizarries de la nature. Skale, perdue au milieu de collines arides, est entièrement édifiée dans un gigantesque cristal. C'est pourtant une ville de 20 000 âmes ! Lakse, en bord de mer, perchée au sommet d'une gigantesque falaise, est bâtie dans le tronc creux d'un arbre gigantesque. Sans doute fait-il plusieurs centaines de mètres de haut, car 8 000 personnes y vivent, à l'abri de son écorce épaisse. Kasel se situe au cœur d'un puissant massif montagneux. La cité s'est bâtie sur six pics, reliés entre eux par des ponts qui enjambent le vide. Les maisons sont accrochées aux flancs de ces vertigino-

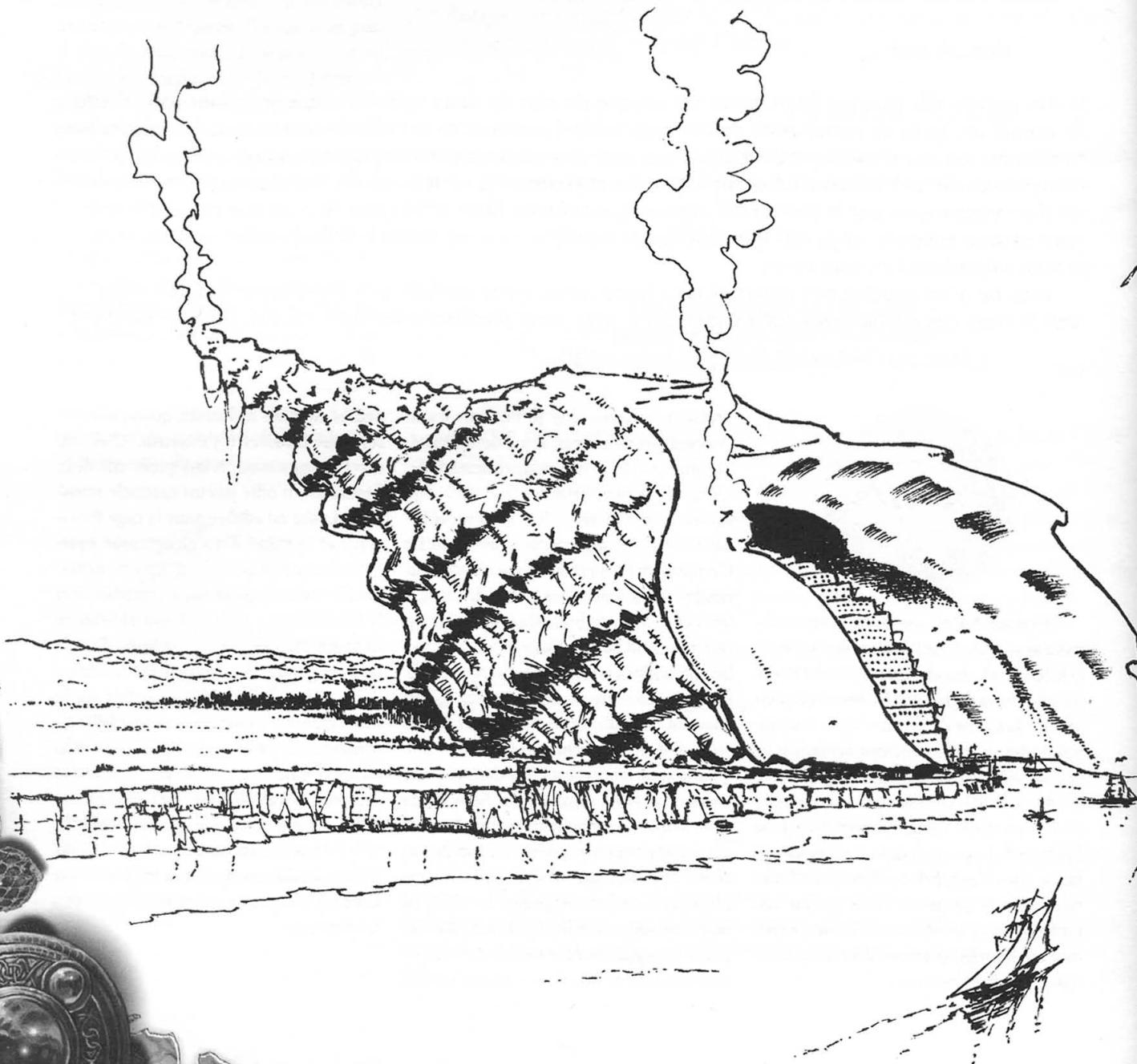
neuses aiguilles rocheuses, quand elles ne sont pas creusées à l'intérieur. C'est un spectacle saisissant. Mais quelle cité de la Fédération n'offre pas un spectacle saisissant ? Leska est édifiée dans la cage thoracique et le crâne d'un gigantesque squelette, long de plusieurs centaines de mètres. Quelle créature gigantesque arpenteait ainsi le Continent à l'aube de Cosme ? Selak se tient sur les pentes d'un volcan, dont la lave irrigue les monumentales fonderies de la cité. Eskal enfin, la capitale de la Fédération, est construite dans une faille gigantesque. C'est une ville-falaise, aux rues-escaliers balayées par un vent terrible et mugissant. J'ai fait quelques dessins, rapides et maladroits, que je vous envoie. Et ce n'est pas une émissaire, mais dix fois dix jeunes guildiens qu'il faudrait envoyer dans la Fédération pour en examiner toutes les richesses.

Le labyrinthe

Vous vous demandez sans doute comment j'ai pu, en à peine deux semaines, visiter toutes ces cités, apparemment si éloignées les unes des autres. C'est qu'il m'a été permis d'emprunter le labyrinthe, qui les

relie toutes de bien étrange façon. Il existe, dans chacune de ces cités, un bâtiment de pierres blanches. Sa haute façade est percée de très nombreuses doubles portes, lesquelles donnent sur un hall carré de cent mètres de côté. La paroi qui fait face aux portes est percée de multiples couloirs. Lorsque l'on s'y engage, on remarque aussitôt que la roche est différente. Ce n'est pas le calcaire blanc du hall dans lequel on se trouvait précédemment, mais un grès dur et lisse, comme taillé au couteau. Le plafond a disparu, remplacé par un ciel changeant, gris et rouge.

C'est peut-être cela le plus étonnant. Passer du hall et de son plafond sculpté et peint au ciel étrange du labyrinthe, passer d'un endroit clos à un espace ouvert, et pourtant claustrophobique. Après avoir marché quelques heures, et à condition d'avoir suivi un guide, on débouche de nouveau sur un hall, en tous points identique à celui que l'on a laissé derrière soi (l'accès au labyrinthe est en effet le même dans toutes les cités). On a vite fait de croire que le labyrinthe a été le plus fort, que l'on s'est égaré, et que l'on est revenu à son point de départ. Mais il n'en



est rien ! On vient en fait d'arriver dans une nouvelle cité, ayant parcouru en quelques heures l'équivalent de milliers de kilomètres.

Ce labyrinthe est peut-être un gigantesque locus, l'un des ces lieux magiques que l'on découvre parfois sur le Continent. Il permet une incroyable et improbable diminution des distances, mettant toutes les cités urbaines à quelques heures de marche les unes des autres. Mais c'est un endroit dangereux, que l'on dit peuplé de créatures étranges. On m'a parlé d'un maître-fou, toujours vêtu d'un costume de carnaval, et méchant comme une teigne, dont le grand plaisir est d'égarer les voyageurs. On m'a aussi mentionné une créature si improbable que je doute qu'elle existe, une créature d'acier vivante, toute hérissee de crocs et de griffes, qui hanterait le labyrinthe pour des motifs que tous ignorent.

Légendes ou pas, sans un guide, vous terminerez vos jours dans ce labyrinthe. Les guides asservis, membres d'un bureau spécial qui financent les sept cités, mènent à coup sûr les voyageurs dans la ville où ils veulent se rendre. Les galeries étant de tailles différentes, les culs-de-sac nombreux, les passages variés, la présence d'un guide est indispensable pour acheminer les marchandises d'une cité à l'autre. Lui seul connaît les galeries assez larges pour permettre le passage d'une caravane et les raccourcis qui aideront un messager à arriver en quelques heures.

Il ne vous aura pas échappé, maître, que toutes les cités portent un nom aux consonances identiques, un nom composé des mêmes lettres. Je n'ai pu savoir s'il s'agissait d'une fantaisie de leurs bâtisseurs, ou

si c'était un caprice du hasard. Les membres de la Fédération ignorent eux-mêmes un certain nombre de choses, à commencer par l'origine même du labyrinthe. Mais ils ne semblent pas s'en soucier. Il est là, ils l'utilisent, cela suffit.

Histoire, us et coutumes

Leurs propres légendes les étonnent aussi peu. J'ai peine à employer ce mot de "légendes" au sujet des histoires qu'ils racontent, non pas qu'elles soient dénuées de fantastique, mais eux-mêmes rêvent si peu à leur sujet ! Pourtant, leurs érudits racontent qu'autrefois, les cités de la fédération

Urbanides n'étaient pas là ou elles se trouvent actuellement. Elles se dressaient dans un autre pays, l'empire du Jah, reliées là aussi par le labyrinthe qui leur permettait de s'affranchir des distances considérables qui les séparaient. Il y a de cela deux cents ans, si je ne me suis pas trompé dans mes calculs, la Fédération toute entière se serait déplacée. Encore une fois, ils n'ont aucune explication à donner. Ils acceptent tout cela avec une sorte de fatalisme surprenant. Si sept de nos cités étaient transportées ailleurs, du jour au lendemain, nous passerions sans doute les cinquante générations suivantes à essayer de comprendre pourquoi, et de découvrir qui nous a joué ce fort mauvais tour. Pas les Urbanides ! Au fond, ils n'accordent que peu d'importance à leur environnement, aux paysages qui entourent leurs cités et dont ils pourraient pourtant tirer parti. Ils ne veulent pas les cultiver, car ils croient, à tort ou à raison, qu'ils devront les abandonner un jour, que le "voyage" des sept cités devra reprendre. Ils ont donc conçu des villes autonomes, autarciques, capables de survivre n'importe où. Je me suis demandée, quelque temps, si ces villes urbaines, qui promènent leur écrin au gré de quelque phénomène étrange, ne sont pas arrivées à un stade ultime de leur évolution, un stade où l'environnement ne compterait plus, où il serait négligeable, et où seule compterait la Ville.

Ne voulant rien faire pousser à l'extérieur, les Urbanides ont développé d'étonnantes cultures de champignons, dont ils se

servent pour se nourrir, mais aussi pour se vêtir. Ils connaissent d'innombrables variétés de champignons, qu'ils cultivent dans des bâtiments réservés à cet effet. Ces champignonnières sont des grandes bâties de pierre, sans fenêtres, humides et sombres. Ils font pousser des variétés de champignons particulièrement filandreuses, qu'ils ne mangent pas, mais dont ils se servent pour tisser une étoffe robuste. Celle-ci n'est d'ailleurs pas vilaine. Au toucher comme aux regards, elle ressemble à de la soie, dont elle a l'aspect satiné. En revanche, ce tissu dégage une pénible odeur de mois, qu'aucun parfum ne peut enlever.

Les Urbanides ont aussi de charmants petits champignons, qu'ils nomment bolets-chapô, et qu'ils laissent pousser pendant plusieurs mois, jusqu'à ce qu'ils durcissent. Ils en découpent alors les chapeaux en lanières, qui ont toute l'apparence du cuir. Ils s'en servent pour confectionner chaussures, ceintures, coiffures... la liste pourrait s'étendre à l'infini, ou presque.

La nourriture, elle aussi, est issue de ces cultures. Mais il n'y a pas de quoi s'extasier. Leurs plats sont fades, d'une consistance variant du spongieux au cuir bouilli, et leur goût va du bois pourri à la poussière sèche... Mais les Urbanides précisent, chaque fois que l'on a l'impertinence de se plaindre, qu'il suffit que cela soit nourrissant, et je dois l'avouer, ça l'est.

Enfin, ils tirent de petits champignons à chapeau violet une encre excellente, avec laquelle je vous écrit. Certes, sa couleur violette est un peu fantaisiste, mais on m'a assuré qu'elle ne passait pas à la lumière, ne se dissolvait pas dans l'eau, et pourvu que le support résiste au temps, on est assuré en l'utilisant d'obtenir des écrits inaltérables.

Relations extérieures

Les rapports avec les régions qui s'étendent autour de leurs cités sont limités au strict minimum. Certaines, comme la Conque-Mère, sont parfois en contact avec nous, ou avec des émissaires du Dabrad Sayon. Mais d'autres, comme Kasel, la cité-pic, n'ont aucune relation avec l'extérieur. Il faut dire que Kasel est perdue au milieu des montagnes, et il semble qu'il n'existe pas de passage qui y mène. Il en va de même pour la plupart des autres cités qui, par hasard ou par malice, sont situées dans des montagnes ou des endroits arides, que les habitants du Dabrad Sayon fuient comme la peste pour une raison que j'ignore.

Comme je le disais plus haut, les échanges politiques sont presque inexistant. Quant au commerce, il est à peine plus développé. J'ai cru comprendre que les Sayonides achetaient parfois à la Fédération des étoffes et de l'encre, et qu'en retour la Fédération achetait des matières premières, bois et pierres pour des travaux de rénovation dans les cités.

Il semble, en revanche, que certains Urbaniens aient voulu prendre contact avec les guildes, au sud du Dabrad Sayon. Peut-être en savez-vous plus que moi à ce sujet? On dit que des barbares auraient été aperçus à proximité des villes de Kasel et de Leska. La Fédération craint pour la sécurité de ces deux villes, et elle chercherait à joindre les guildes combattantes afin d'assurer leur sécurité. Je sais que notre guilde ne s'occupe pas des choses de la guerre, mais certaines des jeunes guildes avec lesquelles nous sommes en relation pourraient peut-être être intéressées?

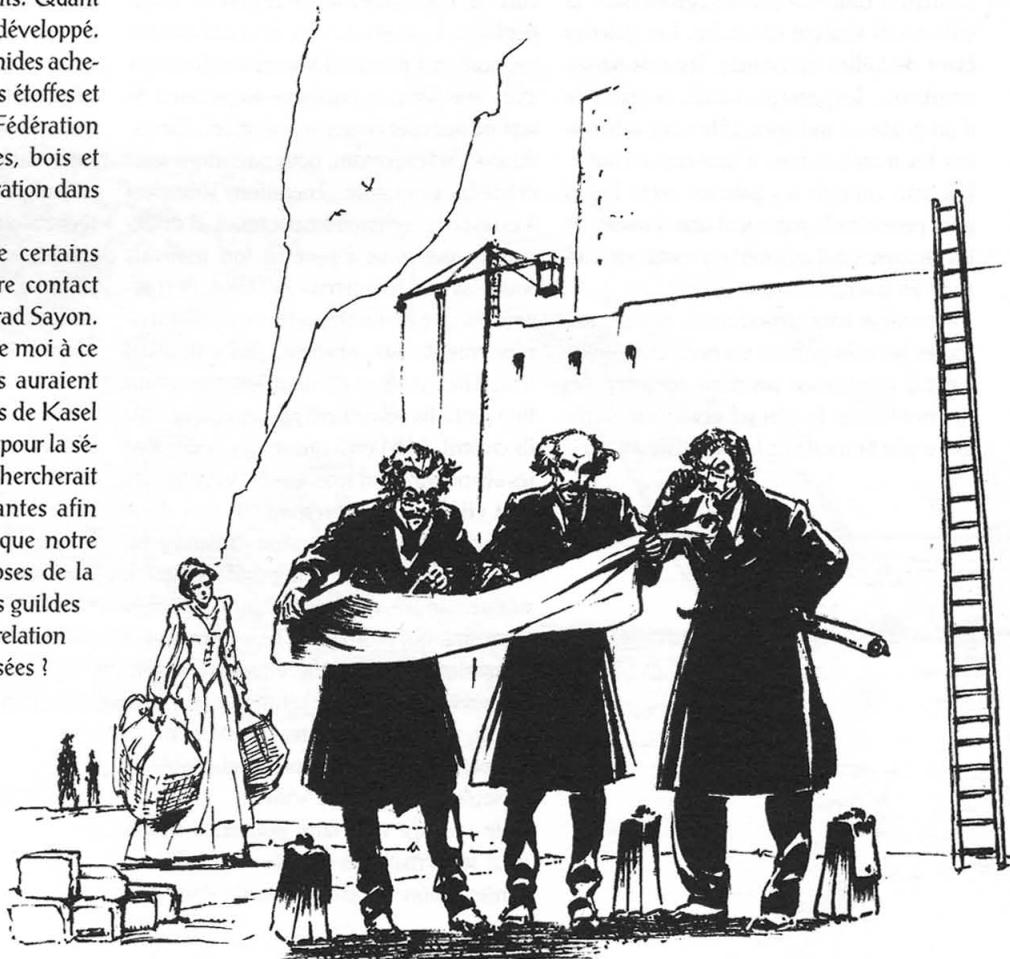
Les Urbaniens

Il est tout de même possible de rencontrer, en dehors de cités, quelques membres de la Fédération. Leur mise risque d'en surprendre plus d'un! Ils sont blonds et ont le teint rose, alors que les habitants du Dabrad Sayon ont le poil noir et la peau mate¹. Les hommes de la Fédération portent des pantalons à pinces et de longues redingotes cintrées à la taille, et tombant à l'arrière jusqu'à mi-cuisse. Les couleurs en sont souvent bien ternes... Le plus étonnant, et le plus amusant à mon goût, reste leurs chapeaux. Tous les Urbaniens en portent, de forme et de taille différente suivant la profession, à l'exception notable des urbatectes, qui vont tête nue en toute saison (sans doute pour aérer leurs cerveaux enfiévrés, ou pour mieux poser cheveux aux vents, l'air inspiré). Les autres citoyens ont des chapeaux de cuir ou de feutre, ronds, plats, hauts, tous ceints d'un galon de cuir dans lequel il ont coutume de glisser leurs

instruments de travail : crayons à mine de plomb, mètre pliant, compas, carnet de croquis, etc.

Rêve de cité

La Ville. C'est une obsession chez les Urbaniens. Ils ont un grand projet, un rêve grandiose. Tous les habitants de la Fédération planchent sur un projet unique, utopique, exclusif : la réalisation de la Cité Parfaite. Ils travaillent dessus depuis des décennies et y consacrent l'essentiel de leurs activités. Pour ce que j'en ai compris, le projet est si ambitieux qu'il mobilise tous les hommes des sept cités. Ce sont les femmes qui font vivre la ville au jour le jour, s'occupant des cultures, du tissage, du commerce, de l'éducation des enfants... Les hommes, eux, travaillent comme architectes, maçons, sculpteurs, couvreurs, terrassiers, géologues, arpenteurs, dessinateurs, urbatectes, décorateurs, mathématiciens,



hydrauliciens, agronomes... Ils se sont constitués en bureau d'études, tous affublés de noms très sérieux. J'ai ainsi pu visiter plusieurs Bureau des cartes et plans, une foule de Bureau des mesures d'arpentage, d'innombrables Cabinets d'urbatectes, des multitudes de Conseils d'hydrauliciens, etc. Il semble que tous les hommes de la Fédération soient inscrits dans l'un de ces bureaux d'experts, qui se divisent en commissions. Je n'en entreprendrais pas la liste, elle me donne le vertige. Commission des normes, des tracés, des matériaux, des mesures d'angles, des calculs de superficie... La tête m'en tourne, vous dis-je !

Tous ces messieurs se réunissent régulièrement et travaillent ferme. Ils établissent des calculs prospectifs, dressent des cartes, lèvent des plans, parlent très fort, discutent, disputent et, au final, n'aboutissent à rien de concret. Non pas qu'ils ne travaillent pas, bien au contraire ! Leurs archives sont impressionnantes : il n'est pas une armoire, pas un coffre, pas un tiroir des sept cités qui ne déborde de plans, de croquis, de cartes, de rapports et de mémoires. Mais ils veulent édifier la ville idéale, et il semble que ce soit une tâche qui requiert une préparation minutieuse, toujours remise en cause, affinée et discutée. Je les crois sur parole.

J'ai vu cependant certains de leurs plans, entendu certains de leurs urbatectes, et j'en ai été transportée. Certaines de leurs idées sont en avance de dix, vingt, cent ans sur les nôtres ! Si nous pouvions profiter de leur savoir, de leur connaissance en matière d'urbanisme, nos comptoirs pourraient être autre chose que de simples baraques posées ça et là. Ils pourraient devenir de véritables villes, à l'ordonnancement remarquable. Quand à nos cités des Rivages, croulantes et délabrées, elles pourraient être refaites à neuf, améliorées, transformées radicalement. Qu'attendons-nous, en cette période de prospérité nouvelle ?

Vous direz sans doute que je m'emporte, et vous aurez raison. Je tempère donc mes ardeurs, et reprends le cours de cette déjà longue lettre.

La Conque-Mère

Je m'avise que je ne vous ai toujours rien dit de la cité dans laquelle je me trouve. La Conque-Mère, dans laquelle vous m'avez envoyée, est un lieu fabuleux, de ceux dont je rêvais enfant. Comme vous le savez, la ville toute entière est construite dans un gigantesque coquillage, posé à plat en bord de mer. Mais saviez-vous que douze mille personnes au moins vivent dans ce colimaçon ?

C'est l'entrée dans la ville qui est la plus saisissante. L'arche du coquillage s'élève à plus de cent vingt mètres de haut. Le port, qui est l'intérieur de la coquille, est entièrement protégé par la voûte nacrée. La place ne manque pas à l'intérieur. Il y a assez d'espace (et de fond !) pour abriter une vingtaine de grandes nefs. Après le port s'ouvre une vaste place, d'où part la grande rue centrale. Celle-ci monte en spirale dans toute la conque, jusqu'au narthex, son point le plus haut et le plus étroit. L'intérieur de la conque est fascinant. Tous les murs sont nacrés, courbes, lisses et brillants. Ils reflètent les silhouettes et les lumières à l'infini. Plus on monte, plus les dimensions diminuent. Les vastes pièces des premières maisons de la conque font place à de petits réduits. Au sommet, tout n'est que cagibis, placards étroits, chambres larges comme des couloirs. Étrangement, c'est là que vivent les urbatectes, les architectes, les dessinateurs, bref les hommes les plus importants de la cité. Je ne suis pas sûre que cela suscite des vocations mais, au moins, on ne peut pas les accuser de favoritisme !

La plupart des appartements, à l'intérieur de la conque, ouvrent sur l'extérieur, ne serait-ce que par une très étroite ouverture. La chambre dans laquelle je vous écris est d'ailleurs percée d'une fenêtre à peine plus large que mon visage, et située si haut que lorsque je veux voir la mer, je dois me hisser sur une chaise. Toutes ces ouvertures, fenêtres, parfois balcons, plus rarement terrasses, sont ornées de motifs et d'arabesques méticuleusement sculptées.

D'ailleurs, même de loin, la Conque-Mère n'est absolument pas lisse. Au contraire, elle est ornée de clochetons, de fenêtres, de balcons et de tourelles pointues.

Certaines pièces cependant, sont aveugles. Leur porte donne sur une petite chambre aux parois nacrées, légèrement arrondies. C'est là que viennent se recueillir certains mystiques des Rivages, notamment des Ulmeq et des Kheyza. Les rêves et les visions que procurent ces endroits sont, paraît-il, particulièrement vivaces.

En ce qui me concerne, je n'ai pas eu de visions de quelque genre que ce soit depuis que je suis ici. Bien que j'aie eu ma dose de surprises, je n'en attends pas moins avec impatience l'arrivée de l'habituelle tempête d'équinoxe. Il paraît que le vent s'engouffre alors dans la Conque, empruntant la rue principale qui mène au narthex. Il souffle avec force, mugit, et la conque toute entière se met à résonner, dans les graves tout d'abord, puis dans les aigus. Le volume sonore n'est jamais insupportable, bien qu'il soit sans doute difficile de bien dormir durant cette période. Mais surtout, le sifflement du vent est si étrangement modulé que l'on entend des voix, des chœurs. Aux dires de certains, c'est une véritable musique, une polypyphonie aux accords parfois déroutants. J'ai rencontré l'autre jour un jeune bardé Gehemdal qui souhaite noter sur partition ces chants éoliens. Il compte appeler cela le Chant du Nouveau Monde...

Je vous tiendrai au courant de mes prochaines découvertes, et vous remercie déjà de la confiance que vous m'avez accordée, en m'envoyant sur le Continent, en cet endroit merveilleux.

Que la Fortune soit avec la guilde, maintenant et à jamais !

*Iluanir de Lange,
émissaire de la guilde des
Mille Peuples à Askel*

Note de Mizlasc Alcatone : D'après Ceretian, qui a entendu parler sans jamais en voir, les Sayanides traitent les Urbaniens avec une politesse distante, très différente de la manière dont ils se comportent d'habitude avec les étrangers. Pourquoi ? Mystère. Cela n'en fait jamais qu'un de plus.

Annexes

Les secrets de la Corne de Sagesse

LE NÉGUEB

Le Négueb n'est pas un homme. Le Négueb est un non-humain, un monstre mutant créé par les Kaïamas. Son fameux harem existe, mais c'est une prison dans laquelle sont enfermées à jamais celles qui sont sélectionnées dans les provinces pour devenir l'une de ses épouses du Négueb. Leurs enfants sont retenus par les prêtres, qui les privent de sabha, créant ainsi des monstres dont ils sélectionnent et entretiennent les capacités. Ils obtiennent au final un mutant terriblement transformé, qu'ils souhaitent aussi proche que possible d'Éphod, le demi-dieu (c'est-à-dire, en fait, le plus proche possible des dieux). Les Kaïamas n'ignorent rien des pouvoirs des Ahiubeshims, et le Négueb les possède à un point qui dépasse l'imagination.

Le Négueb n'est donc pas le maître absolu de l'empire, mais une créature fantoche, création et jouet des Kaïamas, qui l'ont conçu pour ses pouvoirs oniriques.

Le Négueb peut intervenir dans les rêves de tous les habitants du Dabrad Sayon, envoyant des messages et des visions prophétiques. C'est ainsi que sont annoncées les grandes fêtes religieuses, par un même songe envoyé à toute la population. En période de troubles, ce pouvoir permet de rassurer les plus inquiets. Bref, le Négueb, tout monstrueux qu'il soit, assure la pérennité de la civilisation sayonide. On comprend mieux alors que dans un pays aussi gigantesque, doté d'une population si nombreuse, une civilisation durable ait pu se construire et subsister.

L'existence même du Négueb soulève de nombreuses questions. Cette entité puissante est-elle entièrement manipulée, ou bien dispose-t-elle d'une certaine autonomie ? Ce rêveur fabuleux n'est-il qu'une créature sans volonté ? Ne peut-on craindre qu'un jour, elle échappe aux prêtres du Dabrad Sayon ? Quels seraient alors les objectifs d'une telle Puissance ?

LES NAHIMIS

Les nahimis ne sont pas des transients, mais des Ahiubeshims. Une des mutations engendrée par la carence de sabha entraîne en effet cette forme particulière de nanisme. La transformation est brutale, et s'accompagne d'un changement de visage, qui empêche quiconque de reconnaître une personne connue parmi les nahimis. Les "nouveau-nés", c'est-à-dire les nahimis qui viennent juste de se transformer, sont reçus par le reste de la communauté et abandonnent tout de leur ancienne vie. On leur enseigne alors les règles propres au petit peuple, ainsi que le "mensonge des origines". La nature véritable des nahimis est un secret bien gardé. Un nahimi fraîchement arrivé quelque part prétendra qu'il vient des montagnes, des fameuses cités souterraines. Celles-ci, comme le reste du "folklore nahimi" sont de pures inventions destinées à dissimuler la vérité aux Sayonides. Les nahimis savent mieux que personne le sort réservé aux Ahiubeshims...

Rares sont les habitants du Dabrad Sayon qui connaissent la vérité : les cinq grands prêtres (qui, étrangement, ferment les yeux sur cette situation), et quelques personnes isolées ayant assisté à la transformation d'un Sayonide en nahimi.

Contrairement à ce que pensent la plupart des gens, les nahimis ne sont pas irréligieux, au contraire. Ils vénèrent en secret le demi-dieu Ephod, père de tous les Ahiubeshims. Comme tous les fils d'Ahiud, les nahimis

sont de bons magiciens, et ils possèdent le pouvoir de communiquer entre eux grâce à leurs rêves. Peu de gens le savent, mais il n'est pas rare que le haut de la hiérarchie ecclésiastique fasse appel à un nahimi "émetteur" pour envoyer des messages à grande distance, via un autre nahimi "récepteur". Ces messages sont souvent codés (phrases absconses, extraits poétiques, etc.), afin que les nahimis chargés de la communication ne puissent en saisir le sens.

Certains grands propriétaires terriens utilisent eux aussi les nahimis pour communiquer. Pas par l'intermédiaire des rêves, mais grâce à des messagers montés sur des volatiles. Ce sont des émissaires rapides, discrets, et peu impliqués dans les luttes de pouvoir des grandes-gens.

Les nahimis constituent donc un rouage essentiel de la société sayonide à deux titres : en tant que banquiers/détenteurs du capital, nous l'avons vu, mais aussi pour le rôle prépondérant qu'ils jouent dans les communications.

MËKANA-YAKËS, L'ENNEMI DE L'EMPIRE

50 ans, 2,50 m, 60 kilos.

Mëkana-Yakës est, en fait, un Ahiubeshim. Sa peau est fripée, il est glabre et anormalement maigre. Ancien grand prêtre de Gedham, avec rang d'Afa Kaïama, il est devenu "hérétique" il y a quinze ans. Peu désireux de finir sur un bûcher, il a organisé sa propre disparition, la camouflant en accident, avant de rejoindre les envahisseurs barbares au sud du Gedham-Ba.

La vengeance contre une culture qui l'a rejeté est assurément sa motivation la plus plausible. Mais y aurait-il autre chose ? Il ne combat pas en effet pour ses frères de misère. Les Ahiubeshims réfugiés dans les landes et les montagnes du sud du Dabrad Sayon ne l'intéressent pas. Ceux-là vivent d'ailleurs en paix, bien acceptés par les populations Drak

et Lore. Que cherche-t-il ? En tant qu'ancien Afa Kaïama proche du Conseil des Cinq, il connaît la véritable nature du Négueb, et il partage certains de ses pouvoirs. En fait, il est tout à fait possible que son but soit de créer une nouvelle dynastie et de devenir Négueb à la place du Négueb. Il ne s'agit que d'une supposition mais, quels que soient ses objectifs, il a les moyens d'y parvenir. Ancien prêtre de Gedham, il connaît parfaitement ses adversaires, les prêtres guerriers, et leurs alliés guildiens. Il se bat contre ses anciens compagnons, connaît leurs tactiques, leur nombre, leurs ressources... et leurs faiblesses.

C'est aussi un sorcier émérite, qui connaît et maîtrise parfaitement ce que les doctes des Rivages ont nommé le phylum psychologique d'Egil Skallalgrimson.

Tout cela un adversaire redoutable, et la guilde qui saurait en débarrasser le Dabrad Sayon serait assurée de sa place et de son influence dans ce pays immense. Les Kaïmas ne lui refuseraient rien...

mener vers un autre hall, qui resterait à construire. Les Urbaniens ont appelé cet endroit la Huitième Porte. C'est le passage qu'ils entendent utiliser pour relier la future Cité Idéale au reste des sept cités. Toutefois, les plus hautes instances de la Fédération hésitent encore sur les moyens à employer. Comment être sûr que le hall, qu'ils veulent construire au cœur de la Cité, pourra être raccordé au labyrinthe ? Les plus mystiques parlent d'une clef, sans laquelle nul ne pourra ouvrir la Huitième Porte, et qu'il faudrait envoyer querir auprès des constructeurs du labyrinthe. Certains parlent d'une race supérieure de bâtisseurs, qui auraient édifié d'autres lieux de ce genre, avant de se réfugier non loin du cœur du Continent. Mais rares sont les membres de la Fédération qui sont prêts à tenter l'aventure. Néanmoins, le jeune Lucas Ardann, urbatec de Kasel, envisage de louer les services d'une guilde comme escorte vers le cœur du Continent, dans une quête périlleuse.



LA HUITIÈME PORTE

Les guides de la fédération Urbane ont depuis longtemps mis à jour un réseau supplémentaire de galeries, allant toutes dans la même direction. On suppose qu'il pourrait

Quelques PNJ

AGILE	4	CHARMEUR	5
FORT	2	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	4
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	3

- Art Guerrier 4
- Art Étrange 5
- Vie 12

Compétences : Théologie 4, Contacts 5, Diplomatie 4, Empathie 3, Grimper 4, Esquiver 4, Scruter 3, Arme courte 4, Arme de jet 2, Bagarre 3, Comédie 4, Déguisement 2, Discréption 4, Falsification 2.

Art Étrange : Phylum démoniaque de Wisk le Belliqueux 4. Yehuna connaît tous les mots de la première phrase de ce phylum, ainsi que Larvet ailé.

YEHUNA AMLAK, PRÊTRE D'AQABÉ ET AGENT DOUBLE

Grand, chauve, 41 ans, toujours vêtu de noir.

Né dans une famille du Sahada-Amba, Yehuna Amlak est entré dans l'ordre d'Aqabé à l'âge de onze ans, à l'initiative de son oncle, haut placé dans la hiérarchie religieuse locale. L'opération effectuée, transformé à jamais, Yehuna a suivi l'enseignement de ses maîtres. Vif et agile, il a été remarqué très tôt, et pressenti pour entrer dans la Chapelle des Servants d'Aqabé, un groupe secret de prêtres-assassins. Officiellement, Yehuna est le Premier Embaumeur du temple d'Aqabé, à Qerdeba. C'est un poste important, qui lui permet de masquer ses véritables activités.

Yehuna est un tueur et un espion efficace. Cependant, les missions d'assassinat sont rares, et il consacre l'essentiel de son temps à surveiller certains grands propriétaires terriens, ou les guildiens les plus importants. Pour espionner ces derniers, il joue les agents doubles. En échange d'armes des Rivages (qu'il affectionne d'ailleurs réellement), il leur livre quelques informations, soigneusement contrôlées. Les guildes ne s'en méfient pas, et il peut maintenant rencontrer librement leurs chefs, leur parler et, à l'aide de questions habiles, connaître leurs derniers projets.

ABAÏONAS, MAÎTRE JOAILLIER NAHIMI

39 cm de haut, 35 ans, cheveux bruns, toujours vêtu avec soin.

Abaïonas est un ancien prêtre de Sahat, devenu Ahiubeshim suite à une vengeance. À l'âge de trente ans, il fut enlevé et emprisonné par un condisciple jaloux. Privé de sabha, Abaïonas se transforma. Son adversaire espérait pouvoir relâcher un monstre, que les paysans ne tarderaient pas à poursuivre et à livrer aux prêtres d'Aqabé. Mais ils n'avaient pas pu prévoir, ignorant cette possibilité, qu'Abaïonas se transformerait en nahimi et, grâce à sa petite taille, pourrait s'échapper, ne laissant qu'une cellule vide.

Recueilli par la communauté nahimie, Abaïonas fut mis au courant du "grand mensonge". Il ne tarda pas à s'intégrer à cette nouvelle société. Profitant de ses anciennes connaissances, il acquit fortune et puissance. Il dirige de main de maître un atelier de joaillerie nahimi à Ouambesa.

Il aimeraient que les relations entre les guildes et l'empire se développent, et il cherche à rencontrer des aventuriers. Rusé et quelque peu manipulateur, il espère réussir à se venger grâce à eux.

AGILE	6	CHARMEUR	3
FORT	0	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	3	SAVANT	5
RÉSISTANT	1	TALENTUEUX	4

- Art Guerrier 2
- Art Étrange 5
- Vie 5

Compétences : Forgeage 3, Joaillerie 5, Serrurerie 3, Contacts 4, Prix 4, Négoce 5, Intendance 4, Théologie 4, Esquive 3, Scruter 3, Bagarre 1.

Arts étranges : Abaïonas connaît et maîtrise le phylum des Vies nocturnes. Il a su en déchiffrer les deux premières phrases.

Compétence de phylum : 4

TAHITOU, PRÊTRESSE DE SEYOUN, FEMME D'ENOOTH CERETIAN

31 ans, 1,81 m, 66 kg, cheveux noirs et long en chignon.

Cette jeune femme brune, grande et longiligne est d'une beauté sévère. Il est rare de la voir sourire, et ses yeux ont plus souvent l'éclat dur de celle qui fait appliquer la loi que celui, tendre et abandonné, d'une amante. Elle est, comme deux de ses sœurs, prêtresse auxiliaire du temple de Seyoum à Aïsama. Bien qu'ayant suivi une éducation portée sur les mathématiques et la logique, elle travaille depuis peu comme acolyte de la prêtresse gardienne du Temple. Elle est chargée tout particulièrement d'instruire certaines affaires criminelles. Brillante et décidée, elle est promise à une belle carrière.

AGILE	4	CHARMEUR	4
FORT	3	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	4
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	3

- Art Guerrier 2
- Art Étrange 5
- Vie 15

Compétences : Mathématiques 5, Théologie 4, Contacts 3, Diplomatie 3, Commandement 3, Lois, 4, Astronomie 3, Discours 2, Empathie 3.

Arts Étranges : Les deux premiers mots du phylum de l'Enseignement des Marcheurs pourpres, mais elle va progresser très vite.

AMLAK SAMIR, SEIGNEUR DE GUERRE

22 ans, 1,93 m, 95 kilos, tête rasée, courte barbe noire.

Amlak Samir est le jeune maître de la redoutable forteresse de Salmanassar. Il descend d'une longue lignée de seigneurs guerriers originaires du Gedham-Ba. C'est un jeune homme robuste, autoritaire et charismatique. Il joue un rôle essentiel dans les affaires de la guerre, et la plupart des guildes combattantes doivent négocier des alliances avec lui. Bien qu'étant officiellement du côté de l'empire, Samir négocie ses services (et ceux de son armée !) comme un mercenaire. Les guildiens devront s'habituer à traiter avec ce garçon rieur et énergique, et se méfier de son apparente insouciance.

Samir ne reconnaît qu'à peine l'autorité du Négueb. Il se considère à juste titre comme souverain sur ses terres. Quand il ne guerroie pas, Samir n'aime rien tant que festoyer, chasser et discuter avec des étrangers. Il sait se montrer affable et accueillant. Bien qu'il soit un homme important, il est facile de le rencontrer.

AGILE	5	CHARMEUR	3
FORT	6	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	3

- Art Guerrier 4
- Art Étrange 3
- Vie 15

Compétences : Négoce 3, Diplomatie 4, Courir 3, Grimper 3, Premiers soins 3, Chevaucher (éléphants) 4, Empathie 2, Herboristerie 3, Commandement 4, Esquive 4, Scruter 3, Vigilance 4, Arme à une main 5, Arme de trait 4, Bagarre 4, Bouclier 4, Camouflage 3.

AGILE	3	CHARMEUR	3
FORT	5	RUSE	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 4

Art Étrange 3

Vie 16

Compétences : Tannerie 3 ; Négoce 3 ; Bricolage 5, Courir 2, Cuisine 3, Grimper 3, Premiers soin 3, Sagesse populaire 3 ; Chevaucher (éléphants) 5, Dressage (éléphants) 5 ; Empathie 2, Herboristerie 3 ; Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 4, Arme à une main 2, Bagarre 4.

Arts étranges: Mathayas a accès au monde des rêves que partagent tous les Ahiubeshim. Pour autant, il n'entend rien à la magie traditionnelle, et ne connaît aucun sortilège.

MATHAYAS, CORNAC ET AHIUBESHIM CACHÉ

40 ans, 1 mètre 80, 78 kilos, longs cheveux noirs, grande barbe tressée.

Mathayas est cornac. Originaire du Seyoum-Qahiat, ce solide gaillard est né au sein d'une famille d'éleveurs d'éléphants, et s'est naturellement tourné vers l'art du dressage. Il est devenu Ahiubeshim à l'âge de vingt-sept ans. Alors qu'il était à la recherche d'un troupeau d'éléphants sauvages, il s'est égaré dans les collines du Seyoum-Qahiat pendant plus d'une semaine. Privé de sabha, il a subi la malédiction divine mais, jusqu'à ce jour, il a pu le dissimuler. Une petite main lui a poussé sur la poitrine, qu'il cache sous d'amples vêtements. Seule sa femme est au courant de la vérité, et elle ne le trahira pas. Mathayas redoute néanmoins que de nouvelles transformations ne refassent son apparition. Il a donc aménagé dans les collines une cabane qui pourra lui servir de cache, au cas où il devrait fuir à jamais la société sayonide.

Créatures et animaux

LES AHIUBESHIMS

Mêmes caractéristiques et compétences que les humains ordinaires.

LES NAHIMIS

Caractéristiques : comme Abaïonas, ci-dessus.

Compétences : diverses et variées, selon leur ancienne profession.

ÉLÉPHANT

AGILE	4
FORT	3
OBSERVATEUR	4
RÉSISTANT	3

Vie 65

Compétences : Écraser 9 (4d6+4), Manipulation (trompe) 5.

AGILE	4
FORT	17
OBSERVATEUR	2
RÉSISTANT	18

Vie 50

DJADO

Le djado est une gigantesque tortue d'eau douce domestique. Elle est utilisée comme monture ou pour tracter des embarcations. Un djado adulte mesure près de quatre mètres de long et pèse entre 800 kilos et une tonne. La couleur de la carapace est brun/vert. Sa durée de vie n'excède pas dix ans. Le djado se rend sur la terre ferme quand c'est nécessaire, mais il y est d'une maladresse et d'une balourdisse consternante. C'est un animal végétarien, on ne peut plus pacifique.

L'avenir de la Corne de Sagesse

L'avenir du Dabrad Sayon et de la fédération Urbande s'annonce mouvementé. Un équilibre a-t-il été rompu par l'arrivée des guildes ? Toujours est-il que de grands bouleversements se préparent.

LE DABRAD SAYON

Le sabha est touché par des maladies. Le rendement de la culture du nénuphar sacré a déjà commencé à baisser. Le phénomène ne passera pas longtemps inaperçu, et provoquera un sentiment d'inquiétude croissant au sein de la population, puis le développement de mouvements millénaristes. On distinguera deux types de réactions. Les optimistes soutiennent que si le sabha doit disparaître, c'est que la malédiction touche à sa fin. Un nouvel âge d'or s'annonce. Pour les pessimistes, de loin les plus nombreux, le manque de sabha risque de provoquer des catastrophes. Il est le signe que les dieux ont abandonné leur enfants, que le peuple est sacrilège et ne mérite plus leur bienveillance. Seuls des sacrifices hu-

mains et de grandes hécatombes pourront ramener la protection divine.

L'atmosphère dans l'empire deviendra donc de plus en plus lourde et oppressante.

Conséquence ou non de cet état d'esprit, le conflit avec les Lore et les Drak gagnera en intensité. Les affrontements seront de plus en plus violents, les effectifs des deux camps augmenteront, les guildes guerrières joueront un rôle grandissant, et Mëkana-Yakës, le chef des barbares, se révélera au grand jour. Cette situation de plus en plus explosive ne favorisera guère l'implantation des guildes commerciales. Seules les guildes guerrières se développeront.

Vers 215 apparaîtront les premiers manques effectifs de sabha, provoquant des vagues massives de mutations. En parallèle, les communautés d'Ahiubeshims, jusque-là discrètes, commenceront à se manifester. Parfois, elles agiront pacifiquement, tentant de cohabiter avec des populations ordinaires. Mais le plus souvent, elles se comporteront de façon plus brutale, menant des raids sur des villages sayonides ou rejoignant les rangs des barbares.

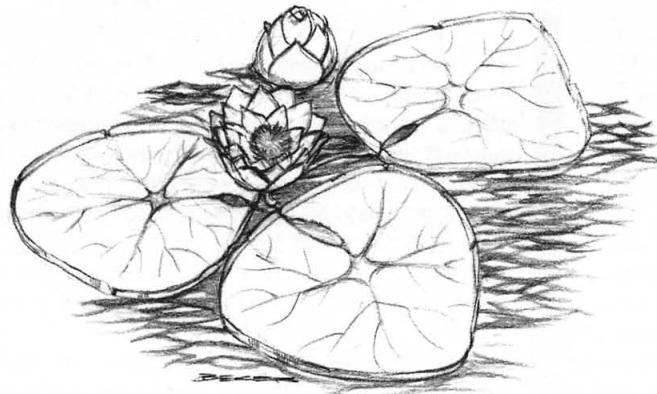
Le culte d'Ephod va se répandre, y compris au sein de populations sayonides normales, devenant une religion interdite, dissidente et séditieuse. Les vagues de mutations augmenteront, provoquant, à terme, l'implosion de la société sayonide.

Le prochain Négueb (qui montera sur le trône en 217) échappera au contrôle des

prêtres pour s'imposer comme une entité indépendante, mystérieuse et dotée de grands pouvoirs, une Puissance dont les desseins à long terme sont obscurs (sera-t-il le dernier rempart contre la ruine de l'empire ?). La guerre changera de visage, devenant l'affrontement de deux créatures surpuissantes, Mëkana-Yakës et le nouveau Négueb.

LA FÉDÉRATION URBANDE

En ce qui concerne la fédération Urbande, les choses vont aussi s'accélérer. Les Sayonides vont prendre conscience de l'existence de la Fédération, entendre parler du labyrinthe et tenter de l'utiliser pour transporter leurs troupes vers le sud. Les cités-écrins vont, en réaction, se replier d'avantage sur elles-mêmes, chercher à se dissimuler, voire à se fortifier. Le Grand Projet (la construction de la Cité Parfaite) va encore plus accaparer les esprits, au point de devenir une véritable folie collective, qui risque de menacer le bon fonctionnement des sept cités. Lorsqu'il n'y aura plus personne pour cultiver les champignonnières, la famine se déclarera, entraînant un exode massif des Urbaniens – vers le Dabrad Sayon ravagé par les mutations, puis dans le labyrinthe, vers un futur incertain...



Lexique Sayonide

Petit lexique Sayonide/Guildien, à l'usage des nouveaux venus dans la Corne de Sagesse.

Imprimé sur les presses de Maître Adidio, de Port-Franc, avec privilège du Sénat de la Constellation An 210 de l'Âge de l'Aventure.

NOMS COMMUNS

- Afa Kaïama : Acolytes et représentants des Kaïamas. Ils sont parmi les personnages les plus puissants de l'Empire.
- Ahiubeshim : étymologiquement "fils d'Ahiud". Nom donné aux mutants victimes de la malédiction, faute d'avoir pris le sabha.
- Basal : Bois précieux argenté.
- Bsالha : Aphorisme traditionnel sayonide.
- Corail : Unité monétaire valant 1000 kedous (voir ce mot), représenté par une perle de corail rouge.
- Djado : Tortue d'eau douce géante, utilisée comme monture et animal de bât.
- Hakas : Algue textile utilisée pour la plupart des vêtements et cultivée dans des bassins d'eau teintée selon la couleur voulue.
- Hassé : Alcool d'algue au goût amer. Bu rituellement tous les soirs avant le coucher du soleil.
- Kaïama : Prêtre ou prêtresse suprême de chacun des cinq ordres du clergé sayonide.
- Kedous : Unité monétaire la plus faible, représentée par une perle de corail blanc.
- Lahm : Bois précieux dont la couleur change en fonction de la température.
- Melth : Terre crue séchée et mélangée à des fibres végétales, utilisée en briques pour la construction.
- Nahimi : Petits hommes intégrés à la société sayonide. Ils sont joailliers et banquiers.
- Nandri : Jeu de société proche des échecs, qui peut être joué à deux, trois ou cinq joueurs.
- Négueb : L'empereur, le souverain suprême, l'élu des dieux.
- Sabha : Nénuphar sacré des Sayonides. La fleur de sabha sanctifiée par un prêtre est le remède contre la malédiction qui frappe le peuple sayonide.
- Samar : Bois précieux brun clair veiné à l'odeur musquée.
- Shaha : Félin au poil court gris bleu de la taille d'un gros chat, qui sert de monture aux nahimis.
- Tajl : Bois précieux bleu nuit, cassant comme le verre.
- Talb : Bois précieux noir, imputrescible et dur comme le diamant.

MYTHOLOGIE

- Ahiud : Serviteur favori des dieux, il a trahi

leur confiance et commis un sacrilège en abusant de Gedham pendant son sommeil.

• Amba : Déesse mère. Déesse de la nature, de la fertilité, de l'amour.

• Aqabé : Dieu de la mort (dieu polymorphe asexué).

• Ephod : Demi-dieu, fils d'Amba et d'Ahiud le Sacrilège. Divinité monstrueuse vénérée par les Ahiubeshims.

• Gedham : "Celle qui fut vierge". Déesse de la guerre.

• Guebr : Père de tous les dieux. Ses enfants l'on tué. Sa mort a créé le Dabrad Sayon.

• Haymanott : Le premier des Néguebs, choisi par les dieux pour sa sagesse et sa fidélité.

• Sahat : Dieu des artisans et du commerce.

• Seyoum : Dieu du savoir et de la justice.

GÉOGRAPHIE

• Aïsama : Capitale de l'Empire, sur les rives du fleuve Ornose.

• Al Tarab : Sommet sud-est du massif du Tajda (7800 m).

• Alqaïne : Lieu dit du Seyoum-Qahiat, signalé par Farush Kasap pour ses orgues aquatiques monumentaux.

• Al Sayoum : Sommet des monts Baranagas (6300 m).

• Askel : Une des sept cités de la fédération Urbande. Aussi appelée la Conque-Mère.

• Baranagas (monts) : Partie nordique de la chaîne montagneuse qui coupe l'empire en deux, et qui sépare le Gedham-Ba du Mar-Aqabé.

• Bethouadad : Capitale du Seyoum-Qahiat.

• Dsayeb : Carrières de marbre les plus célèbres de l'empire, situées à l'ouest du Gedham-Ba.

• Eskal : La ville-faille, dans le massif de Golh. Capitale de la fédération Urbande.

• Gedham-Ba : La plus au sud des cinq provinces impériales, théâtre de la guerre avec les barbares.

• Golh : Région de hauts plateaux arides à l'est du Mar-Aqabé.

• Kasel : Une des sept cités Urbis, creusée dans une série de pics vertigineux, au sud-ouest du Tajda.

• Laske : La cité-arbre se tient en bordure de la mer occidentale. Elle appartient à la fédération Urbande.

• Leska : Une des sept cités Urbis, située à l'est du massif du Tajda. C'est la cité-

squelette.

• Mar-Aqabé : La plus à l'est des cinq Provinces. Région en grande partie forestière.

• Mahara : Région de canaux inextricables située à l'est d'Aïsama.

• Mansayos : Gué sur le fleuve Matria dans le Gedham-Ba, d'une grande importance stratégique.

• Matria : Le plus occidental des deux grands fleuves du pays.

• Megabé : Île du Sahat-Tshagé où sont taillés les coraux et stockées les réserves monétaires de l'Empire.

• Namhanje : Sommet occidental du massif du Tajda. 1200 m.

• Nilanga : Point culminant nordique de la chaîne du Tajda (6800 m).

• Ornose : Un des deux grands fleuves sayonides. Prend sa source dans les monts de Golh.

• Ouambesa : Ville portuaire, capitale du Sahat-Tshagé.

• Qerdeba : Capitale du Gedham-Ba.

• Qidàn : Capitale du Mar-Aqabé.

• Sahada-Amba : L'une des cinq provinces de l'empire. La plus centrale, la plus riche, la plus typique.

• Sahat-Tshagé : La plus septentrionale des cinq Provinces. Archipel d'îles appelé par les Natifs Archipel des Rêves.

• Sahoud (mont) : Point culminant des collines du Seyoum-Qahiat (950 m).

• Salmanassar : Célèbre et redoutable forteresse du Gedham-Ba, possession d'un seigneur de guerre indépendant.

• Selak : L'une des sept cités de la confédération Urbande. Cité-volcan située en bordure du désert des Mirages.

• Sen-Kesar : Grande forêt humide, à l'est de l'empire.

• Seyoum-Qahiat : La plus occidentale des cinq provinces impériales. Région de collines et pays des élevages d'éléphants.

• Skale : La cité-crystal. L'une des sept cités de la fédération Urbande, située dans les collines du Seyoum-Qahiat.

• Tajda : Massif montagneux qui marque la frontière sud du Dabrad Sayon, refuge des barbares.

• Talath : Défilé permettant le passage du Sahada-Amba au Mar-Aqabé.

• Tsaq : Village du Seyoum-Qahiat où se déroule deux fois par an une gigantesque foire aux éléphants.

• Zikr (mont) : Sommet sud du massif du Tajda (5200m).

CORNE DE SAGESSE

Empire du Dabrad-Sayon fédération des cités Urbaines

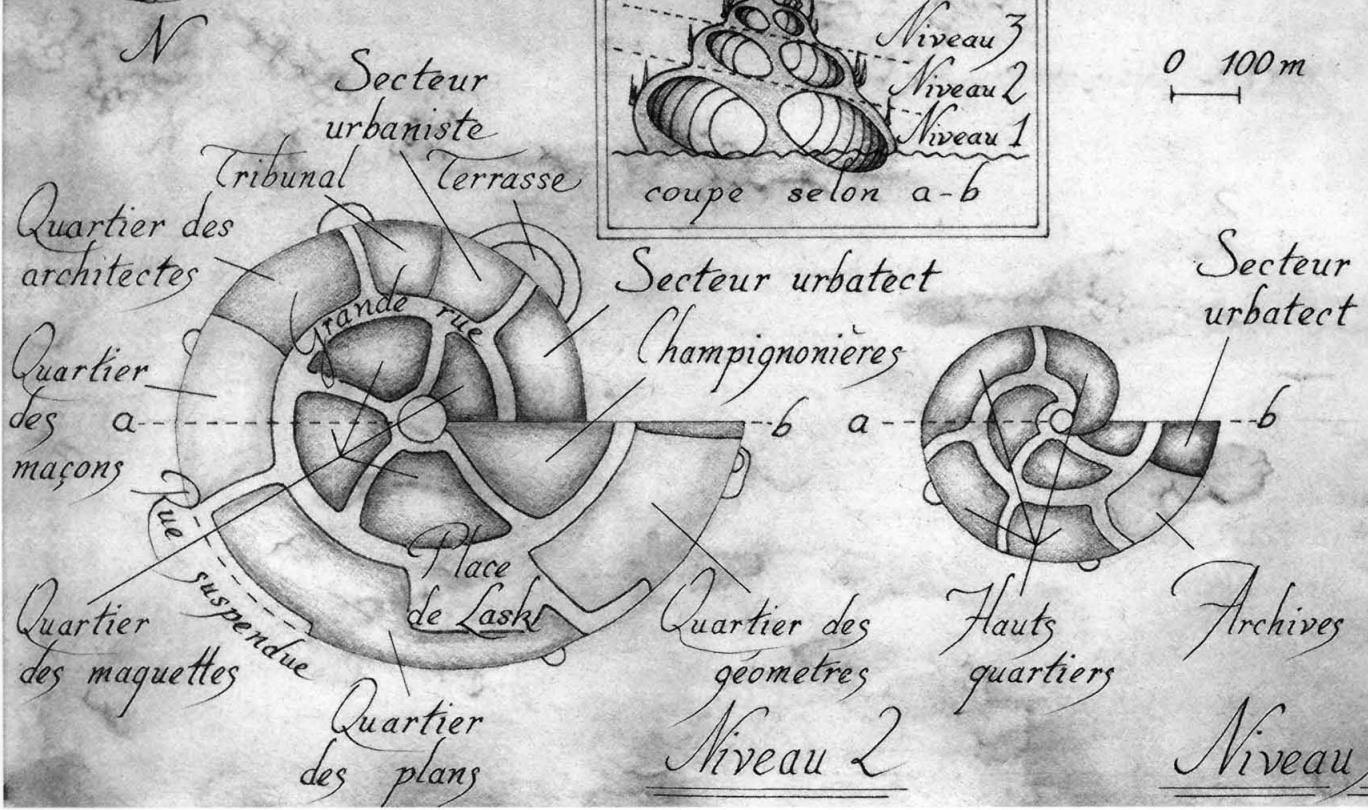
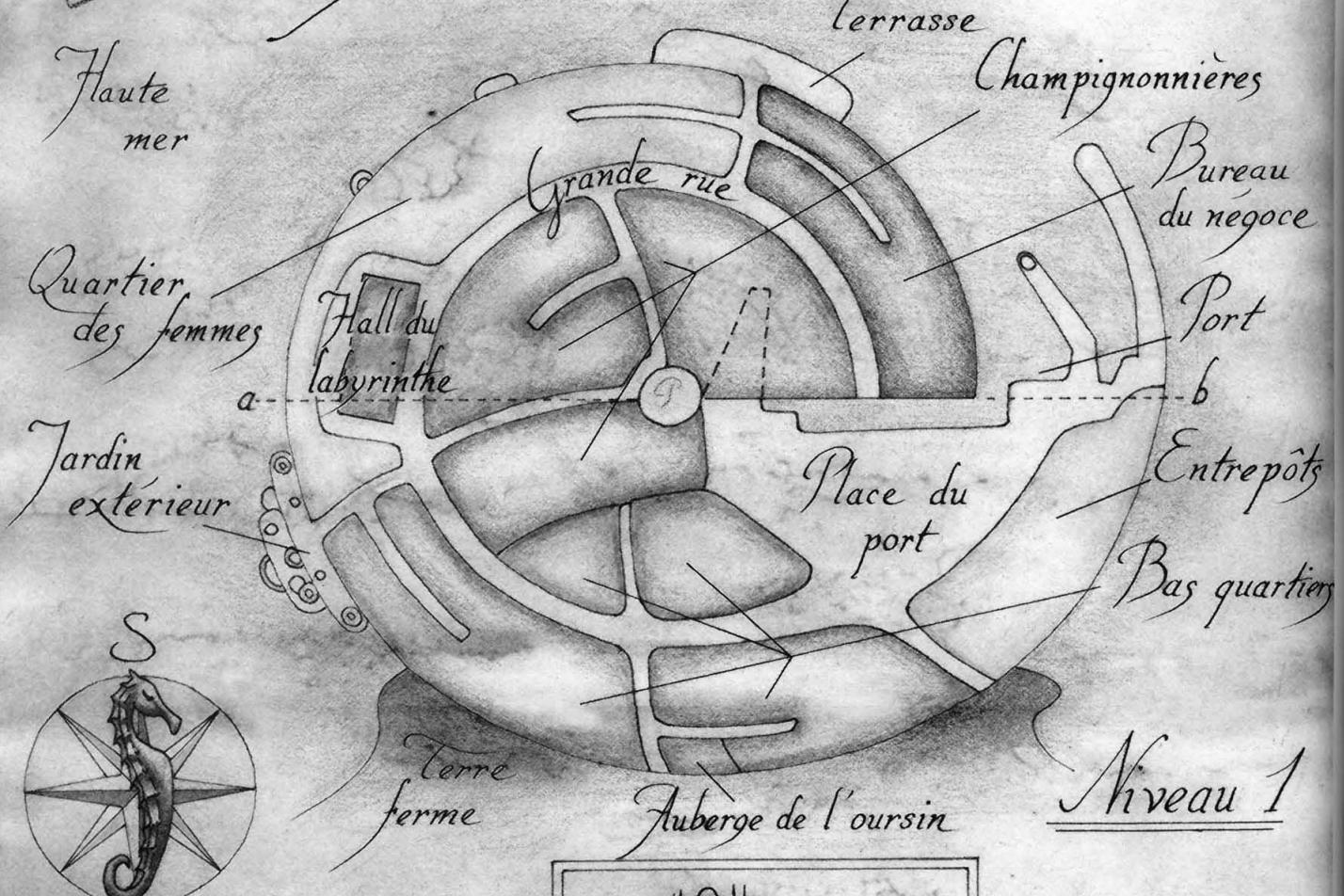


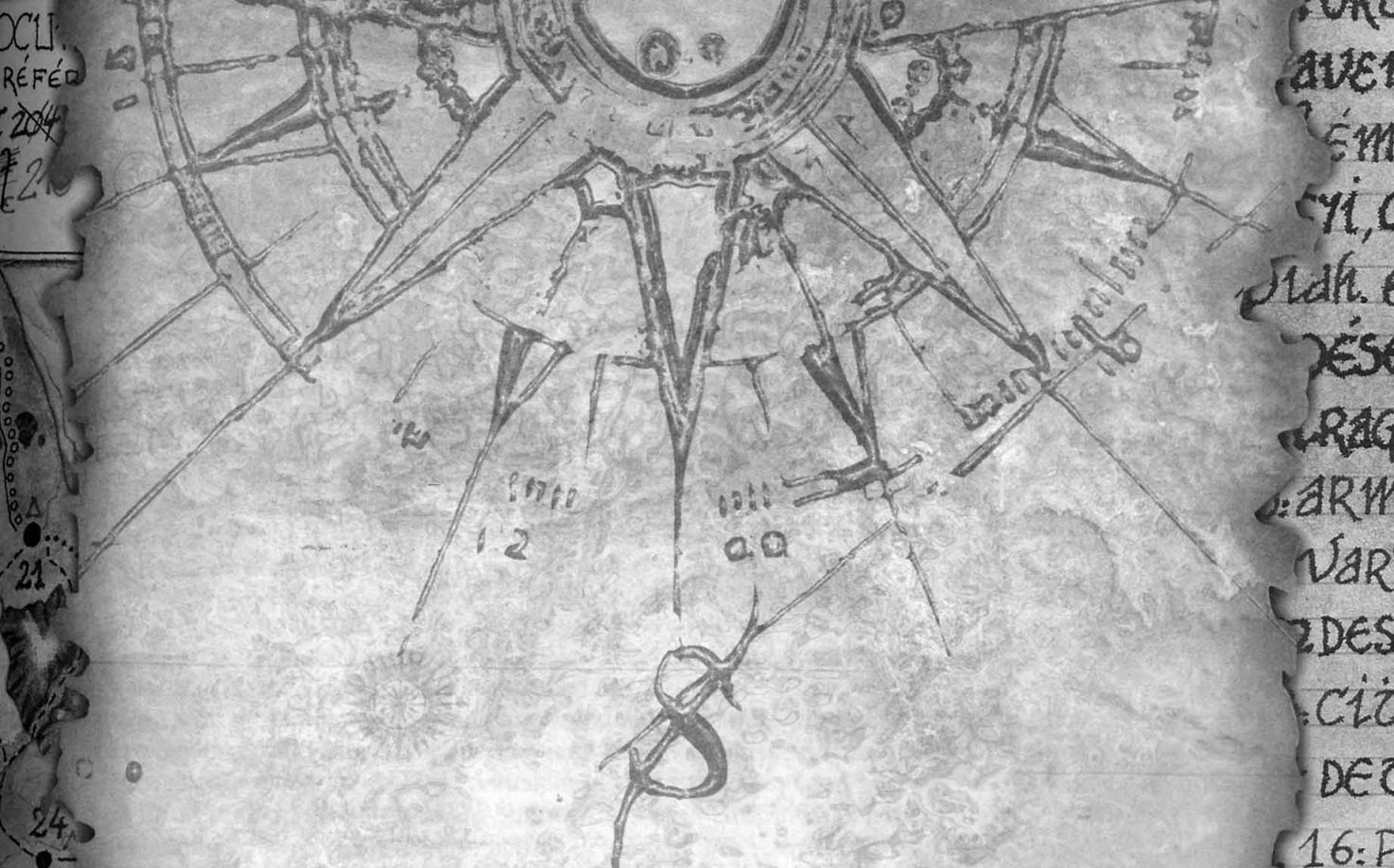
Aïsma

cité impériale



Askel la Conque-mère





La Couronne Stellaire



Services centraux du Sénat
Division de la prospective
Commission d'évaluation
des peuples continentaux

Excellences,

Les documents qui suivent ont été versés aux archives concernant la Couronne Stellaire par un individu masqué, qui ne s'est pas attardé pour expliquer comment il en avait eu connaissance. À notre avis, il est fortement probable qu'ils n'appartiennent pas à sa guilde, en supposant qu'il en ait une.

Après de longues délibérations, nous avons décidé de les inclure tels quels, la première partie étant, à notre avis, la meilleure présentation de la Couronne Stellaire que nous puissions réunir dans les délais assez courts que Vos Excellences ont bien voulu nous fixer.

En revanche, le chapitre sur La Flore des Vents a des implications toutes autres, et nul ne doute que certains maîtres de guilde vont grincer des dents en voyant l'un de leurs projets les plus tortueux exposé au grand jour. Nous ne pouvons que nous en excuser très humblement, en leur souhaitant meilleure chance la prochaine fois. Bien entendu, conformément à la coutume, les noms des coupables ne seront pas divulgués au public, mais que les intéressés sachent qu'ils ont été transmis au Registre d'Infamie, d'où ils ne seront effacés qu'après la mort naturelle d'Oëmerin, d'Ésope et de Sélima.

Dans l'espoir que cette lecture vous divertira, je reste, Excellences, sincèrement vôtre.

Altemio Bardacci, compilateur

Monseigneur,

Mes investigations préliminaires avancent de manière satisfaisante. Elles ont déjà produit un à-côté qui, je pense, aura l'heure de vous satisfaire.

Lors de sa première visite discrète dans le bâtiment, qui-vous-savez a découvert, dans une vieille malle poussiéreuse, trois manuscrits qui, ensemble, décrivent assez précisément la Couronne Stellaire. Sachant que vous êtes toujours demandeur d'informations sur les contrées lointaines et exotiques où nous autres, vos humbles agents, évoluons quotidiennement, je me suis permis d'en faire réaliser une copie par un scribe discret, avant d'envoyer qui-vous-savez les remettre en place. Bien entendu, j'ai la certitude que mon « emprunt » n'a pas été découvert. Après tout, je suis un professionnel et qui-vous-savez est... ce que vous savez !

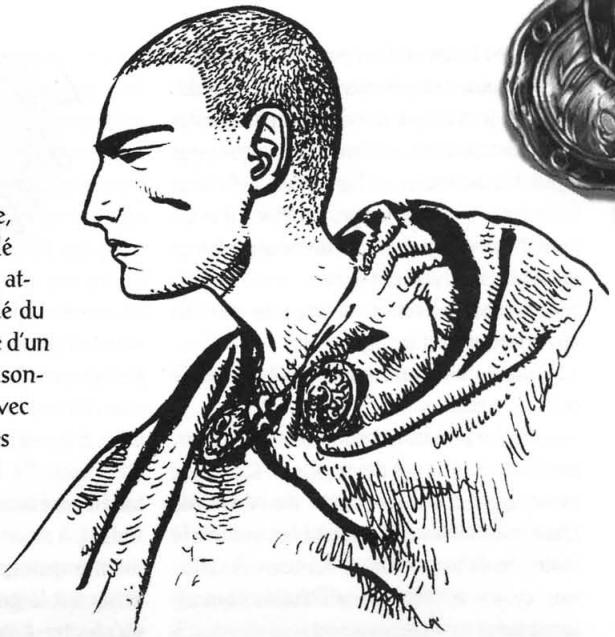
Un rapport plus complet sur le « Territoire » suivra d'ici quelques semaines. En attendant et comme toujours, je reste, Monseigneur, le plus dévoué et le plus efficace de vos serviteurs.

Théofalcone de Varmise

Sélima

En ce jour terrible et funeste, alors qu'à mes yeux embués par les larmes la vue de l'Archipel peu à peu se dérobe et que, balotté par les flots, notre navire fait voile vers Port Concorde, moi, Sélima bel Zémilah, ai pris en mon âme et conscience la décision de coucher par écrit le récit édifiant de mon séjour parmi les Lore. Mon écriture est mal habile et mon cœur tourmenté se serre au souvenir de celle qui est la cause de mon départ aussi précipité qu'inattendu. Espérant trouver en toi, lecteur inconnu, le compagnon attentif qui saura soulager mes peines, j'ai résolu de narrer par le menu, et sans rien omettre, les pénibles circonstances qui m'ont valu le discrédit dont je suis maintenant affligé. Il faut me rendre à l'évidence : ma découverte du Continent commence décidément bien mal. Jamais je ne reverrai l'archipel des Trois Brumes, et jamais je ne reverrai Elosia. Les choses sont ainsi. Puissent les vents m'être un jour plus favorables...

Animé d'une foi ardente, j'étais moi-même persuadé qu'un avenir brillant nous attendait. On nous avait parlé du seigneur de l'archipel comme d'un homme bienveillant et raisonnable, prompt à conclure avec les habitants des Rivages des marchés avantageux pour les deux parties. Déolius le Venn'dys y croyait tellement qu'il projetait d'établir un premier comptoir sur Diadème, l'île-capitale de l'archipel.



Il dut vite déchanter. Nous arrivâmes aux abords de ce que nous pensions être Diadème au premier jour de la tierce ardence. Le port fortifié dans lequel nous débarquâmes ressemblait fort peu aux descriptions que nous en avaient faites les marins de Port Brisant avec lesquels nous avions discuté avant notre départ, mais après tout, ils étaient ivres, et ma carte était formelle. Déolius m'accordait sa pleine confiance, hélas ! N'était-ce pas pour cela qu'il m'avait engagé ? La forteresse de pierre noire qui nous dominait de toute son arrogante froideur gela bien vite nos enthousiasmes. Le vent qui soufflait sans discontinuer était glacial pour la saison, et cela faisait trois jours qu'il pleuvait. Le tracé de l'île trahissait sa petitesse : manifestement, ma carte n'était pas à l'échelle. Nous mîmes donc pied à terre et demandâmes à rencontrer le seigneur local. On nous fit décliner noms, identités et intentions, puis on nous conduisit à la forteresse sans plus nous poser de questions. Tout cela ne me disait rien qui vaille. Je commençais à croire que nous nous étions trompés d'île, mais un chambellan à la mise compassée nous fit savoir que le seigneur Udelken nous recevrait ce soir, lors du banquet qu'il prendrait avec ses hôtes. Cela suffit dans un premier temps à dissiper nos doutes les plus pressants. Nous décidâmes de mettre à profit le temps qui nous restait avant le soir pour visiter le port et re-

descendîmes vers notre navire, non sans avoir remercié notre hôte pour l'extrême diligence dont il avait bien voulu faire preuve. Quelle ne fut pas notre surprise de constater alors que notre galion avait disparu ! Nous avions pourtant laissé trois hommes à bord, avec ordre de ne laisser monter personne avant que nous ne soyons revenus. Renseignement pris auprès de la capitainerie, nous apprîmes que notre navire avait simplement été déplacé et sommairement fouillé, conformément à la législation en vigueur dans l'Archipel. Lorsque nous demandâmes à le voir, il nous fut répondu que cela n'était pas possible pour le moment. Déolius rentra dans une colère folle, menaça le capitaine, porta la main à sa ceinture... Trois hommes en armes braquèrent leurs arcs sur nous, et il retrouva aussitôt la raison. Il ne nous restait plus qu'à attendre le soir en rongeant notre frein. Scandalisé par cet accueil, Déolius parlait de se plaindre au seigneur de Diadème. Nous parvîmes néanmoins à le faire revenir à la raison, et décidâmes de tromper notre attente et notre angoisse dans une taverne du port. Nous n'avions pas la moindre idée de l'attitude à adopter : fallait-il menacer, tempêter, vitupérer ou au contraire amadouer notre hôte et essayer de gagner son estime ? Un vieillard barbu qui finissait d'absorber à grandes lampées ce qui ressemblait fort à une soupe d'algues brunes nous ap-

Mes débuts

Je me suis embarqué pour l'Archipel en 195, au mois de la seconde ardence. C'était il y a près de trois ans, et il me semble pourtant que c'était hier. J'arrivais de Port Brisant à bord d'un navire marchand affrété par la guilde des Lunes scintillantes, une misérable institution qui a périclité depuis. Notre galion était principalement chargé de tapisseries et de bijoux. Le capitaine Déolius, auprès duquel je m'étais engagé en qualité de conseiller et d'explorateur, comptait les revendre à bon prix au seigneur de l'archipel. Déolius était aussi jeune qu'inexpérimenté, comme nous tous, et il ne doutait pas un seul instant que le seigneur en question puisse refuser ces marchandises ou discuter leur prix.

porta sans le savoir la réponse à la question qui nous obsédait. « Pardonnez-moi, nous dit-il, mais je n'ai pu m'empêcher d'écouter votre conversation, et il me semble que vous faites fausse route. » Il avait dit cela sans lever les yeux de sa soupe, comme s'il avait peur d'être surpris en train de nous parler, ce qui était effectivement le cas.

— Comment cela ? » demanda Déolius en se retournant brusquement.

Le vieillard ne prit même pas la peine de relever la tête.

— Parlez plus bas et retournez-vous, marmonna-t-il entre ses dents gâtées. Ce que je veux dire, c'est que cette île n'est pas Diadème, comme vous semblez vouloir le croire, mais bien Astrax, demeure du puissant seigneur Udelken. » Déolius était estomaqué.

— Vous... vous voulez dire que ceci n'est pas la capitale de l'Archipel ? » Je me mis à fixer obstinément la pointe de mes chaussures.

— En quelque sorte... » fut la seule réponse de notre mystérieux interlocuteur qui, en, ayant terminé avec sa soupe, se leva sans nous jeter un regard, fendit la foule avec une étonnante vivacité et disparut. Notre capitaine poussa un profond soupir, et les autres membres de l'équipage m'adressèrent un sourire de commisération. « Tout le monde peut se tromper, commençai-je. Je ne pouvais pas savoir que cette carte était fausse. » Déolius ouvrit la bouche, prit une profonde inspiration, mais s'abstint finalement, éccœuré par le tour catastrophique que prenait la situation. « Si vous voulez, je parlerai moi-même au seigneur Udelken », dis-je pour me faire pardonner, mais je regrettai aussitôt mes paroles. « Pourquoi pas..., cracha le capitaine. Après tout, nous n'en sommes plus à un désastre près ! »

La réception du seigneur Udelken

Le soir approchait. Nous remontâmes vers la forteresse, emplis d'une sourde appréhension. Le chambellan, toujours aussi peu amène, nous fit patienter dans une large salle dépourvue de toute décoration, dans laquelle brûlaient seulement quatre torches grésillantes. Le silence presque obsédant, à peine troublé par les échos quasiment imperceptibles des vagues venant se briser sur la grève en contrebas, ne faisait qu'ajouter à notre inconfort. Nous nous dévisagions sans mot dire, cherchant dans le regard de l'autre la lueur qui eût pu nous inciter à plus d'optimisme. Puis, ne la trouvant pas, nous détournions la tête en essayant de penser à autre chose. Enfin arriva l'heure du banquet. Nous fûmes introduits dans une large salle garnie de boiseries, sommairement meublée. Une tapisserie courrait le long du mur qui nous faisait face. Elle représentait les hauts faits de la lignée des Udelken qui, nous l'apprîmes plus tard, régnait sur l'île depuis des générations. Sur un signe du seigneur Udelken — un homme de haute stature à la barbe broussailleuse et au regard de braise — nous prîmes place autour de la grande table en compagnie d'une dizaine d'autres convives. Udelken claqua des mains et tout le monde s'assit en silence. Des domestiques firent aussitôt leur apparition, chargés de victuailles, fruits exotiques aux senteurs envirantes, viandes macérées, cuites dans leur jus et assaisonnées d'épices odorantes, lourdes miches de pain à la croûte savoureuse. Il semblait que nul ne dut rompre le pesant silence qui s'était installé autour de la table jusqu'au moment où le seigneur Udelken prit enfin la parole. Nous étions quant à nous trop intimidés pour le faire — et l'excellence de la nourriture nous donnait un fort bon prétexte pour garder le silence. « Nous avons ce soir des hôtes de marque » annonça Udelken à ses comparses, sans que nous eussions pu dire s'il

s'agissait d'un sarcasme ou d'une simple constatation. « Mais nous aimerais savoir, poursuivit-il d'un ton égal, ce qui nous vaut si noble compagnie en ces temps de trouble et de confusion. » Nul ne savait parmi nous de quoi il voulait parler, mais nous n'allions pas tarder à l'apprendre. Déolius s'éclaircit la voix d'un raclement de gorge, et prit courageusement la parole, une cuisse de dinde à la main (nous avions vu d'étranges volatiles picorer dans la cour du château, et nous avions estimé qu'il s'agissait bien de dindes, en dépit de l'étrange couleur bleutée de leur plumage).

— En fait, noble seigneur, nous venons ici pour faire commerce et...

— Vraiment ?, l'interrompit Udelken. Et qu'avez-vous donc à vendre ? Déolius déglutit péniblement.

— Des étoffes, monseigneur. Des étoffes de première qualité, ainsi que des verrières, des bijoux, et tout ce qu'il plaira à Votre Seigneurie de bien vouloir...

— Voyez-vous cela, mon Père, reprit le seigneur en se tournant vers son voisin de gauche (un membre du clergé local, de toute évidence). L'outrecuidance de ces étrangers ne connaît décidément nulle limite. Et pensez-vous réellement, messire...

— Déolius. Capitaine Déolius. Je tiens d'ailleurs à préciser que...

— Silence ! » Udelken venait d'abattre son poing sur la table, et un domestique se précipita pour ramasser les débris de l'assiette que son geste venait de précipiter à terre. « Vous ne parlerez que lorsque je vous le demanderai, est-ce bien compris ? Je suis le maître, ici, et je tiens à ce que tout le monde le sache. Que croyez-vous, misérable ? Que nous avons besoin de charlatans ? Que nous vous laisserons détruire notre économie et submerger nos marchés de vos étoffes crasseuses ? Que voyez-vous sur ce mur ?

— Une... une tapisserie ?

— C'est exact, capitaine. Une tapisserie tissée de fils d'or, et retracant l'épopée glorieuse de mes ancêtres. Lorsque je mourrai, mon nom prendra place aux côtés de ceux de ces farouches guerriers qui ont combattu pour défendre ces terres, et vous vous émerveillerez alors de l'incomparable savoir-faire

de nos maîtres tisserands, qui agrandissent cet ouvrage peu à peu depuis dix générations sans que personne ne puisse discerner les pièces qui la composent les unes des autres ! Et vous venez fanfaronner dans mon domaine avec vos bijoux de pacotille et vos peules infectes ? Sachez, capitaine, que personne n'a jamais insulté impunément un Udelken ! En venant ainsi agiter sous mon nez vos breloques dérisoires, c'est l'honneur de dix générations de guerriers que vous bafouez, et je ne laisserai pas un tel crime impuni, croyez-le bien. Gardes ! »

À ce mot, quatre hommes en armes, postés à l'entrée de la salle, vinrent prendre position autour de nous, leurs hallebardes pointées dans notre direction. Nous étions tous ahuris du tour que prenait la situation. Jamais notre capitaine n'avait insulté le seigneur ! Il s'agissait manifestement d'une répugnante mise en scène, et j'étais outragé du traitement qui nous était réservé. « Emparez-vous de ces hommes, lâcha Udelken, et jetez-les au cachot. Ils seront jugés demain, au coucher du soleil. » Sans discuter, les gardes obéirent aux ordres qui leur avaient été donnés. Nous étions désarmés, abasourdis, incapables de la moindre réaction. Qu'aurions-nous pu faire, d'ailleurs ? Alors qu'on nous conduisait, à travers un dédale de corridors humides et faiblement éclairés, vers les souterrains de la forteresse où nous attendait une nuit qui promettait d'être inconfortable, je repensais aux paroles de cet homme, rencontré à Port Brisant un soir de beauverie. Sur le coup, je n'avais guère prêté attention à ses propos, mais ils me revenaient maintenant à l'esprit avec une douloureuse acuité. « Méfiez-vous, m'avait dit le vieil ivrogne. La situation des Trois Brumes est plus fragile qu'on ne veut bien le dire. L'unité des Lore n'est qu'une illusion. On les dit civilisés, mais ce sont en réalité des barbares, prêts à s'entre-déchirer comme des chiens à la première occasion. » Un cri me tira brutalement de ma rêverie : Déolius protestait en hurlant contre le « scandaleux traitement qui nous était infligé ». Quelque chose me disait que ce n'était pas la meilleure façon de procéder avec ces hommes, et l'un des gardes me donna raison. D'un revers de sa lance, il frappa Déolius en plein ventre puis, le tenant par les cheveux, le força à se relever avec une bru-

talité révoltante. Notre capitaine poussa un gémissement plaintif. J'étais pour ma part trop écoeuré pour réagir. On nous mena vers de sombres cachots tapissés de paille moisie et on referma sur nous les lourdes grilles de fer. Mon compagnon de cellule était le jeune Garen, un mousse inexpérimenté qui, pour sa première traversée, n'avait pas eu de meilleure idée que de s'embarquer à bord de L'aigle des mers, l'unique navire de notre guilde. S'adossant au mur de pierre, Garen se prit le visage à deux mains et se mit à sangloter amèrement. Je lui posai une main sur l'épaule sans rien dire. De fait, qu'aurais-je pu lui raconter ? La situation était sans espoir. Ces quelques heures de captivité passèrent comme dans un rêve, nous paraissant tantôt incroyablement rapides, tantôt désespérément lentes. Nous étions déjà en train de perdre la notion du temps. Nous alternions les périodes d'espoir euphorique, où nous étions persuadés qu'Udelken allait s'apercevoir de son erreur et nous présenter ses excuses en place publique, et celles de profonde mélancolie, où l'image obsédante d'un sinistre gibet revenait sans cesse danser devant nos yeux gonflés de sommeil. Nous ne parvenions pas à trouver le repos. Nos cellules étant éloignées les unes des autres, nous n'étions pas non plus en mesure de communiquer. Bref, il ne nous restait plus qu'à attendre, les yeux grand ouverts, dans la pénombre de nos misérables cellules.

On vint finalement nous chercher : les gardes se saisirent de nous sans ménagement et nous traînèrent vers la lumière des étages supérieurs. Nous n'avions rien mangé ni bu depuis la veille. Sans me départir de mon calme, plus dû à la fatigue qu'à la tranquillité d'esprit, je m'en ouvris au soldat qui me précédait. « Pardonnez-moi, lui dis-je, mais nous avons fort soif, et... »

— Silence !, tonna-t-il. Vous aurez tout loisir de parler devant le Grand Interrogateur. » Décidément, c'était une manie ! Je ne me demandai même pas qui était le Grand Interrogateur en question, tant il semblait évident qu'il s'agissait du magistrat devant lequel nous allions maintenant comparaître. Mais pour quel crime ? Nous n'allions pas tarder à être fixés. On nous fit sortir dans la première cour intérieure de la forteresse. Deux estrades de bois avaient été dressées

de part et d'autres, et plusieurs villageois y avaient déjà pris place. Je reconnus le vieillard à la soupe d'algues qui nous avait parlé dans l'auberge. Nous aurions dû nous méfier, songeai-je avec écoeur. Perché sur une chaise de métal aux dimensions vertigineuses, un homme chauve, au crâne décoré d'une étrange coiffe ouverte, dardait sur nous son œil perçant. On nous avait fait agenouiller devant lui, à égale distance des deux estrades, sur un rondin de bois à l'arrête coupante qui nous mettait les genoux en feu. Nous restâmes ainsi dix bonnes minutes, le temps que la foule prenne place pour assister au spectacle. La nuit venait de tomber, et les flammes des torches qui brillaient de part et d'autre de la scène accentuaient le côté dramatique de la situation.

« Étrangers, commença le Grand Interrogateur lorsque les deux estrades furent entièrement garnies, au nom de notre Haut Seigneur et Maître, Son Excellence le Très Révérend et Très Saint seigneur Udelken, onzième du nom, j'ai le très insigne et très regrettable honneur de prononcer contre vos personnes les jugements justes et loyaux concernant les charges suivantes, lesquelles charges ont été retenues à votre encontre sur intercession et témoignage irréfutable de nombre de citoyens de la Très Sainte Cité d'Astrax. Ainsi donc, étrangers, vous êtes solennellement accusés de déchargeement illégal de marchandises prohibées sans avis et sans autorisation, en vue de la pratique, elle aussi prohibée par nos lois, de quelque commerce coupable. Vous êtes également accusés de crime de lèse-majesté sur la Très Sainte, Très Noble et Très Haute personne de Son Excellence le seigneur Udelken, onzième du nom, de conspiration contre la cité d'Astrax, d'insultes caractérisées à l'encontre de la sus-dite, de refus d'obéissance, et de mille autres méfaits réprimés par notre Très Sainte Loi. En conséquence, Nous, Grand Interrogateur dûment muni des instruments de pouvoir accordés par notre Très Saint Seigneur, et sous la haute bienveillance de notre Dieu Unique et Protecteur le Très Divin Nerkal, vous déclarons coupables sans concession ou rémission d'au-

cune sorte, et vous condamnons, sur approbation de la présente assemblée, à être exécutés demain à l'aube, par le moyen qu'il vous plaira de subir. Pour frais d'exécution, d'emprisonnement et d'autres formalités que nous jugerons utiles, votre navire, L'aigle des mers, ainsi que sa cargaison, seront saisis et vendus par nos soins au plus offrant, ainsi que le veut notre coutume. Grâces soit rendues au jugement Très Juste et Très Sain de notre seigneur. Puisse Nerkal prendre vos âmes en pitié et rendre votre trépas douloureux, afin que vos fautes puissent espérer être pardonnées. »

Je ne pouvais pas en croire mes oreilles : ainsi, ma brillante épopée allait s'arrêter sur cette misérable parodie de jugement, sans qu'à aucun moment nous n'ayons eu les moyens de combattre le funeste destin qui s'acharnait à nous perdre ! Que signifiait cette atroce mascarade ? Qu'avions-nous fait pour mériter pareil châtiment ? Quel était le rôle de cette assemblée ridicule, de ce juge pathétique, aussi libre de ses mouvements qu'un pantin articulé ? Que nous reprochait réellement Udelken, et pourquoi n'avions-nous jamais eu la possibilité de nous défendre, de nous justifier, de nous expliquer ? Alors qu'on nous ramenait dans nos cellules, toutes ces questions se bousculaient dans ma tête, et l'image du gibet revenait sans cesse, comme le présage du sort qui désormais m'attendait. La nuit qui suivit fut sans doute la pire de toute mon existence. Caren, que l'on avait replacé à mes côtés dans la cellule, s'était évanoui de fatigue et de frayeur. Quant à moi, ne voulant pas perdre espoir, je cherchai frénétiquement un moyen de m'échapper, grattant d'abord la pierre avec mes ongles nus puis, m'apercevant de la futilité de mes efforts, tentant de distendre les barreaux de notre cellule en les tordant avec ma chemise, dont je fis tourner en vain l'une des extrémités sur elle-même. Il faut croire que ce tour, auquel j'avais maintes fois pensé de façon abstraite, était bien plus difficile à mettre en œuvre qu'il ne pouvait de prime abord y paraître. Épuisé, à bout de forces et d'idées, je m'adossai à mon tour au mur de notre triste cellule, et entrepris de fouiller

mon âme à la recherche de quelque ressource qui eût pu me permettre d'affronter sans défaillir l'inéluctable épreuve de la mort. Sans rien trouver, hélas ! Je n'avais plus toute ma conscience lorsque, à l'aube du lendemain, les gardes vinrent une nouvelle fois nous chercher pour nous conduire sur la place de la ville, à l'extérieur de la forteresse, où nous devions être exécutés. Je ne me souviens pas avoir eu peur : je me trouvai au-delà de la peur, dans un état de contemplation morbide dont rien n'aurait pu me tirer. Un gibet avait été dressé. Il était en tous points semblable à celui de mon rêve. Le vent m'arracha quelques larmes, mais celui sur lequel je pleurai n'existant déjà plus. J'avais fait le deuil de moi-même – c'est du moins ce qu'il me semblait. Peut-être ma terreur se serait-elle réveillée au moment de monter sur l'estrade ? Peut-être aurais-je hurlé de toutes mes forces lorsqu'autour de mon cou le bourreau aurait sa corde passer ? Jamais je ne le sus, car à peine étions-nous arrivés sur la place qu'une clamour d'épouvante retentit dans toutes les poitrines. « Alerte ! » hurlait des villageois à bout du souffle, accourant visiblement du port. « Alerte ! On nous attaque ! » Aussitôt, les gardes nous poussèrent à terre. Dans l'état où nous nous trouvions, pieds et poings liés, nous ne pouvions que nous tortiller vainement, mais c'était une position comme une autre pour jouir du spectacle étonnant qui se préparait. Tout ce que la ville comptait de guerriers ou d'hommes en âge de se battre s'était emparé d'une arme et dirigé vers le port... pour en revenir quelques minutes plus tard, poussé par un vent de panique indescriptible. Sans nous prêter attention, les citadins refluerent en masse vers la place centrale puis se dirigèrent vers la citadelle. « Le seigneur de Travise nous attaque ! » criaient des voix. « Tous à la forteresse ! » Deux de mes compagnons, parmi lesquels le malheureux capitaine Déolius, furent piétinés sans ménagement dans la panique. Je craignis un instant pour la vie du capitaine, déjà éprouvé par son éprouvante captivité, mais je trouvai la force de sourire lorsque je l'entendis proférer un juron obscène, que la décence devrait m'interdire de reproduire ici, si je n'étais avant tout soucieux de vérité historique.

« Par Omphar le Tritesticulé !, proféra-t-il entre ses dents. J'aurais mieux fait d'écouter mon père. » Quelques instants plus tard, ceux que nous hésitions encore à considérer comme nos sauveurs faisaient irruption sur la place. C'étaient des Lore, eux aussi, mais leur blason n'était pas le même que celui d'Udelken, et ils paraissaient autrement mieux organisés et armés que les hommes de ce dernier. Ils marquèrent un temps d'arrêt en voyant la situation inconfortable dans laquelle nous nous trouvions et nous demandèrent qui nous étions, jetant un coup d'œil incrédule aux gibets dressés à notre attention.

« Capitaine Déolius, de la guilde des Lunes scintillantes, citoyen de la république Venn'dys, pour vous servir » trouva la force d'articuler notre chef, qui savait que la situation ne risquait guère de s'aggraver. « Par le Casque de Nerkal, mais que faites-vous donc à terre ? » s'écria l'un des officiers du seigneur de Travise, dont nous ne connaissions en cet instant ni l'identité ni le rôle au sein de l'Archipel. Je pris alors la parole et racontai notre aventure en termes aussi clairs que possible. Quand j'eus fini, l'officier ordonna qu'on nous détache et nous fit donner à boire. Ses hommes s'étaient lancés à l'assaut des fuyards, retranchés dans la forteresse, et un nombre impressionnant de guerriers n'en finissait pas de débarquer et de se répandre dans les ruelles d'Astrax, désormais vidée de tous ses occupants, à l'exception des femmes et des enfants qui furent promptement rassemblés sur la place. Nous étions sauvés ! On nous ramena vers le port, on nous fit monter dans l'un des nombreux navires accostés au quai principal, là où quelques heures plus tôt s'était tenu notre Aigle des mers, on nous donna des couvertures et de la nourriture, et nous pûmes tranquillement attendre, ainsi qu'on voulut bien nous l'expliquer, que les armées du roi Erdinand de Travise, souverain parfois contesté de l'archipel des Trois Brumes, veuillent bien finir avec les forces désordonnées du seigneur Udelken, onzième du nom, vassal félon dudit souverain – lequel vassal n'en était pas, manifestement, à sa première rébellion.



Le royaume de Travise

Je passais, ainsi que certains de mes compagnons, près de trois ans à la cour du roi Erdinard de Travise. C'était un homme sévère et autoritaire, dont le sérieux imperméable masquait à la perfection une bonhomie rieuse, laquelle ne se manifestait qu'en de trop rares occasions, lors de banquets copieusement arrosés. Il arrivait alors que, pris d'un brusque accès de tendresse pour l'un de ses amis, voire pour l'un de ses serviteurs, il fît l'infortuné par le cou, et lui serrant les joues entre ses grosses mains calleuses, lui plaque sur la bouche un énorme baiser sonore, sentant le vin et la gaieté. Il n'y avait rien d'outrageant ou d'équivoque à ce geste, je le sais : il m'est arrivé plus qu'à mon tour de subir l'un de ces assauts de tendresse, avant de tomber en disgrâce et de devoir fuir l'archipel comme un voleur. Mais ne brûlons pas les étapes.

Les mois passés au sein de la cour du seigneur de Travise comptent parmi les plus heureux de mon existence mouvementée. Erdinard nous avait pris en affection. Nous étions le symbole de sa victoire sur le félon Udelken. Nous devions notre salut au second, Sheyfir, un Felsin comme moi. Il s'était jeté dans l'unique canot de L'aigle des mers et avait ramé jusqu'à l'île la plus proche, qui se trouvait être celle de Diadème (je n'étais pas tombé si loin, finalement !). Là-bas, il réussit à alerter les hommes du roi. Au récit de notre valeureux équipier, le sang d'Erdinard ne fit qu'un tour : cela faisait longtemps qu'il attendait l'occasion de châtier le misérable seigneur d'Astrax, et voilà que sans le vouloir, nous lui en donnions l'occasion. Merinel d'Askhaan, le conseiller du roi, m'expliqua plus tard que son souverain ne pouvait agir qu'ainsi : par impulsion. Il me raconta également la triste histoire de la lignée Udelken, une dynastie de criminels à moitié déments qui faisaient régner la terreur sur une population d'autant plus soumise que planait sur elle la menace d'un

châtiment constant. Les exécutions sommaires étaient monnaie courante à Astrax. La façon dont Udelken avait bafoué les règles d'hospitalité les plus élémentaires en nous emprisonnant et en nous condamnant à mort n'était qu'une pitoyable bravade. Le vassal d'Erdinard voulait prouver par cette condamnation qu'il était seul maître chez lui, et que son autorité avait force de loi. Il avait été trop loin. À présent, la forteresse d'Astrax n'était plus qu'un tas de cendres, et Erdinard de Travise avait placé l'un de ses neveux sur le trône de l'île, avec pour mission de lui faire retrouver la grandeur qui avait été la sienne avant que le premier des Udelken ne monte sur le trône¹.

Quatre des équipiers de L'aigle des mers avaient choisi, après quelques jours passés à la cour du roi, de poursuivre leur périple vers le Continent et firent voile vers Port Concorde à bord d'un navire que leurs économies personnelles leur avaient permis d'affréter. Me sachant pauvre, le roi m'offrit de rester à son service durant une année complète, au terme de laquelle, me promit-il, le petit pécule amassé me permettrait de partir à mon tour et de poursuivre mes aventures. Au bout d'un an, je n'étais toujours pas parti. J'avais appris à aimer le roi Erdinard et la cour joyeuse dont il s'entourait. Je m'étais rendu compte au fil des mois que la position du souverain était loin d'être aussi confortable que j'avais pu le croire dans un premier temps. En vérité, sur les vingt îles que comptait l'archipel des Trois Brumes, seules une demi-douzaine étaient directement placées sous son autorité ou sous celle de membres de sa famille, ses seuls vassaux fidèles. Les autres appartenaient à des barons, des ducs et des comtes théoriquement placés sous l'autorité souveraine d'Erdinard de Travise, mais bien peu enclins en vérité à lui prêter allégeance, et prêts à se rebeller contre lui à la première occasion. Ainsi notre roi passait-il l'essentiel de son temps à guerroyer contre ses dissipés vassaux, pour le plus grand bonheur des architectes du chantier naval de Diadème, l'un des plus importants dans cette partie du Continent. La flotte du souverain était forte de près de 60 navires de guerre et d'une centaine de vaisseaux plus

légers, utilisés pour les missions de reconnaissance et d'exploration (car quelques îlots minuscules restaient inexplorés). Je parle au passé comme si cette époque était révolue, et elle l'est pour moi, mais tu ne dois pas t'y tromper, bienveillant lecteur : la plupart des informations que je livre ici à ta sagacité sont toujours d'actualité aujourd'hui. Pour ce que j'en sais, les seigneurs des îles de Vilmaar, de Séliande et de Gervnek sont toujours en guerre contre leur suzerain. Celui de Château-Dragon, le sinistre baron Rosko, est quant à lui parvenu au terme de sa triste carrière de renégat, et je dois avouer, non sans une certaine fierté, que je ne suis pas totalement étranger à son retentissant échec. Après tout, peut-être le baron serait-il parvenu à ses fins si je n'avais pas surpris, par le plus grand des hasards, les échos d'une conversation tenue par lui et le conseiller Arl Derben, qui menaçait à l'époque de supplanter mon ami Merinel dans le cœur du seigneur de Travise. La vie tient parfois à peu de choses ! Si je n'étais pas descendu vers le cellier pour chercher moi-même un nouveau cruchon de vin doré, sans doute n'aurais-je jamais surpris Rosko et Derben. Si tel avait été le cas, le cadavre de Derben n'aurait peut-être jamais été jeté aux requins. Et peut-être n'aurais-je jamais eu l'occasion de sauver la vie du roi...

Les choses n'auraient-elles pas été mieux ainsi ? Elosia ! Nos chemins ne se seraient jamais croisés, douce fleur de mes pensées, si je n'avais sauvé ton père un soir de bataille, sur les murailles du Château-Dragon, la redoutable forteresse du baron Rosko. Je m'en souviens comme si c'était hier. Les monstres de pierre menaçants, que nous avions pris pour des statues, s'animant lentement dans l'obscurité rougeoyante ; les redoutables archers du baron-félon perchés sur leurs tours amovibles, décochant leurs traits sans relâche ; la flèche destinée au souverain, que je détournai d'un vigoureux coup d'épée ; l'assaut final, auquel je participai, animé d'un courage surnaturel ; le combat sans merci livré aux créatures de pierre – et la gloire enfin, la gloire sans égale qui fut la mienne lorsque nous

¹ Note d'Altemio Bardacci : aux dernières nouvelles, le seigneur Udelken se trouvait à Port Concorde, en train de réunir une armée pour récupérer son fief. Pour l'heure, aucune guilde ne semble disposée à l'aider, mais il finira bien par trouver des naïfs à qui il fera bonne impression... ou des cyniques plus retors que lui, qui l'utiliseront pour l'abattre ensuite.

Je pense par exemple à certaines guildes des Baronnies rouges.

revînmes vers Diadème et que je fus connu comme « l'étranger qui avait sauvé le roi ». Si mon épée n'avait pas ce jour-là croisé la trajectoire de cette fameuse flèche, le souverain aurait sans doute péri, et je n'aurais jamais été introduit dans les cercles les plus intimes de la cour. Je ne t'aurais jamais connu, Elosia, et j'aurais pu vivre heureux !

Elle n'avait pas plus de dix-huit ans. Elle était belle, belle comme la lumière du soleil qui faisait miroiter dans sa longue chevelure blonde d'étranges reflets dorés, belle comme la vie qui s'éveille à elle-même, plus belle que la plus belle des femmes que j'avais jamais vue auparavant. J'en tombai instantanément amoureux, bien sûr. Pour notre plus grand malheur, elle ne resta pas insensible au prestige tout neuf dont je me trouvai au réolé. Crois-tu, aimable lecteur, que j'aurais trouvé sans cela la force de lui avouer les tendres sentiments que je nourrissais à son égard ? Trois semaines après lui avoir été présenté, n'y tenant plus, je grimpai au balcon en forme de calice qui bordait sa chambre, et lui déclamai tous les poèmes que mon amour pour elle m'avait inspirés. Après m'avoir écouté jusqu'au bout, elle me fit jurer de ne plus jamais recommencer une chose pareille et me supplia de l'oublier. Tout en elle me demandait le contraire. La semaine d'après, je renouvelai mon exploit et allai plus loin encore : escaladant le balcon, je pénétrai dans sa chambre et tombai à genoux devant elle, ébloui par sa grâce et son incomparable beauté. Elle me repoussa avec une mollesse consentante ; c'est le moment que choisit Judielle, sa gouvernante qui probablement était restée à l'affût au cours de la dernière semaine, pour ouvrir à la volée la porte de sa chambre et appeler à la garde. Je fus prestement appréhendé et jeté au cachot comme un malpropre. Je restai prostré toute la nuit, incapable de comprendre comment j'étais parvenu à me fouroyer d'aussi lamentable façon. Dès le lendemain, je fus appelé à comparaître devant celui qui était presque devenu mon ami, le roi Erdinard de Travise en personne. Par égard aux services rendus, je fus épargné.

Tout autre que moi aurait été pendu haut et court sans autre forme de jugement. J'avais porté atteinte à l'honneur de la Couronne et

cela, Erdinard ne pouvait me le pardonner. Merinel n'essaya même pas d'intercéder en ma faveur. De fait, je ne réclamai nulle grâce. Elosia, m'apprit le roi, était promise depuis sa plus tendre enfance au fils d'un puissant seigneur de la terre ferme. Plus rien ne me retenait ici, Elosia ne m'appartiendrait jamais. De fait, le roi, ne pouvant se résoudre à m'exécuter, choisit de me bannir. Le premier navire en partance me conduirait à Port Concorde. C'est d'ailleurs à son bord que j'écris aujourd'hui ces lignes, un navire ballotté par des forces invisibles, qui m'éloigne sans doute à jamais de l'archipel des Trois Brumes et de celle que j'ai tant aimée, si brièvement, mais avec toute la force de mon âme, puisse Nerkal la prendre en pitié...

première ville visitée par les découvreurs, et l'on pouvait y sentir le poids d'un passé mythique. Son caractère cosmopolite ne lassait pas de m'étonner. Port Concorde ! Avec ses petites maisons de pierre, les premières à avoir été bâties de ce côté de l'océan, ses places et ses fontaines, ses larges bâtisses bourgeoises, ses imposants bâtiments administratifs, ses multiples comptoirs, son port gigantesque, ses jardins secrets, ses réseaux de catacombes, ses temples déserts, ses immenses salles de jeux, et son foisonnement de navires !

J'y ai passé peu de temps, mais j'y ai vu de quoi enrichir une éternité de méditation. Sages venus de lointains pays, guerriers barbares couverts de peaux de bêtes, magiciens énigmatiques, filles de joie dénudées, spadassins masqués, joueurs professionnels venus des Rivages... A Port Concorde s'écrit l'histoire d'un peuple en marche, le récit d'un brassage entamé voici deux cents ans.

Et puis, surtout, les guildes, des guildes par dizaines, certaines fortes de quelques membres seulement, d'autres aussi puissantes que de véritables armées, tellement nombreuses, variées et accueillantes que je ne savais même pas vers où porter mon choix... tant et si bien qu'avant même d'avoir pu décider d'une quelconque stratégie de prospection, je me retrouvai, sans bien comprendre comment, engagé dans le service d'exploration de la guilde du Fer de Shaal, établie à Port Concorde depuis 56, et forte de plus de quatre cent soixante membres.

Les royaumes des monts Topaze

Ma première mission semblait paisible. Il s'agissait de patrouiller la région des monts Topaze et de contrôler la gestion de tous les comptoirs de la guilde, situés pour la plupart



Fraîchement débarqué à Port Concorde aux premiers jours de la prime ardence de l'an 198, je décidai de ne pas me laisser abattre et de trouver immédiatement un emploi qui me permettrait de gagner ma vie et me donnerait l'occasion d'assouvir ma passion pour les voyages et l'exploration.

Port Concorde était le lieu rêvé pour un jeune aventurier de ma trempe. Dès le jour de mon arrivée, je me rendis au mémorial de la Constellation et je tombai en arrêt devant ce merveilleux monument en arc de cercle, cet arc cristallin aux proportions harmonieuses, tourné dit-on vers le centre mythique du Continent. Là, je fis le serment de ne jamais abandonner ma quête, et de ne revenir auprès des miens qu'après l'avoir accomplie. Je passai ma main sur les sculptures gravées à même le verre, éprouvai de mes paumes les fins reliefs aériens qui striaient sa surface, et pris une profonde inspiration. Au travail !

Il me fallait maintenant trouver une guilde digne de ma valeur. Port Concorde était la

Port Concorde

Le lyrisme de Sélima le dessert et nuit à la clarté du propos. Je sais que Vos Excellences connaissent toutes Port Concorde, et l'auguste corps auquel vous appartenez s'y est réuni à plusieurs reprises. Je resterai donc bref, me contentant de quelques faits et chiffres parmi les plus importants.

Port Concorde a été fondé en 8 AA, dans une région inoccupée de la Couronne Stellaire. La ville a eu une histoire remarquablement paisible, dépourvue des invasions, des épidémies et des incendies qui jalonnent l'histoire des autres havres. Au recensement de 205 AA, la population de la ville était de 49 508 âmes, ce qui en fait l'un des plus vastes établissements guildiens de ce côté de la mer Océane.

Depuis ses débuts, Port Concorde est administrée par un conseil où siègent des représentants des principales guildes de la région. Le bourgmestre, élu pour un an par et parmi les membres de ce conseil, a peu de pouvoir réel, et occupe une fonction purement honorifique.

Port Concorde doit à son passé d'être le siège de grandes ambassades des Maisons. Leurs titulaires chapeautent les consulats ouverts dans la plupart des autres havres². Les ambassadeurs disposent de leur quartier réservé, de priviléges judiciaires importants, et ne sont responsables que devant les représentants permanents des Maisons au sein du sénat – ces derniers devant, à leur tour, des comptes à leurs autorités respectives, doge, empereur ou hiérophante.

Pour l'heure, 297 guildes sont « basées » à Port Concorde. Elles totalisent 34 654 employés. La plus importante revendique 9 000 membres, la plus petite en compte 3. Bien entendu, ces chiffres ne correspondent pas à la réalité. Comme vous le savez tous, il est prestigieux d'avoir une adresse dans le premier port à avoir été fondé par les découvreurs. Ce snobisme ridicule ne touche pas que les guildes récentes, au contraire !

La vente d'adresses est donc une industrie florissante quoique clandestine, dont les abus sont à peine réprimés par la branche locale de la guilde Notariale – on murmure que certains de ses membres en tirent de coquets revenus.

En réalité, trois grandes guildes se partagent la Couronne Stellaire, et la petite dizaine de guildes mineures qui ont réussi à s'implanter dans la région se partagent leurs miettes.

Altemio Bardacci

sur la côte des Houles. Placée sous la domination des Lore, mais largement sillonnée par les guildes, la région était politiquement très stable, malgré l'existence de deux royaumes distincts. Les légendes prétendaient que les deux monarques placés à leur tête étaient cousins depuis des générations.

Au sud-ouest, le royaume de Landocie, niché au creux des montagnes, menait une

existence tranquille. Le roi Aartin V semblait relativement bienveillant et se contentait d'entretenir une armée modeste qui n'avait pas, à première vue, été mise à contribution une seule fois au cours de ces vingt dernières années.

Le duc Grandol, seigneur du territoire de Riebninn, affichait quant à lui quelques vel-

létés expansionnistes de pure forme. Dans le fond, tout le monde pouvait vous le dire : sa situation actuelle le satisfaisait pleinement. Les habitants des deux royaumes, assez faiblement peuplés, disposaient d'un arsenal de contes et de légendes impressionnantes pour expliquer de quelle façon s'étaient bâties les deux dynasties. Si une rivalité avait existé entre elles à un moment donné, ce n'était plus le cas à présent, et les deux peuples paraissaient cohabiter en toute harmonie. De temps à autre, on signalait une escarmouche insignifiante à la frontière fictive qui séparait le royaume de Landocie de celui de Riebninn, mais les choses rentraient généralement dans l'ordre avant que quiconque ait pu s'inquiéter de la situation. Dûment asserrémenté par la guilde du Fer de Shaal, j'entamai le long périple qui devait me mener, à cheval, de Port Concorde à Riebninn. Une dizaine de comptoirs m'attendaient sur la route. Dans un premier temps, je m'étais fait une joie de cette mission qui, sans être de tout repos, me permettrait sans aucun doute de visiter des contrées merveilleuses et de rencontrer des personnalités aussi influentes qu'intéressantes.

Je ne m'étais pas trompé sur le premier point. Les monts Topaze, qui culminaient à quelques trois mille mètres de hauteur, étaient couverts d'orchidées, d'étranges fleurs jaunes aux tiges longues de près d'un mètre, aux parfums envirants, qui possédaient la particularité de ne jamais se faner, même aux mois les plus froids de la Bise.

Le travail proprement dit, en revanche, ne m'apportait pas les satisfactions escomptées, loin s'en faut. La plupart des gérants des comptoirs que je visitais me faisaient clairement entendre que ma présence n'avait rien d'indispensable, et j'en vins rapidement à conclure avec la plupart de ces responsables des accords tacites qui nous satisfaisaient mutuellement. Je remplissais des pages de rapports élogieux vantant leurs mérites, tandis qu'eux se plaignaient auprès de la maison-mère de mon extrême sévérité – louant mon sérieux de façon détournée. Bien sûr, cet arrangement n'avait rien d'honnête, et il ne me plaisait guère

² Qui sont parfois, par courtoisie, connus sous le nom "d'ambassade". La fameuse "ambassade" Venn'dys de Port MacKaer, par exemple, est en fait un consulat.

d'en devoir arriver à de telles extrémités, mais je me consolais en pensant que les responsables des comptoirs en question étaient sans doute aussi sérieux et compétents que je l'écrivais à leurs supérieurs, même s'ils semblaient souvent très pressés de me voir partir. Je m'attardais quelques mois dans la région des monts Topaze, effectuant plusieurs incursions dans la partie nord-ouest du pays. Malgré le vague sentiment de culpabilité qui venait me hanter de temps à autre, l'existence m'était alors si agréable que je retardais mon arrivée à Riebninn autant qu'il m'était possible de le faire. Je finis tout de même par y arriver, un jour de la prime bise 198. Riebninn était une cité-état fortifiée tout ce qu'il y a de plus classique, avec ses collèges de magie, ses ruelles crasseuses, ses chapelles gothiques et ses chevaliers en armure.

Je pensais dans un premier temps m'y attarder quelques semaines et m'en servir de point de départ pour de courtes excursions vers l'ouest – là où les monts Topaze faisaient place à une forêt tempérée qui s'étendait jusqu'à l'Ambassade de Gheïdjin et redescendait ensuite vers le sud, de l'autre côté. Je venais de toucher mon salaire et hésitais à signer un nouveau contrat avec la guilde de Shaal, ce qui m'aurait obligé à refaire la route en sens inverse, dans un laps de temps plus court. La mauvaise saison arrivait, et je n'étais guère disposé à cheminer dans les montagnes en prenant le risque d'une tempête de neige. Le pécule que j'avais amassé me permettait de rester quelques mois à Riebninn. Si je le désirais, il serait toujours temps de retrouver un emploi similaire et de repartir vers Port Concorde une fois mes réserves épuisées.

Un événement aussi démoralisant qu'imprévu vint brusquement me faire changer d'avis. Je m'en souviens comme si c'était hier. Par un beau matin un peu frais, je fus réveillé par les roulements de tambour caractéristiques d'une procession qui passait devant mon auberge. Je devinai un mariage, et me penchai en avant sur mon balcon pour tenter d'apercevoir quelque chose.

Dans un premier temps, je refusai de croire ce que mes yeux me montraient : la mariée...

était-ce possible ? Elle avait les traits d'Elosia, sa démarche, sa grâce et son maintien. L'évidence me frappa comme un trait d'arbalète en plein cœur. Je sus soudain que c'était elle, qu'il ne pouvait en être autrement. Tout espoir désormais m'était interdit. Je me rendis compte en cet instant que je n'avais jamais cessé d'y croire. Je reculai, comme sonné par un coup en plein visage. Je serrai les poings. Bien sûr, je m'en souvenai à présent. Le deuxième fils du duc Grandol devait prendre épouse aujourd'hui. Avais-je oublié les affiches placardées sur tous les murs, sur toutes les tavernes de la ville ? Quel meilleur parti que ma douce Elosia à la beauté enchanteresse, au sourire doux comme une brise sucrée, et fille d'un monarque d'exception. Mon destin était scellé. Quelque chose se brisa en moi, et je décidai de quitter Riebninn sans attendre un jour de plus. Comment aurais-je pu rester ici, sachant que cette femme allait y vivre, unie pour l'éternité à un autre que moi – et qu'elle allait sans doute y régner un jour ? Je descendis quatre à quatre les marches du vieil escalier en emportant mes maigres effets et réglai mon solde à l'aubergiste. Je voulais changer de vie. Plus question de travailler pour la guilde du Fer de Shaal. Il me fallait trouver un nouvel employeur !

Je jetai mon dévolu sur la première opportunité qui se présenta : la guilde de l'Isthme sauvage me proposait d'explorer les territoires australs des Drak, au cœur des Chaînes rubicondes et de la jungle de Tsai. Cette région restait quasiment vierge de toute présence guildienne, et les agents de l'Isthme sauvage entendaient bien être les premiers à s'y implanter. C'est à des hommes de mon acabit, m'avait expliqué le capitaine avec une pointe d'ironie, que revenait le redoutable honneur de défricher cette région riche en opportunités. Le salaire proposé dépassait toutes mes espérances. J'avais six mois pour mener ma mission à bien ; six mois au terme desquels je devrai remonter vers Riebninn pour toucher ma paie, mes employeurs n'ayant accepté de me verser sur le moment qu'une avance dérisoire. L'argent, alors, m'importait peu. Ce n'est qu'après quelques semaines de mer que je compris que je m'étais fait rouler... d'une certaine manière.

Ma mission était aussi périlleuse que délicate. Je ne connaissais rien des peuplades Drak du sud, mais le peu qu'on m'en avait dit ne m'inclinait pas à l'optimisme le plus béat. Il s'agissait selon toute évidence de guerriers aussi frustes que farouches, et je me demandais avec une certaine anxiété comment mon arrivée serait perçue. Hormis ces quelques considérations, qui jetaient souvent une ombre menaçante sur mon moral renaissant, ma route se révélait plutôt agréable. À l'Ambassade de Gheïdjin, où nous fîmes escale pendant quelques jours, je fis la connaissance d'un Gehemdal nommé Hustor. Il travaillait comme moi pour une jeune guilde pétrie d'ambitions, et nous découvrîmes bientôt, à notre plus grand étonnement, que les missions qui nous avaient été assignées étaient pratiquement les mêmes. Cela en disait long sur la prétendue « avance » dont se targuaient nos employeurs ! Nous décidâmes de faire le reste du chemin ensemble. Après tout, rien ne nous l'interdisait, et nous nous sentions plus rassurés – et plus forts – à deux. Mon compagnon était un individu calme et réfléchi, très courageux lorsque la situation l'exigeait et silencieux la plupart du temps. Lorsqu'il me parlait, c'était pour évoquer la période la plus heureuse de son existence, celle qu'il avait vécue auprès de ses compatriotes, dans les Rivages. Hustor n'était guère satisfait de son séjour sur le Continent. C'était un garçon somme toute assez pessimiste, et je sentais bien que notre expédition en territoire Drak ne lui inspirait pas les meilleurs pressentiments.

Notre errance dans la jungle

À mesure que notre navire progressait vers le sud, le climat se faisait plus clément, et la nature plus sauvage. Nous avions choisi de longer les Combes fuligineuses plutôt que de tenter de les traverser. Nous parlions peu, retenant notre souffle devant

La jungle de Tsai

Cette forêt de type équatorial est l'une des plus grandes et des plus dangereuses de la partie explorée du Continent. Le climat y est particulièrement lourd et humide, et les pluies torrentielles ne sont pas rares à la fin de l'Ardence. S'étendant de Honfjord et de la bordure des monts Topaze aux contreforts sud des Chaînes rubicondes, la jungle est tellement étendue que la plupart des observateurs parlent d'une « mosaïque » de végétation et estiment qu'il n'y a pas une jungle, mais bien plusieurs. Les géographes leur ont donné partiellement raison en la divisant en deux : la grande jungle de Tsai, et la jungle de Tsailin, plus au nord. Leur flore et leur faune se ressemblent tant qu'elles sont toutes deux indissociables dans l'esprit des voyageurs.

- **Le serpent-liane.** Ce reptile au corps noueux se laisse pendre des arbres, dont son mimétisme le rend pratiquement indissociable, et se laisse tomber sur ses victimes, qu'il enserre ensuite de ses puissants anneaux. Certains spécimens peuvent atteindre huit mètres. La peau du serpent-liane est rugueuse comme l'écorce, et son simple frottement provoque de douloureuses brûlures.
- **L'oxédon.** Ce mammifère lourdaud, au museau énorme, est particulièrement craintif. Lorsqu'il est effrayé, il parcourt la jungle en courant jusqu'à l'épuisement, droit devant lui. Gare à ceux qui se dressent sur son passage ! Avec ses 200 kilos et sa myopie prononcée, l'oxédon peut représenter un danger pour l'homme.
- **Le treskai.** Ce félin puissant, doté de crocs démesurés, possède un pelage vert pâle strié de brun, qui lui permet de se camoufler aisément au sein de la végétation (une caractéristique que l'on retrouve chez un nombre impressionnant d'animaux de la jungle). Il n'hésite pas à s'attaquer à l'homme, sait nager, grimper aux arbres, et peut accomplir des bonds de dix mètres. C'est sans doute, avec les grands sauriens, l'un des prédateurs les plus dangereux de Tsai.
- **L'araignée-émeraude.** Cette petite araignée gracile, au corps vert sombre, est extrêmement venimeuse. Sa morsure provoque la mort en quelques heures. Les araignées-émeraude se déplacent par colonies de plusieurs centaines d'individus et se glissent dans les moindres recoins. À cause de leur chair très savoureuse, elles sont considérées par certaines tribus Drak comme un mets d'exception.
- **Le basaltik.** Cet immense quadrupède écailleux vit à proximité des volcans des Chaînes rubicondes. Il semble en effet apprécier les sources d'eau chaude qui coulent à leurs côtés. Long de plus de six mètres, il est capable de trancher un homme en deux d'un seul coup de mâchoire. Il fait partie des nombreux sauriens vénérés par les tribus Drak, qui vivent dans la crainte permanente de leurs attaques mais en font souvent leurs animaux totémiques, comme pour conjurer le mauvais sort.
- **L'écarlate.** Cette énorme fleur rouge aux proportions harmonieuses est en réalité une plante carnivore. Elle se nourrit généralement de petits mammifères ou d'oiseaux passant à sa portée, mais plusieurs explorateurs ont raconté avoir été attaqués par une écarlate aux dimensions gigantesques. Cette rumeur reste à vérifier.

oppressante, et nous ne progressions que très lentement, nous arrêtant fréquemment pour essayer de nous repérer. Nous étions chargés de présents, bijoux, soieries, encens, pour le cas où nous aurions à traiter avec les autochtones, ce qui, nous en étions persuadés, ne manquerait pas d'arriver à un moment ou à un autre. Nous nous sentions épiaés, observés. La forêt était de plus en plus épaisse, et nous nous rapprochions peu à peu des Chaînes rubicondes, après avoir traversé l'extrême ouest des Crêtes invisibles. La jungle de Tsai était véritablement immense. Nous progressions dans un silence angoissant, à peine troublé par les cris stridents d'étranges oiseaux colorés, nous frayant un chemin à la machette à travers la végétation envahissante. Nous dormions mal. Notre sommeil était troublé par d'étranges cauchemars, et par la crainte de voir surgir quelque prédateur inconnu – sans compter les énormes araignées rouges, réputées venimeuses, que nous devinions courir sur les arbres autour de notre campement. Un jour, nous arrivâmes en vue des premiers volcans, l'avant-poste des Chaînes rubicondes. La plupart de ces monstres cracheurs de feu menaçait à tout moment de se réveiller. Le paysage avait changé. D'enormes montagnes pelées émergeaient de la jungle comme des titans de lave et de cendres, et nous serpions entre ces géants, traçant des cartes approximatives, noircissant des carnets de notes mais priant au fond pour que notre attente angoissée s'achève et pour que nous rencontrions enfin l'une de ces fameuses tribus. Hustor, qui était déjà venu plusieurs fois à Honfjord, m'avait expliqué que le terme de « tribu » recouvrait en fait un ensemble de peuples partageant les mêmes croyances et les mêmes valeurs sociales. Le territoire des Tangobas, par exemple, s'étendait sur des centaines de lieues. Leurs chefs étaient innombrables.

toutes les beautés qui se présentaient à nos yeux ébahis, conscients également que nous nous éloignions de plus en plus de la civilisation. Après un court séjour à Honfjord, dernier îlot de civilisation avant l'enfer vert que nous avaient promis les habitants des environs, nous pénétrâmes dans l'inconnu presque sans nous en rendre compte.

Nous avions quitté une cité fortifiée, érigée par des colons Gehemdal, protégée par de lourdes murailles de pierre, pour nous

aventurer dans une région inhospitalière et presque entièrement inexplorée. On nous avait parlé de tribus féroces, anthropophages, aussi cruelles que vindicatives, et nous avions bien senti à Honfjord que les colons des Rivages craignaient les Drak. Ils étaient parvenus tant bien que mal à signer un pacte de non-agression avec les Tangobas, une tribu nomade aux réactions assez imprévisibles, mais nous ignorions tout de la validité de ce pacte – et nous n'étions pas les seuls. La jungle de Tsai était particulièrement

Parmi les Drak

Notre attente interminable prit fin au cœur d'une nuit sans étoiles. Le ciel était voilé par une épaisse couche de nuages, et l'imminence d'un orage nous rendait nerveux. Nous nous préparions à nous installer pour la nuit quand un groupe de guerriers à moitié nus, couverts de tatouages rouges et noirs, le nez et les oreilles percés d'étranges anneaux noirs, fondit sur nous en hurlant. Rien ne nous avait préparé à une attaque aussi brusque. Avant d'avoir pu réaliser ce qui nous arrivait, nous cheminions entre deux rangées de guerriers, les mains liées derrière le dos, vers le volcan le plus proche.

Nous arrivâmes au bout de quelques heures sur une petite place de terre battue, au cœur d'une clairière cernée de huttes sommaires et mal assemblées. Une rivière coulait à proximité. On nous y conduisit et nous fûmes jetés dans une espèce de cage d'osier à moitié immergée, de sorte que seules nos têtes dépassaient hors de l'eau. Nous avions été dépoussiérés de tous nos biens. Les Fils du Roi-lézard, comme nous les surnommâmes plus tard, ne parlaient manifestement pas notre langue, à l'exception de leur chef, un vieillard affublé d'une immense coiffe de plumes. En quelques mots hachés, il parvint à nous faire comprendre que nous serions sacrifiés dès le lendemain au fameux Roi-lézard. Nous ne savions pas qui était ce fameux monarque, mais son nom ne présageait rien de joyeux.

Au petit matin, alors que la fièvre commençait à nous gagner, nous fûmes amenés dans une clairière plus petite, de l'autre côté de la rive, et on nous attacha à de solides poteaux, nus comme des vers, grelottant de froid et de peur. Nous avions été mordus jusqu'au sang par d'étranges petits poissons, et nous étions incapables de comprendre ce qui nous arrivait, et encore moins de réagir de quelque façon que ce fût. Je jetai un

œil à Hustor. Son regard ne se ralluma que lorsque nous entendîmes les gongs.

Quelque chose de funeste se préparait, quelque chose qui nous concernait. Bientôt, nous perçûmes une série de craquements. Cela se rapprochait, venant de l'autre côté de la rive. Des échos de hurlements nous parvinrent, et nous vîmes plusieurs guerriers courir dans notre direction. Un monstre énorme, une sorte de saurien à la mâchoire plus grosse que trois hommes, se rapprochait à toute vitesse. On nous détacha précipitamment avant de nous tendre une lance. Sans réfléchir, nous nous enfonçâmes dans la jungle, prenant la direction opposée à celle des Fils du Roi-lézard, et priant pour que le saurien ne nous prenne pas en chasse. De nouveaux cris de terreur nous apprirent que nous avions fait le bon choix. Après quelques lieues d'une course aussi désordonnée qu'effrénée, nous nous arrêtâmes pour reprendre notre souffle. Les Fils du Roi-lézard avaient perdu notre trace, tout comme leur capricieux monarque, mais la partie n'était pas terminée.

Nous en eûmes la confirmation quelques jours plus tard. Attachés aux poteaux de torture du village des Tanbogas, nous maudissions notre malchance et nous interrogions sur nos chances de survie. Nous avions juré nos grands dieux à nos nouveaux ravisseurs que nous n'étions nullement liés aux Fils du Roi-lézard, mais notre tenue et nos lances ne plaidentaient guère en notre faveur. Pour les Tanbogas, qui nous avaient « cueillis » comme des fleurs alors que nous dérivions, cramponnés à un radeau de fortune, sur le fleuve Uluk, les faits étaient clairs. Nous étions des espions blancs à la solde de la tribu honnie. Comme tels, nous devions mourir.

raissait sous un jour irréel. J'étais certain que nous allions nous en sortir, mais j'aurais été incapable d'expliquer pourquoi ou de prévoir comment. La réponse arriva avec les premières lueurs de l'aube. Donnant sans le savoir raison à nos nouveaux ennemis, les Fils du Roi-lézard (s'agissait-il de ceux qui nous avaient capturés en premier lieu ? Je ne le sus jamais) lancèrent une nouvelle attaque contre leurs ennemis héréditaires, et nous profitâmes de la confusion pour nous enfuir.

Trois jours plus tard, je faisais mes adieux à Hustor, et nos chemins se séparaient. Notre mission se soldait par un échec presque complet. Au moins cela nous ferait-il des histoires à raconter à nos enfants, même s'il nous faudrait considérablement les enjoliver ! Je remontais vers Honfjord, songeant à Elosia. J'avais amassé une provision de projets insensés pendant toutes ces heures sombres. J'avais noirci des pages et des pages de notes sur la jungle de Tsaï, ses majestueux volcans et sa faune étonnante. J'ignorais si cela serait suffisant pour satisfaire l'appétit de connaissance de mon employeur mais, à vrai dire, je m'en moquais. Mon second séjour à Honfjord le confirma. J'essayai par tous les moyens de toucher une partie de ma paie auprès d'un comptoir local de la guilde de l'Isthme sauvage, mais mes supérieurs ne voulaient rien savoir. Selon eux, il me fallait remonter vers Riebninn, et je ne m'en sentais ni le désir, ni le besoin. J'avais soif d'autre chose.

C'est en ce jour de seconde ardence de l'an 199, alors qu'accoudé au comptoir d'une taverne solitaire je sirotai quelque boisson chaude aux arômes amers, que je rencontrais Ésope pour la première fois, et que se scella notre future amitié. Je vis cet homme, ce Kheyza, tomber subitement à la renverse, victime d'une étrange crise nerveuse. Alors que je me levai pour le ramasser, une image me frappa avec une netteté stupéfiante, l'image d'une discussion au coin du feu, bien des années plus tard. Je sus alors, confusément mais avec certitude, que mon destin était lié au sien.

Retour à la civilisation

Tout cela commençait à me lasser. Je ne me sentais plus tellement concerné par la situation. Une fois de plus, tout m'appa-

Oëmerin

Dix-neuvième jour de la sixte ardence de l'an 196

Premiers jours sur le Continent. Après un bref séjour dans la cité portuaire d'Argor, petit bourg sans grand intérêt situé à la frontière des territoires Lore et Arkhè, dont je ne connais pratiquement rien, je choisis de m'enfoncer vers l'intérieur des terres. Je ne porte pour tout bagage que deux besaces. L'une d'elle est remplie de provisions (viande séchée et biscuits, principalement) et de quelques vêtements ; l'autre renferme toute ma richesse, quinze mille guilders environ, dissimulés par une couverture qui assourdit leur tintement. Bien entendu, je cours à tout instant le risque de m'en faire débouiller, mais que m'importe ? J'ai glissé à la ceinture le meilleur de mes fleurets, et j'ai gardé, caché dans l'une de mes bottes, un stylet qui m'a déjà sauvé la vie à plusieurs reprises. Ma mort est devenue un détail. Je l'attends avec une impatience teintée de curiosité. Rien ne peut atténuer mes remords. Je suis riche, certes, mais je n'ai que faire de tout cet argent. Le sang versé est trop frais encore. J'ai évité Port Concorde et je me dirige vers l'est. Le climat est agréable. L'air est sec, la température plus que clémence. Je traverse un paysage de plaines asséchées, parsemé de

rocs étranges que l'on dit avoir été posés là par des géants. Lorsque je m'arrête pour les regarder, j'ai presque envie de le croire. À Argor, des villageois m'ont prévenu que la région était peuplée de brigands. « Ils attaquent les caravanes qui sortent de Port Concorde, m'a-t-on dit. Ils sont cruels et organisés. » Je suis pressé d'en découdre, mais l'agressivité a ceci d'étonnant qu'elle semble tenir les ennuis à distance.

Vingt-et-unième jour de la sixte ardence de l'an 196

Je continue ma progression vers le sud-est. Je me trouve à présent en territoire Arkhè. Hier au soir, deux des fameux brigands dont on m'avait vanté les mérites ont tenté de me débouiller de mes biens. À l'heure qu'il est, les kraskass se délectent sûrement de leurs dépouilles. La région est infestée de ces créatures. Les kraskass sont d'énormes oiseaux au poil noir et dru et au bec acéré, de véritables charognards, à l'envergure vertigineuse. Les nuits sont maintenant suffi-

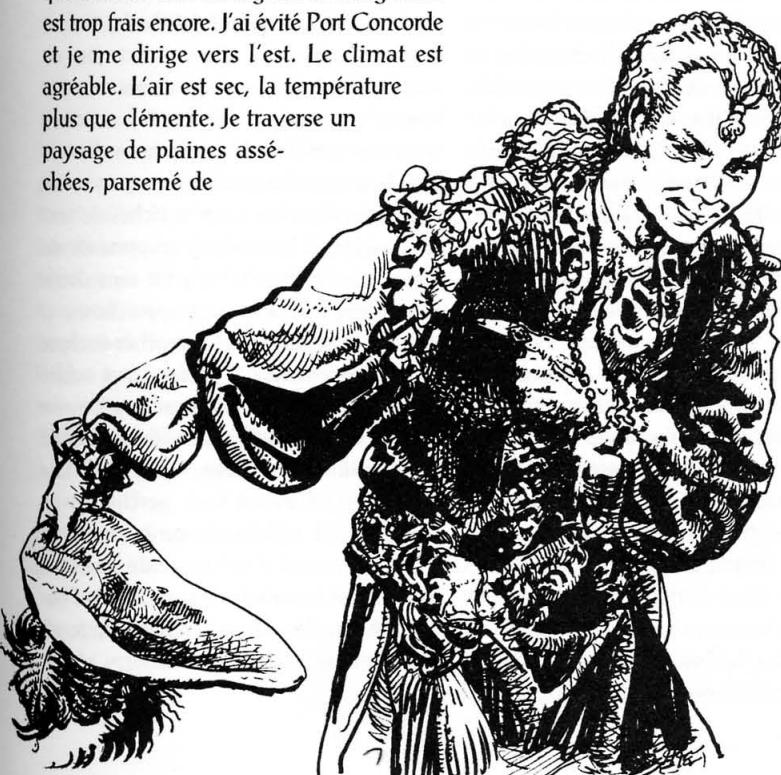
samment chaudes pour que je puisse les passer à la belle étoile. En regardant le ciel et ses constellations, je repense à mon pays, à ceux que j'ai quittés, à ceux que j'ai... Bah. Tout se paiera, un jour ou l'autre.

Neuvième jour de la prime bise de l'an 196

Je me suis perdu à plusieurs reprises. Les routes sont mal entretenues et c'est la première fois depuis mon départ que je peux me reposer dans une ville digne de ce nom. Elle se nomme Al-Sémir, et j'ai choisi de m'y reposer quelques jours. C'est un curieux mélange architectural fait de tours alambiquées et de maisons de torchis. Ce territoire est peut-être placée sous la domination des Arkhè, mais le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas très présents. On m'a dit que la région dans laquelle je me trouvais était connue sous le nom d'« Infini des Plaines Mordorées », et c'est bien de plaines qu'il s'agit. Des plaines à perte de vue. Plus loin, m'ont appris les habitants d'Al-Sémir, c'est le désert, et nul ne sait où il se termine. Un soir de chagrin, une prostituée nommée Sylia m'a confié que son père y avait dirigé une expédition. Il s'est enfoncé dans les dunes avec des vivres pour quarante jours. Ni lui ni ses assistants ne sont jamais revenus. J'ai enfoui mon visage entre ses seins rebondis pour oublier le goût de ses larmes mêlées à l'alcool.

Dixième jour de la prime bise de l'an 196

Je suis reparti. Au sud, dit-on, se dressent les Crêtes invisibles, une chaîne de montagnes aux proportions majestueuses, dont le sommet se perd au-dessus d'une couche de nuages cotonneux et immuables. Mon but est à présent de les contourner par l'est et de remonter vers le sud.



Premier jour de la seconde bise de l'an 196

Je ne me trouve plus réellement en territoire Arkhè. Les quelques informations dont je dispose à ce sujet sont peu claires. Théoriquement, le territoire Arkhè s'arrête aux contreforts des Crêtes invisibles, c'est-à-dire là où je me trouve actuellement. La région est connue sous le nom d'An Arveen, un terme générique qui recouvre une grande diversité de domaines plus ou moins inféodés à une cité-état richissime. Mais les terres de l'est ne sont assujetties à aucun peuple, et les velléités expansionnistes de la cité d'Arveen sont bien connues. À ce jour, je n'ai croisé que trois patrouilles, et on m'a laissé partir en paix. Mais cet état de grâce ne durera peut-être pas toujours. Pour l'heure, indifférent aux affaires de ce monde, je poursuis ma route en direction du sud. À ma droite, les premiers pics des Crêtes invisibles se détachent dans la brume. L'immensité des plaines est peut-être trompeuse, mais j'ai l'impression qu'ils ne se trouvent qu'à une journée de marche. Ils accompagnent déjà mon périple depuis trois jours. Tant que je les vois, qu'ils ne s'éloignent ni ne se rapprochent, je sais que je suis sur la bonne direction. J'ai quitté l'Infini des Plaines Mordorées depuis une bonne semaine. Je ne suis plus qu'à quelques journées de marche de la cité d'Eselmande, qu'on m'a décrite comme un « avant-goût d'Arveen ». Dire que je suis impatient de la voir serait peut-être un peu exagéré. Je ne suis plus impatient de voir quoi que ce soit. Disons que je suis simplement... curieux.

Quinzième jour de la seconde bise de l'an 196

Eselmande ne présente guère d'intérêt. C'est une riche cité marchande pleine de minarets, de souks et de temples à coupole, mais il lui manque quelque chose. Une âme, peut-être ? On dit en tous cas que c'est l'un des fleurons de la civilisation An Arveen. Peut-être suis-je trop saoul pour m'en apercevoir ?

Je suis en ville depuis trois jours. J'ai fait une curieuse

rencontre, un vagabond, un certain Drajek, que j'ai trouvé avant-hier soir en revenant d'une taverne, passablement éméché. Lorsque je l'ai vu pour la première fois, il baignait dans une mare de boue et de vomis et gémissait faiblement. Quelque chose a du se briser en moi, quelque chose d'encore intact, car je l'ai aidé à se relever et l'ai traîné jusqu'à mon auberge. Là, je lui ai donné un bain, lui ai acheté des habits neufs achetés à la hâte (l'un des avantages des cités An Arveen est que l'on peut y trouver n'importe quoi, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, pourvu qu'on y mette le prix) puis je l'ai couché dans mon propre lit et je suis allé prendre l'air sur mon balcon. Le lendemain matin, mon compagnon d'infortune avait retrouvé l'essentiel de ses souvenirs et de sa raison, et il est tombé à mes genoux, éperdu de gratitude et de confusion. Je lui ai dit de se relever, il s'est excusé en m'implorant et nous sommes allés boire quelques verres à la taverne la plus proche. Le frizz fait le bonheur des pochards locaux. C'est un alcool fort, mélangé à du lait de dromadaire, et c'était tout à fait ce qu'il nous fallait, à lui comme à moi.

biens. Ses enfants l'ont trahi, ses associés l'ont quitté, et ses entrepôts ont été rituellement brûlés par les prêtres, avec toutes les marchandises qui lui restaient. Il ne s'en est jamais remis.

Par comparaison, mon aventure semblait bien terne ! Drajek m'a écouté avec attention sans m'interrompre. Lorsque j'ai eu fini, il m'a posé une main sur l'épaule. « Tu es jeune, m'a-t-il dit. Jeune et riche, qui plus est. Tu es en pleine possession de tes moyens et l'avenir t'appartient. Ne laisse pas les remords t'envahir, ne les laisse pas gâcher ton existence. Va là où ton destin te conduira. » Ses paroles m'ont laissé songeur. J'ai senti l'homme cultivé, plein de ressources et de sagesse, réapparaître derrière le vagabond brisé et fatigué. Je lui ai fait part de mon intention de me rendre à Arveen et lui ai offert de m'accompagner. Il n'a pas dit non, et nous avons commandé une nouvelle tournée de frizz. Ensuite, mes souvenirs sont un peu confus, mais nous nous sommes réveillés à l'auberge, sains et saufs.

Quatorzième jour de la tierce bise de l'an 196

Nous faisons route vers Arveen. J'ai acheté une mule à Drajek. Mon humeur s'est considérablement éclaircie depuis que je suis avec lui. Une idée s'est faite jour en nous. Avec mon argent et ses compétences, nous pourrions monter un commerce et profiter de notre nouvelle vie sans trop nous fatiguer. Arveen passe pour être l'une des cités les plus riches de tout le Continent. L'influence rayonnante du Théocrate Styreen VI n'y est sans doute pas étrangère. Plus nous approchons, et plus j'ai le sentiment d'approcher quelque chose d'essentiel. J'ai presque tout oublié de mon passé. Un avenir radieux s'ouvre à moi, et quel meilleur endroit pour le faire fructifier qu'Arveen, la cité aux Mille Lumières ? Devant moi, perché sur sa mule, Drajek sifflote une complainte lancinante, entouré d'un nuage de poussière soulevé par les sabots de sa monture. Pour la première fois depuis des mois, je ne peux m'empêcher de sourire.

Vingt-quatrième jour de la tierce bise de l'an 196

Jamais je ne serai marchand. Je ne serai jamais personne. Le destin me poursuit. Drajek est mort ce matin, lâchement assassiné par une bande de brigands coiffés de turbans rouge sang alors qu'il faisait boire tranquillement sa mule au bord d'une oasis. C'est le crime le plus absurde, le plus inique, le plus inutile auquel il m'ait été donné d'assister depuis le jour de ma naissance. Drajek n'avait rien, ne possédait rien, ne demandait rien. Rien que mon amitié. Pourquoi ne s'en sont-ils pas pris à moi, pourquoi, pourquoi ? Ils n'ont même pas touché à sa mule.

J'ai pris le corps de mon ami, je l'ai porté à l'écart, près d'une dune isolée, à l'ombre bienfaisante d'un palmier vieillissant, et j'ai creusé le sable de mes mains nues pendant des heures et des heures. Quand la nuit est tombée, j'ai déposé le corps de Drajek au fond de sa dernière demeure. Puis j'ai ouvert ma besace, et j'ai placé le sac contenant mes guilders entre ses bras croisés. J'ai rebouché le trou du mieux que j'ai pu et je me suis couché dessus, mort de fatigue, en regardant les étoiles. Alors, je me suis mis à pleurer.

Vingt-sixième jour de la tierce bise de l'an 196

À nous deux, Arveen. J'ai décidé d'être gladiateur. Puisque je n'ai plus rien. Puisque je ne crois plus en rien. Puisque je suis pauvre et innocent comme au premier jour. La première chose que j'ai faite en pénétrant sous la porte nord, c'est me renseigner au sujet de ce fameux Amphytreum dont j'avais déjà entendu parler à Eselmande, l'endroit où des hommes se battent jusqu'à la mort pour le plaisir d'autres hommes. On m'a indiqué une petite caserne, près de la Porte Ouest. Je suis rentré et j'ai demandé à rencontrer un responsable. Un homme a pointé le doigt vers une sorte de géant, presque aussi haut que large. Il me dépassait d'une tête.

« Je suis Orok, le maître des gladiateurs. Que viens-tu chercher ici, étranger ?

— Je veux me battre. Combattre dans l'arène.

— On t'a mal renseigné. Le combat n'est réservé qu'aux esclaves...

— Je suis prêt à devenir esclave.

— Tu ne sais pas ce que tu dis.

— Quand puis-je commencer ?

— Ah ah ah ! » Il m'a asséné une vigoureuse bourrade. « J'aime les gaillards de ta trempe. Tu es un fou furieux, mais l'Amphytreum n'est pas un bon endroit pour mettre fin à ses jours. On n'y meurt que de mort violente. À moins que ce ne soit ce que tu recherches ?

— Ca m'est complètement égal.

— Très bien, alors. Si ça t'est égal... Vidons une chose à ta santé, étranger, puis allons faire un tour du côté des arènes souterraines. Nous verrons alors si tu es aussi courageux que suicidaire. »

Premier jour de la quarte bise de l'an 196

L'examen d'entrée, si je puis dire, s'est révélé plus que concluant, à la grande surprise d'Orok qui m'a engagé presque sur-le-champ, après avoir déploré que les étrangers ne puissent pas s'enrôler dans l'armée d'Arveen (ce à quoi je lui ai rétorqué que je ne l'aurais pas fait, quand bien même m'aurait-on payé une fortune pour cela). Je savais que les gladiateurs pouvaient choisir leurs armes – il s'agit même de leur unique privilège. J'ai choisi de faire confiance à mon fidèle fleuret. On m'a choisi un adversaire de valeur moyenne, un esclave à la forte carrure et au crâne rasé, trop lent cependant pour pouvoir espérer une longue carrière à l'Amphytreum. Il m'a fallu moins de trente battements de cœur pour en venir à bout.

Orok s'est caressé la moustache d'un air satisfait, m'a assuré que mon style révolutionnaire ferait fureur dans l'arène, et que mon premier combat aurait lieu demain, devant 80 000 spectateurs. J'ai hâte d'y être. Hâte que mon sang souille le sable de la piste. Hâte de leur montrer comment meurt un Venn'dys.

Huitième jour de la sixte bise de l'an 196

Je suis toujours en vie après huit combats, et je ne suis plus très loin du record.

Onze combats. Après dix victoires, ce qui n'est arrivé que trois fois dans la longue histoire de l'Amphytreum, on offre à l'esclave la possibilité de se racheter avec l'or offert par le public. L'homme qui détient le record avait rejeté cette proposition une première fois, puis une seconde. Après quoi, il était tombé sous les coups de dix adolescents armés de piques dentelées. La cruauté des Arkhè ne semble pas connaître de limite. Elle s'accorde parfaitement avec mon humeur. Depuis que je combats, j'ai dû tuer une trentaine d'esclaves, un jeune Lask, deux Roghs, et une poignée de mercenaires avinés – ces derniers un soir où je célébrais ma victoire avec plus de désespoir encore que d'habitude. En tant que citoyen libre, j'ai le droit d'aller et venir comme bon me semble dans la ville. Désormais, ma légende me précède. Les citoyens d'Arveen sont à la fois aterrés et admiratifs. Ils ne comprennent pas qu'un homme de ma valeur puisse combattre sans y être obligé. Ils ne sont toujours pas parvenus non plus à percer le secret de ma botte secrète, une botte si vive, si rapide et si inattendue qu'elle surprend presque à chaque fois mes adversaires, même et surtout ceux qui croient la connaître. Parfois, je n'ai même pas besoin d'y recourir. Les gladiateurs qui savent qu'ils vont me combattre implorent leurs dieux avant de pénétrer dans l'arène qui, à chaque fois que je combats, doit refuser des spectateurs. Ma réputation est fort exagérée, mais une sorte de mythe s'est construit autour de ma personne, et je profite de mon aura pour déstabiliser mes adversaires. Orok est admiratif. Les jeunes gens se pressent pour me voir. Le Théocrate lui-même m'a fait trois fois l'honneur de sa présence, alors qu'il est bien connu qu'il n'assiste que très rarement aux jeux de l'Amphytreum. Lorsque je sors en ville, une cohorte de gamins me suit en une longue procession désordonnée. Je me retourne parfois pour les regarder et ils refluent aussitôt dans les petites ruelles attenantes, pris d'une panique sacrée. Je me suis habitué à leur compagnie lorsque je visite la cité à la nuit tombée. Leur présence a quelque chose de réconfortant.

*Douzième jour
de la seconde ardence de l'an 196*

Il m'est arrivé une chose extraordinaire aujourd'hui. J'écris ces lignes accoudé à la terrasse de l'une des plus somptueuses villes du quartier de l'Oasis lumineuse. Le soir tombe sur Arveen et c'est l'un des spectacles les plus magnifiques qu'il m'ait jamais été donné de contempler. Derrière moi, le jeune Lutus Waakan s'est endormi, lui qui a frôlé la mort de si près. Ce soir était le soir de mon douzième combat. Ce soir, je rentrais de plain-pied dans la légende de cette ville. J'étais le champion, le héros absolu. Mon succès me dépassait, je ne comprenais pas comment j'en étais arrivé là. Je savais que plusieurs jeunes filles, qui me tenaient en très haute estime, faisaient pression sur les organisateurs des combats pour qu'il ne m'arrive rien de fâcheux ; c'est l'une d'entre elles qui me l'avait avoué, un soir de dédain aviné où j'avais consenti à honorer sa couche. Cela n'expliquait pas tout, bien sûr, mais il est évident que j'étais

protégé d'une façon ou d'une autre.

Tout avait bien débuté. J'avais, pour commencer, tué mon premier lion de façon magistrale, alors que tout le monde me croyait perdu, et le lion plus que tous les autres. Simulant l'évanouissement, je m'étais écarter au dernier moment alors que le monstre fonçait sur moi, porté par sa fureur. Il s'était fracassé le crâne contre la paroi de l'arène et je n'avais plus eu qu'à l'achever en lui tranchant la gorge au couteau. Le fleuret n'était pas l'arme idéale contre ce fauve. La foule s'était levée, prise d'une sorte de délire communicatif. Elle scandait mon nom. « Retsaï », c'est ainsi que m'avait surnommé les habitants d'Arveen. Retsaï. Fleuret. Puis, avant que j'aie eu le temps de me remettre de mes émotions, un jeune homme avait sauté dans l'arène, un glaive à la main. J'avais entendu parler de lui. Lutus Waakan, un jeune noble. Sa fiancée venait de le quitter, et il ne désirait pas survivre à cet abandon. Comme je le comprenais ! Il voulait me tuer. Il me provoqua en duel, comme il en avait le droit. Il était

animé par l'énergie du désespoir, mais cela ne suffisait pas. À mesure qu'il lisait dans mes yeux l'imminence de sa propre mort, je baissais ma garde de plus en plus. Je ne voulais pas tuer ce garçon. Tout ceci n'était qu'un immense malentendu. Je ne voulais pas le tuer, et je ne voulais plus mourir non plus. J'enchaînai deux passes d'armes meurtrières, sortis mon stylet (c'est ainsi que j'achève la plupart de mes adversaires) et le pointai sur sa gorge, dont les veines pulsaient d'une vie effrayée.

« Prends-moi à ton service, dis-je.

— Qu... Quoi ?

— Tu es noble ? Tu es riche ?

— Je... oui !

— Alors prends-moi à ton service, et je t'épargnerai.

— Mais... Ce serait le déshonneur !

— Au contraire. Laisse-moi faire. »

Finalement, Waakan voulait vivre. Il fit un petit signe de la main pour me signifier qu'il était d'accord. Je rengainai mon poignard. Un grand silence s'était fait dans l'arène et dans les gradins. Tout le monde



Les quartiers d'Arveen

Notes extraites des carnets d'Oemerin le Naja.

- La grande muraille. Un mur d'enceinte haut de quatre à cinq mètres selon les endroits, surmonté d'un chemin de ronde large d'un bon mètre et flanqué d'une douzaine de tours de garde. Il est fait d'une sorte de grès rose, comme la plupart des grands bâtiments de la ville.
- Les trois portes. La porte du Nord, celle que j'ai empruntée pour venir, est la plus large des trois. Elle est surmontée d'une sculpture figurant un soleil flamboyant, au centre de laquelle a été encaissé un miroir que l'on voit souvent de très loin. La porte du Sud donne sur le Bazar. C'est celle des caravanes et des marchands. Quant à la porte de l'Ouest, elle est réservée aux processions religieuses quittant la ville pour implorer les faveurs d'Arsoum. Les trois portes sont composées de lourds battants d'airain qui se referment à la nuit tombée. Les entrées sont surveillées par des régiments de gardes spécialement affectés à cette tâche, mais le règlement régissant les passages me semble assez flexible.
- Le Bazar. Une place immense, bordée de trois fontaines majestueuses, semée de tentes et d'étals de toutes sortes. Au centre se dresse une pyramide à étages, haute de près de cent mètres. C'est le quartier des marchands, un endroit fascinant, plein de senteurs épiciées, de bruit et de joyeuse agitation, où il est possible de trouver virtuellement n'importe quoi.
- Les Ombres fuyantes. Le quartier populaire d'Arveen, gorgé d'une multitude de petites maisons serrées les unes contre les autres, et fait d'un dédale de ruelles si étroites que la lumière ne parvient pas y passer. Contrairement aux quartiers pauvres de la plupart des autres cités que j'ai visitées par le passé, celui des Ombres n'est pas sale. Près de la moitié de la population d'Arveen vit ici. Les maisons ont souvent deux étages, parfois trois, et abritent des familles entières. Leurs murs ne sont pas droits, et les ruelles sont tortueuses.
- L'Agorée. La place centrale, celle où l'on vient traiter une affaire ou vider une querelle publique — celle aussi où, le soir venu, les jeunes gens de bonne famille viennent se retrouver pour écumer les tavernes des Ombres.
- L'Amphytreum. Une immense arène octogonale, pouvant accueillir 80 000 personnes dans les grandes occasions. Je le connais si bien ! Le sous-sol, très vaste, abrite les prisons de la ville et plusieurs aires d'entraînement. C'est là que sont logés, si l'on peut dire, les gladiateurs esclaves qui se préparent au combat.
- Le Tumulus. Une colline naturelle aux chemins de sable sinuieux, couverte d'une végétation abondante et irriguée par des fontaines artificielles. C'est là que se trouvent les caveaux des grandes familles An Arveen, surmontés de somptueuses chapelles de marbre et d'albâtre. C'est aussi, certaines nuits, le repaire des nombreuses sectes d'assassins et d'hérétiques qui infestent la ville.
- Les temples. Les An Arveen vénèrent Arsoum, une divinité solaire dont le Théocrate est le représentant terrestre. La plupart des temples, de grandes constructions de marbre et de grès mêlés, sont dédiés à Arsoum, ainsi qu'à d'autres divinités mineures, qui lui sont toutes associées d'une façon ou d'une autre. Les nombreux dissidents, pourchassés par la milice du Théocrate, se réunissent un peu partout — chapelles désaffectées des faubourgs, maisons discrètes du quartier des Ombres fuyantes, carrières abandonnées...
- L'Oasis lumineuse. Le quartier des nantis, mon quartier, celui de Waakan. Des palmiers par centaines, des fontaines rutilantes, des allées ombragées, des villas magnifiques et des jardins somptueux... Cet endroit respire le calme et la sérénité.
- Les terrasses de verdure. Le quartier bourgeois d'Arveen, qui prend appui sur la partie haute de la ville et qui descend progressivement. Les villas ne sont pas aussi luxueuses que celles de l'Oasis, mais l'endroit est presque plus agréable. De loin, on aperçoit à peine les maisons, nichées dans leurs écrins de verdure. C'est aussi l'endroit rêvé pour les voleurs, qui peuvent passer d'une terrasse à l'autre sans grande difficulté et perpétrer leurs forfaits dans l'impunité. Les habitants des terrasses ont mis au point des systèmes de protection fort sophistiqués dont l'efficacité reste encore à démontrer.
- L'Administre. Le quartier des affaires et des bâtiments administratifs. Les citoyens de la cité sont invités à s'y rendre pour annoncer naissances, décès ou création d'une affaire, entre autres formalités. Les deux guildes présentes dans la ville y ont leur siège. Mes contacts avec les membres de la Nef intangible, une petite guilde Ulmeq, et des Linceuls clandestins, une guilde Ashragor de moyenne importance, ont été limités au minimum, et je n'ai rien à en dire.
- La Cité interdite. Je ne m'y suis rendu qu'une seule fois. Ce fut suffisant pour m'extasier devant l'harmonie des proportions, la parfaite symétrie des constructions, le luxe époustouflant des bâtiments et l'étonnante silhouette du Réceptacle Solaire, le palais du Théocrate, mélange de pierre et de verdure, surmonté d'un ziggourat rutilant, plus haut encore que celui du Bazar.

retenait son souffle. « Noble peuple d'Arveen ! dis-je d'une voix aussi forte que possible. Vous m'avez soutenu et vous m'avez porté vers la gloire comme personne n'aurait pu le faire. Je suis devenu à vos yeux une figure de légende. Aujourd'hui, je demande votre indulgence. Le noble-né que voici (je pointai mon fleuret vers Lutus) mérite d'être épargné. Il s'est battu comme un lion. Comme moi, il a voulu mourir pour de mauvaises raisons. Aujourd'hui, peuple d'Arveen, je mets un terme à l'épopée qui fut la mienne... et la vôtre, en rentrant au service du jeune Lutus Waakan ! »

Il y eut un nouveau silence, puis quelqu'un poussa un cri, bientôt repris par des milliers de gorges, et la foule entière se mit à scandrer mon nom en battant des mains et en lançant dans ma direction tout ce qui lui tombait sous la main. « Retsaï ! Retsaï ! » L'histoire était consommée. Une nouvelle ère commençait pour moi. J'avais retrouvé le désir de vivre.

Troisième jour de la sixte bise de l'an 199

Mon séjour à Arveen touche à sa fin. J'ai passé trois années merveilleuses dans cette cité, et je crois être parvenu à inculquer au jeune Lutus Waakan ce que j'aurais aimé que l'on m'apprenne à moi lorsque j'avais son âge – il n'y a pas si longtemps. J'ai mûri. J'ai appris à vivre avec mes angoisses et à ne plus désirer la mort. Elle viendra bien assez tôt, et il me reste tant à accomplir. Je suis devenu un précepteur réputé, et

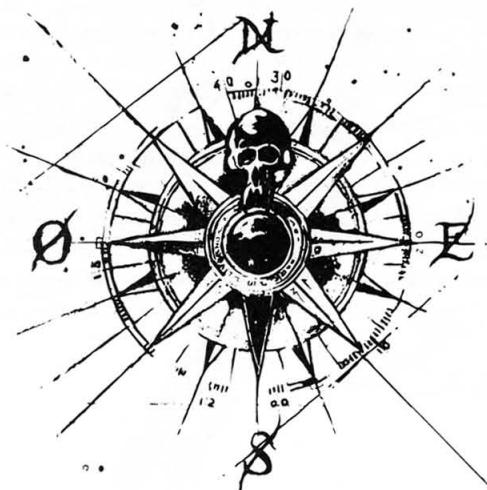
plusieurs familles sont venues solliciter mes services pour leur fils. En vain, malgré leur richesse. Je me suis fait de nombreux amis. J'ai connu plusieurs femmes, certaines très riches, d'autres très belles, le plus souvent les deux. Arveen est une ville fantastique, et je pense désormais la connaître comme ma poche. J'en ai visité tous les quartiers, j'en ai fréquenté toutes les tavernes. Partout, les gens me reconnaissent, me félicitent, me font des propositions. J'aurais pensé qu'après tout ce temps, leur enthousiasme serait quelque peu retombé, et que j'aurais pu retrouver l'anonymat dont j'étais sorti, mais il n'en a rien été. On m'a proposé un poste honorifique dans l'armée An Arveen. On m'a demandé de prêter mon nom à une taverne, à une place, à une rue. On m'a proposé de monter un commerce (et cela m'a rappelé Drajek). Le Théocrate Styreen VI m'a même fait venir dans sa Cité Interdite pour me proposer de faire partie de ses innombrables conseillers, mais j'ai tout rejeté en bloc. J'aspirais, et j'aspire toujours, à la tranquillité. C'est pourquoi je vais quitter Arveen. Le plus tôt sera le mieux. De nombreux amis me regretteront, de nombreuses maîtresses aussi, et Lutus pleurera mon départ, mais c'est ainsi. Je dois partir. Un autre destin m'appelle.

Treizième jour de la sixte bise de l'an 199

En route vers Honfjord ! Je vais être forcé de traverser les Crêtes invisibles à un moment ou un autre, mais cette perspective

me galvanise plutôt qu'autre chose. En partant, je suis retourné rendre un dernier hommage à mon regretté Drajek, et reprendre possession du trésor qu'il avait gardé avec tant de vigilance. Drajek a... beaucoup vieilli. Mon trésor, lui, est toujours en bon état. Avec l'argent que m'a valu mon séjour à Arveen, il devrait me permettre de me faire construire une jolie mesure ou de monter un commerce. J'ai grand besoin de repos. Je n'aspire plus qu'au calme, à présent, et en regardant ces montagnes, je me demande si je ne m'arrêterai pas en chemin pour m'installer une fois pour toutes. L'endroit est magnifique. La frontière entre les territoires Lore et Arkhè n'est pas très loin, mais la région est réputée très sûre, et je n'ai rien à craindre de ces peuples.

Nous verrons bien ! Pour l'heure, j'ai du sommeil à ratrapper. Ma carte m'indique que je ne suis plus très loin d'une ville nommée Landoss, la capitale du royaume Lore de Landocie. Il est inutile de se presser. J'ai repéré un refuge assez isolé, installé au flanc d'une colline. Cela fera parfaitement l'affaire pour cette nuit. Quatre chevaux y ont déjà été attelés, mais la compagnie d'autres voyageurs ne me rebute pas. J'ai cru reconnaître le blason de la guilde des Linceuls clandestins, mais je peux me tromper. Je vais simplement enterrer mon trésor un peu à l'écart, comme j'ai coutume de le faire en pareilles circonstances, et je vais rentrer pour me réchauffer un peu.



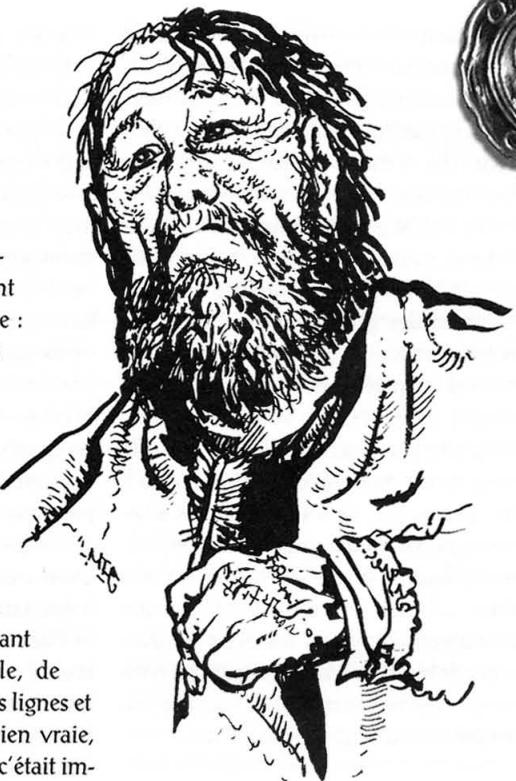
Ésope

Quatrième jour
de la prime bise de l'an 196

Tout juste débarqué dans le petit port de Bethel, seul écrin Wish à tolérer la présence des guildes et à pratiquer un semblant d'échanges commerciaux avec les Rivages. L'île du Silence. Elle porte bien son nom. Port Blizzard est bien loin à présent ! Hier au soir, je me suis aventuré hors des portes de la ville, et j'ai contemplé la plaine. Elle s'étendait à perte de vue, tapissée de mousses et d'herbes folles, battue par les vents, fière et solitaire. Je suis resté quelques instants à regarder la nuit tomber. On n'entendait que le bruit des vagues se brisant sur les récifs et le souffle du vent, calme et mélancolique. Les larmes me sont presque montées aux yeux. Je me sentais très seul, très triste et très calme. Au bout d'un moment, j'ai tourné les talons, et je suis redescendu vers la ville.

Bethel est un écrin creusé à même la roche, une cité repliée sur elle-même, crispée sur ses propres circonvolutions. La lumière du jour n'y pénètre que par à-coups. La plupart des ruelles de cet écrin labyrinthique restent plongées dans l'ombre en permanence. Tout cela instille chez le visiteur une impression de pesante mélancolie. Il est impossible de retrouver son chemin à Bethel, impossible de prendre de la hauteur pour se faire une idée de la ville, à moins d'en sortir totalement. Il n'y a qu'à se laisser porter, au hasard des chemins tortueux. Après quelques instants d'errance, l'on finit par se rendre compte qu'on est déjà passé ici ou là, et à quel point la ville est tassée sur elle-même. L'endroit évoque irrésistiblement une termitière, avec tout ce que cela comporte de ténèbres et de mystères. Les habitants vaquent à leurs occupations en silence, la tête baissée, l'air préoccupé. Les sons sont assourdis. Même les représentants des guildes semblent pensifs, perdus dans quelque songe nocturne.

Je soupçonne les Wish d'avoir construit cette cité à dessein, pour décourager les explorateurs de s'avancer plus avant dans les terres de l'île du Silence : s'avancer pour y trouver quoi ? Le reste de l'île a déjà été exploré. Je sais qu'elle abrite trois autres écrins semblables, Hileb, Eleth et Yelen, et que les quatre cités forment une croix parfaite. Comment les Wish sont-ils parvenus à réaliser un tel prodige, je n'en sais rien. J'ai eu un instant l'envie de faire le tour de l'île, de prendre des mesures, de tracer des lignes et de vérifier que la légende est bien vraie, mais j'ai rapidement réalisé que c'était impossible. L'île du Silence est vallonnée et quasiment dépourvue de repères. Il me faudrait des années pour parvenir à mes fins. Mais alors, comment ont-ils fait ? J'ai rencontré à Bethel un marin qui m'a affirmé que tout cela n'était qu'une légende. C'est un point de vue fort répandu parmi les habitants des Rivages, mais j'ai beaucoup de mal à y souscrire. Je connais suffisamment les Wish pour savoir qu'ils n'auraient jamais inventé une histoire pareille. Les quatre écrins forment une croix, j'en suis persuadé, je suis prêt à l'accepter, même si je ne pourrai jamais le prouver. Dans leur sagesse, les natifs de Bethel ne font rien pour alimenter mes certitudes. Ils se contentent de hocher la tête avec une sorte de tristesse sereine. Je ne sais rien des trois autres écrins, sinon par des rumeurs. Je pense qu'ils sont plus ou moins semblables à celui-ci. Qu'ils ne possèdent pour tout gouvernement qu'un vague conseil de patriarches. Qu'ils vivent en complète autarcie, prenant ce que la mer veut bien leur offrir. Les Électres, puisque c'est ainsi qu'on les appelle, sont un peuple contemplatif. Ils n'espèrent rien, ne désirent rien, ne recherchent rien. Pour ce que j'en sais, leur civilisation est restée inchangée depuis des



siècles. Ils ne manifestent aucun désir d'expansion, ils n'ont jamais cherché à étendre leurs territoires. L'île du Silence leur appartient de fait, mais ils ne semblent pas s'en soucier. C'est une terre fort inhospitalière, au climat difficile, et aux ressources presque nulles. Tout cela ne lasse pas de m'étonner.

Douzième jour
de la seconde bise de l'an 196

Je suis parti, presque sur un coup de tête. J'ai décidé de traverser l'île d'ouest en est et de trouver son centre. Ma décision a été motivée par une étrange découverte : j'ai entendu parler à plusieurs reprises du centre théorique de l'île, que les natifs appellent « l'œil sacré ». Je ne sais pas ce que c'est exactement, mais je suis bien décidé à le découvrir. Cela ne devrait pas poser trop de problèmes, si je parviens à faire abstraction de la pluie qui, depuis trois jours, s'abat sans discontinuer sur moi et mon mulhân (une sorte de cheval court sur pattes mais très résistant). Mon expédition a bien entendu été motivée par le désir de dresser une carte de l'île – l'une des pre-

mières cartes véritablement fiable, si je ne me trompe pas – mais elle se trouve grandement facilitée par le fait que, contrairement à ce que j'avais cru tout d'abord, l'intérieur des terres n'est pas entièrement dépourvu de civilisation. L'arrière-pays est en effet habité par de minuscules communautés de paysans, les Alizéens (des Wish eux aussi), qui sont chargés de veiller à l'entretien des gongs géants et de transmettre les messages à travers l'île toute entière. Par un système de codes basés sur différentes sonorités, les Wish des quatre écrins sont parvenus à établir un véritable réseau de communication qui traverse tout l'île. Les gongs, de lourds plateaux d'airain suspendus à une solide armature, autour de laquelle se pressent quelques misérables cahutes, se retrouvent presque invariablement toutes les deux ou trois heures de marche. Ma progression est rythmée par ces haltes régulières, qui me dispensent de tout repérage fastidieux.

Septième jour de la tierce bise de l'an 196

Suis parvenu au lac Sombre, après 25 jours de lente progression. Mon mulhân ne montre aucun signe de fatigue. Je ne puis malheureusement en dire autant. J'ai pourtant parcouru plus de la moitié du chemin, laissant le lac Sombre derrière moi. Il n'y a pas à proprement parler de « centre ». J'ai essayé de me renseigner auprès des Alizéens à ce sujet, mais tous m'ont fait la même réponse. « Le centre est en toi », voilà tout ce qu'ils ont pu me dire. Je suis arrivé en vue du lac Sombre il y a trois jours. C'est une immense étendue d'eau immobile et sinistre qui porte bien son nom : ses eaux sont aussi calmes, menaçantes et mystérieuses qu'une nuit sans lune. Les Alizéens qui vivent sur ses rives sont encore plus silencieux et renfermés que les autres. Ils semblent craindre quelque chose. Un enfant que je suis parvenu à interroger m'a parlé du zorock, un monstre marin gigantesque qui vivrait dans les profondeurs du lac et monterait parfois sur la terre ferme pour prélever un sanglant tribut de chair fraîche. J'ai demandé à l'enfant s'il avait vu le

monstre, et il m'a répondu que non. Mais il m'a affirmé que le père de son père, lui, l'avait vu. Et dans le village suivant, si l'on peut appeler cela un village, j'ai trouvé au moins trois hommes qui ont pu me certifier avoir déjà eu l'occasion de contempler le zorock. L'un d'eux m'a même montré des traces auxquelles j'ai été incapable de trouver la moindre explication. L'homme m'a fait comprendre que le monstre était aussi vieux que l'île, qu'il était en quelque sorte immortel. Je lui ai demandé si les Alizéens le craignaient. Il s'est contenté de hausser les épaules, et j'ai fini par quitter le village, avec un dernier coup d'œil vers le lac. En promenant mon regard sur ses rives désertes, j'ai eu la certitude que mon paysan disait vrai. J'aurais aimé voir le zorock au moins une fois. Peut-être est-ce lui, le centre de l'île... À moins qu'il ne s'agisse de cette tour blanche, dépourvue de fenêtre et de tout ornement, dressée au milieu de nulle part, et au sujet de laquelle aucun des Alizéens que j'ai interrogés n'a été capable de m'apporter une explication.

Quatrième jour de la quarte bise de l'an 196

Me voilà arrivé à Yelen. C'est une ville plus accueillante que Bethel, peut-être parce que les Wish n'ont pas à y subir la présence d'étrangers et de colonisateurs en puissance. Ou peut-être est-ce parce que le temps y est plus doux, le ciel plus clair, la côte moins aride. Les rues ne sont pas creusées dans la roche comme à Bethel, mais serpentent à ciel ouvert entre les dépressions naturelles qui parsèment le plateau, comme pour en souligner les contours. Il n'y a plus cette sensation d'étouffement, de promiscuité. De petites maisons de pierre aux toits arrondis se dressent dans un fouillis apparent, mais je suis sûr que vues du ciel, ces ruelles doivent dessiner des motifs bien précis. J'ai appris à connaître les Électres. Ici, ils semblent légèrement plus ouverts, moins abattus, moins méfiants. Curieux que les guildes des Rivages n'aient jamais songé à s'établir ici plutôt que de l'autre côté de l'île. Sans doute n'est-ce qu'une question de hasard. Ou peut-être les Électres de Yelen possèdent-ils les moyens de se défendre ?

J'ai été à plusieurs reprises témoin de leurs danses-combats, d'étranges chorégraphies improvisées à l'air libre, au cours desquelles les jeunes Wish font preuve d'une agilité exceptionnelle et de pouvoirs stupéfiant. D'après ce que j'ai pu en comprendre, il ne s'agit là que d'un art martial d'intimidation. Les Électres ne se font aucun mal. Mais qui sait ? S'ils étaient forcés de se battre...

Dix-huitième jour de la quinte bise de l'an 196

Rares, très rares sont les navires quittant Yelen pour se diriger vers le Continent proprement dit. Les Électres n'entretiennent avec les autres peuples Wish que des rapports purement formels, basés sur des céromoniaux d'une grande complexité. Toujours est-il que j'ai réussi à convaincre le capitaine du Messager azur de me prendre à son bord, et que j'en ai été fort bien inspiré. Si cette démarche ne s'était pas avérée concluante (comme cela a failli être le cas), j'aurais passé un mois de plus à Yelen, et malgré tout le respect et l'admiration que je porte aux Électres, cette perspective ne m'aurait guère enchanté. Me voilà donc condamné à voyager en compagnie de quatre marins silencieux et d'une cargaison de tapis rugueux – les Électres étant passés maîtres dans l'art du tissage. Chose étrange, je ne parviens pas à m'expliquer où les artisans de Yelen se procurent leur matière première. Sans doute un mélange d'algues et de lichens séchés...

Je quitte l'île du Silence avec un certain soulagement teinté de mélancolie. Ces quelques mois de solitude m'ont fait le plus grand bien. Je me suis rendu compte que la compagnie de mes semblables ne me manquait pas du tout. Les Wish sont un peuple remarquable et plein de sagesse. J'espère que mon séjour sur le Continent me permettra de faire de nouvelles rencontres. Pour l'heure, cap sur l'Ambassade de Gheïdjin, où j'espère bien trouver un travail de cartographe. Je profite de mon périple pour peaufiner mes dernières créations. Cette carte de l'île du Silence se monnayera sans doute à grand prix, à moins que je ne décide de la garder pour moi. Alors que j'écris

ces lignes, l'un des marins vient de s'accouder au bastingage. Il regarde son île disparaître dans le lointain. Sa jambe a été remplacée par une prothèse de bois, preuve que ce n'est pas la première fois qu'il entreprend un tel voyage. En effet, il ne pousse pas de bois sur l'Île du Silence. Je lui demande, non sans curiosité, comment cela est arrivé, et il me raconte une histoire embrouillée d'expédition punitive, de chasse sacrée, de quête mystique. Mais quelle créature chassiez-vous donc, lui demandai-je. Ses paupières se rétrécissent jusqu'à ne plus filtrer qu'un mince rai de lumière. « Le zorock, lâche-t-il d'une voix sourde. Mais nous avons échoué. » Je préfère abandonner la conversation pour l'instant. L'homme semble perdu dans ses souvenirs...

Premier jour
de la sixte bise de l'an 196

Ai posé pied à terre hier dans la soirée. L'Ambassade de Gheïdjin est plus qu'une

ambassade. C'est une véritable cité, aux proportions harmonieuses, qui respire la paix et la sagesse. Je suis heureux de constater que les guildes qui se sont établies ici, suite à la signature du Pacte des Six Vents, ont respecté les spécificités du mode de pensée et des traditions Wish. La ville ressemble à un immense jardin, parsemé de bocages, de vergers et de bois tranquilles, traversé par des chemins remarquablement entretenus, sans que rien ne vienne altérer le remarquable agencement des lieux. Ici, les villas des hauts dignitaires guildiens s'effacent devant la beauté sereine du paysage, et chacun vaque à ses occupations en toute quiétude. Paradoxalement, j'ai compris à la minute même où je descendais du Messager azur que je ne pourrai pas, que je ne pourrai plus travailler pour ces gens. Je me suis pris d'une affection aussi soudaine qu'irréversible pour les peuples Wish, quels qu'ils soient. Je suis tombé amoureux de leur sagesse, de leur simplicité, de leur profondeur et même si je suis satisfait de la

façon dont les guildes se sont implantées au sein des Combes fuligineuses, en respectant le territoire de leurs hôtes forcés, j'aurais préféré que tout cela n'arrive jamais, que les guildes soient restées sur les Rivages et qu'aucun explorateur ne pose le pied sur le Continent. Il est trop tard à présent, je le sais bien, et tout indique que ce mouvement de colonisation va s'étendre de plus en plus, mais je me rends compte, peu à peu, que je n'ai plus rien en commun avec les guildes et les Maisons. Je veux rester seul, seul avec les Wish. Je veux devenir l'un des leurs.

Seizième jour
de la prime ardence de l'an 197

Une fois encore, j'ai pris ma décision sans tergiverser. Je ne travaillerai pas pour les guildes. J'ai revendu la plupart de mes affaires, ne gardant que quelques vêtements, mon attirail de cartographe et un sabre ef-



filé dont m'a fait cadeau le capitaine du Messager azur. Par acquis de conscience, je me suis présenté au siège de l'une des guildes les plus importantes de la ville, celle de Franc d'Espéra. L'homme qui m'a reçu, un riche notable de l'ambassade, Kheyza comme moi, a jeté un œil à la carte de l'île du Silence.

« Pas mal, m'a-t-il dit. Un travail correct. Mais nous voulons mieux que ça. Nous voulons le plan détaillé de tous les écrins Wish, ainsi qu'un rapport circonstancié de leurs activités, coutumes, organisation sociale et état des forces armées. Nous pouvons vous donner six mois. » J'ai réfléchi un instant.

— Monseigneur, ai-je rétorqué. Les Wish sont un peuple solitaire et fragile. Il n'est pas facile de les approcher, ce sont des gens très discrets, très renfermés. Je pense qu'il faut... comment dirais-je ? Les apprivoiser. » Mon nouveau maître a levé un sourcil. Sans doute s'attendait-il à ce que je préconise quelque chose.

— Plus de gilders ? C'est ce que vous me demandez ? »

J'ai ramassé ma carte et je suis parti. Ainsi, leur vision des choses s'arrête là ! De l'argent, toujours de l'argent. C'est à cet instant précis, alors que je redescendais les longues marches de marbre du palais d'Émeraude, que j'ai compris où était mon destin. Les apprivoiser, c'était bien de cela qu'il s'agissait. Se fondre au sein de leur communauté, ne plus devenir qu'un rouage de cette machine paisible et inaltérée. Disparaître aux yeux du monde.

Troisième jour de la seconde ardence de l'an 197

Le climat des Combes fuligineuses n'a rien à voir avec celui de l'île du Silence. La plus grande partie de la région est recouverte d'une forêt tempérée, faite de conifères et de grands arbres noueux au feuillage très fourni. Le terme choisi pour désigner le territoire des Wish m'a paru peu approprié dès les premiers abords. Certes, la vallée où se sont établis les Tsumens

(c'est le nom générique qui a été donné à ces peuplades)

est légèrement encaissée, et les feuilles des arbres arborent une couleur vert sombre en été, mais je reconnaissais bien là la propension de certains guildiens à déformer la réalité pour l'adapter à leur propre vision des choses. Mon voyage est très agréable. Je marche toute la journée, et passe mes nuits sous les branches épaisses de quelque arbre centenaire. Bien que relativement aérée, l'immense forêt des Combes n'est percée d'aucune route véritable. Les guildes de l'Ambassade de Gheïdjin préfèrent manifestement la voie des mers, et les seuls chemins tracés l'ont été par les Tsumens. Je me suis muni avant mon départ d'une carte très détaillée du territoire en question. L'homme qui me l'a vendue m'a certifié qu'elle faisait autorité auprès de tous les voyageurs s'aventurant vers l'intérieur des terres, mais je le soupçonne maintenant d'avoir beaucoup exagéré. En l'absence de tout repère fiable, je me fie à la position des constellations, à la course des étoiles et des Feux-du-ciel. Il me faut parfois grimper aux plus hautes branches d'un arbre pour faire le point et établir des relevés fiables. J'ai fait bien peu de rencontres depuis mon départ, il y a six jours : quelques paisibles ruminants que j'ai dérangés tandis qu'ils s'attaquaient à un petit buisson de fougères, deux groupes d'aventuriers en mission de reconnaissance avec lesquels j'ai discuté quelques instants pour recouper des informations et un curieux primate arboricole dont on m'avait déjà parlé, le rakeem, ou « singe vert ».

Vingt-septième jour de la tierce ardence de l'an 197

Je me rapproche maintenant de Tazuli, l'un des écrins côtiers bâti par les Tsumens, et celui situé le plus au sud. Ma carte étant manifestement déficiente, je me suis contenté pour l'instant de longer la côte, ce qui m'a permis d'admirer quelques magnifiques paysages faits de falaises abruptes, d'arbres penchés au-dessus de l'eau et d'une mer aux magnifiques teintes émeraude. La répartition des écrins Wish, si j'en crois ma carte, est tout à fait remarquable, plus encore que celle des cités de l'île du Silence. J'ai compté dix écrins, placés en deux groupes aux extrémités de deux étoiles à six

branches parfaitement régulières. En un point de la carte, qui doit être considéré par les natifs comme le centre du territoire (toujours cette notion de cœur invisible !), la branche nord de la croix sud et la branche sud de la croix nord se rejoignent pour figurer un écrin... fictif. Je me suis laissé dire, en effet, que nulle cité ne se situait à cet endroit. Ce qu'il y a à la place, personne ne le sait, et je suis bien déterminé à le découvrir, mais je ne suis pas pressé. Tazuli sera ma première étape. Une fois que je l'aurai atteinte, je remonterai vers le nord en suivant la bordure est du territoire, de façon à longer l'extrémité rocheuse de la Combe. Je ne suis toujours pas descendu dans la vallée proprement dite. La forêt y semble plus touffue. Pour l'heure, je me contente d'admirer l'immense étendue verte qui s'étale en contrebas, et l'immensité cristalline d'une mer enchanteresse dont je ne finis plus de suivre le contours.

Sixième jour de la quarte ardence de l'an 197

Tazuli, enfin ! Perché sur un promontoire rocheux creusé de nombreuses grottes naturelles et bordé d'une forêt de plus en plus chaude, parfumée et accueillante, je laisse mon regard dériver sur les étonnantes proportions de mon premier véritable écrin Wish. Je dois dire que je n'ai jamais rien vu de semblable. Mon petit poste d'observation surplombe une vaste crique rocheuse contre laquelle vient s'épanouir une mer de plus en plus claire. Les Wish ont creusé un canal principal qui plonge directement dans la mer, et deux autres canaux transversaux le coupant en son milieu, de sorte que l'on retrouve la configuration de l'étoile à six branches, une étoile de mer, en quelque sorte. De nombreux ponts ont été dressés sur les six bras de mer artificiels, et les Tsumens ont construit leur cité sous ces ponts, où des grappes de maisons ont été suspendues fort habilement. Un étroit passage de pierre a été installé au centre de chaque canal, sur toute sa longueur. De petits escaliers de bois le relient aux bâtisses placées sous les ponts, de sorte qu'il est possible de circuler sur ces derniers ou en-dessous. J'ai pris mes quartiers dans l'une

des petites grottes qui donnent sur la crique. Je me suis confectionné une natte de lianes tressées, et j'ai barré l'accès de la petite anfractuosité avec de grands poteaux de bois taillés. Je descendrai à Tazuli dans quelques jours, lorsque je me sentirai prêt.

Treizième jour de la quinte ardence de l'an 197

Catastrophe ! Un désastre, sur toute la ligne. J'ai tenté il y a deux jours de descendre vers Tazuli, en empruntant les escaliers naturels creusés par l'érosion. Lorsque je me suis approché de la ville, un groupe de gardes, armés de lances fines et légères et coiffés d'un casque de corail se sont avancés à ma rencontre. Je me suis arrêté, je les ai laissés m'ausculter et m'observer sans mot dire. Quelque chose en moi devait leur déplaire, car ils m'ont fait signe de repartir de là où je venais. Je m'étais laissé dire que les écrins des Tumens étaient extrêmement sauvages, et que les Wish de ce territoire ne communiquaient guère avec les étrangers, mais je ne pensais pas que ce puisse être à ce point. J'ai essayé de forcer le passage sans trop savoir ce que je faisais. Les gardes m'ont repoussé d'un air menaçant. La mort dans l'âme, j'ai tourné les talons. Pour autant, je ne me suis pas résolu à partir. Cet endroit m'attire irrésistiblement. Chaque nuit ou presque, je me vois déambulant sous l'ombre bienfaisante des petits ponts de pierre, anonyme parmi les anonymes. Je jette un œil sur le canal, et j'y contemple un reflet qui n'est plus le mien. Je suis devenu un Wish. Puis je me réveille trempé de sueur, le cœur battant la chamade. Je ne dois pas abandonner.

Neuvième jour de la seconde bise de l'an 197

Aucune amélioration. Je suis revenu à un état quasi sauvage. Je reste sur mon promontoire, à observer l'écrin grouillant d'une vie tranquille qui étend ses six branches d'émeraude sous mon regard mélancolique. Que vais-je devenir ? Il me semble que je pourrais mourir ici. Toute idée de retour à la civilisation des Rivages me répugne. Je me suis fait à ma nouvelle condition, me nour-

rissant de racines crues et de petits animaux, rongeurs, araignées et insectes, buvant à même l'eau d'une source limpide qui, par chance, dévale la roche à quelques pas de ma grotte. Je n'ai pas poussé très loin l'exploration de cette dernière, ne disposant d'aucune source de lumière. Je ne sais pas pourquoi, mais il me semble qu'elle doit être vaste. L'ordinaire de mes matinées est fait de chasses et de cueillettes. L'après-midi, je dors dans ma grotte ou je retourne dans la forêt, explorant les environs immédiats avec une curiosité sans cesse renouvelée. J'ai trouvé un petit lac d'eau douce, dans lequel j'ai pris l'habitude de faire mes ablutions. Je passe mes soirées et mes nuits à observer Tazuli et à prendre des notes. La vie de cet écrin ne lasse pas de m'étonner. Les habitants observent d'étranges coutumes et se livrent parfois à des fêtes sans retenue dont les échos parviennent jusqu'à mes oreilles. À ma façon, je participe à ces cérémonies – dans mon cœur, tout au moins. De rares déléguations quittent parfois la ville pour escalader les falaises voisines de la mienne. Vêtus de longues robes vertes, les processionnaires disparaissent à mes yeux et ne refont leur apparition qu'à la tombée de la nuit. Leur démarche, lorsqu'ils reviennent vers l'écrin, est plus saccadée, plus mécanique qu'à l'aller. Les Tumens se trouvent-ils sous l'emprise de quelque drogue inconnue ?

J'ai tenté quelques nouveaux contacts, sans plus de succès que la première fois. C'est comme si les Wish attendaient quelque chose de moi. C'est comme s'il me manquait quelque chose, une seule chose, pour que je devienne semblable à eux et qu'ils m'acceptent enfin au sein de leur communauté. Si seulement je savais quoi...

Vingtième jour de la quinte bise de l'an 197

J'ai découvert le secret des Wish de Tazuli. Il y a quelques jours, ivre d'une tristesse inconsolable, je me suis enfoui dans les moites profondeurs de ma grotte, sans savoir où j'allais et sans plus m'en soucier. J'ai avancé ainsi pendant de longues minutes, tâtonnant à l'aveuglette, concentré sur ma douleur et sur mon désespoir. J'étais prêt à tout. Puis, au détour d'un passage, j'ai dé-

couvert une source lumineuse, certes très faible, mais encore lointaine. J'ai continué dans sa direction et me suis retrouvé au bord d'une sorte de puits à ciel ouvert. Je me trouvai quelque part dans la forêt que j'avais coutume d'arpenter chaque après-midi, mais dont j'avais cessé l'exploration depuis déjà quelques semaines. D'une forme presque parfaitement circulaire, le puits était rempli d'une sorte de matière visqueuse et blanchâtre, striée de fines rainures vertes. Juste au-dessus, à quelques mètres, je pouvais entendre le bruit du vent dans les arbres. Sans réfléchir, je me suis avancé, et j'ai posé un pied dans le liquide. C'était doux et tiède. Je me suis déshabillé, et je suis rentré entièrement dans le puits, ne laissant dépasser que ma tête. L'impression était merveilleuse. En quelques instants, une douce léthargie m'envahit, et je perdis peu à peu toute notion de temps et d'espace. Lorsque je revins à moi, je réalisai que plusieurs jours avaient dû passer. Je sortis du liquide, animé d'une foi nouvelle, et je refis le chemin inverse vers l'entrée de ma grotte. Je retrouvai ma paillasse, m'allongeai et m'endormis aussitôt d'un sommeil réparateur. Lorsque je me réveillai, quelques jours plus tard, les choses étaient devenues... différentes. Je me sentais à la fois plus léger, plus serein et plus sûr de moi. J'avais un peu mal à la tête. Je partis boire à la source, revins à la grotte, enfilai ma plus belle tunique et descendis vers Tazuli, le cœur bercé d'espoir. Des visions fulgurantes me traversaient l'esprit, des flashes incohérents, semblables à ceux qui m'avaient assailli, je m'en souvenait maintenant, pendant ma longue période de sommeil. Je voyais des terres inconnues, des paysages fantomatiques, des contrées mystérieuses, aussi nettement que si j'y avais passé la moitié de ma vie. Cela durait quelques instants, puis disparaissait aussitôt, mais je me souvenais de la configuration de l'endroit : j'aurais pu en dresser une carte. Une nouvelle fois, un groupe de soldats vint à ma rencontre. Pour la première fois, je leur adressai la parole. J'étais incroyablement confiant. « Bonjour, dis-je. Je souhaite me joindre à vous. Il me semble que je suis prêt. » Le chef des

gardes s'avança vers moi sans mot dire, souleva l'une de mes paupières et se retourna vers son second en prononçant une phrase que je ne compris pas. Puis il se retourna vers moi. « Sois le bienvenu, étranger. Tu peux rester parmi nous aussi longtemps qu'il te plaira. » Nous sommes repartis ensemble vers la ville-étoile.

Dixième jour de la prime bise de l'an 198

Il était temps pour moi de repartir. Ces quelques mois passés à Tazuli ont été un véritable enchantement, mais il m'ont également plongé dans des abîmes de perplexité. Je ne serai jamais un Wish, cela au moins est certain. Les Tsumens ont un mot pour les étrangers comme moi, m'a appris l'un des patriarches de la cité. Ils les appellent sundis, « ceux qui ont vu ». Tu as le pouvoir, m'a répété maintes et maintes fois le patriarche. Tout comme nous, tout comme tous les Tsumens, tu es allé en rêve vers l'endroit-qui-n'existe-pas. « Est-ce... est-ce le centre du Continent ? » ai-je demandé d'une voix anxieuse. Le patriarche ne m'a jamais répondu. Il s'est contenté de m'adresser un sourire bienveillant, et de me mettre une main sur l'épaule. « Quoi que ce soit, tu ne dois pas en parler. Tes semblables ne sont pas prêts. Bien peu d'entre nous le sont. Concentre ton pouvoir sur des contrées plus hospitalières. Avec le temps, tu apprendras à le maîtriser, et à ne l'utiliser que dans des buts triviaux. Nos sages ont coutume de dire que celui qui a vu ne reçoit l'illumination définitive qu'au moment de son passage. Alors, il ne se contente plus de voir. Il vit. »

Sur le coup, je n'ai pas très bien compris ce qu'il disait. Aujourd'hui encore, je suis bien loin du compte. Mais je suis confiant en l'avenir. J'ai passé près d'un an parmi les Wish, et j'ai appris beaucoup à leur contact. Nombre de mes compatriotes déclarent sans trop savoir de quoi ils parlent que les Wish ont atteint la véritable sagesse. C'est à la fois vrai et faux. Tout comme nous, les Tsumens ont leurs problèmes. Ils sont loin, à l'exception des plus vieux, de la sérenité à laquelle nous aspirons tous. Il leur arrive de se battre,

de pleurer et d'avoir peur. Mais leur mode de vie même, leur comportement, leurs relations sociales sont empreintes d'une remarquable sapience. Les Tsumens sont très simples. Ils ne cherchent jamais à dissimuler leurs sentiments et à les refouler au fond d'eux, quitte à en souffrir par la suite. Ils sont d'une franchise désarmante. Quelques jours après mon arrivée, les patriarches du village, comme le veut la coutume en pareil cas, ont tiré au sort pour savoir quel foyer devrait m'accueillir. L'homme avec lequel j'ai dû partager mon quotidien, un dénommé Krezen, n'était guère enchanté par ma présence. Il l'a dit aux patriarches dès que son nom a été tiré au sort. Ils en ont discuté, et les patriarches ont expliqué à Krezen qu'ils prenaient bonne note de son mécontentement, mais que celui-ci ne changerait rien à la situation – non que Krezen ait espéré le contraire, d'ailleurs. Nous avons donc co-habité, tant bien que mal pendant les premières semaines. À chaque fois que quelque chose dans mon attitude ou dans ma façon de réagir déplaît au Tsumen, celui-ci me le faisait savoir sans ambages. J'eus un peu de mal à m'y habituer. Puis, peu à peu, le temps cicatrisa les rancœurs, et nous finîmes par devenir les meilleurs amis du monde. Nous avions tant à nous apporter ! Krezen m'apprit tout des coutumes et des lois de sa cité ; je lui chantai les louanges des Rivages, lui parlai de mon désir de parcourir le Continent, de le cartographier, d'en découvrir le centre. Je me souviens très bien de ce jour-là. Krezen avait rit aux larmes, comme un enfant. Nul sarcasme dans cette démonstration de joie. Seulement, il n'y croyait pas un seul instant. Mon ami habitait une petite bâtie de pierre et de bois, sous un pont, comme tous ses concitoyens. Un ponton flottant était placé sous sa demeure, comme sous la plupart de celles de Tazuli, et nous nous y installions souvent pour discuter et prendre le frais.

Krezen travaillait rarement. Toutes les richesses produites par la cité sont mises en commun, et le sens de la propriété est quasiment absent des mentalités. Quelques fois, nous partions pêcher. Les Tsumens possèdent des barques longilignes et traînent derrière eux leurs filets remplis de pois-

sons. La mer leur fournit tout ce dont ils ont besoin. Sans doute est-ce différent pour les écrins de l'intérieur mais ici, le poisson est accommodé de toutes les façons possibles et imaginables, braisé, bouilli, en soupe, en purée, cuit dans son jus, mangé avec ou sans sa peau. J'eus un peu de mal au début mais bientôt, je ne pus plus m'en passer. J'étais heureux mais plus la ville me plaisait, plus je réalisais que ma place n'était pas ici. Je devais retourner parmi mes semblables. Je restais un natif des Rivages, et mes compatriotes avaient besoin de moi. Il me semblait alors que je pourrais devenir l'artisan d'un rapprochement entre les Wish et les guildiens, par exemple, ou entre les Wish et les Lore. Mais les Patriarches ne voulaient pas y croire. Je n'étais pas le premier, m'avaient-ils prévenu. Et je ne serais sans doute pas le dernier. Personne n'avait réussi. Les peuples étaient trop... différents les uns des autres. Cette manifestation d'os-tracisme à peine voilée doucha quelque peu mon enthousiasme. Un beau matin, je décidai de quitter Tazuli, sans la moindre animosité. Je sentais que je devais le faire. Je sentais aussi que je reviendrais. Je fis mes adieux à Krezen. Il pleura longuement, mais ne fis rien pour me retenir. Tels sont les Tsumens. Les Patriarches me souhaitèrent bonne chance et me fournirent une carte de la région beaucoup plus fiable que celle que j'avais achetée à Gheïdin.

Je quittai la ville sans me retourner, remontant vers la forêt bienveillante, animé d'une foi nouvelle.

Quatrième jour de la tierce ardence de l'an 198

J'ai pris tout mon temps pour redescendre à Honfjord, après être remonté vers le nord, pour voir d'autres écrins. Comme j'avais prévu de le faire, j'ai longé les Combes fuligineuses par leur flanc est. J'ai visité une autre ville, Seyvon. C'est une sorte de cité arboricole, faite de cahutes perchées dans les branchages et de ponts suspendus, toujours en étoile. J'ai compris pourquoi eux aussi s'appelaient Tsumens, malgré les différences d'habitat et d'architecture qui les séparent des habitants de Tazuli. Et je me suis rendu compte que leur écrin suspendu avait très

exactement la même taille que celui de mes premiers hôtes, que le mode de vie y était rigoureusement identique – bref, j'ai compris que le terme « Tsumens » recouvrait un certain nombre de valeurs symboliques communes mais que l'appartenance à un même peuple n'empêchait pas les Wish de s'adapter du mieux qu'ils le pouvaient à un environnement donné. J'ai été très bien accueilli à Seyvon, mais je n'y suis resté que deux semaines, avant de poursuivre ma route vers le nord. J'ai découvert l'œil mystique, le centre théorique du territoire des Wish. Sans la carte des Tsumens, je n'y serais sans doute jamais parvenu. Après trois jours de marche forcée dans une forêt toujours aussi agréable mais de plus en plus dense, j'ai débouché sur une immense clairière, percée d'un gigantesque puits naturel, sans doute

un cratère, quoique j'étais certain que la région n'avait rien de volcanique. Je reconnus la même matière blanche dans laquelle je m'étais déjà baigné quelques mois auparavant. Seulement, le puits était cent fois plus large, et le « lait » n'était plus seulement strié de vert mais – l'évidence me frappa d'un coup – de toutes les couleurs loomiques existantes. Un lac... de loom ? Naturel ou artificiel ? Je ne le saurai sans doute jamais. Oh, le mal que pourraient faire mes compatriotes s'ils découvraient une telle splendeur ! C'était d'ailleurs un miracle qu'ils ne l'aient pas déjà fait... Émerveillé, je décidai d'établir mon campement sur les bords du lac. Je fus réveillé à la nuit tombée par les échos d'une lente procession. Des Wish, sans aucun doute, mais d'un écrin que je ne connaissais pas. Ils psalmodiaient une triste mélodie. Je me retranchai dans la forêt pour observer cet étrange spectacle. Les Tsumens portaient un homme sur un lit de branches et de feuillages. Arrivés au bord du lac, ils abaissèrent leur fardeau, et le corps glissa sans bruit dans la matière blanche, qui l'absorba en quelques instants. Un Patriarche, sans doute. Tout cela n'avait duré que quelques instants, mais la poésie touchante de cette scène à la fois terrible et féerique m'avait fait venir les larmes aux yeux. Je repris ma route dès le lendemain, après avoir détruit la carte que les Tsumens m'avaient remise. Il ne fallait pas qu'elle tombe entre de mauvaises mains ! Quant à moi, je l'avais imprimée dans mon esprit depuis bien longtemps, et j'aurais pu la dessiner les yeux fermés.

Dix-neuvième jour de la seconde ardence de l'an 199

Cela fera bientôt un an que je réside à Honfjord, dans une petite maison du quartier des artisans que mes maigres revenus de cartographe me permettent à grande-peine de louer. L'argent n'a jamais été ma motivation première. Je survis tant bien que mal en exécutant des cartes des environs, sans trop en dévoiler. Les hommes qui vivent ici ne le méritent pas. Mon commerce aurait sans doute plus de succès si les gens croyaient plus en moi, mais la ville est à ce point peuplée de charlatans et

de bonimenteurs que les aventureux n'ont plus confiance en notre noble profession. Si seulement quelqu'un pouvait m'aider. Je me sens parfois si seul ! Heureusement, mes visions me tiennent compagnie. Cela m'est arrivé l'autre jour encore, alors que j'étais venu à la Taverne du Chat-huant chercher un peu de chaleur et de compagnie. Mes voisins de table ont pris peur. Mes yeux se sont paraît-il révulsés et je suis tombé à la renverse. Curieusement, je sentais que cela devait arriver. Est-ce là la « maîtrise » de mon pouvoir dont me parlait le Patriarche ? Si c'est bien de cela dont il s'agit, je suis encore loin du compte. Tout ce dont je me souviens, c'est d'un rêve plus vivace que la réalité, la vision d'une cité perchée sur les contreforts d'un volcan, quelque part dans la jungle. Plus tard, un homme m'a ramené chez moi, un Felsin.

Premier jour de la quarte ardence de l'an 199

Sélima s'est installé chez moi. Il m'aide à payer le loyer. Il me dit que j'ai un talent extraordinaire, que je pourrais faire fortune si je le voulais. Il dit qu'il a déjà vu la cité que j'ai contemplée en rêve il y a deux mois, il dit qu'il en vient. Il dit qu'une page de l'histoire des Rivages va être tournée, que nous devons prendre le siècle qui vient à bras-le-corps. Il dit qu'il ne croit pas au destin. Il dit qu'il peut m'aider. Il dit qu'il connaît un endroit où nous serons mieux. Un endroit où nous pourrons faire fortune. Je ne sais pas. Il a l'air si sincère, si enthousiaste. Mais j'ai un mauvais pressentiment. Peut-être devrais-je suivre son conseil ? Aller de l'avant ? J'aurais tant aimé retourner à Tazuli avant que nous nous enfions vers l'est. Quelque chose me dit que je ne reverrai plus jamais les Tsumens, et cette pensée m'emplit de peur et de tristesse. « Et quand bien même !, m'a dit Sélima tout à l'heure. Tu pourras toujours les voir en rêve. »



Chronologie

- *Seconde ardence de l'an 195 : Sélima s'embarque pour l'Archipel des Trois Brumes.*
- *Sixte ardence de l'an 196 : Premiers jours d'Oemerin sur le Continent (cité d'Argor).*
- *Prime bise de l'an 196 : Ésope arrive sur l'île du Silence et commence son exploration.*
- *Seconde bise de l'an 196 : Oemerin rencontre Drajek.*
- *Tierce bise de l'an 196 : Oemerin arrive à Arveen.*
- *Sixte bise de l'an 196 : Arrivée d'Ésope à l'ambassade de Shieidjin.*
- *Quarte ardence 197 : Ésope découvre l'écrin de Tazuli et décide de rester sur place.*
- *Prime ardence de l'an 198 : Sélima arrive à Port Concorde et remonte vers les monts Topaze.*
- *Seconde ardence de l'an 199 : Sélima rencontre Ésope à Honfjord.*
- *Quarte ardence de l'an 199 : Sélima et Ésope partent vers l'est.*
- *Sixte bise de l'an 199 : Oemerin part pour Honfjord et se fait attaquer par les Ashragor.*
- *Prime ardence de l'an 200 : Ésope, Oemerin et Sélima décident de monter la Hore des Vents à Chasse-Vents, un petit hameau à une journée de marche de Landoss.*



La Flore des Vents

20e jour de la quinte ardence 211, Port Concorde

Monseigneur,

Veuillez trouver sur le corps de ce porteur le rapport que vous m'avez demandé l'année dernière au sujet de la boutique de cartographie La Flore des Vents.

Ce rapport m'a demandé huit mois d'investigation intense avec l'aide de qui-vous-savez et je tiens ses conclusions pour formelles.

Comme vous le supposez – et le verrez in fine –, ce cas nécessitera dans un avenir proche de prendre des mesures définitives, le « Territoire » étant bien sûr au cœur de nos préoccupations. Je vous remercie de me faire parvenir dans les meilleurs délais votre décision quant à ce problème épique.

Je vous saurais également gré de me faire parvenir ma rémunération, que je vous prierai respectueusement de bien vouloir compléter, selon nos accords habituels, de la prime d'efficacité, enrichie des quelques frais de mission dont vous trouverez la liste jointe.

Recevez, Monseigneur, l'expression de la totale dévotion de votre serviteur,

Théofalcone de Varmise

Liste de frais

- Acheminement de qui-vous-savez sur les lieux de l'enquête : 900 guilders ;
- Nourriture de qui-vous-savez (graines, viande, abats, charogne...) : 3 guilders journaliers x 8 mois, soit : 720 guilders ;
- Réunions de mise au point avec qui-vous-savez : 16 x 50 guilders, soit 800 guilders ;
- Location d'un aérostat, 16 fois : gracieusement offert par notre guilde ;
- Déplacements personnels : 3 x 600 guilders, soit 1800 guilders ;
- Tenue d'une ambassade en pays Lore : 1040 guilders x 8 jours, soit 8320 guilders ;
- Cadeaux et pots-de-vin (alcool, verroterie...) : 70 guilders ;
- Quinze jours de travail d'un scribe professionnel de premier ordre, plumes, encre et papier en sus : 500 guilders ;

Soit un total de 13110 guilders.

Préambule

Les gens de La Flore des Vents

La Flore des Vents, boutique d'achat et vente en cartographie, se situe dans la région médiane de la Couronne Stellaire, en lisière des pays Arkhè et Lore, à l'intersection de deux routes commerçantes, dans un hameau nommé Chasse-Vents, au cœur du massif des Crêtes invisibles.

• La première partie de ce rapport décrira par le menu les trois personnages clés de cette boutique hors du commun :

— Oëmerin le Naja, Venn'dys et propriétaire des lieux ;
— Ésope Ragouline, Kheyza et cartographe ;

— Sélima bel Zémilah, Felsin faisant office de prospecteur, puis, quatre personnages secondaires qui leur servent d'assistants.

• La seconde partie de ce rapport présentera dans le détail, à l'aide de deux planches « empruntées » par qui-vous-savez, la boutique et son étonnant fonctionnement. Un état des lieux du hameau environnant présentera les différents habitants, certains pouvant être utiles à nos projets.

• La troisième partie vous présentera un exemple de situation où La Flore des Vents et ses membres ont été déterminants dans l'évolution favorable de notre région et donc du Continent, avec en complément trois cartes démontrant, s'il fallait vous en convaincre, l'incroyable talent d'Ésope.

• La quatrième et dernière partie de cet exposé vous présentera ma conclusion et les choix que je préconise pour résoudre notre problème. Vous aurez soin de les montrer à qui de droit.

OËMERIN LE NAJA

« Bienvenue, cher ami, dans mon estimable demeure. La soif de la sapience a porté tes pas des Rivages au Continent. Que tes pieds maintenant se reposent. Tu trouveras à La Flore des Vents ce que la science a préparé pour toi. »

Telles sont les paroles rituelles que prononce Oëmerin à chaque client qui pénètre dans sa boutique. Car si vous entrez à La Flore des vents, votre seul initiateur aux merveilles de la cartographie, ce sera lui.

Oëmerin est Venn'dys, tout en lui le clame haut et clair. Sa tenue vestimentaire d'abord. Colorée de fanfreluches, de rubans et de bolducs, elle est à la dernière mode des Rivages (avec un an de retard bien sûr !). Un léger maniériste le pousse à décorer de festons sa main droite mutilée et à mettre une coquetterie toute particulière à beaucoup la montrer. Son goût de l'étiquette aussi l'a poussé à instaurer pour le fonctionnement de sa boutique un protocole compliqué, qui sera détaillé plus loin.

Physiquement, l'homme a peu de particularités, à part sa main droite auquel il manque trois doigts : la trentaine, de taille et corpulence moyennes, le port de tête un brin altier, l'œil vif et brun, le visage creusé et sec contrastant avec la chevelure ondulante et d'un blond vénitien qui cascade jusqu'aux épaules.

Intellectuellement, il en est tout autrement. D'une intelligence supérieure à la moyenne, c'est dans le commerce que se révèlent ses talents. Interlocuteur attentif, amoureux des sciences et ouvert d'esprit, ce négociateur-né ne s'en laisse pas conter. Fin psychologue et habile connaisseur de la chose humaine, il saura fixer le prix maximum que vous êtes prêt à débourser après seulement quelques minutes d'entrevue. Sa fonction dans la boutique est donc évi-

dente : il gère sa clientèle de main de maître, accueille le client, écoute sa demande ou répond à son offre, tient les registres, classifie quotidiennement les documents, compulsé hebdomadairement les cartes, connaît parfaitement les ressources de son fond de commerce... Bref, il veille à tout et La Flore des Vents n'existerait pas sans lui.

Il est d'un abord très sympathique mais après trois rencontres, je me demande ce que cache vraiment cette façade. À ce propos, son attitude envers Ésope semble osciller entre admiration ou tendresse et souci de rentabilité. Quant à Sélima, Oëmerin est très conscient des liens qui unissent le cartographe et le prospecteur, et sait que seuls les hasards de la vie l'ont associé à ce duo. Il est notable que pendant les courtes périodes où le prospecteur est là, Oëmerin est taciturne, voire irritable.

Bien que Venn'dys, et d'un esprit hautement scientifique, il semble très bien s'accommoder de l'abondance de loom sur le Continent. Il porte autour du cou une sorte de camée, doublé d'une loupe que je soupçonne être un objet loomique. Celui-ci lui permettrait, dit un de ses proches, de vérifier à peu près la véracité d'un dessin de carte. Je n'ai pas d'opinion sur ce sujet.

Pour la réalisation de notre projet, Oëmerin est affublé d'un sérieux défaut. Il est méfiant, voire paranoïaque, suffisamment pour avoir conçu une boutique difficile à « visiter » et être en permanence sur ses gardes.

Malgré toutes mes recherches, je n'ai rien pu apprendre de son passé sur les Rivages. Je pense qu'il cache un noir secret. Les gens du village m'ont confirmé ne l'avoir jamais entendu parler de sa jeunesse. Sa vie semble débuter en l'an 200, au moment où il arrive dans le hameau de Chasse-Vents avec deux frères de route, Ésope et Sélima, et un Ashragor enchaîné, Hernal Riilot. Le Venn'dys expliqua alors aux villageois être devenu riche grâce à une carte au trésor qu'avait dessinée Ésope et à la recherche fructueuse qui s'en était suivie grâce à Sélima. Quelques jours après son arrivée, pendant qu'Ésope se reposait, il

s'enferma dans sa chambre pour y faire des croquis pendant plus d'une semaine.

Ensuite, avec son pécule et ses talents d'orateur il acheta l'auberge, et se mit en devoir de faire construire sur une place attenante, et selon ses plans, une boutique. Les travaux, complexes, durèrent jusqu'en 201. Il s'y installa alors avec Ésope pendant que Sélima recommençait à parcourir le pays. Depuis, le commerce va florissant et ce lieu est connu de nombreuses personnes influentes des guildes.

ÉSOPE RAGOULINE

« Ésope reste ici et se repose. »

C'est ce que vous répondra à tout coup Oëmerin si par hasard vous lui demandez à rencontrer le cartographe. Il est en effet impossible de voir ce vieux Kheyza d'une soixantaine d'années. Infirme, il vit cloîtré au premier étage de la boutique, et semble ne plus avoir de contact avec l'extérieur depuis qu'il a perdu l'usage de ses deux jambes.

La description physique que j'ai eu de lui provient de Balthazar l'aubergiste, qui l'a vu il y a deux ans. Le haut de son corps est d'une remarquable constitution. La poitrine est large, les bras noueux, les mains sûres parcourues de notes hâtivement écrites à la plume (on notera qu'il est ambidextre). En dessous du ventre par contre, ce ne sont que chairs molles et appendices amorphes. Les cuisses, pas plus que les mollets, ne fonctionnent ; il se déplace donc en rampant, faisant traîner ses jambes derrière lui. Sa tenue vestimentaire s'en ressent : bliaud dépoitraillé à manches courtes maculé de peinture, pantalons à la propreté douteuse râpés par les frottements. Une investigation nocturne de qui-vous-savez m'a confirmé ces dires.

A contrario, son esprit est en parfait état. Passionné de cartographie, il connaît sur le bout des doigts les étoiles de notre ciel de Cosme et de nombreuses côtes du Continent. Sa capacité de mémorisation est colossale, et pourtant bien inférieure à la richesse de ses dons artistiques. Une carte

d'Ésope se reconnaît toujours par l'inspiration de son traitement, la qualité de son dessin, la précision de ses indications ou la force évocatrice de ses représentations.

Nommeur Kheyza, il possède un don qui, ajouté à une transe magique, l'inspire quand il peint ses cartes et les fait s'approcher de la réalité. Ce talent ne semble pas infaillible, mais les cartes dessinées par Ésope sont, de notoriété publique, bien supérieures à la moyenne. Sa fonction dans la boutique est donc d'imaginer, de concevoir et de dessiner les cartes vendues par Oëmerin. Il travaille à l'inspiration, en interprétant ses visions ou encore en compulsant la conséquente documentation, personnelle ou achetée, qui est à sa disposition. Ses cartes sont réalisées sur des matériaux variés avec les outils appropriés : pinceaux, plumes, craies grasses, bruisseurs, brosses, fusains, fers rougis... Oëmerin se plaît à dire que le support mûrement choisi par Ésope est intimement lié à l'information qui se trouve inscrite dessus, et que cette adéquation est presque de l'ordre du mystique, tant Ésope est « habité » aux moments où il crée. L'idée est séduisante, mais je n'ai pas de preuves d'interaction autre qu'esthétique entre œuvre et support. Le sujet sera à étudier dans le cadre de « l'opération Territoire ».

Le défaut de la cuirasse d'Ésope, utilisable pour nos desseins, est justement cette hypersensibilité artistique qui le rend détaché des choses matérielles, et je crois, un peu dégoûté de la nature humaine.

Son attitude envers Oëmerin en est symptomatique. Le Kheyza semble conscient de ce qu'il lui doit – un gîte, un couvert, les moyens de vivre sa passion – mais son attitude reste mitigée à son égard. Est-ce le fait d'être isolé ? A-t-il réellement choisi ce mode de vie ? Est-il animé d'une certaine rancœur contre son protecteur ?

Son comportement envers Sélima est tout autre. Comme un père spirituel, il est très attaché à lui et semble retrouver ses racines Kheyza et vivre encore l'Aventure par procuration quand le prospecteur séjourne au premier étage de La Flore des Vents.

Ésope est né il y a une soixantaine d'années, dans une caravane près de Kumar. Après un pèlerinage à l'Astramance, il a eu l'illumination de sa voie : parcourir le Continent, le crayon à la main, et cartographier tout ce qui passait devant ses yeux. Moins d'un an plus tard, il posait le pied à Port McKaer et commençait un périple qui allait lui faire explorer de nombreuses régions avant de le faire aboutir à Bethel en 196. Après deux ans d'exploration de la région des Wish, il s'arrêta une année complète à Honfjord pour mettre au clair ses nombreux carnets de notes. Il y rencontra Sélima en 199. Ils décidèrent de voyager ensemble pour mettre en cartes la région. C'est au cours de leur troisième expédition, en 200, qu'ils rencontrèrent Oëmerin et qu'un accident eut lieu, brisant les deux jambes d'Ésope. Celui-ci arriva donc au hameau avec ses deux compagnons mais moribond sur un brancard. Une fois ses blessures cicatrisées, il décida d'abandonner les vanités du monde pour se consacrer exclusivement à sa passion, dans le temple que lui édifiait Oëmerin. Depuis, il ne quitte plus le premier étage de la boutique qu'il partage avec le chat Félys et où il vit, dessine, compile, consulte et archive ses cartes.

SÉLIMA BEL ZÉMILAH

« Moi ? Que voulez-vous que je vous dise ? La Flore des Vents, je n'y suis qu'une quarantaine de jours par an ! Et s'il n'y avait pas Ésope, je n'y passerais plus du tout. » Ce sont pratiquement les seuls mots que nous ayons réussi à soutirer à ce Felsin revêche, rétif à toute discussion.

Sélima est un Felsin de trente-deux ans, en pleine possession de ses talents : un corps de félin, des réflexes à fleur de peau, des capacités de combat à toute épreuve, un sixième sens exacerbé pour tout ce qui concerne la survie en milieu hostile... Et il ne possède a priori rien de magique pour accroître ses capacités ! Il est le prospecteur de La Flore des Vents, ce qui signifie trois tâches différentes :

— la première est de collecter des informations pour Ésope sur l'ensemble de la région médiane de la Couronne Stellaire,

dont le cartographe s'est naturellement fait une spécialité ;

— la deuxième est de corroborer les cartes « inspirées » dessinées par Ésope sous le coup de sa transe mystique, même dans le cas de cartes au trésor. Particularité de ces expéditions : une fois le lieu trouvé et l'objet découvert, il s'agit de le laisser sur place puisque la carte sera vendue « certifiée exacte » à un futur client ;

— la troisième est de vérifier les cartes de la région achetées par Oëmerin.

Comme la plupart des Felsin, Sélima est imperméable à toute pression. Intègre, désintéressé et fidèle en amitié, son être entier est tendu dans une seule direction et il est impossible de l'en détourner. Sa seule faiblesse exploitable pour nos desseins est son incommensurable soif de connaissance. Il pourrait ainsi être corrompu par la divulgation de quelques secrets concernant l'origine de son peuple. Mais attention, il devra être manipulé avec précaution, vu l'intensité de ses relations avec Ésope.

Son attitude envers Ésope est un mélange d'amour filial et de respect. Envers Oëmerin, par contre, j'ai noté peu d'affinités. Sélima le respecte pour ce qu'il a créé, mais doit se demander si au fond ce n'est pas un monstre d'égocentrisme, habile et retors.

Sélima, je l'ai dit, est un Felsin pure race, né dans la noblesse de Kashmin. Il est parti sur le Continent avec une seule volonté chevillée au corps : résoudre l'éénigme du passé de son peuple. Après plusieurs périples continentaux, il se persuada que la réponse se trouvait dans la Couronne Stellaire, même si cette zone était la plus anciennement colonisée du Continent. Il était certain qu'un secret l'y attendait. Il y arriva en 195 et explora toute la région des Lore et de Port Concorde, persuadé d'y trouver des indices dissimulés aux yeux de tous. En 198, il partit pour explorer, seul comme à son habitude, les régions sauvages du nord peuplées par les Drak. C'est à son retour, un peu meurtri, que son chemin croisa celui d'Ésope. Leur communion fut immédiate, profonde et indélébile : ils continuèrent leurs pérégrinations ensemble jusqu'à ce jour fatidique de 200 où ils rencontrèrent Oëmerin.

Sélima arriva à Chasse-Vents en soutenant le corps exsangue d'Ésope. Il l'aida à survivre, jour après nuit, sans faiblir, pendant six mois. Mais, à l'ouverture de la boutique l'année suivante, il fut incapable de résister à l'appel de l'Aventure et décida de reprendre la route, la plupart du temps seul. Il ne revint à la boutique qu'une dizaine de fois par an pour faire son rapport à Oëmerin et passer de longues heures au côté d'Ésope. Il y reste en moyenne quatre jours avant de repartir en mission.

LE PETIT PERSONNEL

• Molina Potzatl est la jeune fille à tout faire de la maison. C'est une Ulmèque de seize ans, qui se fait souvent réprimander pour être trop perdue dans ses rêves. Le matin, elle nettoie la boutique et l'après-midi, s'occupe du terre-plein extérieur, qu'elle est sensée entretenir. Si on oublie de la rappeler à l'ordre, elle peut rester assise au bord des douves, les yeux plongés dans l'eau pendant des heures. Elle aurait, dit-on dans le village, un lien télépathique avec les gardians.

Me semble sans danger pour nous.

• Valaar Gorfoën, garde du corps, est une Gehemdal et une maîtresse femme. Recrutée par Oëmerin il y a dix ans, cette farouche amazone d'un mètre quatre-vingt-dix, aux tresses blond cendré, s'est vu offrir par son employeur un rutilant crache-feu court avec son mode d'emploi, « pour émailler d'un peu de raffinement Venn'dys sa parure de guerre Gehemdal » : fourrures, épée bâtarde, coutelas, hachette et arbalète de poing ! Elle ne quitte que rarement son maître, surtout dans les transactions ; elle ne se sépare jamais de son tromblon, même pour dormir.

À abattre en priorité en cas d'intervention musclée.

• Solveigue est un garde costaud, mais un peu benêt, chargé de l'extérieur de la boutique. Très pointilleux sur le protocole, il houssille les clients sitôt qu'un problème d'étiquette se présente, et il y en a ! Sélima,

son frère, l'a fait venir sur le Continent il y a trois ans dans l'espoir de l'éveiller un peu ; las ! il est tombé amoureux de dame Valaar, et quand Sélima a organisé sa première expédition en duo, il n'a pas voulu s'éloigner d'elle. Valaar semble peu sensible à ses bouquets de fleurs quotidiens... Il est équipé d'une lance d'apparat et d'une épée longue qu'il sait manier avec dextérité.

S'en méfier : il peut être très dangereux si l'on touche à Valaar.

• Hernal Riiot, un squelettique Ashragor, s'occupe des sous-sols de la boutique et renâcle à mettre les mains dans le cambouis et le loom jaune qui font tourner le pivot central. Il est là depuis l'ouverture de la boutique et doit encore quelques mois de service à Oëmerin. Équipé d'une dague effilée (et empoisonnée), il pourrait être une appréciable force d'appoint en cas de problème. À nous de lui indiquer sur qui la diriger.



DESCRIPTION PHYSIQUE

À l'intersection aménagée de la route des Deux Marins et de la route des Galops s'étend un terre-plein cerclé d'arbustes. Au centre de cet espace dégagé, quatre pontons en pierre sont plantés, en surplomb d'une douve dont l'eau héberge un couple d'animaux aquatiques, appelés gardians. Et au milieu de cette douve trône La Flore des Vents : un dôme en manière de rose des vents ou de boussole, une demi-sphère en pierre légère, tournant sur elle-même. Plantée sur un pilier de bois central pivotant, elle fait un tour complet en quatre heures.

L'unique porte de l'édifice ne s'ouvre qu'au contact d'un ponton, permettant alors l'accès ou la sortie d'un seul client (voir plus loin). Un principe de débrayage

manuel équipé d'une passerelle flottante est prévue pour une sortie d'urgence. Les huit fenêtres qui trouent l'édifice (quatre au rez-de-chaussée, autant à l'étage) sont fortement barrées. La nuit, le dôme est arrêté de sorte que la porte soit entre deux pontons. Le bâtiment comporte un rez-de-chaussée, un étage et un sous-sol.



Vous trouverez en annexe deux planches en couleurs décrivant le lieu :

— Une première avec plan au sol et élévation ;

— Une seconde avec plan du sous-sol, plan de l'étage, deux croquis pour la circulation de la clientèle et un plan de situation.

Ces plans ont été redessinés il y a cinq ans par Ésope d'après les croquis qu'avait crayonnés Oëmerin lors de la conception de sa boutique.



Le rez-de-chaussée

(noté « au sol »)

La porte qui se soulève devant le client, comme un quartier d'agrume, est équipée d'un judas et flanquée du côté gauche d'un sablier et d'une clochette. La pièce qui se présente alors (1) est un salon ostensiblement riche, à l'atmosphère feutrée et délicatement parfumée d'encens. On y découvre un fauteuil, une table basse chargée de fruits et de boissons (que ne touche jamais Valaar) et une chaise à haut dossier, encadrée de deux candélabres ; là prend place le maître de maison. À gauche, un brasero réchauffe les clients victimes des violentes sautes d'humeur de la climatologie locale, tandis qu'à droite, une chaise spartiate accueille avec des grincements la charpente massive de dame Gorfoën. Derrière cette chaise, une grande table de consultation croule sous les documents et les portulans. Et encore derrière, longeant le mur, un meuble bas plein de tiroirs et de rangements accueille de sa patine, une élégante collection d'objets (d'art ?) au-

tochtones. À l'opposé, un lutrin, orienté vers la fenêtre, soutient de son pied massif plusieurs livres entrouverts. Près de lui, un rayon-

nage cintré présente au visiteur ébahie une galerie d'objets rarissimes dédiés à l'Aventure : le sac à dos de Gillian, l'écharpe portée par l'Astramance durant l'année 188, le bouchon de l'amphore en écume dans laquelle Orion envoya son carnet de route... Je soupçonne ces objets de n'être que des copies.

C'est tout ce que verra le client de La Flore des Vents : deux accès, occultés de lourdes tentures chamarrées, masquent le reste du rez-de-chaussée.

Derrière, éclairé de trois torchères, se trouve un couloir demi-circulaire (2) qui dessert le reste des lieux :

— À gauche, la chambre de Valaar Gorfoën (3) : un lit, un candélabre, un brasero, un seau et une table de toilette ; plus Gehemdal sont le coffre d'aventurier en métal sombre, la fourrure accrochée au mur, le râtelier d'armes blanches et l'autel portatif avec son tapis en fourrure peinte.

— La seconde pièce à gauche (4), sans fenêtre, n'est accessible que par la chambre de Valaar. C'est là que sont stockées dans des réceptacles de toutes formes, les cartes, les portulans et les documents que dessine Ésope. La valeur marchande que contiennent ces quelques mètres carrés est inestimable. Un fanal de caravillon y brille en permanence, et la lumière qui s'en échappe est étonnamment verte.

— À droite, une salle à manger (5), conçue pour trois personnes. Elle comporte un grand vaisselier, un candélabre, et deux braseros. Oëmerin y déjeune toujours seul.

— Les appartements du maître (6) sont accessibles uniquement par la salle à manger. Bien que de petite taille, cette pièce regorge de luxe. Le paravent qui occulte le coin toilette est en lin tissé et de facture Kheyza ; la parure de lit est brodée au fil d'or du monogramme d'Oëmerin ; la table de travail est en marqueterie de bois de Kashmin et la grande armoire contient plus de vingt tenues de soirée un peu poussiéreuses, dont certaines avec masques de fête fabriqués à Mandril. Il se dégage comme une mélancolie de cet endroit, qu'on ne soupçonnerait pas venant de son habitant.

— L'accès au sous-sol et à l'étage se fait par une échelle métallique accrochée au plancher, béant dans le vide qui entoure le pivot central.

L'étage

(noté « en haut »)

Là se trouve le domaine exclusif d'Ésope (7) et de Félys, le chat qui se couche sur ses jambes pour les réchauffer lorsqu'il travaille tard la nuit... toutes les nuits, en fait. Tout est installé au niveau du sol, parsemé de coussins verdâtres, dans un grand futoir à l'odeur acré.

La créativité règne en maîtresse absolue de cet univers de visionnaire : partout des morceaux de vélin griffonnés, des signes dessinés sur le plancher, des peaux pas encore tout à fait tannées et pourtant déjà enluminées, des pastels écrasés, des croûtes de pain gravées au couteau, des pots de couleur renversés... La table destinée aux repas s'est ainsi transformée. La soupe est devenu un océan, les reliefs de viande bouillie dessinent l'archipel des Trois Brumes et la mie de pain, les récifs qui le bordent. Près de là, un bat-flanc visiblement peu utilisé se cache sous les plis d'une couverture sale et griffonnée. Du paravent, il ne reste plus que l'armature : la toile fut vendue il y a quatre ans à un noble Ulmeq après qu'Ésope y eut esquissé une carte de Nocte. Le broc d'eau, lui, a définitivement succombé aux mélanges de la peinture à l'oeuf. Le baquet d'eau et les nombreux pinceaux qui y flottent ont eu le temps de se teinter d'une indéfinissable couleur. Quant au seau d'aisance...

La table à dessin, bien qu'encombrée dans son immensité incurvée, semble du coup presque ordonnée et ce, malgré la dizaine de cartes à divers stades d'avancement. Même la lunette astronomique, montée sur rail, qui regarde de son œil bombé une carte du ciel en quinte bise, n'a pas réussi à épargner à ses ferrailles, jadis brillantes, éclaboussures d'encre et autres équations astronomiques.

Seul, trois éléments ont été préservés de l'anarchie créatrice : un lit propre et un coffre d'aventurier fermé (ceux de Sélima) ; un panier, suspendu au plafond par une poulie et qui sert de navette pour les objets trop lourds à porter sur les épaules par l'échelle.

Le « Territoire » (8) est accroché au mur, à gauche de la grande carte du ciel de

Cosme, devant la lunette astronomique. Il est constitué d'un amalgame de couches de papiers teintés dans la masse et compressés, et mesure environ deux mètres de haut pour un mètre de large. Sa forme est brute, ses contours mal dégrossis et sa surface globalement monochrome, d'un gris un peu violet ; griffée, boursouflée, déchiquetée par endroits, elle laisse apparaître par bribes les couleurs rougeoyantes des couches inférieures.

Le « Territoire » ne représente rien de figuratif ; toutefois, on croit pouvoir y lire une infinité de paysages : une chaîne de montagnes écornée d'une coulée de lave, une écorce d'arbre moussue et torturée, une bobine de tissus déchirée par le milieu... Une seule mention manuscrite figure sur l'œuvre, dans le quart inférieur droit : les trois mots LOC. PUI. CO.

Le sous-sol (noté « en bas »)

L'étage inférieur de La Flore des Vents est taillé directement dans la roche. Les pierres qui recouvrent les murs suintent d'humidité, l'éclairage y est uniquement artificiel et, malgré les deux conduits d'aération, l'air y est fétide.

Comme on l'a vu, on y accède par une échelle métallique accrochée au plancher du rez-de-chaussée. Elle atterrit sur la plate-forme circulaire qui entoure la base du pivot et descend ensuite jusqu'au sol de terre battue de la pièce principale (9). La machinerie de métal développe là son appareillage complexe, amalgame de tuyaux bruyants et de cadrons lumineux, de rivets polis et de manettes disproportionnées, de puissance loomique et de forces motrices. Face à cette rutilance où se reflètent les feux de quatre candélabres, deux débarras poussiéreux cachent dans leur ombre des restes variés de bois, charbons, tonnelets, sacs, etc. Un puits moussu donne une eau impropre à la

consommation (la présence toute proche d'une fosse d'aisance n'est certainement pas étrangère à ce problème). Enfin, dans le mur qui divise la partie est du sous-sol s'ouvrent deux portes.

— Celle du sud-est ouvre sur la chambre de Molina Potzatl (10). Sonameublement n'est constitué que d'un lit en mauvais état et toujours défaillant. Ses effets personnels sont rouleés en boule dessous.

— La pièce qui vient ensuite (11) est toute différente : la chambre de Solveigue est en effet méticuleusement entretenue. Le lit est impeccablement fait, le coffre briqué et un petit guéridon pimpant s'orne d'un joli bouquet de fleurs, régulièrement changé. Le brasero et le candélabre ont quant à eux subi une décoration en guirlande à base de fleurs séchées...

— La porte du nord-est s'ouvre sur la pièce (12) où est stocké le petit matériel disponible à la vente. Les tiroirs abritent de quoi faire le bonheur de n'importe quel



cartographe (parchemins, enciers, carnets de route...) alors que sur les patères attendent des sacs à dos flambants neufs, des écritoirs portables et des sièges pliants. Au fond de cette pièce, une tenture mitée, recouverte d'une suie à l'aspect glaireux, pend du plafond.

Derrière ce repoussoir se terre l'antre de Hernal Rirot (13). En authentique Ashragor, il en a noirci les murs de motifs abscons où s'entremêlent symboles impies et têtes de mort ricanantes. Sur le sol gît un tapis anthropomorphe, visiblement constitué de morceaux de tissus récupérés ; une humeur bilieuse s'épanche lentement de sa bouche caricaturale. Le coffre entrouvert à côté n'est pas de facture Ashragor, mais la lumière noire qui déborde par l'entrebaïlement ôte l'envie d'en connaître le contenu. Quant au lit, il semblerait normal si ce n'était ce renflement grouillant sous la couverture.

LE FONCTIONNEMENT DE LA BOUTIQUE

Comme nous l'avons vu, avec son principe rotatif et son unique porte, la boutique n'est accessible qu'à des moments précis, et selon un rituel codifié qu'il est clairement conseillé de respecter.

La Flore des Vents est ouverte le premier et le deuxième jour de la semaine pour l'achat de cartes ou de matériel cartographique. Le troisième jour, elle est fermée pour raison de stockage, recouplement, inventaire... Le quatrième et le cinquième jour, la boutique est ouverte pour la vente de cartes ou matériel cartographique. Le sixième et septième jour, elle est fermée pour cause de repos hebdomadaire.

La Flore des Vents est ouverte de 8 à 12h (réception des offres ou des demandes) et de 14 à 18h (transaction commerciale c'est-à-dire achat ou refus, vente ou échec). Entre 12 à 14h se déroulent le déjeuner, la recherche des documents demandés et une éventuelle délibération. On notera que

le début du cycle est donné par le chant du petit-hugo, un sympathique volatile du

Continent dont la grande particularité est de ne chanter qu'une fois par jour, pendant six minutes, et toujours à la même heure.

Le client, pour pouvoir entrer dans la boutique, doit choisir son ponton d'accès en fonction :

- de sa nationalité, quand il veut vendre ;
- de sa sphère de recherche, quand il veut acheter.

Les quatre pontons portent le nom de : les Rivages (14), le Continent (15), les Guildes (16), les Maisons (17).

Par exemple, un Ulmèque venant vendre une carte de l'île de Fayrik se positionnera au nord (les Rivages) ou à l'ouest (les Maisons). Un guildien venant acheter une carte des accès maritimes de Port Lilian se positionnera à l'est (les Guildes) ou au sud (le Continent). Dans tous les cas, Solveigue collecte un droit d'entrée de 5 guilders. Il sera remboursé dans le cas d'une demande non satisfaite.

Le client, une fois son écot réglé, doit attendre que la porte arrive à sa hauteur. Valaar vérifie au judas, laisse la porte s'ouvrir puis tourne le sablier ; Oëmerin accueille le client par sa phrase rituelle et les affaires peuvent commencer.

Le client s'assied et propose quelque chose à vendre ou fait sa demande d'achat. L'entretien est toujours cordial. Oëmerin, a-fable et attentif, prend des notes. Au bout d'une heure, la boutique a fait un quart de tour, le sablier est vide et la clochette retentit. Dame Corfoën vérifie au judas et ouvre la porte ; le client sort et un nouveau rentre. Et ceci quatre fois dans la matinée. Après la pause de midi, le processus recommence et l'argent s'échange éventuellement entre les protagonistes.

Bien sûr, chaque ponton ne permettant l'accès que d'une personne par jour, l'attente peut parfois durer plusieurs jours. Pour éviter les litiges, Oëmerin pense à instaurer un principe de galets portant des numéros gravés...

Pourquoi un tel protocole ?

Quatre raisons à cette complexité éhontée :

— *D'abord, ce protocole permet à Oëmerin de marquer la supériorité de l'étiquette Venn'dys sur les autres peuples, même ici sur le Continent ;*

— *Ensuite, il conforte sa paranoïa en limitant la circulation dans la boutique : une seule personne à la fois, et pendant seulement une heure ;*

— *Puis, il permet de faciliter la mise à jour, la gestion, le classement et le recouplement des affaires ;*

— *Enfin, il permet de faire rester le plus longtemps possible les aventuriers à l'auberge du Chasse-Vents. Rares sont ceux qui n'y passent pas deux ou trois nuits.*

On admirera avec quelle intelligence a été conçu l'affaire !

LE HAMEAU DE CHASSE-VENTS

(noté « en situation »)

La boutique d'Oëmerin est construite dans les montagnes, aux confins des territoires Arkhè et Lore, sur une place aménagée près du hameau de Chasse-Vents, à la croisée de deux routes passantes :

— la route des Galops (a), qui est tenue par la vénérable guilde du Fer de Schaal.

— la route des Deux Marins (b), qui est tenue par la juvénile guilde Franc d'Espéra.

La plus proche ville, Landoss, est à une journée de cheval vers le nord-ouest, à l'intérieur des montagnes.

Le climat, instable tout autour, est remarquablement agréable et régulier dans le vallon. La région, giboyeuse et propice aux cultures, est bordé à l'est par l'odoriférante forêt du Crésil (c) et à l'ouest (hors carte) par la rivière de l'Escarcelle. Au plus près du hameau se trouvent deux étangs : à l'est l'étang du Loup Blanc (d) et au nord-ouest l'étang des Bonnets Rouges (e).

L'ancien croisement des deux routes se faisait auparavant au centre du hameau, près du four communal. Oëmerin a remodelé le paysage en créant deux accès rectilignes qui mettent en valeur la perspective de sa boutique.

Le hameau comporte douze foyers et abrite une quarantaine de personnes dont voici une description sommaire.

• Le forgeron Solidor (f) habite ici avec sa femme Simiel depuis vingt ans, époque de la création de la route des Deux Marins. Sa forte poigne, sa voix de stentor et sa sagesse frappée au coin du bon sens l'ont imposé comme tête parlante du hameau. Le couple n'a pas d'enfant, à son grand désespoir.

À convaincre habilement pour toute manœuvre officielle.

• À côté habite l'inénarrable Andhrel « 130kg au service de la joie » (g). Ami avec la Contrée Stellaire toute entière, il s'est fait une spécialité d'animer de ses histoires les soirées de l'auberge. Son succès s'étend sur les trois vallées avoisinantes et, depuis que sa femme est morte en couches il y a quinze ans, il ne cesse de courir les villages pour animer les banquets. Son fils Damien, un adolescent taciturne et efflanqué, est la totale antithèse de son père. Andhrel possède une rossinante aux reins creusés.

Ne pas se préoccuper du père ; le fils par contre, bien géré, peut devenir un atout intéressant.

• L'auberge de la Flore des Vents » (h), anciennement Chez Nonette, a considérablement bénéficié de l'arrivée des cartographes, Oëmerin ayant racheté dès son arrivée à Nonette et Balthazar un fond de commerce peu florissant. L'ajout d'une aile supplémentaire fut une aubaine pour leur tout nouvel intérêtement aux bénéfices. Deux employés (Renaud et Lithiane) sont venus se joindre au couple, et il y a du travail pour quatre ! La cuisine est de bonne qualité, la literie correcte, l'étable accueillante et les prix trop élevés pour être honnêtes. Toutefois, leur plus proche concurrent est à une journée de cheval. C'est donc un mal nécessaire pour le voyageur.

Ils seront systématiquement contre tout projet mettant à mal leur petit négoce.

• Celui qui fut le plus hostile à l'arrivée des « Aventureux » fut le père Mattio. Il faut dire que le projet de la boutique prévoyait le déplacement de sa maison (i) pour permettre l'arasement du terre-plein central. Ce n'est

qu'après trois ans de tractations, une maison neuve et un cheptel de trente moutons que le père Mattio accepta de déplacer sa femme et ses trois enfants (j). Depuis, il ne se plaint plus.

Peut reprendre les armes s'il est bien manipulé.

• Au plus près de La Flore des Vents, vivent Ti-no-dal et son épouse Rosa (k). Contact local de la guilde du Fer de Schaal, Ti-no-dal entretient d'excellentes relations avec la boutique et tire une seconde partie de ses revenus des largesses que prodigue son épouse aux voyageurs de passage, à l'auberge ou au domicile conjugal.

Ce contact n'est pas fiable et sera probablement déjà remplacé lorsque vous lirez ces lignes.

• Son voisin, Jolio, vit avec sa femme et leurs trois employés dans la plus grande maison du hameau (l). Il l'a hérité de son père, mort il y a douze ans. Il cultive de nombreux champs et vergers, en contrebas de la route des Gélops. Il s'occupe aussi de faire fonctionner le four communal (m). C'est un bon maître et un bon mari, un peu gêné de son voisinage.

À surveiller.

• Le bûcheron Belenost est un tout autre genre de personnage (n). Violent, colérique et foncièrement mauvais, il martyrise sa femme, maltraite sa fille Doriel, âgée de six ans, et méprise ouvertement les remontrances qu'on lui fait. Il part une fois par mois à Landoss, avec sa carriole et sa mule, pour y vendre les bois rares qu'il coupe dans la forêt du Grésil. Un soir, en rentrant chez lui, il n'y aura plus personne...

Personnage nuisible, sans foi ni loi, peut-être utilisable mais avec précaution.

• De l'autre côté de l'étang du Loup Blanc et à l'orée de la forêt du Grésil habite l'Étranger (o). Malgré son apparence étrange, sa maison biscornue, ses habitudes alimentaires surprenantes et les dessins dans sa cour, ce Wish exilé a su se faire accepter du village grâce à ses exceptionnels dons de guérisseur. On ne le voit guère et personne ne sait pourquoi il est venu construire sa maison ici, il y a plus de quinze ans.

À surveiller, mais ne semble pas interférer dans la vie du village.

• À peu près à la même date que l'Étranger, et juste à côté, Lorenceau a construit sa ferme avec l'aide de ses deux cousins, qui y sont d'ailleurs restés (p). Sa femme, la très belle Targui, y élève leurs trois enfants, tient la maisonnée et, dit-on, rend l'exploitation prospère par la seule joie de vivre qu'elle répand autour d'elle. Une opinion que ne partage pas Philius, le saisonnier devenu permanent, taraudé qu'il est par la jalousie de vivre si près d'elle sans la posséder.

Personne ne semble se préoccuper de la boutique ; Philius sera facile à embobiner.

• La maison la plus en ruines du hameau est celle d'Anoral (q), un vieux garçon, ébéniste et misanthrope dont on n'a plus de nouvelles depuis qu'il y a huit ans il a disparu par une glaciale nuit de bise. Andhrel dit entendre, certaines nuits, résonner dans l'atelier abandonné des coups de marteau sur l'établi.

Personnellement, nous n'avons rien entendu ni trouvé.

• Pour finir, la plus grosse ferme du village est celle de maître Béryl, au bord de l'ancien tracé de la route des Deux Marins (r). Il y vit avec ses parents, ses anciens beaux-parents et ses six enfants, dont quatre d'une première union. Sa seconde femme est orpheline et pour elle, vivre dans cette maison, c'est comme couver un monceau d'os enterré sous une niche. Le brave Béryl se tue à la tâche pour elle et pour tout remerciement, est interdit d'auberge par son dragon. Toute la maisonnée file doux mais on doit reconnaître que la ferme marche bien... malgré les grinements de dents.

Sous des dehors outranciers, le couple est intéressant : la femme est ambitieuse et l'homme servile.

Comme on le voit, l'ensemble du hameau, à part quelques grincheux, a une opinion favorable sur le négoce d'Oëmerin. Néanmoins, en cas d'intervention musclée, il est peu probable d'y trouver une forte opposition armée.



L'affaire Vespucci

La boutique, on l'a vu, a été mûrement pensée par un esprit hors du commun. Elle regroupe un trio de compétences dont l'influence et l'importance stratégique pour notre région sont prépondérantes. Pour mieux en prendre conscience, permettez-moi de vous narrer une anecdote survenue en l'an 202.

Sélima était alors en prospection dans les territoires An Arveen pour authentifier une carte d'Ésope. Une nuit de vent glacial, il se réfugie dans un buron abandonné et y découvre les traces d'une lutte récente – moins de trois jours – opposant quelques mocassins Arkhè à une paire de bottes Venn'dys. Lutte, traces de sang, etc. Ce n'est que le lendemain qu'il trouve un parchemin roulé, écrit en guildien, habilement caché dans l'anfractuosité d'un mur. Ce que le dénommé Amerigo Vespucci y expose semble avoir affaire avec une nouvelle manière de nommer le Continent. Le style est ampoulé, la théorie confuse mais il décide de rapporter le tout à La Flore des Vents, une fois sa mission accomplie.

Deux jours plus tard, c'est à son tour d'être appréhendé par une troupe de va-t-en-guerre An Arveen. Emmené sous bonne escorte à Arveen, il est délesté de ses affaires et jeté dans les geôles. Il y retrouve le scientifique

Venn'dys qui, à grands renforts d'éclats de voix, s'offusque d'un tel traitement : « Je ne m'explique pas que ces sauvages m'aient poursuivi ainsi depuis un mois, simplement parce que j'ai exposé ma théorie au conseiller du roi Arteen V, à Landoss, le mois dernier et qu'ils l'ont appris par leurs espions. Je ne comprends pas en quoi ce serait un crime de lèse-majesté de revendiquer comme un fait établi que le Continent a amerri sur Cosme et qu'il mérite conséquemment de porter le nom d'Amerrique ! Mais s'il faut mourir pour mes idées, j'y suis prêt ! Même si dans dix-huit jours, je dois découvrir les délices de leur canif à supplices... »

Ce pauvre Venn'dys, tout frais débarqué des Rivages, ne pouvait savoir qu'An Mehrik était le nom secret de la fille aînée du Théocrate Styreen VI, souverain des An Arveen et que si par hasard le roi Arteen venait à le prononcer à haute voix, le pauvre père devrait, comme c'est la coutume, la lui livrer pieds et poings liés, pour en faire ce que bon lui semble...

Oëmerin séjourna longtemps dans la capitale des Arveen, là où sont enfermés les registres de naissance des nobles Arkhè de la Couronne Stellaire. Lorsqu'il fut mis au courant des circonstances de l'arrestation de Sélima, il ne fut pas long à comprendre le pot aux roses et arriva à bride abattue à la cour du Théocrate.

Il lui fallut sept heures d'entrevue privé et la promesse d'un cadeau de trente moutons pour faire admettre au redoutable souve-

rain que l'accent déplorable du Venn'dys avait fait entendre au conseiller landossien le mot « Álmne Ric » qui signifie en An Arveen « bauge de sanglier ». On libéra donc Sélima, qui retorna à Chasse-Vents, et Vespucci qui partit expoler sa théorie ailleurs.

Oëmerin, lui, prit la direction de la Landocie. Il lui fallut une demi-heure et le prix de deux tournées de vin pour que le conseiller landossien qui avait écouté d'une oreille distraite les verbiages du Venn'dys lui répète le mot qu'il avait entendu : «... Et alors, il m'a dit « Bernique », j'ai trouvé que ce nom ne sonnait pas bien... »

Mes conclusions

Tout d'abord, je confirme qu'à ce jour, le tableau nommé « Territoire » est toujours au premier étage de La Flore des Vents et que personne n'a pris conscience de sa fantastique importance.

Que pouvons-nous faire pour le récupérer ?

L'ACHETER

Ésope le considère comme une de ses réalisations majeures. Sans trop savoir pourquoi, il en parle comme d'une quintessence de sa création. Il est donc tout à fait exclu qu'il veuille le vendre, à quelque prix que ce soit. Oëmerin ne l'ayant que peu remarqué, insister sur ce sujet risquerait de lui mettre la puce à l'oreille.

LE RÉCUPÉRER PAR LA FORCE

Monter une opération militaire pour le récupérer pose un grand nombre de problèmes. Comme vous venez de le lire, cette boutique tient un rôle important dans l'équilibre du centre de la Couronne

Échantillons

Enfin, pour illustrer mon propos concernant l'apport essentiel de notre trio à la Couronne Stellaire, je vous joins trois cartes réalisées par le maître-cartographe Ésope Ragouline.

- Une carte en couleurs, décrivant la Couronne Stellaire ;
- Une carte en couleurs, décrivant un morceau du territoire Wish ;
- Une carte en couleurs, décrivant la ville d'Arveen.

Vous pourrez juger par vous-même de la diversité d'écriture, de l'efficacité de la synthèse et de la joie de l'œuvre de ce peintre d'exception qu'est Ésope.

Stellaire. Oëmerin entretient d'excellentes relations diplomatiques avec les peuples Arkhè et Lore tout proches. L'homme est riche et influent, et sa médiation a déjà évité plusieurs conflits locaux.

Le plus efficace serait de monter les Lore contre les Arkés en créant un incident de frontière, fictif ou non. L'envoi consécutif d'une troupe de maintien de l'ordre nous permettrait, sous couvert d'état d'urgence, quelques exactions malheureuses, dont celle qui nous permettrait de récupérer le « Territoire ».

Malheureusement, une ambassade plénipotentitaire de ma guilde dans le royaume Lore voisin, celui des Landossiens, partie pour tâter le terrain, s'est soldée par un échec. Malgré d'importantes propositions de compensations, les Lore refusent de s'associer à une telle machination, et encore moins de servir de boucs émissaires.

Une action violente de type militaire risquerait donc de déstabiliser toute la région.

LE VOLER

Monter un coup de main avec des hommes peu nombreux mais déterminés est bien sûr faisable. Le succès est presque assuré.

Toutefois, ses conséquences seraient difficilement maîtrisables. Oëmerin remuerait ciel et terre pour savoir le pourquoi du comment et retrouver le « Territoire ». Et, comme je l'ai déjà dit, l'homme est riche et influent, particulièrement auprès de Styreen V. De plus, il est en bons termes avec maître Rimothen le Vif, de la guilde Franc d'Espéra. Notre si discrète et lucrative collaboration avec ce dernier pourrait en pâtir.

Il faudrait donc se résoudre à éliminer tous les membres de la boutique au cours de l'opération. La mort de Sélima porterait peu à conséquence. Par contre, la disparition d'Oëmerin entraînerait une importante perte sèche en volume d'échanges monétaires, et une moindre circulation de gens d'importance par nos routes. Quant à la mort d'Ésope, elle induirait un sévère appauvrissement de nos capacités à imaginer, appré-

hender et découvrir le Continent.

En conséquence de quoi, je préconise de temporiser. Retardons la récupération des données cachées dans le « Territoire ». Après tout, l'exploitation de ce locus n'est pas une priorité. La situation ne peut qu'évoluer en notre faveur. Ésope est vieux ; à sa mort, la boutique devrait naturellement péricliter. Oëmerin sera alors plus facile à travailler au corps. Cela me semble moindre mal que de risquer un soulèvement chez les Arkhè, une sécession chez les Lore, l'interruption de deux routes importantes et le possible développement de la guilde Franc d'Espéra.

En espérant que ce rapport et ses conclusions vous agréent, recevez, Monseigneur, l'expression de la totale dévotion de votre serviteur,

Théofalcone de Varmises



Monsieur,

Suite à la lecture de votre rapport concernant La Flore des Vents, attendu qu'un certain nombre d'interrogations restent en suspens, et que votre analyse de la situation semble parfois d'une partialité mal venue, nous, très auguste conseil dirigeant de la guilde [nom supprimé par maître Bardacci], décidons que, sous six mois, Théofalcone de Varmises

- devra recruter un groupe d'aventuriers et les faire enrôler dans la guilde du Fer de Schaal. Parmi ces aventuriers devra figurer Marty Lantto, qui arrivera à Port Concorde dans un mois, selon la procédure habituelle.
- devra les mandater en son nom propre pour une mission d'investigation et de surveillance de La Flore des Vents. Notre nom ne doit apparaître en aucune façon.
- devra, à la suite de cette mission et en fonction des conclusions de Marty Lantto, apporter tout soutien aux aventuriers pour que soit effectué, par la force ou par la ruse, le recouvrement du « Territoire », qui devra être confié aux autorités compétentes avant le premier jour de l'année 212.

Une fois ceci fait,

- si ses soupçons se confirment, il devra livrer Oëmerin, s'il est toujours en vie, à l'autorité compétente de Louis d'Orell de Jeophar, ambassadeur de la République Venn'dys à Port McKaer, qui prendra des dispositions pour qu'il soit extradé et jugé sur les Rivages.
- il devra trouver à Ésope, s'il est toujours en vie, un engagement à la mesure de ses talents dans la guilde du Fer de Schaal.
- il devra pour Sélima, s'il est toujours en vie, trouver une place d'éclaireur dans la guilde de l'Isthme sauvage.

Faute de quoi, Théofalcone de Varmises se verra privé de notre soutien privilégié au profit de Rimothen le Vif de la guilde Franc d'Espéra, avec toutes les conséquences qui incombent.

Vous trouverez sur le corps de ce porteur la somme basique qui vous est due, accrue de la demi-prime d'efficacité dont le complément vous sera fourni au recouvrement du « Territoire ». Quant à la liste de frais complémentaires, ils ont été jugés par nos services comptables, et compte tenu de la mission, dispendieux, excessifs, voire injustifiés. En conséquence de quoi, aucun paiement ne sera fait les concernant.

Éliminez après lecture cette missive selon la procédure Finelle.

Pour la guilde,

[Nom effacé par maître Bardacci]

Annexes

La Couronne Stellaire en 211

TERRITOIRES LORE

• L'archipel des Trois Brumes est composé d'une vingtaine d'îles montagneuses, aux sommets peu élevés, aux côtes déchiquetées et battues par les vents... et à la végétation pauvre (mousses et broussailles). L'archipel est placé en principe sous la domination d'un souverain unique, le roi Erdinard de Travise, dont la cité fortifiée se trouve dans l'île du même nom. Toutes les autres îles sont confiées à des seigneurs indépendants théoriquement inféodés à leur suzerain. En pratique, une bonne moitié de ces barons vivent assez mal leur situation, et les tentatives de révolte sont nombreuses. Jusqu'à présent, aucune d'entre elles n'a véritablement abouti, car Erdinard peut encore compter sur le soutien de vassaux fidèles. Mais le roi se fait vieux et en l'absence de successeur mâle, la lutte pour le pouvoir promet d'être difficile. La fille unique d'Erdinard est mariée au duc Grandol du royaume de Riebninn, qui a pris la succession de son père. Erdinard sait donc qu'il peut faire confiance à son gendre en cas de problèmes graves.

• Les cités-mondes de Varlem sont de grandes villes fortifiées situées à l'extrême sud-ouest de la Couronne Stellaire. Elles n'ont pas été visitées par Sélima. Il s'agit en réalité de trois cités-états fortifiées qui vivent en guerre permanente. Les frontières internes de ce territoire varient au gré des alliances temporaires qui s'y nouent (signalons que les trois cités ont acquis la maîtrise des airs, et que les armées au sol sont souvent soutenues par d'immenses animaux volants, assez larges pour qu'une dizaine d'archers

tiennent sur leur dos). L'essentiel du paysage est constitué de plaines verdoyantes, de cours d'eau enchantés et de collines aux contours arrondis, chaque cité étant nichée dans un petit vallon. Les guildes sont très peu implantées dans la région. Elles déplorent les guerres permanentes qui s'y livrent, mais n'ont jamais trouvé le moyen de les faire cesser.

• Les royaumes de Riebninn et de Landocie, aux contours mal définis, vivent pour leur part en parfaite intelligence. Situés tous deux au cœur des monts Topaze, ils sont gouvernés par des monarques bienveillants (Le duc Grandol et le roi Aartin V) qui ne cherchent pas à étendre leur territoire et semblent se respecter mutuellement. La région est presque exclusivement montagneuse, ce qui n'a pas empêché plusieurs guildes de s'y implanter. Bordés par la Côte des Houles, les monts Topaze sont parsemés de petits villages montagnards pacifiques, placés sous la domination de l'un ou l'autre des deux royaumes – ce qui signifie essentiellement qu'ils doivent leur verser des taxes, et sont largement livrés à eux-mêmes entre les visites du perceleur. Au sud, ils se fondent progressivement dans les Crêtes invisibles, aux sommets plus acérés et beaucoup plus élevés.

TERRITOIRES ARKHÈ

Le principal territoire Arkhè de la Couronne Stellaire recouvre l'Infini des Plaines Mordorées et l'extrémité est des Crêtes invisibles. Sa capitale est Arveen, une cité magnifique gouvernée par un Théocrate du nom de Styreen VI. Il n'y a pas un peuple Arkhè, mais plusieurs communautés unies par un même ensemble de coutumes et de croyances religieuses, désignées collectivement sous le nom d'An Arveen. Tous ces peuples, qu'ils soient nomades ou sédentaires, prêtent allégeance au Théocrate d'Arveen. Politiquement, la ré-

gion est stable, même si des menaces d'escarmouches à la frontière avec le royaume de Landocie resurgissent périodiquement. L'Infini des Plaines Mordorées, bordé à l'est par un désert inexploré, est une région de collines très douces, semées d'herbes hautes et d'arbres épars. Les villes de la région ne sont pas forcément exclusivement Arkhè. Certaines ont été fondées par des Lore ou par des colons des Rivages, et restent assez cosmopolites. Le caractère Arkhè des architectures et des mentalités ne s'affirme véritablement qu'au sud des Crêtes Invisibles.

TERRITOIRES WISH

Les Wish possèdent deux territoires distincts au sein de la Couronne Stellaire. Le premier est celui de l'île du Silence, une terre de grandes dimensions abritant quatre écrins placés en croix. Il n'y a pas de gouvernement à proprement parler sur l'île du Silence. Les quatre écrins cohabitent en parfaite harmonie, et seules quelques guildes prennent la peine de s'y implanter. Le territoire est pauvre en opportunités. La terre est rude et peu fertile, le climat est hostile et les perspectives d'échanges commerciaux très faibles.

Le second territoire est celui des Combes fuligineuses, qui s'étend également sur la Grande Sylve. Cette fois, ce ne sont pas quatre, mais bien dix écrins qui sont répartis sur l'ensemble du territoire, formant deux étoiles à six branches reliées par une extrémité. Le peuple des Combes porte le nom des Tsumens, mais les écrins ne partagent que quelques coutumes et quelques croyances. Pour le reste, chaque écrin a su s'adapter aux particularités de son habitat. La région s'apparente à une sorte d'immense vallée tapissée d'une forêt épaisse mais tempérée. Les côtes, percées d'innombrables petites criques, sont réputées pour leur magnificence. La mer est chaude,

claire et clément. Ce petit paradis excite depuis la longtemps la convoitise des guildes, mais jusqu'ici, faute d'argent et de personnels, elles se sont concentrées sur les territoires Lore, plus rentables.

TERRITOIRES DRAK

Les seuls peuples Drak de la Couronne Stellaire vivent dans les gigantesques jungles de Tsai et de Tsailin, qui s'étendent jusqu'aux Chaînes rubicondes, lesquelles comptent de nombreux volcans en activité. Les deux peuples principaux sont celui des Fils du Roi-lézard, plutôt hostile aux peuples des Rivages et vivant dans les régions australes, et celui des Tanbogas, légèrement plus civilisé, qui accepte parfois de « marchander » avec les guildes. Ces deux ethnies possèdent une multitude de subdivisions, et il semble impossible de déterminer avec certitude le nombre véritable de tribus vivant dans la jungle. Certaines se déclarent indépendantes, d'autres affirment être « la » seule tribu véritable de la région. Le ni-

veau technologique des Drak est très faible, et les structures de leur société très primitives : un chef, un chaman, des chasseurs... et la masse des femmes, enfants et vieillards restant au village. Leurs rites sont cruels et basés sur le sacrifice, l'automutilation et les grandes chasses sacrées. Autant dire qu'il s'agit pour les explorateurs des Rivages de la région la plus inhospitalière de la Couronne Stellaire.

implantées dans les grands ports de la Couronne, où elles assurent l'essentiel de leurs activités commerciales. Le reste se partage entre extension du commerce à l'intérieur des terres et exploration de nouveaux territoires, deux processus souvent complémentaires. Plusieurs grandes routes ont été tracées par des guildes au cœur de la Couronne Stellaire.

La Couronne est aux mains de trois grandes guildes. Toutes trois ont des centaines d'agents, des dizaines de vaisseaux, des armées, et se comportent comme des États à part entière. Face à leur écrasante puissance, les autres guildes n'ont guère de poids, même si elles sont nombreuses.

Les guildes

Les guildes des Rivages sont principalement implantées sur les villes côtières : Port Concorde, Honfjord et l'Ambassade de Gheïdjin en accueillent le plus grand nombre. On en trouve également à Riebninn, à Arveen et dans l'archipel des Trois Brumes. Leurs maisons-mère sont

LA GUILDE DU FER DE SHAAL

La guilde du Fer de Shaal est une guilde assez ancienne. Sa direction, majoritairement Gehemdal, est conservatrice, sans imagination et prudente. Dans la Couronne Stellaire, ses rares tentatives d'expansion,



notamment en territoire Drak, se sont soldées par des échecs plus ou moins cuisants. En revanche, une branche de la guilde, qui s'est établie dans les Marches de Gambe, y fait preuve d'une belle vitalité. Elle n'a malheureusement guère de contacts avec la maison-mère...

— Activités. Mines et forges, armement, transport à l'intérieur de la contrée, import-export avec les autres contrées du Continent.

— Siège social. Port Concorde.

— Territoire. Techniquement, toute la Couronne Stellaire. En pratique, sa présence est surtout sensible en An Arveen (où il gère La Mine, un havre jeune et prometteur). Le comptoir de Pholine est au débouché de sa principale route. Les royaumes de l'archipel et des monts Topaze sont également sous son influence. Elle a également des agents dans la plupart des grands havres côtiers des contrées voisines.

— Politique. Cette guilde a tout : des marchés, de l'influence, un siège au Sénat... et aucune envie de prendre des risques. L'attitude de la direction actuelle peut se résumer à « on ne fait pas de vagues, on gère le patrimoine, et on attend la retraite ». Ses relations avec la guilde de l'Isthme sauvage sont courtoises. Quant à la guilde Franc d'Espéra, elle est considérée comme gêante, mais pas assez importante pour mériter qu'on s'y attarde.

LA GUILDE DE L'ISTHME SAUVAGE

Plus jeune que la guilde du Fer de Shaal, la guilde de l'Isthme sauvage a été fondée en 101 AA dans le but « d'explorer, de défricher et de mettre en valeur la région sauvage qui s'étend sur les deux rives de la baie de Lin ». Le bilan de quelques cent années d'effort tient en un mot : rien. Plusieurs tentatives pour fonder un havre en territoire Drak se sont soldées par des désastres. Après le dernier en date, en 143, le directoire de la guilde a choisi, très raisonnablement, de changer d'objectif.

— Activités. Transport in-

terécrins, commerce (limité) avec les Drak, coupe de bois et papeterie, recherches loomiques.

— Siège social. L'Ambassade de Gheïdjin. En pratique, l'antenne de Port Concorde est depuis longtemps plus importante que sa maison-mère.

— Territoire. Présence importante dans les cités-mondes de Varlem ; sensible dans les écrins Wish ouverts au commerce, faible dans les monts Topaze ; mineure en An Arveen.

— Politique. Le directoire de la guilde de l'Isthme sauvage est en train de connaître de profonds bouleversements. Plusieurs de ses membres ont été écartés sans ménagements, et remplacés par de jeunes gens dynamiques, désireux de transformer l'institution en profondeur.

Cela se traduit par une politique commerciale plus agressive, une certaine diversification des activités, et une tension accrue avec la guilde Franc d'Espéra et surtout avec les guildes mineures. La guilde du Fer de Shaal est considérée comme un partenaire respectable, mais son lent déclin n'a pas échappé aux directeurs, qui rêvent de la dépecer dans un avenir pas trop lointain.

LA GUILDE FRANC D'ESPÉRA

Très récente pour une guilde majeure, elle a été fondée en 167 AA par un groupe de Venn'dys et de Felsin. Elle est dans une position inconfortable, étant en concurrence à la fois avec la guilde du Fer de Shaal et avec la guilde de l'Isthme sauvage.

— Activités. Transport interécrins, commerce dans les monts Topaze et dans le territoire Arkhè, recherche loomique, import-export avec les autres contrées.

— Siège social. Honfjord.

— Territoire. Essentiellement les royaumes Lore des monts Topaze. Pour le reste, présence forte dans l'Archipel, sensible en An Arveen et dans les écrins Wish, négligeable dans les cités-mondes de Varlem.

— Politique. Rimothen le Vif, l'actuel maître de guilde, est un Ashragor très laïcisé, qui ressemble beaucoup plus à un Venn'dys qu'à un natif de la Maison des

Princes mortifères. Il a la réputation d'être un diplomate et un négociant de premier plan. Son principal succès jusqu'ici a été l'ouverture de la route des Deux Marins, qui consolide sa présence dans les monts Topaze sans offenser la guilde du Fer de Shaal.

LES GUILDES MINEURES

- La guilde de la Nef intangible est une guilde d'importance moyenne, comptant une centaine d'employés, en majorité Ulmeq. Ses deux principales activités sont la recherche loomique et l'exportation d'œuvres d'art Arkhè dans les Rivages. Ses relations avec la guilde du Fer de Shaal sont tellement étroites que l'on peut parler de « protectorat ».

- La guilde des Linceuls clandestins, également installée à Arveen, est à 100 % Ashragor. De ce fait, elle est en contradiction avec les lois du Sénat, qui interdit les guildes « nationales ». Toutefois, vu la nature de ses activités, personne ne s'en plaint... En effet, depuis un accord conclu avec le Théocrate en 184, la guilde des Linceuls a le monopole des inhumations, crémations et embaumements sur tout le territoire Arkhè. En pratique, elle exerce ses activités dans la capitale (où un fructueux commerce de pompes funèbres « nationales » existe toujours). Ses membres s'aventurent rarement dans les campagnes. Comme de juste, l'activité de cette guilde peu ordinaire est entourée de rumeurs persistantes, à base de nécromancie et de trafic de cadavres. Certains affirment même que ses agents ne momifient pas que les morts, et qu'ils s'en prennent parfois aux voyageurs égarés.

- La guilde de la Flore des Vents est officiellement enregistrée auprès du Sénat. Ses seuls membres sont ses trois fondateurs, plus leurs employés.

L'avenir de la Couronne Stellaire

La Couronne Stellaire est une région paisible, relativement bien connue et pratiquement sans surprises pour les nouveaux venus des Rivages. Les aventuriers désireux de vivre quelque chose d'intéressant font généralement des pieds et des mains pour ne pas y être affectés. À l'inverse, les vieux guildiens, après des années passées à courir après des chimères sous des climats inhospitaliers, sont souvent très heureux de prendre un poste aux archives du Mémorial de Port Concorde.

Malheureusement, cela ne durera pas. Oh, les civilisations indigènes sont parfaitement paisibles (ou, dans le cas des Drak, parfaitement isolées) ! Mais les trois guildes géantes qui contrôlent la contrée sont sur le point de se sauter à la gorge.

En 211, au moment où les aventuriers visitent le pays pour la première fois, la forme exacte du conflit reste impossible à deviner, même s'il est clair que l'équilibre actuel ne durera pas. Voici l'un des déroulements possibles.

En 213, faisant fi des avertissements du Sénat, la guilde de l'Isthme sauvage tente de récupérer le « Territoire » de force. La « Guerre des Vents » ne sera pas longue, et se soldera par une victoire. Celle-ci aura pour principal résultat d'unir la guilde du Fer de Shaal et la guilde Franc d'Espéra. Leurs flottes combinées arraisionneront tous les navires de l'Isthme sauvage.

Grâce à ses alliés des cités-mondes, le directoire de l'Isthme sauvage sera en mesure de lancer un raid aérien sur Honfjord, évacuant les archives de la guilde et détruisant une partie de la flotte de la guilde du Fer.

À partir de là, la guerre échappera à tout contrôle. Une tentative de la guilde du Fer pour saisir les possessions de l'Isthme sauvage en An Arveen déclenchera une guerre civile dans cet empire Arkhè. Le Théocrate

sera assassiné, et son successeur ne sera qu'une marionnette aux mains de la guilde du Fer de Shaal.

Cela amènera la guilde Franc d'Espéra à changer de camp, de peur de voir son « allié » devenir la puissance dominante à l'ouest de la contrée. Rimothen le Vif et les directeurs de la guilde de l'Isthme se mettront d'accord pour partager les biens de la guilde du Fer de Shaal, et celle-ci se retrouvera le dos au mur, sans autre solution que d'appeler le Sénat de la Constellation au secours.

Les troupes sénatoriales débarqueront au premier jour de l'ardence 217, et sépareront les belligérants. Après quoi, le Sénat entreprendra de châtier les coupables... Il s'en suivra un rééquilibrage complet des pouvoirs et des attributions des guildes. Ce redécoupage profitera surtout à la guilde du Fer de Shaal et, dans une moindre mesure, aux guildes mineures qui auront su placer intelligemment leurs billes. La guilde Franc d'Espéra survivra, sous une forme très diminuée. Quant à la guilde de l'Isthme sauvage, elle sera réduite au rang de guilde mineure.

dans les dix années à venir.

Les personnages-joueurs vont intervenir dans cette affaire en tant qu'accompagnateurs de Marty Lantto, l'agent secret de la guilde de l'Isthme sauvage, l'aideront si possible à prendre sa décision. Voici un faisceau de pistes, qui ne sont que suggestions.

LE RAPPORT DE THÉOFALCONE DE VARMISES

Les éléments donnés dans ce rapport servent de base narrative au meneur de jeu, qui peut broder à partir d'eux. En effet, ces éléments datent de quelques mois (ou, au mieux, de quelques semaines). Ils ont pu évoluer entre leur narration par Théofalcone et l'arrivée des personnages dans la Couronne Stellaire.

Marty Lantto a refusé de lire ce rapport pour se faire une opinion par lui-même mais il en connaît les grandes lignes. Sans être omniscient, il en sait beaucoup. Vous pourrez pallier aux carences d'investigation des joueurs en puisant dans ses connaissances.

L'ENGAGEMENT DES PERSONNAGES

S'ils sont novices et n'appartiennent à aucune guilde (joueurs connaissant peu Guildes), ils arrivent des Rivages et posent le pied pour la première fois sur le Continent à Port Concorde. Ils sont engagés par Théofalcone de Varmises dans la guilde du Fer de Schaal, pour escorter un dénommé Marty Lantto jusqu'à La Flore des Vents. Le prétexte choisi est la vente d'une carte de la Côte du Portulan. Comme de bons soldats, ils seront à son entière disposition pour lui faciliter la tâche.

S'ils sont novices ou appartiennent à une guilde débutante (joueurs connaissant un peu Guildes), celle-ci est recrutée en partenariat par Théofalcone de Varmises pour compléter l'effectif d'un poste militaire avancé du Fer de Schaal en territoire Arkhè. Là, Marty Lantto, un gradé de passage à la garnison, les remarque et les sort du rang pour une mission particulière et

Retour à La Flore des Vents

Comment utiliser La Flore des Vents dans le cadre d'une campagne de Guildes ?

À partir du rapport de Théofalcone de Varmises, vous avez la possibilité d'impliquer les joueurs dans les intrigues qui entourent le « Territoire ». Cette carte est seul élément permettant de se rendre au locus nommé « les puits de la Connaissance » (livret Le Continent, p. 67). Esope l'a dessinée au cours d'une transe particulièrement profonde, et pour l'instant, il n'est pas dé sireux de la vendre...

Comme nous venons de le voir, cette affaire conditionne l'avenir politique de la région et, accessoirement, risque d'avoir un impact sur toutes les grandes décisions stratégiques d'exploration du Continent

discrète d'enquête à La Flore des Vents. Ils devront faire leur possible pour lui faciliter la tâche, leurs initiatives étant contrôlées par leur appartenance à la hiérarchie militaire.

S'ils sont aguerris ou appartiennent à une guilde confirmée (joueurs connaissant bien Guildes), leurs supérieurs les envoient dans la Couronne Stellaire pour acheter une carte à La Flore des Vents. Arrivés à Port Concorde, ils sont contactés par Théofalcone de Varmises qui leur propose de doubler leur mission en escortant un dénommé Marty Lantto, personnage important désireux de vendre une carte à La Flore des Vents. Là, pas de relations hiérarchiques, une simple association sans contrainte de pouvoir, chacun ayant des initiatives autonomes... voire incompatibles.

LA MISSION DE MARTY LANTTO

C'est un agent secret au service de la guilde de l'Isthme sauvage, infiltré au sein de la guilde du Fer de Shaal, mais c'est aussi un aventurier de longue date et un guildien expert du Continent. Il a une lourde responsabilité sur les épaules : il doit décider en toute indépendance ce qu'il adviendra du « Territoire ». Le directoire de sa guilde lui fait confiance, et se pliera à sa décision. Les personnages le côtoieront donc, certes comme un homme d'importance, mais aussi comme un professionnel éclairé, au jugement sûr et sans parti pris.

L'AVENTURE

Elle se déroule en quatre temps et apporte des révélations sur les relations du trio de La Flore des Vents.

Première partie

Cette première partie consiste en l'enquête de Marty visant à découvrir personnellement les détails des éléments décrits dans le rapport.

Elle se dissimule sous l'apparence d'une fausse mission (vendre une carte) et doit faire intervenir les personnages, même dans le cas où ceux-ci sont autonomes. Ils peuvent loger à l'auberge et profiter des quelques jours d'attente obligatoires pour nouer un premier contact avec les gens du hameau, comme par exemple le nouveau responsable de la guilde du Fer de Schaal, le dénommé Tornerio, un fin limer qui remplace Ti-no-dal et son épouse.

Si son absence dure trop longtemps, Belenost, suspicieux, se rendra à sa cache, et y trouvera des preuves du passage du chat puis de l'enfant. Il se mettra alors en chasse pour la trouver avant quiconque. S'il y arrive, l'Étranger et le chat mourront. Quant à Doriel, Belenost la séquestrera chez lui et lui apprendra, à coups de ceinturon, « à se mêler de ce qui la regarde ».

Cette investigation devrait permettre à chaque joueur de se faire un embryon d'idée sur les tenants et aboutissants du lieu. Il est recommandé qu'une certaine sympathie naîsse entre les personnages et Marty. Elle devrait se transformer en complicité au cours de la deuxième partie, voire en amitié après la troisième.

Deuxième partie

Elle est un peu plus mouvementée. À partir d'un incident anodin, elle est destinée à approfondir les connaissances des joueurs sur le hameau et leur offrir la possibilité de rencontrer Ésope, encore inaccessible.

Félys, le chat d'Ésope, n'est pas rentré cette nuit, et le vieil homme est très agité par la perte de son compagnon. Oëmerin, conscient du ridicule de la situation, fait appel dès le lendemain aux aventuriers pour le retrouver, arguant de l'importance que revêt l'animal aux yeux d'Ésope. Une enquête bon enfant s'ensuit où les personnages courront après les traces du chat.

L'animal est sorti la veille au matin, comme souvent, par une fenêtre de l'étage mais n'est pas revenu le soir tombé. La petite Doriel, au cours d'une promenade en fin de matinée dans la forêt du Crésil, l'a découvert gravement blessé par un lynx et réfugié dans un arbre creux bizarre et fourchu.

Or, cet arbre sert habituellement de planque à son père, le bûcheron Belenost, pour y cacher son magot. Et à côté d'un petit sac de guilders, l'enfant y a vu un deuxième sac, plus gros, marqué du signe de l'ébéniste Anoral... et quelques restes de squelette. Affolée, Doriel s'est réfugiée chez l'Étranger qui, depuis, soigne le chat et

tente de raisonner l'enfant pour qu'elle l'accompagne tout raconter à Solidor.

Si les aventuriers sauvent tout le monde à temps, ils pourront se lier d'amitié avec Ésope, qui leur confiera au détour d'une conversation sa version de la rencontre avec Oëmerin :

« J'attendais Sélima, parti en éclaireur quand il est revenu avec un Venn'dys amoché et deux Ashragor enchaînés. J'ai soigné le premier pendant toute une journée, en refusant son paiement. Puis nous sommes partis vers la ville pour livrer les Ashragor à la justice. C'est au cours de la seconde nuit du trajet, alors que Sélima, de garde, était attiré par un bruit hors du campement, qu'un des Ashragor s'est précipité sur moi avec une souche et m'a fracassé les deux jambes. J'ai repris conscience dans un lit, mes deux jambes mortes et Oëmerin à mon chevet. Il m'a proposé une affaire pour que je puisse subsister. Se sentant responsable, il voulait créer une boutique dans laquelle je serais le cartographe et j'ai accepté. Depuis, je ne quitte plus mon atelier. »

Troisième partie

Elle a pour but d'offrir une alternative aux joueurs pour la décision finale et prend place une fois l'enquête de Marty terminée, avant qu'il ne décide quoi faire.

• Ésope va mal. Un accident, causé par le chat – c'est un comble ! –, a rouvert ses blessures et l'état de sa jambe gauche empire. Il lui faut une potion spéciale, dont les ingrédients s'avèrent difficiles à cueillir et Sélima, qui est de passage, a pour une fois besoin d'aide. Oëmerin recrute à nouveau les personnages. Suit une expédition qui emmène les personnages avec Sélima, mais sans Marty, au cœur de la jungle de Tsaï

toute proche où ils devront affronter la faune, la flore et surtout les Fils du Roi-lézard. Justement, c'est l'époque des grands sacrifices rituels et, tant qu'à faire, ils préfèrent que ce soient des étrangers qui se fassent dévorer par leur monstre tutélaire...

Si les personnages savent se rendre sympathiques aux yeux de Sélima, il leur confiera autour d'un feu de camp sa version de l'accident d'Ésope.

« Dans une cahute isolée loin de tout, Oëmerin était consciencieusement torturé par un quatuor d'Ashragor, afin de lui faire avouer l'emplacement de son trésor. Je suis intervenu et l'ai délivré. Nous avons emmené avec nous les deux survivants et le trésor du Venn'dys jusqu'à Ésope, qui m'attendait plus loin. Il a soigné Oëmerin, puis nous avons cheminé jusqu'à la ville la plus proche, à trois jours de là. C'est au cours de ce périple qu'un Ashragor a échappé à ma surveillance et brisé les deux jambes d'Ésope. Nous avons bifurqué jusqu'au hameau le plus proche et Oëmerin, se sentant responsable de tout ça, a proposé d'utiliser son trésor et de monter la boutique. Ésope et moi avons accepté. »

Au retour victorieux de Sélima et des personnages, Ésope acceptera-t-il de boire la potion ? Si oui, il gagnera quelques années supplémentaires de vie. Si non, il mourra irrémédiablement trois mois plus tard de la gangrène, après une lente et terrible agonie.

Quatrième partie

La quatrième et dernière partie de l'aventure consistera à statuer sur le devenir de la boutique et du « Territoire ». L'amitié créée précédemment entre les protagonistes de l'intrigue devrait pousser Marty à dévoiler une partie de ses objectifs, et de donner aux joueurs la possibilité de participer au choix final : réussir à acheter l'objet ? le voler ? tuer tout le monde ? se ranger à l'avis de Théofalcone et ne rien changer ? Bien sûr, Marty n'avouera pas qu'il travaille pour la guilde de l'Isthme sauvage. Si les choses devaient mal tourner, il préfère que les personnages puissent témoigner

que la guilde du Fer de Shaal avait des vues sur le « Territoire ».

Juste avant cette prise de décision finale, au moment critique, Marty fera des révélations sur les origines de la fortune d'Oëmerin. Elle ne serait pas due à une carte au trésor comme il l'a fait croire au hameau ; non plus à une expédition défunte dont il aurait retrouvé le trésor, comme il l'a dit à ses deux compères.

Voici ses révélations :

« Fils cadet d'un aristocrate Venn'dys, le jeune Joan Mérienale fut marié de force, à l'âge de dix-huit ans, à une riche et laide héritière, déjà trois fois veuve ou séparée, la désagréable Laora d'Orell de Jeophar. C'était en l'an 194. Après deux ans de beuveries et d'adultère, il organisa, avec des spadassins, le rapt, puis la torture, enfin l'assassinat de sa femme pour la détrousser de son magot. Il s'enfuit ensuite sur le Continent avec son héritage sous une fausse identité. Il s'y cacha pendant quatre ans, avant de réapparaître et de fonder la boutique en 200-201. »

S'il est confondu et poussé dans ses derniers retranchements, Oëmerin racontera alors sa propre version.

« Ce qui s'est passé sur les Rivages est vrai, mais j'étais un jeune salaud à cette époque. Quand je suis arrivé sur le Continent, j'ai décidé de me planquer quelque temps pour jouir plus tard de ma richesse. Cette ascèse et ce Continent m'ont changé. Au bout de quatre ans, je n'étais plus le même ; mais ce qui était fait, je ne pouvais le défaire. Il valait mieux que je me serve de mon or d'une manière constructive plutôt que d'aller me livrer aux autorités. C'est alors que les Ashragor sont arrivés. J'ai pensé ma dernière heure arrivée, mais je refusais de leur donner cet or qui m'avait tant coûté et qu'ils utiliseraient si mal. Heureusement, Sélima est venu et m'a sauvé. Conduit jusqu'à Ésope, et soigné par lui, j'ai vite compris que nous pourrions monter ensemble une affaire rentable et utile pour tous. L'accident qui lui est arrivé n'a fait que me conforter dans cette idée. Je leur devais bien ça à tous les deux, et je ne serais pas perdant au change. J'ai donc commencé à concevoir mon projet et

y ai investi toute ma fortune. Depuis l'affaire est prospère et tout le monde est content. »

Mais les choses ne sont jamais simples ! Voici, pour finir, la version des faits par Hernal Riiot, l'unique rescapé du quatuor Ashragor.

« La nuit où mon compatriote a brisé les jambes du Kheyza, je l'ai vu en début de soirée discuter longuement avec Oëmerin. Ce dernier l'a aidé à tailler ses liens et ils se sont occupés tous les deux de déraciner une souche. Oëmerin ne sait pas que je l'ai vu. » Un Ashragor rancunier dit-il toujours la vérité ? Et d'ailleurs, Oëmerin est-il encore un salaud, ou bien a-t-il changé, comme il le prétend ?

Conclusion

L'idéal serait qu'Ésope offre aux personnages le « Territoire », en gage d'amitié ou en guise de remerciement, sans savoir ce qu'il représente. Mais peut-on l'en convaincre ? Oëmerin s'y opposera-t-il ? Sélima les aidera-t-il ? D'ailleurs, est-ce que la vie de tous ceux-là pèse bien lourd face à la volonté d'une guilde majeure de localiser un locus important ?

Aux personnages de décider de tout ça, et de s'en débrouiller, en leur âme et conscience...

Caractéristiques

OËMERIN LE NAJA, FONDATEUR DE LA FLORE DES VENTS

Note : la loupe d’Oëmerin est effectivement un artefact loomique, et il est un peu plus puissant que Théofalcone ne le soupçonne. Sans être infaillible, ce cadeau du Théocrate d’An Arveen permet à Oëmerin d’avoir une idée relativement nette des intentions de la personne qui a rédigé le document qu’il examine. Autrement dit, elle lui permet presque toujours de repérer les fausses cartes que des escrocs tentent de lui vendre. Par ailleurs, il lui arrive de l’utiliser pour examiner les lettres de créances de ses clients, lorsque ceux-ci ne lui inspirent pas confiance. Inutile de lui attribuer des caractéristiques, elle ne fonctionne que pour Oëmerin, et encore, pas toujours (jet de 1-4 sur 1d6).

AGILE	3	CHARMEUR	5
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	5	SAVANT	4
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 3
Art Étrange 5
Art Guildien 4
Vie 18

Compétences : Discours 4, Négoce 6, Prix 4, Diplomatique 5, Pérégrin 5, Contacts 5, Navigation 1, Météo 1, Intendance 5, Cartographie 2, Lois 2, Alphabet 4, Chevaucher 3, Attelage 2, Orientation 2, Langue (Arkhe d’An Arveen 5), Sens 1, Maîtrise 1, Fleuret 5, Poignard 5.

ÉSOPE RAGOULINE, CARTOGRAPE INVALIDE

Note : les transes d’Ésope sont dues à son bain dans le lac de loom qui se trouve au centre du territoire Wish. Il ne les contrôle pas, mais cette forme de « voyance » lui donne la possibilité d’apercevoir des paysages lointains, et d’en dessiner une représentation fidèle. Qui sait, peut-être dessinera-t-il un jour le centre du Continent ? À moins que ce ne soit déjà fait. Si ça se trouve, cette carte, pour laquelle toutes les guildes donneraient la moitié de leur fortune, dort paisiblement dans un carton à dessin constellé de taches d’encre, entre une esquisse au fusain de la rade de Port Brisant et un morceau d’ardoise où est gravé l’unique route sûre à travers la Désolation de Soufre.

AGILE	1	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	6

Art Guerrier 2
Art Étrange 5
Art Guildien 3
Vie 10

Compétences : Astronomie 4, Bricolage 2, Scruter 3, Vigilance 3, Cartographie 6, Histoire et légendes 5, Sagesse populaire 4, Alphabet 4, Empathie 3, Arts picturaux 5, Orientation 4, Survie 2, Langues (patois Wish de l’île du Silence et des Combes) 4.

SÉLIMA BEL ZÉMILAH, PROSPECTEUR INTÈGRE

AGILE	4	CHARMEUR	4
FORT	4	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	4	SAVANT	4
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 4
Art Étrange 4
Art Guildien 4
Vie 21

Compétences : Discours 4, Courir 4, Grimper 4, Lancer 4, Premiers soins 4, Guildien 5, Empathie 3, Esquive 4, Scruter 5, Vigilance 4, Bataille 5, Arme courte 4, Arme à une main 5, Arme de trait 4, Bagarre 3, Alphabet 5, Chevaucher 4, Chercher 3, Orientation 5, Survie 4, Pister 5, Camouflage 4, Discréetion 5, Filature 4, Contes 2.

MOLINA, SOUBRETTE ULMEQ

AGILE	2	CHARMEUR	3
FORT	3	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	2	SAVANT	2
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 2
Art Étrange 3
Art Guildien 2
Vie 14

Compétences : Bricolage 1, Guildien 3, Histoire et légendes 3, Alphabet 1 : Arts picturaux 1, Musique 1, Intendance 2.

**VALAAR,
GUERRIÈRE GEHEMDAL**

AGILE	4	CHARMEUR	2	Art Guerrier 4
FORT	4	RUSÉ	4	Art Étrange 3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3	Art Guildien 4
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	3	Vie 20

Compétences : Courir 3, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 2, Guildien 3 ; Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 4, Bataille 4, Arc court 2, Crache-feu 3, Armes à deux mains 5, Armes à une main 5, Bagarre 5, Boucliers 4 ; Chevaucher 3 ; Camouflage 2, Discréption 1.

**SOLVEIGUE BEL ZÉMILAH,
FRÈRE PEU DOUÉ**

AGILE	3	CHARMEUR	3	Art Guerrier 3
FORT	3	RUSÉ	2	Art Étrange 3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3	Art Guildien 2
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	2	Vie 15

Compétences : Équilibre 1, Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Esquive 4, Scruter 2, Vigilance 2, Bataille 3, Bagarre 4, Arts martiaux 3, Armes à deux mains 3, Arme courte 4, Discréption 3.

**HERNAL RIOT,
ASHRAGOR
TRADITIONALISTE**

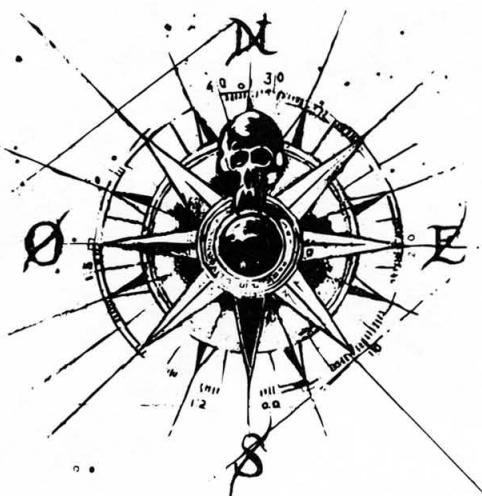
AGILE	3	CHARMEUR	2	Art Guerrier 4
FORT	3	RUSÉ	5	Art Étrange 2
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3	Art Guildien 3
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	3	Vie 16

Compétences : Tannerie 3, Faber 3, Bricolage 4, Premiers soins 3, Chirurgie 2, Herboristerie 3, Torture 2, Esquive 3, Scruter 3, Poignard 3, Épée courte 4, Intendance 3, Chercher 2, Arts picturaux 2, Poisons 2.

**MARTY LANTTO,
AGENT SECRET**

AGILE	5	CHARMEUR	5	Art Guerrier 5
FORT	4	RUSÉ	5	Art Étrange 4
OBSERVATEUR	5	SAVANT	4	Art Guildien 4
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	5	Vie 18

Compétences : Premiers soins 3, Contacts 4, Chirurgie 2, Empathie 4, Herboristerie 3, Commandement 5, Esquive 3, Scruter 4, Dague 5, Fleuret 4, Épée longue 5, Cartographie 3, Intendance 3, Lois 5, Alphabet 4, Chercher 4, Contes 3, Camouflage 4, Discréption 4, Falsification 4, Poisons 1.



La Flôre des Vents

S

N

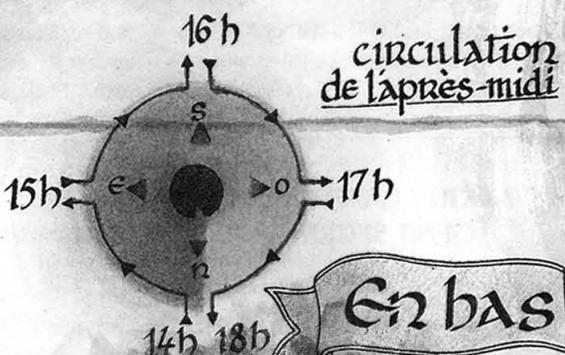
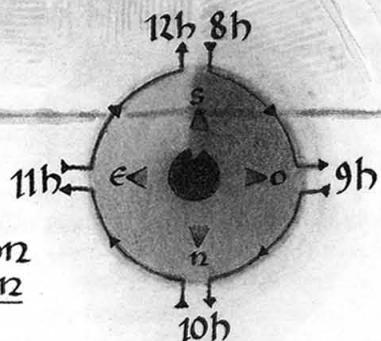


de haut

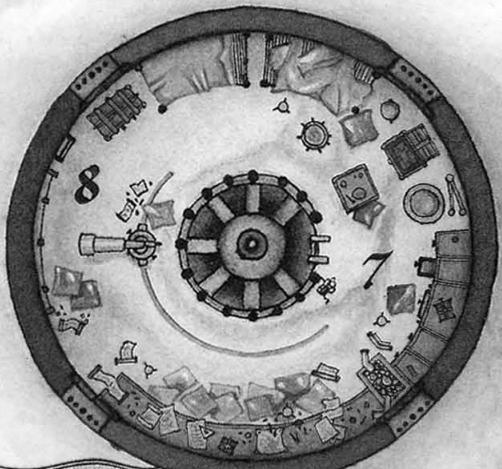
échelle.

0 10 20 30 40 50m.

circulation
du matin



En bas



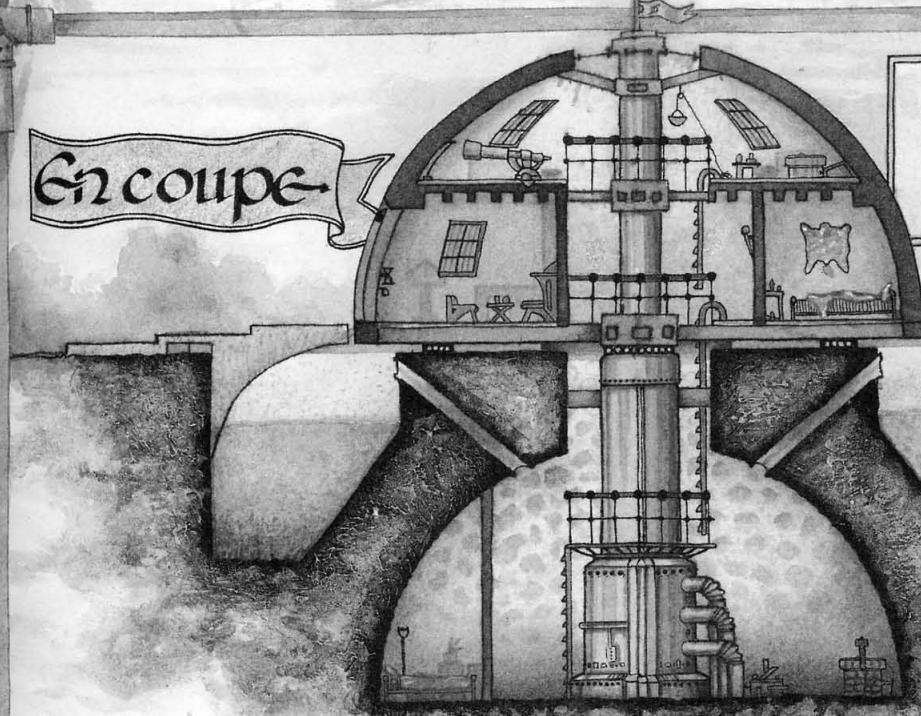
En haut

&

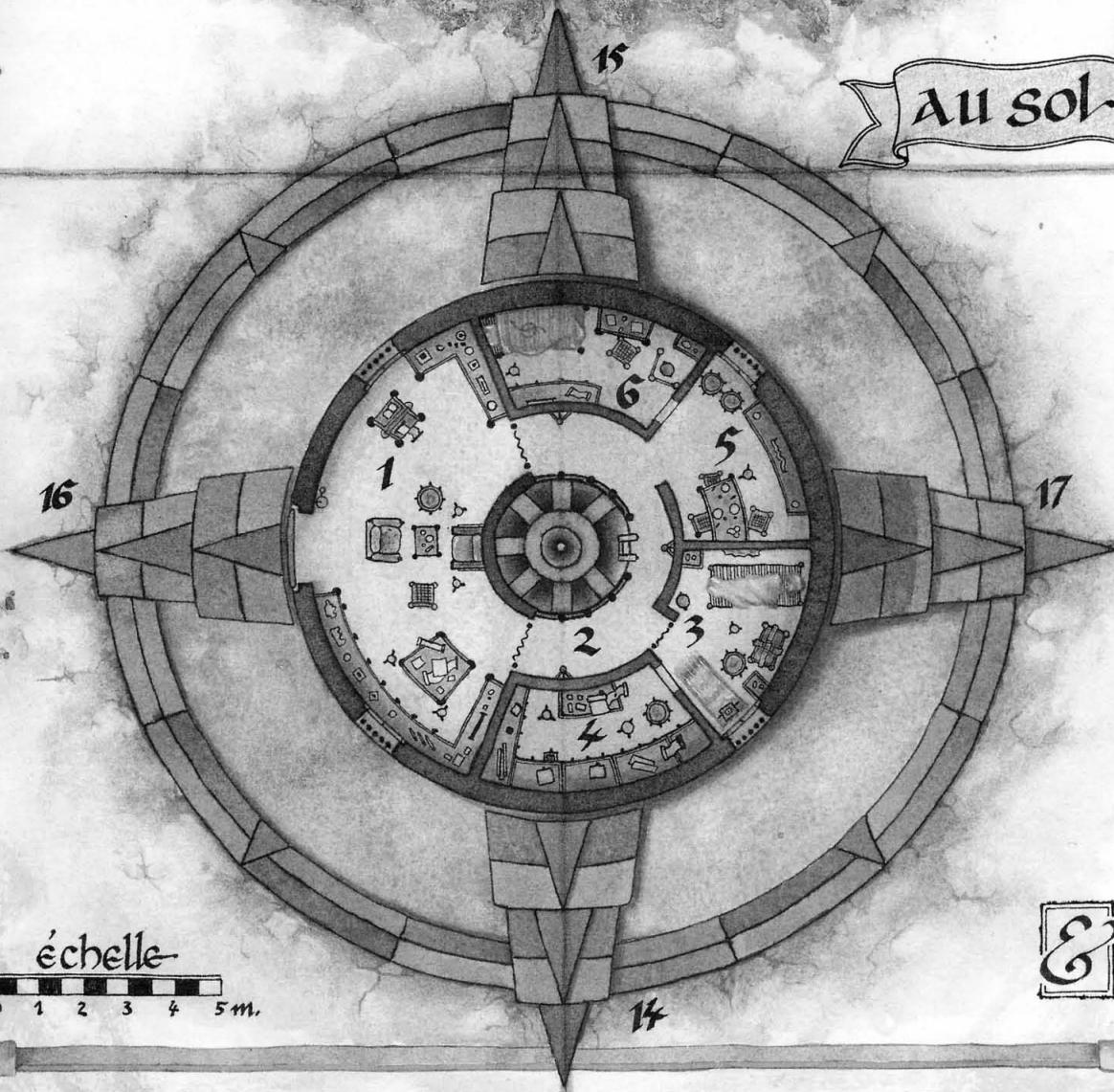


En coupe.

La Flora
des Vents



Au sol.

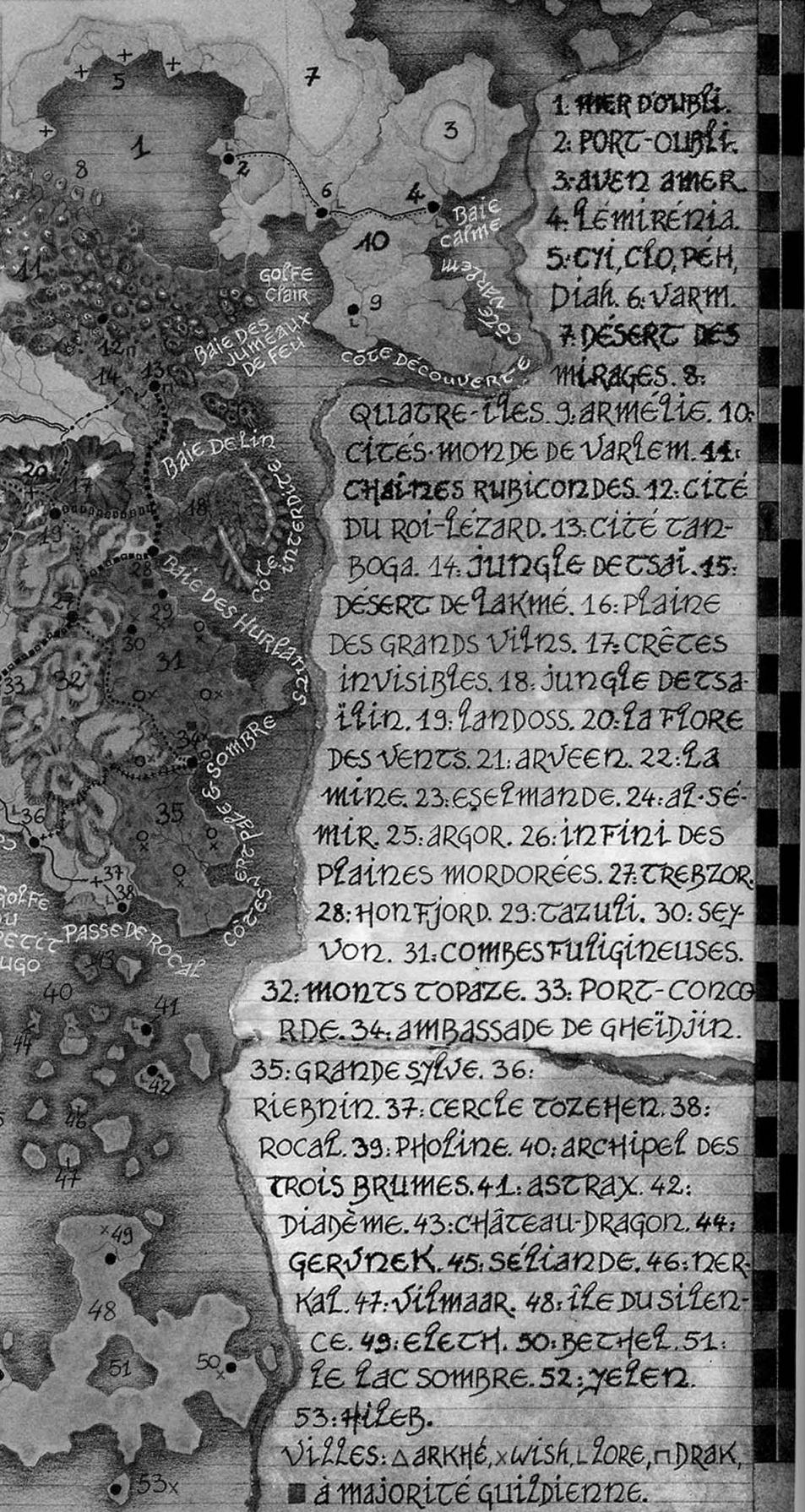


échelle

0 1 2 3 4 5 m.

E

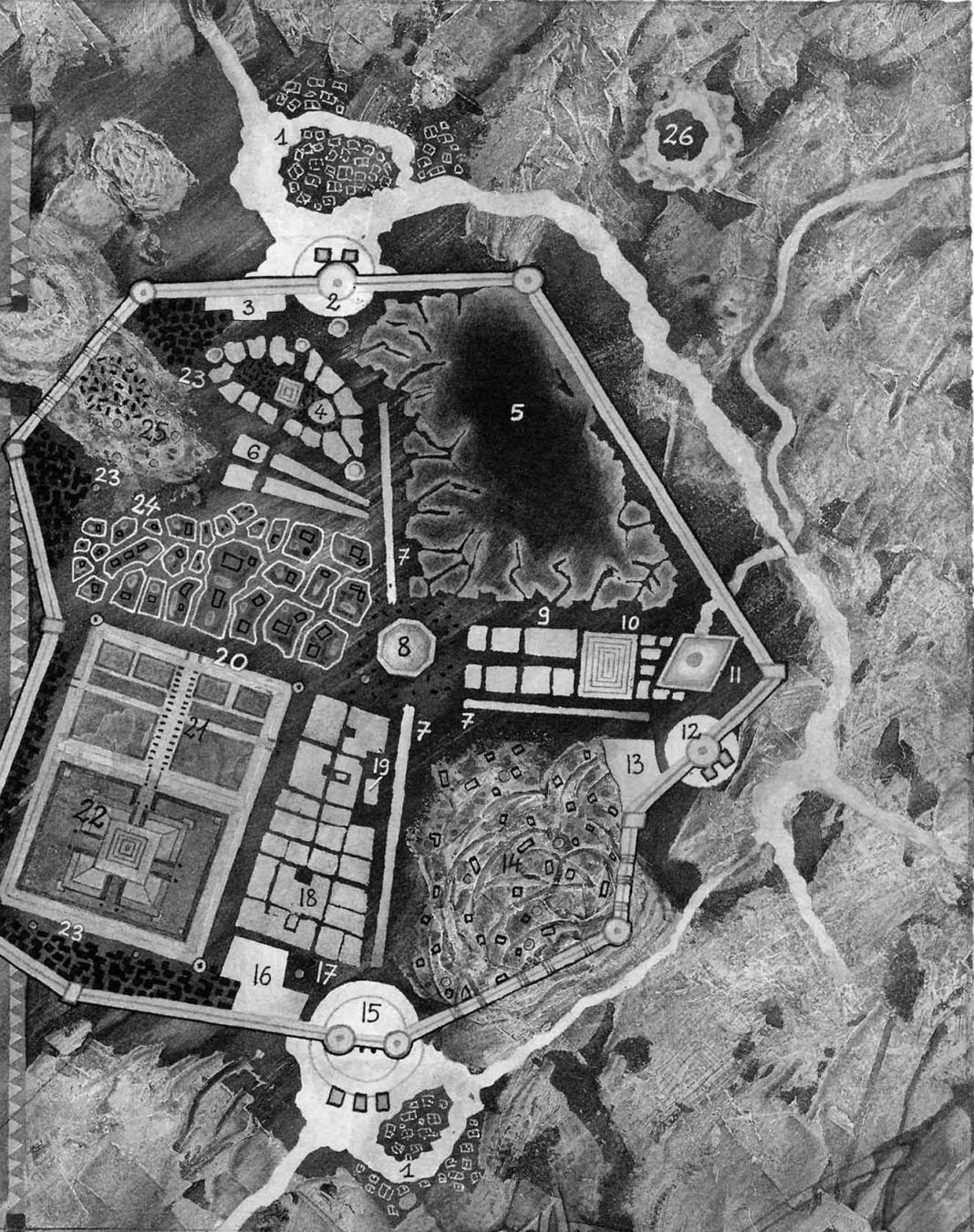
échelle = 50 kilomètres



LA COURONNE STELLAIRE L'ACIÉ D'ARVEEN

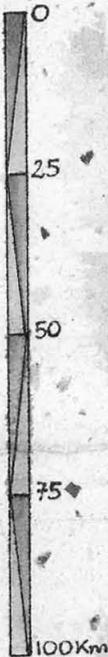
par ESOPE
RAGOULINE
de LA FLORE DES VENTS

- 0 Village de tentes
- 1 Porte Sud
- 2 Caserne Sud
- 3 Le bazar
- 4 Les ombres fuyantes
- 5 L'Agoree
- 6 Les grands bassins
- 7 L'Amphithéum
- 8 Les Temples
- 9 Temple d'ARSOUM
- 10 Temple de NETSICOP
- 11 Porte Ouest
- 12 Caserne Ouest
- 13 Terrasses de VERDURE
- 14 Porte NORD
- 15 Caserne NORD
- 16 L'Administre
- 17 Siège de la Nef Intangible
- 18 Siège des Lin-ceilés Clandestins
- 20 Cité Interdite
- 21 Voie du Renouveau flamboyant
- 22 Receptacle Solaire
- 23 Quartier artisanal
- 24 L'Oasis lumineuse
- 25 Le Tumulus
- 26 L'oasis Megcal



AN 210





TO PAZE

CONCORDIA

HONFJORD

X REPOSOIR
DEVEREAUX

TAZULI

BAIE DES
HURLANTS

LA BOURBEUSE

FORET DES
FELYS SINLIEUX

LA RIVIERE
ROUILLEE

LERRIA

SANS NOM

LAC AMBROISIE

BASSES
BRANCHES

DELTA DES SIX

TERRES
DES
RAKEEMS

DELTA D'OM

RUINES
DU
PAVILLON
DÉLECTABLE

LES
FEUX-FOI
X

COMPTOIR
DU ZALTYS

S
RELAIS DU
CHEVALA
5 PATTES X

T
COMPTOIR
& PONT DU
TOCSIN

ROUTE DES 2 MARINS

N
L'ESTAMINET

O
AUBERGE DE COCAGNE

ARBRES
DU BOGIE

S

E
LES
SIX
EAUX

N

O
LES
SIX
EAUX

S
SANS NOM

LA RÉSURGENCE

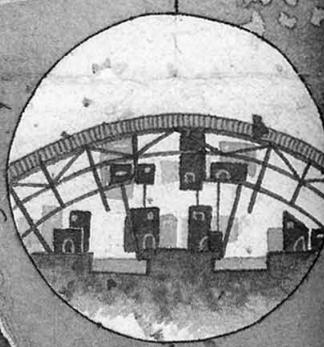
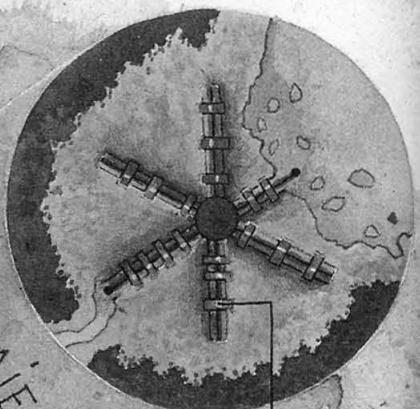
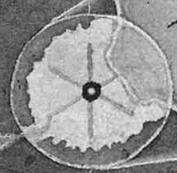
S
SANS NOM

CHEMIN D'ARGILE

POLEK
POLEK
POLEK

*Les combes
& fuligineuses*

paz & soper. An 204.



Les Marches de Gambe

Désert

S

N

Gam

lons

ges

Services centraux du Sénat
Division de la prospective
Commission d'évaluation
des peuples continentaux

Excellences,

Par contraste avec les régions côtières, connues et explorées pour la plupart, l'intérieur, même proche, nous réserve encore des surprises. Ainsi, prenons le cas des Marches de Gambe.

La contrée des Marches de Gambe est bordée au sud par de la route des Terres englouties, qui relie l'empire de Jonril à Gouffre. Au nord se trouve l'empire du Noir Couchant. Le Grand Lac, ou lac Adhana, représente sa limite est ; et la mer des Tourbillons, sa frontière ouest. Pour être complète, cette tentative de délimitation géographique doit inclure la Terre creuse, semi-mythique, ainsi que de nombreux territoires souterrains.

Par ailleurs, aux diverses régions géographiques qui constituent la contrée des Marches de Gambe correspond une répartition des fonctions. Ainsi, les nomades du désert permettent le transport des marchandises. Les Oasis-marécages abritent le cerveau de l'organisation criminelle qui gangrène la région. Les mines de fer sont concentrées dans la région des volcans éteints. Gouffre et Stalagdum sont le cœur de l'activité commerciale et politique de la contrée. L'Entremondes est l'intermédiaire incontournable entre le monde extérieur et la Terre Creuse. Cette dernière, en plus de nous ouvrir une voie inattendue vers l'intérieur du Continent, dissimule peut-être en son sein l'un des grands secrets du Nouveau Monde...

L'exploration de la région est largement avancée, les premiers visiteurs des Rivages ayant pénétré dans les marches il y a plus d'un siècle, au moment de la fameuse « course à Jonril ». La forêt d'Émeraude demeure à ce jour le seul point d'interrogation majeur, mais il est de taille. En revanche, son exploitation commence à peine, le pays étant à la fois enclavé, voisin d'une puissance hostile (le Noir Couchant) et soumis à des conditions climatiques difficiles. Dans l'ensemble, nous estimons, tout comme nos collègues de la Commission des Ressources et ceux de la Commission de la Mise en valeur, qu'il est temps d'encourager les guildes à s'y fixer.

Voici donc, soumis à votre attention, le produit de mon humble travail de synthèse d'information sur la contrée des Marches de Gambe. Dans l'attente de vos observations, je demeure votre plus fidèle serviteur.

Alternio Bardacci, compilateur

Le Désert Sable



GÉNÉRALITÉS

L'une des premières choses que le voyageur guildien ou autochtone apprend au sujet du désert Sable est que celui-ci englobe en fait deux déserts de natures géologiques très différentes. Il s'agit du désert de Sablenoir et du désert de Rochegrises.

Sablenoir, le plus grand des deux, que l'on croit volontiers être le seul à constituer le désert Sable, est une étendue aride à la couleur très sombre, fuligineuse. Ses dunes, balayées sans cesse par des vents soufflant des quatre points cardinaux, adoptent la forme d'étoiles. Le nombre et la force des courants aériens auxquels sont exposées ces étoiles déterminent le nombre et la taille de leurs branches. Dans ce désert plus que dans tout autre, la chaleur du jour est insoutenable et la teinte sombre du sable attise plus encore les rayons des Feux-du-ciel. Le voyageur devra beaucoup boire et bien se protéger pour éviter la déshydrata-

tion et les brûlures, que la perte de connaissance ou la folie puis la mort ne tardent jamais à suivre.

Le système des saisons est une curiosité à lui tout seul. Dans l'absolu, les choses sont simples : l'été accompagne le jour et l'hiver marque la nuit. En pratique, ce rythme est une vraie torture pour celui qui n'y est pas habitué. Entre le jour et la nuit, les températures peuvent varier d'une cinquantaine de degrés ! Gelé la nuit, brûlé le jour ! Deux semaines m'ont été nécessaires pour m'accoutumer à ce calvaire climatique. Si, avec l'aide des Oorishs, une route vient à être ouverte à travers ce désert, les caravanes mal équipées souffriront ici plus que sur n'importe quelle autre route.

Une autre conséquence de ces conditions climatiques, donc une autre particularité du désert de Sablenoir, est la quasi absence de loom dans la région. Quelques rares fragments de loom noir et de loom jaune peuvent être découverts enfouis dans le sable, sous la forme de petits cristaux et de plantes épineuses. Pourtant, le désert Sable est réputé pour sa nature magique. Cette magie émane certainement des esprits du désert mais ni les Oorishs, ni les autres nomades Drak ne veulent en parler. La plupart en ont fait un tabou par crainte. De leur côté, les Oorishs cherchent plutôt à préserver certains de leurs secrets.

Officiellement, le désert de Sablenoir s'étend des « portes du désert », à l'est, aux Oasis-marécages, à l'ouest. En réalité, il s'étend chaque jour davantage à travers le royaume de Djil et menace d'envahir les terres déjà peu fertiles des volcans éteints de Gouffre. Au sud, à peu près au niveau des Terres englouties, les dunes de sable cèdent la place à une douce savane tandis qu'au nord, d'imposantes chaînes montagneuses protègent l'empire du Noir Couchant de la désertification. Je ne sais s'il faut s'en réjouir ou bien le regretter !

Un autre secret du désert, bien moins connu par les guildes, est le réseau labyrinthique de nappes phréatiques qui le traverse d'ouest en est. À l'origine de ce trésor naturel dont l'importance demeure inconnue, la mer des Tourbillons. Celle-ci alimente une rivière dont les multiples ramifications à travers la terre des volcans éteints aboutissent dans les Oasis-marécages. Là, les nappes phréatiques se gorgent progressivement d'eau rouge par la présence en grande quantité de sédiments ferreux. L'eau suit alors son cours à travers le désert Sable jusqu'au lac Adhana. Cette dernière hypothèse est confirmée par la couleur légèrement rosée de l'eau du grand lac, caractéristique de la présence de fer dans l'eau. Pour l'heure, je ne sais pas ce que nous pouvons faire de cette découverte mais il est possible qu'un jour, si l'on mobilise suffisamment d'ingénieurs et de doctes, on puisse doter ce désert d'un réseau d'oasis artificielles...



Remerciements

La région du désert Sable et des Oasis-marécages (la forêt d'Émeraude exceptée) est présentée à travers les extraits du journal de voyage de Jaarim Abdel Suyin, un jeune docte Felsin. Il fut mandaté par la dynamique guilde des Peaux pour étudier la possibilité d'ouvrir une route reliant, à travers le désert Sable, la Halte des Transhumances au havre de Gouffre. Le jeune aventurier a découvert cette région à l'occasion de son périple parmi les Oorishs, une énigmatique tribu nomade du désert.

Qu'il reçoive ici l'expression de mon entière gratitude, ainsi que Flavio Constantini, de la guilde des Peaux, qui m'a fait parvenir ce rapport.

Alternio Bardacci

LES OASIS

Il existe deux sortes d'oasis. Les unes, artificielles, sont localisées près des ruines de la mystérieuse civilisation disparue du désert de Sablenoir. Les autres, plus rares, sont naturelles.

La plupart des oasis sont situées au-dessus de ruines mystérieuses, dont les Drak se méfient, sans pouvoir les éviter complètement (on y trouve le peu d'eau que contient ce maudit désert). Celles que j'ai vues se ré-



sument généralement à une cuvette d'eau rouge par les sédiments ferreux qui y sont concentrés. D'ingénieux systèmes de conduits, élaborés par une civilisation disparue font surgir à la surface l'eau sanglante des nappes phréatiques. Au centre de chaque cuvette est plantée une stèle faite d'une roche friable et noire, semblable à du sable compressé. Juste devant elle, s'ouvre l'accès d'un dédale de galeries qui mènent à des villages souterrains. Parfois, les ruines abandonnées peuvent dissimuler en leur sein un jardin sauvage, fertile en espèces de fruits inconnues ailleurs.

Comme je l'ai dit, les nomades se contentent de puiser la précieuse eau des nappes phréatiques, sans se risquer dans les galeries souterraines. Des rumeurs effrayantes courrent au sujet de fruits trop attirants pour ne pas être empoisonnés et de créatures sanguinaires qui attendent, tapies dans l'ombre d'arbres exotiques.

Seules deux tribus nomades ne craignent pas de s'aventurer à l'intérieur même des ruines. Les premiers, les Drak oorishs, se contentent d'effectuer des raids à l'intérieur des ruines abandonnées, qu'elles abritent ou non une oasis. Les seconds, un peuple Wish appelé les Sandyns, ont restauré et élu domicile dans quelques-uns des villages souterrains. Ceux-ci se servent volontiers des oasis comme de comptoirs commerciaux¹.

Les rares oasis qui ne soient pas construites au-dessus de ruines sont de petits jardins d'arbres fruitiers environnés d'une savane pelée. Un bassin naturel y offre l'eau dont hommes et bêtes ont besoin. Pour le voyageur amateur de curiosités, elles n'ont rien de particulièrement intéressant.

Deux lois, qui sont bien les seules à faire l'unanimité parmi les nomades, protègent les oasis du désert Sable. Premièrement, nul ne peut s'attribuer la propriété d'une oasis ou monnayer l'accès à ses réserves d'eau potable. Les Sandyns ont tenté, par le passé, de violer cette loi. Les nomades Drak leur ont fait payer fort cher. Deuxièmement, nul ne doit polluer l'eau des oasis. De mémoire de nomade, un tel sacrilège ne s'est jamais produit.

Déjà fort rares, les oasis se tarissent progressivement. Depuis quelques années, le climat a tendance à devenir encore plus chaud, et j'ai rencontré de nombreux nomades qui

considéraient la pluie comme une aimable légende, utile pour faire dormir les enfants. Plus généralement, le niveau des nappes phréatiques a dramatiquement baissé, à tel point qu'aujourd'hui, un écosystème millénaire est menacé d'extinction.

LA FLORE ET LA FAUNE

La flore du désert de Sablenoir est rare et très résistante. Seuls quelques arbustes épineux aux racines profondes parviennent à survivre en puisant l'eau des nappes phréatiques. Une fois tous les cinq ou dix ans, elles embellissent un milieu ingrat en é�ant en fleurs multicolores.

Les insectes, étant par nature des créatures frugales, prospèrent dans ce paysage inhospitable. Scarabées, araignées et scorpions noirs, dangereusement camouflés par la couleur sombre du sable, servent à leur tour de repas aux reptiles. Lézards et serpents sont, à leur tour, la proie de petits mammifères, sortis de leur terrier pour chasser. Enfin, ces derniers sont finalement la cible de rapaces rachitiques qui n'ont pas trouvé de charognes à se mettre sous le bec.

Près des oasis naturelles, la végétation est beaucoup plus généreuse et la zone environnant le petit lac ressemble parfois à une savane miniature. Généralement, une famille de lions en a fait son domaine et choisit ses proies parmi les troupeaux itinérants d'antilopes et de chevaux du désert qui viennent régulièrement s'y abreuver.

L'activité animale est essentiellement nocturne. Le climat, été brûlant le jour et hiver glacial la nuit, est plus clément à la lueur des lunes qu'à celle des Feux-du-ciel. Comme j'ai eu l'occasion de m'en rendre compte, un explorateur avisé à tout intérêt à prendre exemple sur nos frères les lions, et à ne voyager qu'entre le crépuscule et l'aube. Le sable noir se confond avec le ciel, mais les trois lunes éclairent généralement assez pour que l'on sache où l'on met les pieds...

LES CHEVAUX DU DÉSERT

Contrairement aux apparences, il existe une considérable diversité animale dans le

désert Sable. Les chevaux du désert en sont la meilleure preuve.

Dans leur état naturel, ces animaux se déplacent en troupes, d'oasis en oasis. Phénomène naturel extraordinaire ou marque de la magie qui baigne ces étendues désertiques, ils peuvent demeurer des jours sans boire et sont capables de supporter des températures mortelles pour leurs cousins du Continent ou des Rivages. Avantage suprême, les chevaux du désert sont vifs et rapides, bien que courts sur pattes. Faciles à apprivoiser, ils semblent taillés pour la cavalerie légère.

Leurs multiples qualités font des chevaux du désert la cible de nombreuses convoitises. Celle des nomades Drak, d'abord, qui voient en ces bêtes l'indispensable et traditionnel compagnon de leur errance. Celle de la guilde des Destriers du désert, ensuite. Récemment fondée, ses ambitions font peser une menace sur l'avenir de cette étrange famille de la race équestre... et sur nos propres projets à leur endroit. En effet, j'ai eu l'occasion de regarder évoluer ces créatures, et j'estime qu'elles pourraient former un article d'exportation intéressant. Je connais plusieurs propriétaires de haras, sur le territoire de ma Maison, qui donneraient leur bras gauche pour une jument du désert.

LES AUTOCHTONES

Hormis les Wish sandyns, la seule population capable de résister aux cruels assauts du désert de Sablenoir est celle des tribus Drak nomades. Elles sont très nombreuses, et évoluent entre le lac de l'Est et la mer des Tourbillons. Oorishs mis à part, les autochtones du désert Sable se répartissent en quatre grands groupes.

— La majorité sont de simples éleveurs de chèvres du désert.

— Une importante minorité, à l'instar des Sandyns, vit du commerce du fer ou d'objets chargés de loom.

— Certains sont des pirates qui vivent en rançonnant les autres tribus ou en faisant de la contrebande entre les Oasis-marécages et les rivages du Grand Lac.

— Enfin, de petits groupes de nomades se livrent au trafic d'esclaves, principalement

¹ Voir *La marche des Sandyns*, p. 32 et 33 du livret *Le Continent de la boîte de base*.

en direction de l'empire du Noir Couchant. Dans la mesure où ils s'en prennent généralement aux autres Drak, ils ne sont pas très aimés...

Suite à la sécheresse accrue de ces dernières années, de nombreuses tribus d'éleveurs ont été poussées à se sédentariser dans l'inhospitalière région des volcans éteints. Désorientés, malades et affamés, les nomades Drak grossissent par centaines les rangs des miséreux qui se pressent dans les mines meurtrières de l'omnipotente guilde du Fer de Schaal. Quelques tribus prennent, quant à elles, le parti de la piraterie et louent leurs services au mystérieux Syndicat des Oasis-marécages. Ainsi, des cultures Drak entières s'éteignent peu à peu. Des chemins ancestraux et des sites d'oasis sont oubliés les uns après les autres, et le rapprochement avec la « civilisation » n'apporte que pauvreté et humiliation à la plupart des exilés.

Le désert de Rochegrises

LA GÉOLOGIE

Ce chaos de rocs grisâtres, situé au centre du désert Sable, correspond au cercle rocheux qui borde la forêt d'Émeraude. Partout autour, le désert de Sable noir finit par prendre le dessus. Cette région est sujette à des changements de saisons particulièrement fréquents et violents, toutes les semaines en moyenne. Ce chaos climatique rend toute vie impossible et accélère les phénomènes d'érosion. Des tempêtes de pluie font rage quasiment en permanence. Dans la roche des montagnes qui encerclent la forêt d'Émeraude, il n'est pas rare de trouver de nombreux fossiles de créatures anciennes et inconnues. Il semble que leurs squelettes immortalisés dans la pierre aient accompagné le « soleil de Tava », dont la chute qui provoqua l'annihilation de l'empire du désert Sable, il y a deux mille ans de cela (cette légende m'a suffisamment intrigué pour que j'y consacre un chapitre entier,

plus loin). Les nomades Drak du désert prétendent que les esprits des créatures fossilisées règnent sur le désert de roches grises.

LA FLORE ET LA FAUNE

Quelques épineux et des arbres isolés, desséchés ou morts constituent la seule flore « classique » de la région. Une « végétation » plus répandue revêt la forme de fleurs de calcaire rose. Leur nombre donnent à certaines étendues de roches grises une allure de prairie colorée. La seule espèce animale connue est une sorte d'éléphant géant baptisée « pachyderme » par un explorateur sans imagination, il y a quelques décennies. Les pachydermes sont munis de deux paires de défenses et portent une carapace de pierre. Ils vivent en troupeaux et n'hésitent pas à charger de concert lorsqu'ils se sentent agressés. Les fleurs de calcaire qui parsèment les étendues de roches grises constituent la base de l'alimentation des pachydermes. Ces créatures ne semblent pas avoir besoin de boire.

LES TRANSIENTS

Un peuple d'ogres vivait dans une partie des montagnes. Selon une légende, les squelettes de tous les malheureux, autochtones, transients ou guildiens qu'il ont dévoré recouvriraient la façade de la forteresse dans laquelle il vivent en reclus. D'autres histoires, vraies ou tout juste bonnes à effrayer des enfants, vont bon train au sujet des ogres, avec pour résultat que les autochtones ont une raison de plus de ne jamais s'aventurer dans le désert de Rochegrises.

Les ogres, quant à eux, ne se sont pas manifestés depuis longtemps et jamais un natif des Rivages n'en a vu. Aucun natif des Rivages vivant, en tout cas. Il paraît, dès lors, légitime de s'interroger sur leur existence. Mais alors, pourquoi ces légendes ? Ne serviraient-elles pas à assurer la tranquillité de la forêt d'Émeraude ?

LES LOCUS

Des fantômes d'espèces animales éteintes depuis longtemps hantent la région. Il s'agit généralement des squelettes de tita-

nesques reptiles carnivores, qui se comportent toujours comme les prédateurs féroces qu'ils furent. Toutefois, ils ne chassent pas les intrus pour se nourrir. Ils semblent plutôt chercher à protéger le désert de Rochegrises contre toute intrusion indésirable.

Je suis persuadé qu'ils obéissent à des forces supérieures. Selon une légende nomade, des cimetières entiers, pleins de squelettes de créatures inconnues, seraient enfouis au fin fond de grottes inaccessibles. Ils rengorgeraient de loom, probablement noir. Et les dieux seuls, s'ils existent, savent quel sorte d'esprit ces sauriens monstrueux peuvent avoir conservé dans la tombe !

Par ailleurs, toujours à en croire les Oorishs, le locus le plus important du désert Sable se cache au sein des montagnes qui bordent la forêt d'Émeraude. Prisonniers des parois des falaises grises, des fossiles de créatures ressemblant à des arthropodes géants semblent lancer un ultime avertissement à l'explorateur imprudent. Ici règnent les puissants esprits fossiles, gardiens du passage vers la forêt d'Émeraude. En ce qui me concerne, je n'ai pas eu le temps (ni, je l'avoue, le courage !) d'aller vérifier ces histoires.

Les Oorishs

Parmi les Drak, seule la tribu des nomades Oorishs, surnommés les « sorciers du désert », semble échapper au cruel jeu du destin. Chaque année, les Oorishs traversent le terrible désert Sable pour participer au grand marché de la Halte des Transhumances. Et, chaque année, ils se distinguent des autres participants, non seulement parce qu'ils sont les seuls nomades du désert Sable présents mais surtout par la singularité des marchandises qu'ils proposent à la vente et par le « paiement » qu'ils réclament en échange. Ainsi, en plus des traditionnels produits Drak, les Oorishs proposent des tissus à la texture étrange, presque écailleuse, et

aux teintes changeantes. Ce tissu remporte un franc succès auprès de la gent féminine. Des rumeurs courrent selon lesquelles les Oorishs compteraient les prostituées sacrées de Phaleen parmi leurs plus fidèles clientes. Elles se rendraient en personne sur le marché de la Halte des Transhumances et ne laisseraient à nul autre le soin de payer le « prix » demandé par l'énigmatique tribu Drak.

La seconde marchandise vendue par les Oorishs attire, quant à elle, les mercenaires et les militaires de haut rang. Ceux-ci se pressent en nombre sous les tentes oorishs pour avoir une chance d'acquérir une arme pensante capable d'être liée empathiquement à son utilisateur. En guise de paiement, les Oorishs demandent à l'acheteur de participer à une étrange cérémonie à la fin du marché. D'aucuns parlent d'orgies, mais les acquéreurs restent muets sur la question.

D'après ce que j'ai pu comprendre, il semble plutôt s'agir d'une danse rituelle par laquelle les Oorishs et leurs clients entrent en transe, en contact avec leur esprit intérieur. La cérémonie a lieu à l'abri des tentes et les étrangers venus en simples spectateurs sont fermement éconduits. Curieusement, les « clients » que j'ai interrogés ne conservent aucun souvenir de leur expérience mystique. Tout cela contribue à alimenter de bien malsaines rumeurs au sujet des Oorish.

J'ai pris contact avec Xaiesh, le très charismatique chef de la principale tribu oorish, lors du marché de la Halte des Transhumances. Comme les autres nomades Drak, Xaiesh impressionne par la noirceur d'ébène de son épiderme. Ma proposition d'explorer ensemble la possibilité d'ouvrir une route reliant la Halte au havre de Couffre à travers le désert Sable a suscité en lui un vif intérêt. Il m'a longuement questionné, dans un guildien approximatif, au sujet des bénéfices que sa tribu devrait en retirer. Le moins que l'on puisse dire est qu'il ne manque pas d'ambition et qu'il est aussi âpre au gain qu'un marchand Venn'dys !

Il fut plus ardu de faire accepter à Khcizah le chaman et à ses esprits l'idée de ma présence parmi les Oorishs.

Même pour le temps limité de la traversée du désert Sable, l'idée avait l'air de lui dé-

plaître profondément. Le projet d'ouvrir une route à travers le désert en association avec sa tribu l'a laissé indifférent.

LA SOCIÉTÉ OORISH

À la fois pirates, éleveurs et marchands, les Oorishs révèlent au fur et à mesure que je les côtoie autant de secrets que le désert qu'il parcourt depuis des siècles. De prime abord, rien ne distingue vraiment la structure de la microsociété oorish de celle des autres Drak du désert.

Cette tribu compte une centaine d'individus, enfants compris, soumis à une autorité bicéphale. Les responsabilités terrestres incombent au chef. Celui-ci est choisi par le conseil des sages, composé des aînés de la tribu. Le second pouvoir, spirituel, revient au chaman, qui est à la fois médecin et sorcier.

Comme toutes les tribus Drak du désert Sable, les Oorishs sont divisés en cinq clans, comptant chacune entre dix et vingt membres. Ils sont soumis à l'autorité d'un Aîné, homme ou femme. À eux tous, les Aînés forment le conseil des sages. Chaque clan possède son propre animal-totem sacré. Chaque tribu oorish est ainsi divisée entre membres des clans du Lion, de l'Aigle, de l'Antilope, du Pachyderme et du Serpent-cracheur.

Entre les différents clans, les conflits d'intérêts ne sont pas rares, mais ils sont toujours résolus par une négociation arbitrée par le chef de la tribu. Celui-ci, bien qu'originaire de l'un des cinq clans, fait toujours montre d'une parfaite impartialité. Il n'hésitera pas à arbitrer contre ses proches parents. En cas de litige persistant, il demeure possible d'adresser un ultime recours au chaman. Celui-ci demandera alors aux esprits de trancher. Toutefois, si la précédente décision est confirmée, le requérant sera sanctionné pour avoir contesté la sagesse de l'arbitrage et dérangé inutilement les esprits. Une cérémonie d'humiliation sera organisée pendant laquelle le fautif présentera ses excuses à chaque membre de la tribu ainsi qu'aux esprits.

En matière de justice, si une faute grave est commise par un membre de la tribu (cela ne s'est jamais produit depuis que je

suis là), un tribunal composé du conseil des sages et présidé par le chef juge le fautif et fixe une peine pouvant varier de la condamnation à des travaux d'intérêt collectif à une mise au ban temporaire ou définitive. Il n'existe pas de peine de mort. Cela me paraît curieux. J'ai eu maintes occasions de me rendre compte que les Oorishs ne sont pas des enfants de chœur. Peut-être redoutent-ils une vengeance future de l'esprit du mort ?

Quant au mariage, les Oorish trouvent leurs futurs partenaires en organisant des rencontres avec les tribus sœurs, au beau milieu du désert. Ces véritables « foires aux mariés » sont aussi l'occasion de commercer. La coutume veut que l'époux parte vivre dans la tribu de l'épouse. En échange, cette dernière verse une indemnité aux parents de l'époux, pour compenser la perte subie. Ainsi se renouvellent les tribus du désert Sable. Épouser un membre de sa tribu, même s'il appartient à un autre clan, est généralement considéré comme un inceste, même s'il existe des exceptions, régies par un droit coutumier complexe qui, pour l'heure, m'échappe totalement. À ce que j'ai compris, les mariages entre Oorishs et membres d'autres tribus se font rares depuis quelques années – comme je l'ai dit ailleurs, beaucoup de Drak ont quitté le désert. Les Oorishs qui « s'exilent » dans d'autres tribus y jouissent souvent d'un grand prestige, et atteignent généralement des positions enviables. C'est étrange, lorsque l'on sait à quel point les autres Drak se méfient des Oorishs².

Seuls deux individus demeurent en marge de la tribu : le chaman et son apprenti ne sont, en effet, affiliés à aucun clan et ne peuvent pas fonder une famille (ce qui ne veut pas dire qu'ils soient astreints au célibat !). À la mort du chaman, son apprenti hérite du bâton sacré et se met aussitôt en quête d'un futur apprenti parmi les cinq clans. Ce doit être un enfant, garçon ou fille, de moins de dix ans. Comme les tribus oorishs dépassent rarement la centaine d'individus, le jeune chaman a rarement l'embarras du choix. Dès sa désignation, l'élu cesse d'appartenir à son clan et vit désormais sous la tente du chaman. Pour son initiation, qui a lieu vers quinze ans, le futur apprenti doit connaître une expérience mystique en vivant isolé

² Le mot "Oorish" veut dire "l'unique et véritable peuple". Ils sont seuls à s'appeler ainsi. Les autres Drak les surnomment Aassaris ("serpents") ou Fragoors (une espèce de scorpions noirs particulièrement venimeuse).

pendant quelques semaines au milieu des sinistres montagnes de roches grises qui encerclent la forêt d'Émeraude. Au cours de cette quête spirituelle, il est confronté aux esprits des puissantes et anciennes créatures, dont les silhouettes de pierre sont imprimées dans les roches de la région.

Khcizah a été remarquablement franc avec moi sur cet épisode de sa vie. Je crois qu'au fond, il n'est pas si mécontent de ma présence. Lui et moi partageons une passion commune pour les concours d'énigmes et, même en éliminant les devinettes trop liées à nos cultures respectives, nous avons passé plusieurs soirées fort agréables...

Pour en revenir à l'initiation des chamans, ce sont les esprits des défuntas araignées géantes qui fixent les règles. Épreuves d'endurance physique, concours d'énigmes, tout est possible et peut finir dans la mort ou la folie. Si, finalement, le prétendant relève tous les défis et obtient le respect des esprits fossiles, ceux-ci font de lui le dépositaire de quelques-uns de leurs secrets. À son retour dans sa tribu, le jeune initié cesse d'être un simple serviteur du chaman pour devenir son apprenti. Ainsi va la tradition dans la plupart des tribus nomades du désert Sable.

Je ne sais ce qui se passerait si un natif des Rivages tentait de contacter les esprits fossiles par un voyage mystique similaire à celui qu'effectuent les apprentis chamans. Toutefois, un succès nous permettrait peut-être d'en apprendre beaucoup sur nos origines, en particulier à nous autres Felsin. J'ai fait un rêve à ce sujet. Quatre géants, gardiens immémoriaux d'une inaccessible forêt, me murmuraient des secrets dans une langue que je ne parvenais pas à comprendre. Pourtant, je savais que ces secrets concernaient ma destinée et celle de mon peuple. Un jour, lorsque ma mission sera terminée, je reviendrai dans la région, et j'rai parler aux êtres de pierre, morts depuis des millénaires, qui hantent ces montagnes !

LES PARTICULARITÉS DES OORISHS

Passé le temps des premiers contacts indispensables pour venir à bout de la méfiance naturelle des Oorishs, l'originalité de

leur culture commence à transparaître sous leur vernis d'homogénéité Drak.

Tout d'abord, les femmes oorishs sont considérées comme égales des hommes et la polygamie est strictement prohibée, alors que dans les autres tribus, ces dernières années ont vu la place et les droits des femmes se réduire à peu de choses. Peut-être ce phénomène s'explique-t-il par le maintien de la relative richesse matérielle des Oorishs ? Il est bien connu que dans les tribus Drak et, sans doute plus largement, dans toutes les sociétés indigènes, les difficultés « économiques » sonnent le glas de l'égalité des sexes.

Ensuite, les Oorishs sont partiellement « civilisés » au sens où nous entendons ce mot. Leurs contacts commerciaux réguliers avec les populations de la Halte des Transhumances y sont clairement pour quelque chose. Ce vernis de civilisation s'exprime notamment dans les armes, les divers ustensiles et la tenue vestimentaire des femmes. Les rares armes sont d'acier trempé. Les objets de la vie courante sont souvent de confection urbaine, venus des lointaines cités de la route des Mille Peuples. Des tissus fins et colorés aux origines exotiques, et des bijoux d'or ciselé, ont remplacé depuis de nombreuses années la laine grossière des tuniques et les bijoux de métal que portent les femmes des autres tribus. Les hommes ont, quant à eux, conservé leurs courtes tuniques noires. Cet accoutrement, en parfaite adéquation avec la couleur de leur peau, fait des Oorishs les maîtres du camouflage dans le désert de Sablenoir. Cette tenue permet de faire la différence au moment de chasser l'antilope ou de guerroyer. Quant aux coiffures, les longs cheveux nattés sont toujours de rigueur, tant pour les femmes que pour les hommes. Plus un Oorish occupe une position sociale élevée, plus il a de nattes. La richesse et le prestige de chacun se mesurent au nombre de cheveux du désert et de chèvres possédés.

LA DANSE DES ORIGINES

L'animisme est une constante chez les nomades du désert de Sablenoir. Les Oorishs ne font pas exception. Ils croient fermement à l'influence du monde des esprits sur celui des mortels. Cette magie des esprits est

à l'origine de leur puissance et de leur richesse. Ils y ont recours pour la guerre, la médecine et les cérémonies religieuses.

Pour comprendre un tel phénomène, un homme des Rivages se doit d'assister aux cérémonies de transes rituelles. Celles-ci ont lieu chaque fois que les trois lunes s'élèvent haut dans le ciel nocturne. Khcizah m'a permis d'assister à la cérémonie qui a eu lieu hier soir. Malgré sa sympathie pour moi, il était réticent, et il a fallu que Xaiesh lui force la main.

D'abord, les femmes furent mises à l'écart, solennellement sommées de rester sous la tente. À la tombée de la nuit, les hommes participant à la cérémonie se rassemblèrent à l'écart du campement, en un lieu choisi par le chaman. Ceux qui s'apprêtaient à danser dénouèrent leurs nattes, symboles de leur statut social. Ils signifiaient ainsi leur soumission et leur égalité devant les esprits. Alors commença la danse rituelle que les Oorishs appellent « la danse des origines ».

Khcizah psalmodiait des chants sacrés en agitant les plumes d'aigle de son bâton sacré, tandis que ses accompagnateurs, jouant de leurs tambours et xylophones, entamaient une mélodie lancinante. Les danseurs, revêtus d'un costume de peau, de plumes ou encore de terre séchée représentant l'animal totem de leur clan respectif, tournaient sur eux-mêmes. Les yeux dans le vague, ils s'abandonnaient à l'appel de leur esprit intérieur. Au milieu de la nuit, le rythme s'accrut soudainement. Les hommes, comme pris de frénésie, dansaient de plus en plus vite. Au paroxysme de leur transe, les danseurs s'effondrèrent, comme foudroyés. Leur voyage intérieur commençait ! Chacun avait abandonné son corps à l'animal-totem de sa famille. Le Lion, l'Aigle, le Pachyderme, l'Antilope et le Serpent-cracheur surgissaient avec violence du fond des âmes des danseurs. Ces derniers ne sentaient plus ni la douleur, ni la fatigue, ni le froid. Leur force était phénoménale. Les uns chargeaient ou galopaient, les autres se roulaient par terre et rugissaient. Envouté par le spectacle irréel qui s'étalait sans pudeur sous mes yeux d'étranger, je n'ai pas réalisé tout de suite pas que je m'étais levé pour rejoindre le cercle des danseurs dans leur transe lycan-

thropique. Le grondement des tambours et le tintement des xylophones s'étaient fondu dans ma tête en un chant barbare aux rimes démentes. De vertiges en rêves éveillés, mon délire s'intensifiait. À mon tour, je courais, je hurlais aux lunes, je déchirais mes vêtements, je tentais de lacérer le sable de mes ongles. J'avais libéré à mes dépendants la bête qui sommeillait en moi, cette bête qui dort en chaque Felsin...

Les portes du désert

Cette construction millénaire marque la frontière entre le royaume de Djil et le désert Sable. Cette frontière est, selon les dires des autochtones vivant dans les environs, chaque jour plus symbolique comme les sombres dunes du désert Sable s'avancent inexorablement dans le royaume de Djil. Les portes du désert sont un cercle de colonnes monolithiques de forme circulaire, couvertes de runes illisibles. D'après les archives djiloises, il date d'au moins deux mille ans. Il pourrait être l'œuvre des architectes d'un empire qui régnait en maître incontesté là où le sable du désert scintille aujourd'hui. Les portes du désert sont intégralement taillées dans un cristal très dur qui a la particularité, à chaque coucher des Feux-du-ciel, de se mettre à briller intensément pendant plusieurs minutes.

Oorishs et, plus largement, des autochtones du désert s'inspire de l'Art onirique.

Je suis presque sûr que la danse des origines est la mystérieuse cérémonie à laquelle les Oorishs ont recours pour se faire payer les étoffes et les armes qu'ils vendent sur le marché de la Halte des Transhumances. Mais pourquoi se contentent-ils d'une danse lycanthropique en échange de biens matériels qu'ils pourraient vendre à bon prix ? Khcizah devient très évasif quand je l'interroge sur ce sujet. Il se contente de parler d'une quête, d'un « grand dessein ». Une chose est sûre, je ne suis pas au bout de mes surprises !

pas à se constituer en royaume, puis vint le temps de l'empire. Celui-ci croissait, imperturbable, terrorisant, exterminant, réduisant en esclavage les autres populations du désert. Ses armées arrogantes étaient appuyées par un cercle de sorciers à la puissance sans cesse croissante. Leurs sortilèges étaient capables d'altérer les corps : soigner, modifier, gommer les défauts, accroître les capacités physiques, faire repousser un membre perdu ou en ajouter un nouveau... ou bien détruire, déformer, dégénérer... D'innombrables esclaves destinés à servir de cobayes aux sorciers furent livrés à un enfer de souffrance dans les tréfonds des cités de l'empire triomphant. Ce sont eux, les spectres tourmentés qui hantent aujourd'hui certaines des ruines de l'empire du désert Sable.

L'empire triomphait. Mais les esprits désapprouvaient ses méthodes, ses hérésies. L'empire, aveuglé par son arrogance, méprisait les avertissements répétés des esprits.

Alors, Tava, le grand chaman, le Juste, connut la colère.

Et Tava invoqua un soleil dans le ciel au-dessus des cités de l'empire.

Et ce soleil fondit sur l'empire.

Et les cités de l'empire, ses habitants et le sable pur et clair du jeune désert se consumer dans la tempête de feu qui s'ensuivit.

Et les survivants furent balayés par les Funestes Vents, laissant le désert aux pères de nos pères, innocents des crimes de l'empire.

Quant à Tava, il fit du cratère son domaine, un domaine aujourd'hui protégé par les esprits fossiles des crêtes rocheuses du désert de Rochegrise. »

D'après Khcizah, deux mille ans ont passé depuis la Tempête de Feu.

LES RUINES D'UN EMPIRE

Toute la nuit a été consacrée à la préparation d'une expédition au sein des restes d'une cité de l'empire du désert Sable. Je n'ai pas eu le droit d'y participer. Khcizah a insisté pour que je reste à la surface. Cela dit, même là, il y a des choses à voir, au bord du petit lac qui rend l'oasis habitable. Partout sur la berge, on peut voir des moellons érodés, gravés de symboles ésotériques rendus indéchiffrables par l'action combinée

Khcizah ne me retrouva que tard le lendemain matin au pied d'une dune, tremblant, meurtri et déshydraté. Depuis ce jour, son respect pour moi n'a cessé de croître. Il m'a même baptisé « tigre fou ». Je ne sais s'il faut prendre cela comme un compliment ou un avertissement.

J'ai appris par Xaiesh que les Oorishs recourent à la lycanthropie chamanique avant chaque bataille. Malheur à leurs ennemis ! D'autres nomades Drak procèdent certainement à des rituels similaires. Je sais aussi qu'une telle manifestation ne peut avoir lieu sans la présence du chaman. J'ai remarqué qu'une gemme est incrustée dans le bâton sacré de Khcizah. Elle contient du loom vert. Par ailleurs, certains objets en la possession du chaman irradient du loom vert. Tout porte à croire que la magie des

LE RÉCIT DU CHAMAN

J'ai questionné Khcizah. Je voulais savoir ce que lui avaient enseigné les esprits de ses ancêtres au sujet des ruines et des portes du désert. Il m'a révélé que les portes du désert ne sont pas le vestige de la civilisation qui disparut, consumée par le feu, il y a deux mille ans. Elles auraient été posées là bien avant l'avènement des premières civilisations autochtones, par un des Grands Esprits qui siègent au centre du monde. Lui et ses pairs sont seuls à connaître la signification de la présence du mégalithe et sa fonction. Khcizah a ajouté que, d'après les légendes de son peuple, il y a d'autres « portes » disposées sur le Continent. Je ne l'ai pas contredit : combien de vestiges mystérieux, comme celui-ci, se dressent dans des coins isolés de ce Continent infini !

Khcizah s'est alors lancé dans un long récit, dont je vais tenter, avec mes modestes moyens, de rendre la poésie et la cadence.

« Avant que n'éclate la tempête de Feu, il y a deux millénaires, le désert n'était pas aussi étendu, et le sable était d'un blanc pur et clair. Tout commença quand s'élèverent les cités, fondées par un peuple cruel venu de l'extérieur³.

D'abord indépendantes, elles ne tardèrent

d'un feu millénaire et du temps. Le sable recouvre des tronçons de colonnes, des pans de murs et l'entrée des galeries.

Au matin, quatre hommes en transe ly-canthropique se sont infiltrés dans les tunnels avec pour mission de ramener un mystérieux colis. Ils sont revenu en fin de journée, épuisés nerveusement autant que physiquement. L'un d'entre eux était grièvement blessé. Son corps était recouvert de marques de griffes monstrueuses. Apparemment, ils ont affronté les spectres des ruines. Plus tard, Khcizah m'a expliqué que les « spectres » n'ont rien de spectraux. Selon les esprits de ses ancêtres, il s'agit en fait des descendants des esclaves-cobayes, autrefois enfermés dans les tréfonds des cités de l'empire. Les sortilèges des mages impériaux nécessitaient main d'œuvre monstrueuse, mi-hommes mi-poissons, conditionnée pour explorer et exploiter les riches fonds marins courant sous le désert. Les survivants ne sont plus aujourd'hui que des brutes sanguinaires dégénérées, qui errent dans les profondeurs des galeries inondées par les réseaux de nappes phréatiques. Par ailleurs, je crois pouvoir déduire des explications fournies par Khcizah que les ruines de l'empire recèlent des trésors de loom violet et peut-être même des sortilèges composant de puissants phylums violets.

Quant à l'objet de l'expédition, quel ne fut pas mon étonnement en découvrant qu'il s'agissait de la peau écailleuse de trois « spectres des ruines ». Mais ma surprise fut encore plus grande quand les Oorishs m'apprirent que cette peau était la matière première dont ils faisaient les étoffes aux couleurs changeantes que se disputent les belles dames, lors du marché de la Halte des Transhumances. Je savais que les Oorishs avaient le sens de l'humour, mais pas à ce point !

LES LOCUS

Ce désert recèle d'autres secrets. Deux locus, pour être exact.

Ainsi, une dune géante se déplace dans le désert, engloutissant tout sur son imprévisible chemin. Il y a quelques jours, j'ai cru apercevoir la noire silhouette d'une montagne de sable se mouvant à l'horizon, plus vite qu'une antilope poursuivie par un lion.

Xaiesh m'a garanti que la Grande Dévoreuse – c'est ainsi que les nomades Drak la nomment – courrait parfois contre les vents, même contre les tempêtes. Il a ajouté que le meilleur des cavaliers montant le plus rapide des chevaux du désert ne pouvait rivaliser de vitesse avec la Grande Dévoreuse. Puis il a ri. Xaiesh est un brin taquin. Il se plaisait à se jouer de ma naïveté au début de mon périple parmi les Oorishs. Aujourd'hui, une certaine sagesse me pousse à douter des plus extraordinaires de ses récits. Hier, ma proposition de nous approcher de la dune géante s'est heurté à un refus catégorique. Le danger représenté par la Grande Dévoreuse est tel que même les Oorishs la craignent.

Mais de tous les dangers du désert, le plus redoutable tient en quatre des innombrables vents qui parcourent le désert Sable : les quatre Funestes Vents. Imprévisible, invisible, chacun d'entre eux apporte à sa façon la mort et de la désolation. D'après les légendes, tous prennent leur source dans le désert de Rochegrises, puis courent à travers le désert de sable noir. J'ai très vite renoncé à comprendre comment ils pouvaient à la fois souffler d'un point cardinal donné et venir d'un endroit précis, mais pour mes amis Oorishs, la relation est claire.

Le premier Vent Funeste, qui file en direction de l'est, porte en son sein une chaleur irrésistible. Sur son passage, la peau des hommes se couvre de cloques et fond, la végétation du désert se consume en torches éphémères, le fer rougit et se tord, les étoffes s'enflamme. Le Funeste Vent de l'est a un mérite que n'ont pas ses trois frères : il tue vite.

Le deuxième Vent, qui court vers l'ouest, est un voleur ; un voleur de la plus méprisable espèce. La force vitale des êtres vivants est son seul butin. Tous ceux qui croisent son chemin payent en tribut de nombreuses années de leur vie. Végétation, homme, bête, nul n'est épargné. Une mort certaine attend les plus faibles et les plus avancés en âge. Ainsi, cette rumeur qu'un Djilsaïen m'avait conté au sujet d'insouciants natifs partis explorer le désert dans la fleur de l'âge et revenus vieux et décrépis quelques mois plus tard était vraie !

Le troisième vent, soufflant du sud, s'en prend, lui aussi, à la vitalité des choses et des

êtres. Son passage ne semble, en premier lieu, causer aucun dégât. Il se peut même que les victimes ne réalisent pas avant plusieurs saisons que leur destin a, un jour, croisé sa route. Les effets de ce vent sont peut-être les plus ravageurs, car il ne se contente point d'affliger ses victimes de nombreuses et mystérieuses maladies. Le Funeste Vent du sud a le pouvoir de prendre racine dans le corps de ses victimes, maudissant leur descendance sur plusieurs générations. C'est à lui que les nomades attribuent la naissance d'enfants malformés et les épidémies qui déciment parfois certaines tribus.

Le quatrième vent, qui monte du nord, est le seul à épargner le corps, mais c'est pour mieux accabler l'esprit. Car ce Funeste Vent rend fous les occupants des terres qu'il balaie. Cette folie prend des formes variées et se déclenche plus ou moins vite, mais il est impossible d'y échapper. L'une des histoires favorites de Khcizah est celle d'une tribu qui, il y a un siècle, a croisé le quatrième vent. Les membres de la tribu ont crevé leurs autres, tué leurs chevaux et leurs chèvres et se sont enfouis dans la région la plus inhospitale du désert. Il prétend qu'on croise parfois leurs fantômes, juste avant d'entendre souffler le vent de la folie.

Par ailleurs, les tempêtes de sable ne sont pas rares. Il ne se passe pas un mois sans qu'il y en ait au moins une, et pas une saison sans qu'un de ces Vents maudits, stigmates d'une apocalypse deux fois millénaire, ne soit happé dans la danse tourbillonnante d'une tornade du désert. Dans de telles conditions, fort heureusement exceptionnelles, la force et l'étendue des désastres qu'il provoque s'en retrouvent décuplées.

Le seul signe annonciateur des Funestes Vents est l'étrange clame qui nimbe l'atmosphère quelques instants avant leur passage. Brusquement, le vent tombe, le temps semble se ralentir et l'espace se distordre. Les bruits sont comme aspirés dans le néant. Il devient presque pénible de respirer. Certains survivants parlent d'étranges visions. S'agit-il d'hallucinations ou, comme semble le croire Khcizah, de la matérialisation des esprits des Funestes Vents ? S'il a raison, ceux-ci seraient d'origine spirituelle. Khcizah prétend que les

esprits qui vivent dans les funestes Vents sont les envoyés des puissants esprits fossiles qui vivent dans le cercle rocheux qui borde la forêt d'Émeraude et que là où les vents passent, la frontière entre le monde des esprits et le monde terrestre est abolie.

Si l'on reste en surface, il n'existe aucun moyen de se protéger des effets des Funestes Vents. Le seul moyen de leur échapper est de s'enterrer dans le sable dès que les prémisses de leur manifestation se font physiquement ou mentalement sentir. Les nomades du désert parviennent à esquiver les vents maudis grâce aux précieux conseils que confient les esprits du désert au chaman de la tribu. Il en va tout autrement pour les guildiens. À ce jour, les quatre Vents rendent impossible l'établissement d'une route à travers le désert Sable sans s'attacher au paravant la collaboration d'une tribu nomade autochtone ou, au moins, l'assistance d'un chaman familiarisé avec les esprits du désert. Nulle caravane n'emprunterait une route aussi dangereuse sans un minimum de garanties. Il ne fait aucun doute que le désert Sable doive l'essentiel de sa terrible réputation aux Funestes Vents.

Malheureusement, Khcizah n'envisage même pas d'aider nos caravanes, et m'a averti qu'il en irait de même pour tous ses confrères d'un bout à l'autre du désert. Peut-être aurons-nous plus de chance avec les Drak sédentarisés des Oasis-marécages ?



Nous arrivons enfin à proximité des Oasis-marécages. Ma traversée du désert en compagnie des Oorishs touche à sa fin. Je demeurerai toutefois encore quelques temps parmi eux avant de rejoindre Gouffre, l'esprit plein d'images inoubliables.

LA GÉOGRAPHIE

Longues de plus de mille kilomètres et large de plusieurs dizaines de kilomètres, les Oasis-marécages cernent la terre des volcans éteints par l'est et le nord, la séparant ainsi du désert Sable. Elle trouve son origine dans le fleuve qui prend sa source dans la mer des Tourbillons. En effet, toute son eau n'aboutit pas dans les nappes phréatiques. Une bonne partie s'accumule dans une série de cuvettes longitudinales. N'ayant nulle part où aller, elle stagne, prisonnière des cuvettes qui forme alors des marécages. Les phénomènes de marées de la mer des Tourbillons se manifestent jusque dans les marécages à travers le fleuve. À raison de deux par jour, les flux et les reflux des marées sont très rapides et donc dangereux. D'après les Oorishs, ils atteindraient fréquemment la vitesse d'un cheval au galop. Les courants sont nombreux et très puissants mais, une fois qu'il ont été localisés, il est possible de se déplacer sans danger en pirogue. À moins d'avoir beaucoup de temps à perdre, les voyageurs désirant rejoindre l'un ou l'autre côté de la terre des volcans éteints sont contraints de passer par les Oasis-marécages. L'épais tapis de brouillard qui recouvre la région matin et soir confère au lieu une atmosphère particulière. L'humidité rend la vie sur place assez pénible, mais plus supportable que dans le désert Sable ou près des volcans éteints. En plus des risques de se perdre, le terrain est dangereux. Sables mouvants, crevasses et autres pièges mortels imprévisibles sont légion.

LA FLORE ET LA FAUNE

Toute la végétation que l'on peut imaginer trouver dans un pays de vase, de boue et d'eau se trouve représentée dans les Oasis-marécages. Une sinistre succession de marais incultes et humides parsemés d'îlots bourbeux remplace les jardins accueillants des oasis traditionnelles. Comme de mauvaises herbes, les joncs et la vase gangrènent un décor désolé, sans cesse remodelé par les puissants courants des marées. En fait de palmiers aux feuilles ensor-

leillées, quelques arbres dénudés aux formes grotesques projettent des ombres inquiétantes dans le brouillard éternel qui imprègne les lieux.

Des nuages de moustiques aux piqûres infectieuses aux araignées mangeuses d'oiseaux, les insectes sont présents par millions dans les Oasis-marécages. Des reptiles monstrueux constituent un danger mortel pour qui ne les perçoit pas à temps sous leur camouflage naturel. Une espèce particulière de crocodiles a été baptisé crocodillon par des explorateurs Venn'dys qui la trouvaient aussi impressionnante et démesurée que leurs caravillons. La pêche tient une place privilégiée dans la culture des autochtones des Oasis-marécages. Cette région est, en effet, une manne inépuisable de poissons de toutes sortes et de toutes tailles... Enfin, quelques grands félin, apparentés aux jaguars, ont été aperçus dans des parties reculées des Oasis-marécages. On les dit magiques et leur réputation de mangeurs d'hommes atteint des proportions presque légendaires.

LES AUTOCHTONES

Les Drak des Oasis-marécages vivent dans des cités lacustres montées sur pilotis. Les cités sont essentiellement composées de maisons dont les murs sont faits de baguettes de bois souple entrelacé. L'imperméabilité des murs et plafonds est assurée par des couches d'herbes, mélangées à de l'argile. Des plates-formes, également montées sur pilotis, relient chaque bâtiment. Des palissades protègent le tout contre les montées des eaux trop brutales, mais aussi contre d'éventuels agresseurs, animaux, humains ou transients.

Deux peuples Drak, copieusement métissés, se partagent la région. Les premiers, fédérés sous le nom de tribus bothawani, sont sauvages mais, finalement, moins redoutables que leurs cousins plus civilisés. Ceux-ci, qui constituent la fraternité kawaati, dictent leur loi dans la région par l'intermédiaire d'une organisation mafieuse baptisée « le Syndicat ».

Malgré tout ce qui les oppose aujourd'hui, il est incontestable que ces deux peuples partagent le même passé. Les lé-

gendes des Bothawani rattachent les Drak des marécages à l'empire du désert Sable. Après la Tempête de Feu, les rares survivants de l'empire auraient trouvé refuge dans les oasis marécages et y auraient développé une culture primitive. Certains sages bothawani prétendent même que leurs ancêtres étaient des soldats partis en campagne au moment où la Tempête de Feu détruisit leur empire. À leur retour, il n'auraient pas eu d'autre choix que de se réfugier dans les Oasis-marécages. Leur constitution extraordinaire – les Drak des Oasis-marécages ne tombent jamais malade et se remettent de leurs blessures plus vite que les natifs les plus robustes – et leur vive intelligence seraient donc un héritage de la magie des sorciers de l'empire du désert Sable.

LES BOTHAWANI

Les tribus bothawani, qui regroupent les Drak les moins civilisés des Oasis-marécages, vivent en autarcie. La pêche et la cueillette sont leurs seules ressources. Leur économie n'a pas dépassé le stade du troc, qui se limite généralement à des échanges de nourriture et d'objets artisanaux entre Bothawani. Plus rarement, des peaux ou des crânes de reptiles font l'objet d'échanges avec quelques tribus nomades du désert. Les relations avec les Kawaati se limitent à de brutales incursions, lorsque ces derniers viennent s'approvisionner en esclaves et en roche ferreuse.

En effet, la région est riche en fer, et chaque culture lui a trouvé une utilité. Les Bothawani utilisent le minerai pour ériger leurs stèles funéraires, qui se dressent à l'entrée de leurs villages et commémorent les hauts faits de chaque défunt. À ma grande épouvante,

j'ai découvert que les Oorishs passaient une bonne partie de leur temps à chercher ces tertres pour les profaner. Ils s'en servent pour forger les fameuses armes penchées, que les guerriers de la conférence de Cillian acquièrent en échange de leur participation à une cérémonie de transe rituelle dont la portée réelle leur échappe. Il est dit que plus l'esprit du mort emprisonné dans le fer est ancien, plus l'arme qui en est faite est dotée de pouvoirs étranges. Il est également dit que les corps des premiers Bothawani furent enterrés sous des roches de fer pur. Une épée faite de ce fer doterait son porteur de pouvoirs extraordinaires. Tout cela m'inquiète, car le loom à l'origine de ces phénomènes est certainement plus noir que la plus obscure des nuits.

La mort est la composante la plus remarquable de la culture Bothawani. Chaque décès est l'occasion d'un festival funéraire



auquel participe l'ensemble de la tribu. Dans la semaine qui suit le décès, un rituel de momification du corps a lieu. Alors, une « marche des morts » est organisée qui reprend l'itinéraire habituellement emprunté du vivant du défunt (procession en barque pour un pêcheur, tour solennel du village pour un artisan, longue tournée des carrières pour un mineur...). Finalement, la marche des morts se dirige vers les marais-cimetières. En apparence, rien ne les distingue des autres marais. Les corps des défunt sont glissés dans le creux des troncs d'arbres tordus qui scellent la tombe en se reconstituant, sous leurs racines crispées dans la bourbe des îlots, sous les nombreuses roches ferreuses charriées jusque-là par la force des marées, et même sous le cuir des reshtakis. Ces créatures sont une étrange espèce de gros lézards végétariens, dont le cuir fripé semble infiniment trop grand pour la chair qu'il contient. Il ne sont pas chassés, car leur chair est impropre à la consommation. La longévité des reshtakis est mythique et, après leur mort, leur corps a la particularité de se dessécher au point de ressembler à une écorce d'arbre. Les Bothawani sont les seuls à avoir trouvé une utilité aux reshtakis. Depuis des générations, ils les capturent, pratiquent une incision dans leur cuir et y insèrent le corps momifié du défunt. L'idée est répugnante, mais la logique est implacable : la peau du Reshtaki est grande parce qu'elle est faite pour accueillir deux corps. Les Bothawani donnent alors à la sépulture végétale, minérale ou animale le nom du défunt. Celle-ci est un réceptacle pour le corps. L'âme, quant à elle, repose pendant quelques années dans la stèle qui lui est consacrée à l'entrée du village, avant de repartir pour une nouvelle vie.

Généralement, la paix morbide qui règne dans les marais-cimetières n'est troublée que par le rythme des processions funéraires. Je ne m'y suis pas aventuré, et je déconseille à mes successeurs de prendre ce risque. Au mieux, ce sont des marécages comme les autres. Au pire, ils sont hantés.

LA FRATERNITÉ KAWAATI

À l'origine n'existaient que le peuple bothawani. Si l'on se reporte aux légendes, les Kawaati portent le nom de celui qui profana jadis la tombe des premiers ancêtres des Bothawani. Banni, maudit par les esprits, Kawaati n'était pas moins charismatique. De plus, sa profanation sacrilège lui avait conféré de puissants pouvoirs. Fidèles et marginaux de toutes sortes ne tardèrent pas à le rejoindre. Ainsi naquit la fraternité kawaati.

Trois traits distinguent radicalement les Kawaati de leurs cousins Bothawani : leur pragmatisme commercial n'a d'égal que leur profonde malhonnêteté et leur incroyance.

D'abord, les Kawaati sont familiarisés avec les principes de l'économie monétaire et sont ouverts aux cultures étrangères. Leurs villages sont bien placés, puisqu'ils se trouvent à la croisée de routes nomades traditionnelles et à proximité du havre de Gouffre. Ils contrôlent une structure vaguement légale, qu'ils ont baptisée « guilde des Peaux ». Celle-ci n'a rien à voir avec l'honorable guilde à laquelle je suis fier d'appartenir ! Notre seule activité dans la région est, à ce jour, d'exploiter le riche filon des peaux de reptiles dont, notamment, celle des crocodillons.

Socialement, les Kawaati sont accueillants vis-à-vis des étrangers, arrogants et bons vivants. Chaque cité lacustre a son compte de tripots, de tavernes et de maisons closes où le café, l'alcool local, coule à flots. Il est très facile de se lier d'amitié avec un Kawaati, mais il est encore plus facile de s'en faire un ennemi. Les Kawaati sont un peuple très fier et n'hésitent pas à tuer qui conque leur a manqué de respect. Malgré les airs de guerriers honorables qu'ils se donnent, ils s'embarrassent rarement d'un défi officiel. Dans le dos ou pendant le sommeil et à quatre contre un, les choses sont tellement plus simples ! Ensuite, un petit tour en pirogue... les Oasis-marécages ne manquent pas d'endroits où se débarrasser d'un cadavre.

Par ailleurs, les Kawaati semblent doués d'une faculté surnaturelle dont leurs cousins bothawani sont dépourvus. Les Kawaati ont en effet le curieux pouvoir de stimuler la malhonnêteté de ceux, autochtones comme natifs, qui les côtoient pendant un

certain temps. Cette période de répit, avant que le pouvoir corrupteur ne fasse effet, varie d'une personne à l'autre. Les victimes, consentantes ou non, ressortent rarement indemnes de l'expérience. Pour que le pouvoir cesse d'agir, il semble qu'il suffise de se mettre hors de portée du corrupteur. Les Kawaati ont fort peu d'efforts à faire pour activer ce pouvoir. Ce dernier se manifeste comme une sorte de rayonnement charismatique, libérant les pulsions malhonnêtes retenues au plus profond de l'âme de sa cible. Pour cette raison, j'aurais été tenté de déclasser les Kawaati de leur statut d'autochtones Drak, pour les requalifier « transients » si'ils n'étaient pas profondément humains par ailleurs, tant physiquement que psychologiquement. Les Kawaati parlent, quant à eux, d'une malédiction, punition des esprits bothawani pour la profanation ancestrale commise par Kawaati. En tant que docte, j'émet l'hypothèse que cette malédiction pourrait être l'effet d'un locus d'une rare originalité. Mais alors, quelles seraient les causes exactes ? Les légendes bothawani disent-elles vrai ?

Enfin, les Kawaati sont un peuple incroyant. Ils ne maîtrisent aucun art étrange et n'ont développé, depuis la constitution de leur fraternité par Kawaati, aucune forme de spiritualité. Cela les met à part dans un monde où les cultures magiques sont la règle et non l'exception.

Le Syndicat

À chaque entreprise, sa société. Celle, forcierement malhonnête, des Kawaati ne pouvait que revêtir la forme d'une organisation criminelle. Fait incroyable mais vrai, comme si le vice était de la nature des Kawaati – et sans doute l'est-il –, tous les Drak de la fraternité, quel que soit leur âge ou leur sexe, sont membres à part entière d'un des nombreux clans qui composent le Syndicat.

Chaque clan a la responsabilité d'une tâche précise, qu'il s'agisse de confectionner des armures ou de superviser un raid sur une caravane qui a refusé de payer son droit de passage. Ainsi, le Syndicat, dont le dirigeant actuel (on ignore s'il s'agit d'un homme ou d'une femme) se nomme Mirika, contrôle,

au delà des Oasis-marécages, toute la région des volcans éteints. Son influence atteindrait même l'Entremondes.

Sans conteste, l'activité illégale favorite et la principale source de revenu du Syndicat est la capture et la vente d'esclaves bothawani à quiconque est prêt à en payer le prix. Pour cause de demande supérieure à l'offre, de position monopolistique et de qualité exceptionnelle du produit, le prix de vente moyen d'un esclave Bothawani est égal à deux fois celui d'un esclave autochtone commun. Ce marché est malheureusement florissant. L'Empire du Noir Couchant et les mystérieux transients de la Terre creuse sont de grands consommateurs de matériaux humains. Certaines rumeurs prétendent même que la guilde du Fer de Schaal n'hésiterait pas à se procurer des mineurs par cette source impure.

La deuxième source de revenu du Syndicat est le produit du racket. Ainsi, toute personne physique ou morale commerçant dans les Oasis-marécages ou la terre des volcans éteints est redevable d'un dixième de ses gains. Le paiement peut s'effectuer en argent ou en nature. Il arrive que le syndicat se serve directement sans demander son avis à sa victime. Les Kawaati sont, par exemple, très fiers de se faire payer par la guilde du Fer de Schaal en détournant une partie du minerai que cette dernière extrait ou en profitant gracieusement du talent de ses maîtres forgerons.

La troisième source de profit du syndicat provient du trafic du cafi. Le cafi est une

boisson fortement alcoolisée obtenue à partir d'une plante grasse du même nom, qui pousse dans les Oasis-marécages. Cet alcool fait l'objet d'une contrebande aussi intense que profitable depuis que la guilde du Fer en a interdit la vente il y a deux ans. Cette dernière espérait ainsi limiter les ravages causés par le cafi dans sa population minière. Hélas, la prohibition de l'alcool semble avoir eu pour seul résultat d'enrichir le Syndicat. Suprême hypocrisie, les Kawaati se vantent de compter de nombreux bureaucrates guildiens parmi leurs plus fidèles clients. Cela paraît étonnant, quand on sait que l'abus de cafi ronge les entrailles et rend fou même les plus robustes des Kawaati. Cela dit, quand on est poste dans les marais, s'abrutir d'alcool doit aider à passer le temps. Ironiquement, c'est dans les rangs de ses trafiquants que le cafi fait le plus grand nombre de victimes.

La dernière activité du Syndicat est économiquement négligeable, mais symboliquement significative. Comme si les Kawaati avaient remplacé leur spiritualité perdue par la répétition du crime du créateur de leur fraternité, des opérations sont organisées qui visent à s'emparer des stèles riches en minerai de fer que les Bothawani érigent à l'entrée de leurs villages. Ces minéraux sont régulièrement revendus aux Oorishs après avoir été, gratuitement bien sûr, modelés en forme d'armes dans les forges de la guilde du Fer.

À Gouffre, les Kawaati ont pignon sur rue. Comme ils ont un sens très sûr de la

provocation, leur quartier général est situé à proximité de celui de la guilde du Fer. Il est dirigé de main de maître par Bertrand Flavinus, un vieil escroc originaire de la contrée de Gillian. On dit de lui qu'il est corrompu au point que même les Kawaati en sont impressionnés.

En cas de problèmes, les Kawaati trouvent refuge dans de sordides repaires dissimulés quelque part dans les profondeurs des Oasis-marécages. C'est également là que se trouvent les distilleries de cafi et qu'ont lieu les réunions importantes du Syndicat.

Je recommande avec insistance que notre guilde des Peaux évite d'engager des relations de quelque ordre que ce soit avec les marchands Kawaati de peaux de reptiles. C'est déjà plus ou moins la politique que suivent nos représentants dans la région mais, si nous devons intensifier notre présence, il serait bon que cela devienne une règle officielle. Nous pourrions avoir à pâtrir un jour ou l'autre de l'incontrôlable malhonnêteté des Kawaati.

LES TRANSIENTS

De nombreuses rumeurs font état de l'existence, au fin fond des Oasis-marécages, d'une gigantesque coquille aux valves rainurées, ouvertes vers le ciel. À l'intérieur, un peuple de transients mi-humanoïdes mi-céphalopodes aurait édifié une cité. Leur tempérament belliqueux et l'inaccessibilité de leur forteresse ont accru l'aura de mystère qui entoure ces êtres. D'où viennent-ils ? Que veulent-ils ? Existe-t-il un lien entre eux et les créatures de la Terre Creuse ?

La « guilde des Peaux »

Les Kawaati ont baptisé leur paravent légal la « guilde des Peaux ». Il est important de noter que ce n'est pas une guilde au sens que nous donnons à ce terme. Elle ne compte quasiment pas de natifs des Rivages, n'est pas enregistrée auprès du Sénat et ne remet de guilders à ses membres. En revanche, comme notre propre guilde des Peaux, elle fait officiellement le commerce des peaux de reptiles des marécages.

Bien entendu, ce n'est pas sa principale activité. Elle couvre leurs diverses activités illégales. D'ordinaire, c'est à peine si les Kawaati se cachent de leurs forfaits. Toutefois, depuis que des guildiens se sont installés dans les marchés, ils trouvent plus profitable d'opérer de cette manière. Les nouveaux venus font régulièrement la confusion entre leur guilde des Peaux et la guilde officielle qui porte le même nom. En général, les Kawaati en profitent, mais ils prennent soin de ne pas exagérer. Ils sont audacieux, mais pas suicidaires, et l'idée d'une guerre contre une grande guilde ne leur sourit pas. Un jour ou l'autre, ils trouveront un autre nom.



Le secret des Oorishs

J'ai découvert le secret des Oorishs. Et je ne sais trop qu'en penser. Délire mystique ou art étrange ? Ont-ils monté de toutes pièces ce rituel insensé ou leur a-t-il été enseigné, comme les Oorishs le prétendent, par les esprits fossiles qui vivent reclus dans le désert

de roches grises ? Quelle est la finalité d'un tel rituel ? Si les esprits fossiles se cachent derrière tout cela, quel est donc leur « grand dessein » ? Manipulent-ils les Oorish à leur insu ? Khcizah m'a finalement confié que la cérémonie à laquelle participent les autochtones en échange d'armes ou d'étoffes est destinée à lier leurs âmes aux puissants esprits fossiles. En contrepartie, ces derniers garantissent aux Oorishs leur assistance sur-naturelle. Car la magie des Oorishs, comme celle des autres tribus du désert, est liée au pouvoir et, surtout, au bon vouloir des esprits fossiles. Grâce à eux, la lycanthropie cha-

manique est accessible aux Oorishs et les Funestes Vents du désert les épargnent.

Mais pourquoi les esprits fossiles désirent-ils que leur soient liées les âmes des autochtones habitant en dehors de la contrée des Marches de Gambe ? Quel contrôle acquièrent-ils sur eux ? Khcizah prétend que les participants à la cérémonie soumettent leurs rêves au pouvoir des esprits fossiles. Ces derniers étendent ainsi leur zone d'influence. Cette démarche semble s'inscrire dans un plan à l'échelle du Continent, un plan au parfum inquiétant dont j'espère ne jamais connaître le dénouement.

Ba forêt d'Émeraude

Note à l'attention d'Altemio Bardacci

Messire,

L'exposé suivant, exclusivement composé d'extraits du journal de bord d'un conquistador Venn'dys, constitue la seule source d'information connue à ce jour traitant de la forêt d'Émeraude. L'expédition que notre héroïque compatriote dirigeait, officiellement au nom de la guilde du Fer de Schaal, en réalité pour le seul compte de notre noble Maison, s'est soldée par un échec dont il fut, momentanément, le seul rescapé.

Je vous livre ce document sans insister pour qu'il reste confidentiel. Comme vous le verrez en le lisant, les jours de la forêt d'Émeraude comme Terra Incognita sont révolus, de toute façon. Quant aux révélations sur les activités outre-océan de notre glorieuse Maison... eh bien, nous sommes loin d'être les seuls à nous livrer à ce genre de petit jeu, et ce journal le démontre à suffisance. De plus, pour l'heure, tout le Sénat a les yeux fixés sur la Maison Ashragor, et le doge pourrait sans doute annoncer qu'il prend possession de la moitié du Continent sans provoquer autre chose qu'un « ah bon ? » poli.

En fait, en poussant le raisonnement un peu plus loin, vous comprendrez sans peine que dans la conjoncture actuelle, il pourrait être du plus haut intérêt que ce journal connaisse un retentissement maximal.

Dans l'espoir que ce document trouvera sa place dans votre compilation, je reste votre dévoué serviteur,

Flavio Constantini



Récit

Récit de notre traversée du désert Sable, puis des Oasis-marécages, et de nos exploits en terre étrangère, au milieu de maints périls.

Premiers mots

Fini. En quelques jours, tout était fini. Dans notre quête insensée du centre du Continent, nous étions allés trop loin. L'arrogance et l'inconscience paraissaient en tête de nos corégés colonisateurs, à mes côtés.

J'étais l'icône divine. Celui qui justifie tous les sacrifices. Mes hommes tombaient dans les bras de la fatalité en me louant de les y avoir jetés. Maintenant, tout est fini. Comme tombée de son piédestal, l'icône est brisée. La divinité s'en est allée. Seul reste le souvenir. Finies, les armures dorées ! La nudité est mon nouvel apparat. Comme cet épiderme à la pâleur lunaire me semble étranger, lointain ! Quel spectacle que celui du corps décharné et meurtri du conquistador déchu ! Doucement, la langueur s'in-sinue en moi et m'emporte vers des limbes d'indifférence.

Une nouvelle terre à conquérir ? La dernière, alors ! Tout semble fini. Et pourtant... La langueur, en dévoreuse égoïste, me veut pour elle seule. Nul ne peut me ravir à son emprise. Et mon allure spectrale de m'épargner la fatalité ; mon épiderme aux teintes fantomatiques de séduire, d'inspirer le respect ou la crainte. J'ai découvert un monde où la pâleur lunaire est synonyme de sacré.

Une Terra Incognita couleur émeraude. Une gemme enchâssée dans une terre désolée.

Comme une provocation à mon instinct de conquête, une vaste forêt qu'il me fallait violer.

Jour premier de l'expédition

Les hommes sont prêts, le matériel rassemblé. En tout soixante hommes d'armes, douze éclaireurs, quinze doctes, trente mulietiers, deux Fils de l'Air dissimulés parmi les vingt marchands, tout cela accompagné de trente montures rapides et d'autant d'attelages légers. Les éclaireurs Drak nous conduiront à travers le désert de Sablenoir jusqu'aux étendues de roches grises qui bordent la forêt d'Émeraude. Nous partons de Havre demain à l'aube. La route sera longue, et il faudra être discret. Même si nous voyageons officiellement pour le compte de la guilde du Fer, l'originalité de notre caravane est susceptible d'attirer les soupçons des espions des autres guildes. J'ai placé mes hommes de confiance auprès des cargaisons sensibles. Je partage avec eux et les deux fils de l'air le secret de nos véritables buts et moyens. Nul autre ne doit savoir, et nul autre ne saura. Ma dernière mission ne peut se solder par un échec !

Jour quinzième

Les Oasis-marécages se sont avérées le déclencheur de la première crise sérieuse au sein de la caravane. Certains de nos hommes n'ont malheureusement pas résisté aux chants corrupteurs des sirènes kawaati. Et ces gredins professionnels – qu'ils soient jetés vifs en pâture à Ashragor ! – ont bien failli nous posséder. Nous avons découvert que certains membres de la caravane projetaient de pirater une partie de la cargaison. Je ne pense pas qu'ils aient su ce que nous convoyions vraiment. Conformément à mes instructions, une vingtaine d'hommes ont été mis aux arrêts, parmi lesquels huit marchands, deux doctes et dix soldats. La culpabilité de sept d'entre eux ne faisait aucun doute. Pour les autres, des soupçons sans preuves. J'ai néanmoins ordonné qu'ils soient tous pendus. Ce n'est pas tant pour l'exemple que pour s'assurer le silence définitif de ceux qui auraient découvert quelque chose.

Je saisiss cette occasion pour insister sur la nécessité de durcir nos conditions de recrutement et de les ramener au moins au niveau de celles des guildes. Trop de brigands rejetés par ces dernières pour cause de mal-

honnêteté s'engagent dans nos rangs avec l'intention de nous duper tôt ou tard. Cela ne nous rend pas service.

Jour dix-septième

Nous quittons les Oasis-marécages avant l'aube pour entamer notre traversée du désert Sable, en direction du désert de Rochegrises. J'ai eu quelques difficultés à me concentrer pendant la réunion du matin. Comme si, au fond, tout cela ne m'intéressait pas.

Jour vingt-quatrième

Hier au soir, une intendante a tenté de monnayer sa discréption au sujet de certains secrets qui étaient parvenus jusqu'à ses oreilles. Contre mes principes, j'ai dû torturer une femme, et une Venn'dys qui plus est, pour connaître le nom de son informateur. Quelle pitie ! Même si c'était une traîtresse sans vergogne, elle a réussi à gâcher ma digestion et mon sommeil !

L'indiscret était un de mes hommes de main. Il me servait depuis deux ans. Son faible pour les femmes l'a perdu. Le reste de la caravane croit à une désertion. Nous avons enfoui les deux corps dans le sable, sous ma tente, pendant la nuit.

Jour trentième

Des pirates Drak nous ont attaqués. Cette expédition semble vouloir s'inscrire sous de bien mauvais auspices. Nous avons subi quelques pertes humaines, mais la mort de animaux de bât m'inquiète d'avantage. Je ne sais si les chevaux restant supporteront long-temps la surcharge dont nous allons malheureusement être obligés de les accabler.

Jour trente-sixième

Nous atteindrons le désert de Rochegrises tôt dans la journée de demain. J'ai eu un long moment d'absence ce matin, et ma peau demeure pâle malgré l'intensité quotidienne des rayons des Feux-du-ciel. Les membres de la caravane ne tarderont pas à découvrir la vérité sur mon état de santé. Quelle importance ? Je me moque

de ça aussi. Quelque part au fond de moi, une petite voix m'explique que c'est parce que je suis déjà très malade. Je la fais taire.

Jour quarantième

Au crépuscule, notre caravane a subi un nouvel assaut. L'attaque a été particulièrement traumatisante. Les gigantesques squelettes de reptiles préhistoriques auxquels nous avons été confrontés semblaient indestructibles. Les pertes sont lourdes, mais c'est le moral des hommes qui me préoccupe. Il y a fort à parier qu'au matin, le gros des effectifs refusera de s'aventurer plus avant. Même si cela me semble prématûr, il est peut-être temps de passer à la deuxième partie du plan. Je renverrai dès demain tous les « non-initiés », avec suffisamment de vivres pour rejoindre Gouffre sans encombre.

Jour quarante-troisième

Les Fils de l'Air achèvent de superviser l'élaboration des deux aérostats. Les ballons enserrés dans un filet rattaché aux nacelles s'emplissent lentement d'aéron. Avec un peu de chance, notre départ aura lieu dans les prochains jours. Je profite de cette période pour me reposer. Mes moments d'absence sont de plus en plus fréquents.

Jour quarante-quatrième

J'ai fait un rêve étrange. Quatre esprits, garants intemporels de l'inviolabilité de la forêt d'Émeraude, trônaient aux quatre points cardinaux du désert de Rochegrises. Quatre rois géants venus d'un autre monde, héritiers d'un savoir millénaire, m'observaient. Leur pouvoir sur les éléments, tant naturels que magiques, semblait illimité. L'un d'entre eux pointa son doigt dans ma direction. Était-ce un avertissement ? Mon songe était-il prémonitoire ? Peu importe. Il est trop tard pour céder à la superstition, trop tard pour reculer.

Jour quarante-cinquième

Près d'une année de préparation et un mois et demi de voyage convergent vers l'aube pro-

chaine. Une année pendant laquelle ma maladie s'est déclarée. La malédiction qui frappe les Venn'dys depuis plus de deux siècles m'atteint à mon tour. Pourquoi ? Comme j'aimerais le savoir ! Est-ce lié à mes actions ? À mon passé ? Au passé de la Maison Venn'dys ? Quel lien existe-t-il entre ce mal et le Continent ? Y trouverons-nous un remède ? Dans le fond, peu importe ! Il est trop tard pour moi, beaucoup trop tard.

Aujourd'hui, une sourde langueur engourdit inexorablement mes sens et mon âme. Mon corps paraît chaque jour plus pâle, et mon poids a diminué de moitié. En quelques mois, mes arrogantes certitudes de conquistador vétéran se sont effondrées. Le monde m'est chaque jour plus indifférent que la veille. Même cette folle entreprise de rejoindre la forêt d'Émeraude en aérostat ne suscite en moi qu'un intérêt modéré. Il n'y a pas si longtemps, une telle perspective aurait enflammé mon esprit. Aujourd'hui, de ma passion pour la conquête, il ne reste qu'une ombre fugitive. Seuls demeurent la mélancolie et un profond sentiment d'injustice.

Jour quarante-septième

Le décollage aura lieu malgré la pluie qui balaye la région depuis deux jours. Même les quelques éclairs qui ont déchiré le ciel n'ont pas l'air d'inquiéter les Fils de l'Air. Ils estiment que les nuages sont suffisamment bas pour que les aérostats les dépassent rapidement et sans difficulté.

Jour quarante-huitième

Nous avons enfin décollé, non sans être malmenés par les courants aériens. C'est une sensation nouvelle pour moi et, en même temps, familière. Nous survolons depuis bientôt une heure un tapis d'heureux de nuages gris avec les Feux-du-ciel pour seule compagnie. À l'horizon, les cimes des montagnes qui cernent la forêt d'Émeraude percent les nuages. Les plus hauts sommets n'atteignent pas huit cents mètres d'altitude. Ils étaient sans doute plus hauts par le passé, mais les conditions climatiques, particulièrement pénibles dans la région, les ont considérablement érodés.

Nous aurons sans doute dépassé la barrière rocheuse avant l'aube.



L'Arrivée

Relation de notre arrivée de l'autre côté des montagnes, ainsi que de mes aventures dans la forêt d'Émeraude.

Jour premier dans le nouveau monde

L'enfer. Nous commîmes l'erreur de nous croire au jardin d'Éden. Or, c'était l'enfer qui nous attendait. Le vent, la pluie, les éclairs, le feu. Comme poussés par une main invisible, les éléments s'élèverent alors que nous croyions pouvoir les surveiller impunément. Au milieu de la nuit, le chaos nous rejoignit à notre arrogante altitude. Dès lors, nous ne pouvions plus lui échapper. C'était une force intelligente, maligne. Lâchement, au moment où nous croyions la victoire acquise, la tempête fondu sur nous. Des vents déchaînés par quelque force surnaturelle nous ballottaient comme fétus de paille.

Nous, les fiers colonisateurs !

Nous avions commis l'erreur de nous croire en territoire conquis. Ultime erreur. Fatale méprise. Les vents rejetèrent nos deux aérostats et leurs quinze hommes d'équipage l'un contre l'autre. Les cordages se mêlèrent inextricablement. Alors, la foudre frappa, comme pour donner le coup de grâce. Ses griffes de feu déchirèrent et enflammèrent toiles et habitacles. Explosion. Le vent, la pluie, les éclairs, le feu puis une chute, vertigineuse, interminable, cauchemardesque. Et puis, plus rien, sinon l'étrange impression de flotter dans un néant d'inconscience.

Je ne sais combien de temps a duré mon « absence ». Des heures, certainement. Des jours, peut-être ? C'est la soif qui m'a tiré de la torpeur dans laquelle la langueur m'avait plongé. La faim me tenaille, mes vêtements

ne sont plus que guenilles, ma peau n'est plus qu'écchures et je souffre de fractures à la jambe gauche et aux côtes. Seuls me restent ce journal et mon encrier, à l'abri dans mon plastron. Aux arbres, pendent cordes et lambeaux de toiles entrelacés. Les autres n'ont pas eu ma chance. Leurs dépouilles désarticulées gisent fracassées sur le sol de mousse, ou bien pendent, comme des pantins démantibulés, déchiquetés par les branches des arbres. Oui, les arbres, la forêt ou, plutôt, la jungle. Car nous avons vaincu. Une victoire hors de prix, que je suis seul à pouvoir savourer. Moi, que les émotions ont fui. Moi, qui suis condamné par une langueur envahissante. Je suis le seul survivant. Est-ce une nouvelle injustice ? Ne puis-je mourir autrement que de langueur ?

Jour sixième

Cela fera bientôt une semaine que j'erre dans la forêt d'Émeraude. Mes moments

d'absence sont de plus en plus fréquents, et le pire est que je ne m'en rends pas toujours compte. Survivre dans ce milieu ne présente aucune difficulté. Mes blessures ne me permettent pas encore de chasser, mais cela ne m'empêche pas de manger à satiété. Dans cette forêt idyllique, à l'atmosphère irréelle, des fruits nourrissants aux parfums exotiques sont légion. J'ai aussi découvert une espèce de fourmis géantes à l'abdomen onctueux et sucré. Et, chaque jour, j'assiste au spectacle merveilleux d'une nature inconnue et sauvage. Car cette nature est sauvage ; et le jardin paradisiaque cache, comme ailleurs, d'impitoyables lois. La meilleure illustration qu'il m'ait été donné d'observer de cet ordre des choses est l'extraordinaire alliance entre un toucan et un tigre. Le premier captive l'attention des proies potentielles par son plumage éclatant et son chant lancinant, presque mélancolique. Le pelage émeraude rayé de noir du second le rend invisible. Efficace pour une

embuscade. Les proies potentielles semblent littéralement hypnotisées par le jeu du toucan. Heureusement, le criaillerie du volatile n'ont qu'une emprise modérée sur mon esprit. Pourtant, je sens que le tigre ne boudrait pas ma chair amaigrie. Peut-être dois-je cette immunité à la langueur ?

Au moment où l'attention de sa proie, une sorte de biche, semble vaincue par la parade hypnotique du toucan, le tigre bondit. Une autre danse commence alors, qui se terminera par une mise à mort. L'issue de ce ballet sanglant ne fait aucun doute. Comment échapper aux griffes et à la puissante mâchoire de ce mastodonte de plus d'une demie-tonne ? L'odeur du sang se répand dans la clairière. Le tigre festoie et ne se retire que le ventre plein. Alors, sous les yeux d'un vieux conquistador qui pensait que plus rien ne l'étonnerait jamais, le toucan passe à table. Celui-ci semble aimer



tout particulièrement les viscères qu'a pris soin de lui laisser son allié. Et son grand bec jaune et noir de morbidelement claquer dans la chair tendre et ensanglantée. Par prudence, j'attends que le félin sommeille pour quitter ma cache et m'éloigner. Si seulement ces deux prédateurs étaient les seuls dangers de cette forêt ! Hélas, des serpents étrangleurs aux plantes carnivores géantes, le suicidaire à l'embarras du choix. Je m'attends à moitié à connaître une mort ridicule, au cours d'une de mes absences. Serais-je mordu à mort par des fourmis ? Noyé dans un ruisseau ? Empoisonné par des orties ? Je ne sais pas, et il y a de bonnes chances que je ne le sache jamais.

Jour onzième

Aube étrange. Rêvais-je ? Dans la fraîche rosée du matin, entre les arbres, elle évoluait. Avec une grâce surnaturelle, la licorne progressait sur un tapis de brume luminescent. Je la reconnut à sa pure robe blanche, à sa longue corne torsadée. L'espace de quelques secondes, elle s'arrêta à ma portée. Je voulais l'approcher, la toucher, la caresser pour me persuader de sa réalité, recevoir sa bénédiction. Au lieu de cela, je restais muet, à moitié éveillé, paralysé par la fascination qu'exerçait sur moi sa beauté. Ce n'est qu'après mon départ que je me suis aperçu que mes blessures les plus graves s'étaient miraculeusement résorbées. Un sentiment de paix a envahi mon esprit. Si seulement cela pouvait avoir des conséquences sur la malédiction qui frappe la Maison Venn'dys !

Jour douzième

La forêt d'Émeraude semble plongée dans un printemps sans fin. Je ne sais plus si je l'ai déjà mentionné, mais cette région re-gorge de loom vert.

Jour quatorzième ?

Ainsi, la forêt d'Émeraude n'est pas vierge de civilisation ! Je me suis éveillé dans une cellule sphérique de terre humide.

Dans une petite cage de branches suspendue au plafond voûté, l'abdomen d'une luciole pulse

et fournit juste assez de lumière pour illuminer ma geôle. Que s'est-il passé ? Un nouveau tour de la langueur, sans doute. Au moins, j'ai de quoi me sustenter. Lentement, un suc nourrissant au goût sucré coule d'un boyau aménagé dans la paroi de ma prison. Qui sait ce qui se trouve à l'autre extrémité de ce boyau ! Mais le plus surprenant tient à la porte de ma prison. Je ne la trouve pas. Peut-être n'y en a-t-il pas ! Peut-être ai-je été enterré vivant et suis-je destiné à être dévoré par une tribu d'autochtones anthropophages, dès que le suc m'aura suffisamment engrangé.

Déjà, j'ai perdu la notion du temps. Je ne sais plus si nous sommes le jour ou la nuit. Impossible, dans de telles conditions, de me rendre compte de mes absences. Et nul espoir de s'évader en creusant, la terre est trop dure et le plafond voûté risquerait de s'effondrer. Ma seule certitude est que cet aménagement est l'œuvre d'une créature intelligente qui, tôt ou tard, se montrera. Patience !

Jour dix-huitième

J'ai vu le visage de mes geôliers. Ce sont des monstres. Ou plutôt des transients, comme le disent nos doctes. Je n'ai jamais eu confiance en ces créatures inhumaines. L'aura de mystère qui entoure leurs desseins ne m'a jamais plu. Peu après mon réveil, ces monstres retirèrent subitement un pan de mur puis me firent face, sans rien dire. Deux silhouettes d'insectes filiformes se découpaient dans l'aveuglante lumière extérieure. On aurait dit deux mantes religieuses, d'autant plus répugnantes que leur taille largement supérieure à la mienne révélait les moindres détails de leur anatomie, partiellement recouverte par une carapace chitineuse couleur émeraude. Immédiatement, je bondis sur eux. La colère et la frustration accumulées aidant, l'adrénaline coulait à flot dans mes veines. Je me sentais de taille à affronter une armée entière !

Avec une souplesse et une vivacité que je ne leur aurais jamais deviné, l'un des deux monstres me saisit à l'aide de sa longue paire de pattes barbelées et me réexpédia au fond de la cellule. Par la suite, il semble qu'ils tentèrent de communiquer avec moi. Mais leurs claquements de mandibules ne

signifiaient rien. Ils finirent par renoncer pour tenter d'autres moyens, plus sournois. Je reçus ce que je ne peux décrire que comme une « décharge empathique ». Leur message émotionnel se voulait rassurant, apaisant. Mais je n'étais pas disposé à faire connaissance ! Les mantes remirent finalement le pan de mur à sa place, me renvoyant à ma solitude et à mes interrogations.

Jour vingt-huitième

Cela fait bien dix jours que je n'ai pas repris la plume. J'ai décidé de rationner ma consommation d'encre. Je ne transcrirai désormais que l'indispensable. Depuis une semaine, je vis en liberté parmi les mantes. Ma prison était en fait l'équivalent d'une chambre d'hôpital, si bien qu'aujourd'hui, je suis complètement rétabli. Même la langueur semble décidée à m'accorder une période de répit. Face à l'évidence – et à la nécessité –, j'ai dû réviser mes préjugés au sujet des transients. J'ai appris à apprécier la compagnie des mantes, malgré leur nature inhumaine et leur apparente laideur. Mais sans doute mes hôtes se sont-ils fait les mêmes réflexions à mon sujet ! Les capacités de camouflage et de discréption ainsi que la force, la rapidité et l'agilité des mantes sont phénoménales. Les mantes vivent dans les branches des arbres géants de la forêt, à l'intérieur de cellules de terre solidifiée par un suc collant sécrété par les ouvriers de la colonie. Des villages entiers, constitués de cellules agglomérées et de boyaux labyrinthiques pendent aux arbres comme autant de ruches siamoises. Paradoxalement, les mantes ne sont pas de très bonnes grimpeuses et n'évoluent pas avec aisance parmi les branches. Passerelles et systèmes d'échelles de lianes relient donc les différentes parties de la colonies entre elles, mais aussi aux arbres voisins et au sol. Sans doute les dangers de ce dernier ont-ils contraint ce curieux peuple de transients à se réfugier dans les branches des vertigineux arbres de la forêt d'Émeraude.

Jour trente-quatrième

Manifestement, les rôles de chacun sont bien répartis dans la société des mantes. La

plupart sont ouvrières ou guerrières. Quelques-unes sont pondeuses ou magiciennes. Ces dernières manipulent naturellement le loom vert. Il n'existe pas de hiérarchie des fonctions, et aucune mante ne semble diriger la colonie. Nous communiquons par un système de transmission d'émotions. Les miennes ont bien du mal à leur parvenir, car cette maudite langueur m'en a volé l'essentiel. En revanche, je reçois clairement les leurs. Je parviens de mieux en mieux à les décrypter et à les reproduire. C'est un effort de tous les instants, mais je suis persuadé que ce « traitement » aux émotions me permet de ralentir l'évolution de la langueur. J'ai même la sensation de faire des progrès. Mes absences sont moins nombreuses. Il s'agit peut-être là d'une découverte capitale dans la lutte contre la malédiction qui frappe la Maison Venn'dys depuis deux siècles.

Jour quarantième.

J'ai interrogé Point Noir – j'ai baptisé ainsi la mante soldat avec laquelle je passe le plus clair de mon temps, à cause du point noir qu'elle a sur le crâne – au sujet de l'absence apparente de mâles dans la colonie. Les émotions que j'ai reçus en retour étaient sans ambiguïté : – sexe mâle – prison – reproduction – mort – nourriture.

Les mâles sont élevés comme du bétail dans l'obscurité de l'agglomérat de cellules qui constitue le palais de la colonie où vivent les pondeuses. Les meilleurs sont sélectionnés pour la reproduction par des mantes ouvrières. Tous finissent tôt ou tard par être dévorés. Les parties les plus tendres de leur chair sont réduites en bouillie et mélangées à la salive acide des mantes pour former le suc dont je me suis nourri durant ma convalescence. Inutile de décrire les nausées dont je fus saisi en apprenant de quoi était fait l'essentiel de mon régime alimentaire depuis quelque temps ! Plus tard, l'occasion m'a été donnée de voir des mâles vivants dans leurs cellules d'élevage. L'odeur qui imprégnait les lieux était insupportable. Petits, gras, dépourvus de carapace chitineuse, ils n'ont pas l'allure noble et encore moins la psychologie élaborée de leurs contreparties femelles. De

leurs émotions n'émanait que des désirs bestiaux. Je comprends mieux maintenant le comportement des mantes femelles vis-à-vis des mâles de la colonie. Ces créatures primitives ne peuvent constituer une classe à part entière de la colonie. Je gage qu'un docte hésiterait à les considérer comme des transients, contrairement à leurs femelles.

Jour quarante-huitième

Point Noir, trois autres mantes soldats et moi-même avons quitté la colonie il y a huit jours. Les mantes ont décidé que le temps était venu pour moi de retrouver mes semblables, du moins est-ce ce que Point Noir m'a fait comprendre. Nous avons atteint d'étranges ruines en fin d'après-midi, les restes d'une étonnante structure de cristal recouverte par la végétation et en grande partie enfouie sous terre. On dirait une succession de corridors et de halles organisés sur plusieurs niveaux. Quelles mains les façonnèrent ? Quels êtres y vivaient ? Quelque chose me dit que je ne tarderai pas à le savoir.

Peu après, Point Noir et ses semblables m'ont abandonné à mon sort. J'ai perçu une émotion de tristesse mêlée de crainte lorsque mon amie m'a fait ses adieux. Mais ses craintes ne me concernaient pas. Un danger semble menacer les mantes qui demeurent près de ces ruines après le crépuscule. Celles-ci ont hâté leur départ comme l'obscurité gagnait peu à peu sur les lueurs du jour.

Je n'irai pas jusqu'à dire que Point Noir me manquera, mais un lien empathique s'était créé entre cette transiente et moi, qui dépassait en émotion tout ce que le conquistador endurci que je suis avait connu jusqu'à aujourd'hui.

Ceux qui ont côtoyé l'homme que j'étais auront bien du mal à admettre que je puisse être l'auteur de ce journal. Ce déballage de vulnérabilités avouées et de sentiment impudiques n'est pourtant pas la marque d'une faiblesse. Il s'agit plutôt d'une prise de conscience de la futilité des faux-semblants. Depuis que je suis libre, je me sens lavé de mes artifices martiaux. Cette authenticité est ma nouvelle force, et je sens qu'elle est à même de ralentir l'emprise du mal pâle sur mon être.

Découvertes

Relation de mes découvertes au cœur de la forêt d'Émeraude et au-delà ; mes adieux au monde de la chair.

Jour premier dans Cristanocte

Au crépuscule, alors que je m'apprétais à passer la nuit dans les ruines de cristal, un phénomène extraordinaire eut lieu, qui me démontra que mon âme de conquistador expérimenté pouvait encore céder à l'émerveillement. Le cristal se mit soudain à scintiller et, peu à peu, j'eus la sensation d'être transporté dans un autre monde. En vérité, ce fut l'inverse qui se produisit ; un autre monde se matérialisa autour de moi. Partout, dans les ruines et aux alentours, la sauvage végétation et la terre s'étaient humblement esquivées devant la magnificence des apparitions. Je me trouvai maintenant dans la grande cour d'un palais de cristal. Ses multiples tours aux formes arrondies pointaient dans un ciel rosé, que dominaient les trois majestueuses orbes lunaires.

Autour du palais, en lieu et place de la forêt, une nature apprivoisée, composée de prairies et de champs, était organisée en plusieurs cercles concentriques autour de six villages, dont les bâtisses marbrées reflétaient les pâleurs lunaires. Le tout me sembla d'abord désert, sans vie, comme un décor à l'allure fantasmagique. Puis des formes commencèrent à s'animer dans les champs, dans les prairies, dans chacun des six villages. Des silhouettes humaines se solidifièrent peu à peu. J'aurais dû m'attendre à ce qui se produisit alors. Pourtant, une fois de plus, je fus pris au dépourvu. Mon attention était captivée par le panorama qui se déroulait devant moi. Je ne perçus pas immédiatement les présences qui se rapprochaient dans mon dos. Une douleur vive derrière le crâne s'ensuivit, puis l'inconscience.

Jour deuxième ?

Mes yeux s'ouvrirent sur un visage d'une blancheur maladive, aux pupilles rouges. Un Ashragor ! ? Je bondis aussitôt contre le mur de cristal blanc, derrière moi. Ma main se porta instinctivement au fourreau de mon épée. Rien ! Sans arme, mon sort était joué. J'allais sans doute être sacrifié à un quelque démon obscur, ravi de dévorer l'âme d'un incroyant... C'est alors que j'ai réalisé qu'il n'était nullement question d'Ashragor. L'albinos vêtu d'un simple pagne noir me tendait un plateau de fruits. Il n'était pas seul dans le salon aux murs de cristal blanc. Deux autres albinos, également vêtus de pagnes et armés de lances d'obsidienne, montaient la garde à l'unique entrée (et sortie) de la salle. Tous trois étaient restés parfaitement stoïques devant ma réaction et ne prononçaient pas un mot. Les battements du sang à mes tempes diminuaient en intensité.

Dans un silence pesant, je reportai mon attention sur ma personne. De grands poufs et des draps de soie m'avaient servi de couche et je portais pour tout vêtement une tunique sombre brodée d'or. De plus, il ne faisait aucun doute que l'on m'avait lavé. De ma peau émanait des odeurs de parfums raffinés. Privé de mon plastron, dernière survivance de mon identité martiale, j'eus soudain la sensation d'avoir définitivement renié mon passé de conquistador. Ainsi, ma métamorphose d'homo bellicosus en homo sensibilis était complète. Un miroir ornait l'un des murs de la pièce. Je me mis devant, non par coquetterie, mais pour me rendre compte de ma nouvelle apparence. Ce fut le choc. Les dégâts causés à mon corps par ma langueur étaient considérables. J'eus du mal à soutenir la vision de mon reflet dans le miroir. Ma maigreur et la pâleur de mon épiderme me faisaient presque passer pour un albinos. Ma peau n'était plus qu'un voile diaphane sur une chair évanescante. C'est au moment où se lisait sur mon visage une profonde détresse qu'il fit son entrée. Ultime coup de théâtre et spectacle irréel ! Un Ulmeq s'approchait de moi en souriant, les bras tendus en signe de bienvenue.

Jour huitième

Quetzol l'Ulmeq me sert de guide depuis mon arrivée parmi les albinoïdes (c'est ainsi que se nomme ce peuple d'albinos). Curieusement, il ne me cache rien. Toutes mes questions, même les plus indiscrettes, trouvent une réponse sans détour. Il m'a paru étonnant que tant de secrets me soient révélés à moi, le concurrent Venn'dys. Puis j'ai compris que je ne menaçais pas de révéler au monde les secrets qu'albinoïdes et Ulmeq partagent. Retourner dans la forêt d'Émeraude à ce stade de ma maladie serait suicidaire. Tout me porte à penser que ce palais de cristal sera ma tombe. En attendant, je suis traité avec tous les égards. Seule restriction : pour ne pas bouleverser l'ordre des choses, je ne peux sortir du palais qu'accompagné et masqué.

Jour seizième

Quelques jours se sont écoulés, qui m'ont permis de m'intégrer à mon nouvel environnement. Quel monde étrange que celui que ses habitants ont baptisé Cristanocte ! Un peuple d'albinos, créatures du rêve, perdu au cœur de la forêt d'Émeraude. Ici réside un grand secret, une hérésie, une entorse aux lois qui prévalent partout ailleurs. En ce lieu, le monde réel et celui, onirique, que les Ulmeq ont coutume d'appeler Nocte ne font qu'un.

Tout se passe comme si en ce lieu, le rêve se superposait à la réalité. Ainsi, à chaque aube et à chaque crépuscule, un royaume du monde des rêves et son peuple se matérialise dans Cosme. Alors, quiconque désire rejoindre ce royaume le peut. Non pas par l'entremise du sommeil, mais réellement. Physiquement. Pour retourner dans Cosme, il suffit d'attendre la prochaine aube ou le prochain crépuscule, et de quitter les vallées apprivoisées pour la forêt environnante.

En revanche, s'éloigner du royaume des albinos durant le jour ou la nuit sans connaître Nocte, c'est prendre le risque de se perdre dans des rêves étrangers et, sans doute, dangereux. Depuis quelques jours déjà, je réside dans Nocte. Pourtant, je ne rêve pas. Il semble que ce soit la particularité naturelle de cette région dont les albinos ont fait leur

royaume que de constituer un passage perméable entre les deux mondes. Quel choc cela dû être pour les Ulmeq, lorsqu'ils découvrirent il y a quelques années qu'il était possible d'entrer et de sortir physiquement du monde de Nocte ! Et comme ils furent bien inspirés de garder le secret de leur découverte ! Moi qui croyais les Ulmeq incapables d'intriguer !

Aujourd'hui, je jurerais volontiers qu'ils ont dû se lancer à corps perdu dans la quête d'un lieu similaire sur les Rivages. Une telle découverte leur permettrait d'instaurer des routes oniriques entre les Rivages et le Continent. Finie, alors, la crainte des pirates de la Scabarre ! Après tout, aucune loi du Sénat de la Constellation n'interdit aux Ulmeq de rejoindre le Continent en passant par Nocte.

Quetzol, quant à lui, est un de ces hardis explorateurs du monde des rêves qui a découvert, par le plus pur des hasards, ce monde extraordinaire. Il fait aujourd'hui office d'ambassadeur auprès des albinoïdes. Quelques timides relations commerciales se sont nouées entre les deux peuples de rêveurs. En particulier, Quetzol semble intéressé par d'étranges gemmes qu'une certaine caste d'éducateurs possède en grandes quantités. Pour ces diverses raisons, l'Ulmeq est souvent présent, mais pas physiquement. Son corps sommeille quelque part ailleurs et, contrairement à moi, Quetzol peut rentrer chez lui lorsqu'il le désire. Contrepartie logique à son pouvoir de rêveur, il ne peut pas s'aventurer dans le monde réel qui environne le royaume des albinoïdes. Pour cette raison, la lecture de mon journal sur la forêt d'Émeraude l'a passionné.

Jour vingt-huitième

La société des albinoïdes est organisée de bien étrange façon, et n'est pas sans présenter des similitudes avec la structure sociale hiérarchisée des Ulmeq. En bas de l'échelle, les albinoïdes vulgaires, organisés en six communautés autour du palais de cristal, travaillent la terre et élèvent des troupeaux de bovins glabres. Le produit de leur pénible labeur est ensuite réparti par une caste de comptables et d'intendants entre les différentes classes sociales. Il va sans dire que

cette répartition est déséquilibrée en faveur des castes supérieures. Les membres de la deuxième caste se font appeler les Gardiens du Rêve. Ils sont chargés de d'empêcher d'éventuelles tentatives de la part de certains albinoïdes de fuir Cristanocte pour la forêt d'Émeraude ou d'autres domaines oniriques. Cela se serait déjà produit et pourrait se reproduire. Une troisième caste, composée exclusivement de femmes ménopausées ou stériles – la stérilité est un phénomène fréquent chez les femmes albinoïdes –, est chargée du contrôle des naissances au sein de la communauté. En moyenne une fois toute les deux décennies, il se produit un « miracle ». Il arrive, en effet, qu'un enfant « normal » vienne à naître. Par « normal », j'entends épargné par l'albinisme. Un enfant normalement pigmenté est considéré comme un présent sacré fait par le monde naturel de Cosme aux pâles créatures de Nocte, un cadeau des dieux, voire un prophète. Immédiatement, l'enfant est arraché au sein maternel et emmené dans le palais de cristal. Une caste d'éducateurs prend le nouveau-né en charge. Celui-ci est destiné un jour à gouverner la communauté qui l'a enfanté, mais sa vie ne sera pas pour autant faite de doux plaisirs. Dès le plus jeune âge, le futur prince est soumis à une discipline extrêmement sévère. Coupé du reste du monde, avec pour seule compagnie les autres élèves-princes et les éducateurs, il mène une vie d'ascète. Arts étranges, philosophie et sciences constituent l'essentiel de son enseignement. L'éducation physique n'est, toutefois, pas négligée. Contrastant avec l'apparence maladive de ses sujets, la bonne santé du prince est la marque extérieure de la bénédiction de Cosme.

En principe, la continuité de la souveraineté est assurée, car les princes se succèdent au pouvoir par ordre d'ancienneté. À ce jour, il n'y a jamais eu rupture du règne – jusqu'à nos jours, il est toujours né plus d'enfants sacrés que nécessaire. Un tel drame pourrait toutefois bientôt se produire, car le prince actuel, atteint d'une étrange maladie, demeure sans successeur.

Le prince m'a accordé une courte audience. En réalité, ce « prince » est une jeune femme répondant au nom d'Ervina.

En la voyant, j'ai aussitôt compris pourquoi la souveraine n'apparaissait plus parmi ses sujets. En effet, si ces derniers apprenaient que leur unique enfant sacré est victime de dépigmentation généralisée, les éducateurs auraient très vite à faire face à une révolte d'albinoïdes, persuadés que cette maladie est le signe annonciateur de la fin de leur monde. Il reste à savoir qui, des crédules albinoïdes ou des ignobles éducateurs, y perdrat le plus. Bien entendu, il m'a été demandé de jurer sur l'honneur de garder pour moi le scandaleux secret.

L'objectif avoué des éducateurs est de former le prince idéal, garant du lien des albinoïdes au monde de Cosme, homme de bien et de justice. Force m'est de reconnaître qu'il est, apparemment, atteint. Ervina est une souveraine charmante et douce. Trop douce à mon goût pour faire un prince efficace, mais qui se soucie de mes goûts ici ?

Jour trente-deuxième

La divine autorité du prince ne vaut que pour ses sujets albinoïdes. Or, comme je l'ai découvert hier, la caste des éducateurs n'est pas composée d'albinoïdes. Qui sont-ils ? Des autochtones ? Des transients ? Que cherchent-ils ? Quels sont leurs pouvoirs ? Est-ce d'eux que vient ce fabuleux pouvoir de voyager physiquement du monde de Nocte à celui de Cosme ? Il faut que j'en apprenne d'avantage sur cette caste d'étrangers masqués.

Jour quarantième

En vérité, la décadence est le trait qui définit le mieux la caste des éducateurs. Alors que l'ensemble des albinoïdes connaissent une vie d'ascétisme, quand elle n'est pas de souffrance, les mystérieux maîtres-éducateurs ont tout les droits, tous les priviléges. C'est la règle, la contrepartie de l'enseignement qu'ils dispensent aux princes et des puissants pouvoirs de modeler la réalité qu'ils leur confèrent. Il en a toujours été ainsi, aussi loin que remonte la mémoire des albinoïdes. Ce sont eux qui, après chaque moisson, décident de la part des récoltes qui doit leur revenir, eux qui choisissent combien de bêtes doivent être sacrifiées à leur gloire, quand ce ne sont pas

des hommes. Ils ont souvent les yeux plus gros que le ventre, et prennent un malin plaisir à laisser pourrir des quantités considérables de nourritures au vu et au su d'albinoïdes aussi affamés que résignés. Rien ne saurait restreindre leur liberté d'action. Chaque jour est, pour eux, occasion de banquets et de célébrations en leur honneur. L'orgie est permanente, et confine parfois à l'horreur absolue lorsque les omnipotents maîtres-éducateurs improvisent une descente dans les communautés vulgaires pour brûler les récoltes et séquestrer quelques albinoïdes, les violenter, les torturer et les tuer, parfois sous les yeux de leurs familles. Les pires excès sont leur droit exclusif, comme s'ils étaient les dépositaires de tous les péchés et de toute la noirceur d'âme des albinoïdes. Il est vrai que ces derniers contrastent avec les maléfiques éducateurs par leur innocence et leur bonté.

Jour quarante-quatrième

Contrairement aux albinoïdes qui, hommes comme femmes, se vêtent de simples pagnes noir, les maîtres-éducateurs s'habillent de longues robes de couleur bleu glacé. Une capuche, un masque d'obsidienne et des gants noirs viennent couvrir le reste de leur corps. Je ne suis toujours pas parvenu à percevoir le visage d'un des maîtres-éducateurs, mais j'ai acquis la certitude que ce sont des transients. L'aura fantomatique qu'ils dégagent n'a rien d'humain.

Par ailleurs, Quetzol m'a appris que la forêt d'Émeraude était le domaine de Tava, un être que des légendes Drak désignent comme le plus puissant des chamans. Toujours selon Quetzol, Tava serait le créateur originel de Cristanocte. Cette région serait le produit d'un sortilège, dont le phylum aurait été gravé dans le cristal du palais que les maîtres-éducateurs se sont attribués. Enfin, Quetzol m'a révélé que les maîtres-éducateurs adoraient certains « Seigneurs de l'Orbe creuse ». Existe-t-il un lien entre la caste des éducateurs et la mythique Terre Creuse située sous le havre de Gouffre ? Les transients de la Terre Creuse seraient-ils intéressés par le sortilège de Tava ? Qu'est-ce qui les retient dans ce lieu ?

Jour dernier

Ceci est mon dernier message. Après une période d'accalmie, la langueur engourdit à nouveau mes sens et mes émotions, si bien que formuler des phrases cohérentes requiert toute ma concentration. Dans quelques jours, quelques semaines, il ne restera de moi qu'une enveloppe vide se désagrégant lentement.

À l'aube, une jeune albinoïde sur laquelle un maître-éditeur avait jeté son lubrique dévolu a tenté de quitter Cristanocte pour se réfugier dans la forêt d'Émeraude. Des Gardiens du Rêve se sont lancés à sa poursuite. Le bruit et la curiosité m'ont attiré sur les lieux. Quetzol n'était pas là. Je contemplais, passif, les Gardiens ramener la jeune fille qui hurlait en se débattant. Alors, il y eut ce regard. Tant de détresse, tant de terreur dans un seul coup d'œil. Une vie brisée sous mes yeux ! Une femme en détresse, et je ne réagissais pas ! La rage m'envahit soudain. Je m'emparaïs d'une lance d'obsidienne, et le rictus sadique du

maître-éditeur se transforma en un garouillis sanguinolent. Les Gardiens, quant à eux, ne faisaient pas le poids, même face à un conquistador repenti en proie à la langueur. Aveuglément, instinctivement, je tuais, me nourrissant avidement de l'excitation que suscitaient en moi mes actes meurtriers. Puis, la jeune fille une fois libre, nous nous enfuîmes aussi loin que possible dans la forêt. Les Gardiens n'ont pas entamé de poursuites dans l'immédiat. L'aube venait de laisser la place au jour. Sans doute redoutaient-ils de demeurer prisonnier de Cosme une journée entière.

Au crépuscule, je retournerai en Cristanocte. Mon mal m'interdit d'autres destinations. Je me moque du sort que les maîtres-éditeurs me réservent. Qui sait, si les albinoïdes ont une once de courage et de dignité, peut-être parviendrais-je à les pousser à l'insurrection ? Le cas échéant, je connais un secret au sujet de la maladie d'un prince qui motivera les plus pacifiques d'entre eux. Ironie du destin, ma dernière bravade de guerrier – mon dernier bain de sang – ser-

vira une juste cause. Il n'est jamais trop tard pour les premières fois ! Nous perdrions certainement, mais peu importe ! J'ai assez vécu et ils ont assez souffert en silence.

Je confie mon journal à Irigeï, la jeune albinos que j'ai sauvé des griffes répugnantes du maître-éditeur. Je lui ai indiqué la direction des montagnes de roches grises que l'on aperçoit dans le lointain, et je lui ai donné de ne remettre mon journal qu'à des Venn'dys. Ne nous voilons pas la face, il faudrait un miracle pour qu'elle sorte de cette forêt vivante. Mais elle est mon seul espoir que ce journal serve un jour les intérêts de notre Maison. Je ne sais pas si mes découvertes ont fait avancer la quête d'un remède contre le mal qui nous dévore vivants mais, comme le disait Orion le matin de son départ, « après tout, ça vaut le coup d'essayer ».

La terre des volcans éteints

Quelques précisions...

Le rapport suivant provient de deux sources différentes. Nous sommes redevable, pour la partie graphique, aux cartes et aux dessins récupérés sur le corps d'un de nos cartographes, victime d'un accident mortel sur le chemin du retour.

Pour le texte, nous avons copieusement puisé dans le rapport d'un bureaucrate de la guilde du Fer de Schaal, que nous avons pu nous procurer grâce à maître Alcatone, que je remercie une fois de plus pour ses nombreuses contributions. Ce dernier document présente un intérêt certain. Comme vous le verrez, son auteur décrit des lieux et des événements auquel nul individu extérieur à la guilde n'aurait pu assister.

Alternio Bardacci, compilateur

Weklan Longuemains,
maître compagnon
de la guilde du Fer

à Jaad Longuemains,
aux bons soins du
Mémorial de l'Aventure,
Port Concorde

Au havre de Gouffre

Très cher Jaad,

Tous mes vœux fraternels accompagnent cette missive, dans l'espoir qu'elle vous trouve, ma chère belle-sœur et toi, en bonne santé. Je commence à rédiger ce jour même mes impressions de voyage, le pauvre frère puîné que je suis n'ayant pas la mémoire du bibliothécaire de l'académie d'Astienne, où les hasards du tirage au sort nous ont envoyés tous les deux, il y a déjà bien longtemps !



Enfin, me voici parvenu à demi mort au havre de Gouffre, siège de notre guilde. Seule ma jeune et robuste constitution m'a permis de supporter pistes et nourriture, toutes deux exécrables. Mais cela en valait la peine !

Je faillis me pâmer tant le lieu est impressionnant. Imagine un paysage digne de nos lunes, à peu près aussi verdoyant que le dos de ma main, une vallée sise au milieu de volcans ravinés par les vents, perforée par un énorme gouffre et constellée tout autour d'autres, plus petits. C'est par l'une de ces architectoniques bâncées que l'on accède au havre. Un large escalier serpentant le long des parois permet d'entrer dans un monde d'ombres et de fraîcheur.

Ces petits cratères résultent de l'effondrement sur une vaste surface des galeries de mines abandonnées qui firent, il y a quelques soixante ans, la richesse de Gouffre. C'est un ravissement pour les yeux que de s'enfoncer dans ce puits de verdure au sein duquel voltent des colonies d'oiseaux colorés, qui ne songent pas plus à s'enfuir que s'ils étaient sur un navire loin de toute terre. La muraille est percée de nombreuses fenêtres, dont le luxe dit assez quelle société loge en cette partie de Gouffre. Aussi n'est-ce pas sans regrets que l'on quitte ces lieux pour l'une des principales artères souterraines du havre. Bien qu'éclairées par d'élégants lanterneaux suspendus à de forts impressionnantes voûtes de pierre volcaniques, elles n'ont pas le même charme. Heureusement, de loin en loin, on quitte ces rectilignes et bruyantes avenues bordées d'échoppes pour replonger dans des sentiers serpentant entre arbustes et statues.

C'est dans l'un de ces gouffres-jardins que s'ouvre l'impressionnant portail de métal de notre guilde, mêlant dans sa décoration motifs Gehemdal et arabesques Venn'dys. L'huis ne s'effaça cependant pas pour moi, et je dus me contenter d'un étroit portillon latéral, après avoir remis mes lettres de créance au maître des clefs. Ce dernier me fit conduire auprès de maître Lorenzo Fajianelli, chargé de la gestion des terrains miniers. Après avoir déambulé le long de couloirs faiblement éclairés par de grands candélabres, j'accédai à un clair et luxueux bureau dont les fenêtres donnent directement sur le gouffre. Passées les présentations, j'eus tout le loisir d'admirer par cette croisée les façades en encorbellements qui se superposent irrégulièrement et s'agrippent aux pentes vertigineuses de l'abîme. Même en me juchant sur la pointe des pieds, je ne pus en voir le fond, et mon cœur se serra car l'homme, tout comme la nature, a horreur du vide.

Comme je faisais remarquer que le vent secouait durement les losanges des carreaux sertis de plomb, mon hôte murmura qu'il n'y aurait pas de vol aujourd'hui vers Stalagdum. Devant sa mine contrariée, je n'osais lui poser les questions que suscitait en moi sa réflexion. Maître Fajianelli conclut notre rencontre par une invitation à une réception prévue pour le lendemain soir.

Le cœur de la guilde du Fer

En dépit de ma fatigue, je pris grand intérêt à la visite des locaux de la guilde, que le maître des clefs me fit avec toute sa sagacité d'administrateur ordinaire des lieux. Notre domaine se répartit sur six niveaux, chacun ayant ses principaux couloirs, selon un plan en croix. Au centre se trouve le grand escalier. Ce surprenant monument se présente sous la forme d'une multitude de volées de marches, qui se croisent en tous sens sous la nef immense d'une voûte de pierre laissée à l'état brut. Les marches relient, par un réseau complexe et aérien, de petits kiosques suspendus à quatre pylônes de bronze, tels des hunes à leurs mâts. Les fenêtres des membres importants de la guilde donnent sur le cratère-jardin. Les autres, y compris les visiteurs de passage, doivent se contenter de chambres qui, sans renforts de chandelles, seraient aussi noires que des cachots. Les vitraux couleur de flammes de la salle de réception et de la salle du conseil donnent sur le gouffre. Sa vue effrayante suffit à convaincre de l'opiniâtreté et du courage de ceux qui se sont installés sur ses bords mêmes.

Dans la salle du conseil, une remarquable galerie court sur trois murs. Elle permet aux compagnons de suivre les débats des maîtres quant aux destinées de notre guilde. J'ai profité, pour me débarrasser de la lassitude et de la poussière des pistes du désert, des très beaux bains de vapeur du « premier dessous » – il s'agit de l'expression locale pour désigner le niveau le plus haut. Tout n'y est que culte de l'eau. Les mosaïques alternent scènes d'oasis verdoyantes et animaux marins réels ou légendaires. Quelle extravagance dans ce pays dont les sources se tarissent les unes après les autres ! Je m'endormis au son cristallin d'une fontaine, tandis que les Feux-du-ciel se couchaient dans une débauche de lumières dorées, projetant des milliers de petites taches ondulantes reflétées au plafond par l'eau du bassin.

Dans les forges et les mines

Très cher Jaad,

Ce fut une journée bien remplie ! Le réveil qui la commença fut dur, aussi dur que les dalles de grès rose des bains de vapeur. Tout d'abord, j'ai visité les forges situées à deux lieues au sud de Gouffre. Cela représente une heure de trajet sur le dos d'un robuste cheval du désert, animal au pas sûr mais à l'échine inconfortable. À mesure que l'on s'avance dans la chaîne des volcans éteints, on réalise que cet adjectif est tout relatif. L'un d'eux dégage encore des fumées, et les vibrations que transmet le sol témoignent qu'il semble encore vivre d'une activité souterraine. Bientôt, l'épaisse couche de limaille noirâtre qui jonche le sol, telle une antique coulée, annonce clairement que sous ce volcan se cachent des fonderies.

Dans un repli de terrain où campent des chariots et autres animaux de bât en attente de chargement, l'entrée de la forge se dévoile. Le pas de l'immense portail fait l'effet d'être le seuil d'un noir enfer, régulièrement percé par des flots d'étincelles volant à travers l'espace, avant de s'éteindre au sol en braises rougeoyantes. La fumée est telle que les forgerons apparaissent au visiteur comme des fantômes en ombres projetées dans un brouillard suffocant, sur fond de feux pulsant au rythme des soufflets. Les trépidations formidables des marteaux maniés par des colosses aux muscles luisants de sueur résonnent jusque dans votre poitrine. C'est un lieu véritablement inhumaïn que cet atelier où, chaque jour, des accidents se produisent. Nombreux sont les veuves et les estropiés qui peuvent témoigner des drames survenus lors des coulées des poches de fonte. Les acides servant à la gravure des divers articles produits sur place sont également très meurtriers.

Cela donne à réfléchir, lorsque l'on sait que les compagnons de cette branche de notre guilde doivent vivre vingt à trente années en ces lieux afin de passer, échelon après échelon, du statut d'apprenti à celui de maître.

Le même règlement vaut, d'ailleurs, pour les employés autochtones.

Un peu à l'écart, plus loin dans les profondeurs du volcan, se trouvent deux ateliers auxquels on accède par d'étroits escaliers en colimaçon, taillés dans la roche volcanique. Il s'agit de l'atelier de gravure, où l'on cisèle les objets d'exception, et de la forge des arcanes, que je n'ai pu visiter. C'est dans cette dernière forge qu'un maître-artisan versé dans les arts étranges réalise avec ses disciples des artefacts de rallgar, un minerai fortement imprégné de loom rouge. Nul ne songerait à passer outre l'autorisa-

tion des initiés et à s'aventurer dans la forge des arcanes. À en croire mon guide, celle-ci serait protégée par les spectres des anciens occupants, avec lesquels les forgerons auraient passé un pacte. Selon la légende, l'empire du désert Sable, une puissante civilisation versée dans les arts étranges, aurait été détruit par le cataclysme qui a donné au désert son aspect fuligineux. Le gouffre serait au centre exact de cette désolation de sable et de roc. Je ne suis pas assez bon géographe pour confirmer ou infirmer cette hypothèse, mais pourquoi pas ?

Dans l'après-midi, j'ai repris mon périple



vers les mines. Celles-ci sont, à vol d'oiseau, très proches de Gouffre. Elles occupent quelques lieues carrées et n'appartiennent pas exclusivement à la guilde du Fer. En dehors des filons extrêmement riches en métaux, on trouve des mines de gemmes exploitées par la guilde des Brillants. Celle-ci nous dispute à couteaux tirés la propriété de nombreuses concessions. Cette opposition profite amplement à la guilde des Troux, dont l'activité principale consiste dans l'achat et la revente des terrains de la région, non sans intensément spéculer sur la richesse des filons qui pourraient s'y trouver. C'est cette même guilde qui racheta au Sénat, il y a quelques décennies, le dédale abandonné et inhabité de Gouffre, et qui fait aujourd'hui fortune en revendant au prix fort les zones où un effondrement a fini par déboucher à l'air libre. Par ailleurs, elle loue les secteurs non encore effondrés aux nomades récemment sédentarisés, qui constituent le gros des bataillons de mineurs.

Comme je peux en témoigner, on n'a guère recours à de coûteuses lanternes en ces milieux d'extrême pauvreté. Les mineurs utilisent plutôt des mousses phosphorescentes importées de l'Entremontes, que l'on cultive sur les parois des galeries vétustes de Gouffre. Il est évidemment déconseillé au voyageur richement vêtu de s'aventurer dans ce qui peut se révéler être un véritable coupe-gorge, une sinistre jungle verticale.

Il serait vain de recourir aux fameuses mousses phosphorescentes de l'Entremontes dans les mines en exploitation, tant il est vrai que l'activité humaine recouvre tout d'un manteau noir, les hommes au premier chef. Quel spectacle marquant que celui de ces statues grisâtres dont seuls les yeux et les dents permettent de deviner des êtres bien vivants sous la crasse.

Là, la mort n'est pas dans la chaleur du métal en fusion, mais dans l'ensevelissement vivant suite à l'éboulement soudain d'une galerie. La plupart des éboulements sont dus à l'activité souterraine des vers, incompatible avec celle des hommes. La considérable masse de ces créatures broie aisément les étais et leur déplacement provoque des mouvements de terrain. J'eus moi-même la malchance de subir cette mésaventure alors que je rampais à quatre

pattes dans une galerie. Un frémissement de la terre avertit mes compagnons de ce qui risquait de se produire. Il se pressaient vers la sortie alors que je me demandais encore ce qui se passait. Soudain, deux étais s'abattirent dans un grondement de fin du monde sur mon casque de cuir, me faisant perdre ma lampe et me rendant momentanément aveugle. Paniqué, je me mis à gratter frénétiquement l'éboulis qui me barrait la route, tentant de retrouver un rai de lumière. L'outil d'un des ouvriers qui tachait de me libérer me blessa cruellement les doigts, mais je fut trop heureux de retrouver l'air libre pour lui en tenir rigueur.

Il est heureux que les membres de notre guilde ne descendent presque jamais dans leurs mines, et se contentent de négocier le prix de l'avancement des galeries avec les contremaîtres et les représentants de la soi-disant « guilde des peaux » des sauvages Drak des Oasis-marécages. Ces méprisables marchands d'esclaves nous fournissent la main-d'œuvre nécessaire pour les galeries les plus dangereuses.

C'est avec hâte que je quittais les lieux, ne pouvant songer sans pitié à ces mineurs à la courte et misérable vie.

De retour à la cité troglodyte de Gouffre, je fis soigner mes mains par le chirurgien de la guilde avant de rendre une nouvelle visite aux bains de vapeur, afin de retrouver figure humaine pour la réception du soir.

Une réception à la guilde du Fer de Schaal

Mon très cher Jaad

Disons-le tout net, cette fête fût d'une grande magnificence, tranchant nettement avec la sordide ambiance d'intrigues qui y régnait. La superbe salle de réception brillait de tous ses feux, annonçant avec arrogance notre prospérité à la face des autres guildes, toutes plus jeunes. Première arrivée sur la terre des volcans éteints il y a quelque trente ans, procédant sans états d'âme à la spoliation des quelques mineurs qui subsis-

taient encore dans les lieux, notre guilde a eu tout le temps d'amasser les richesses. Si les autres guildes disposent chacune d'un quartier au havre de Gouffre, celui contrôlé par la guilde du Fer demeure le plus important. Nos décisions, au même titre que notre droit de veto, font autorité au haut conseil de Gouffre, auquel participent toutes les guildes.

En vérité, cette salle des fêtes, appelée Salle des Douze Colonnes en référence aux colonnes d'airain soutenant sa haute voûte sonore, est magnifiquement décorée. Chaque meuble est un chef-d'œuvre de ferronnerie, si bien qu'on le croirait sculpté dans un bois fruitier.

Au sein de notre guilde, on distinguait nettement le clivage entre les maîtres et les compagnons Venn'dys et les maîtres-forgerons Gehemdal. Les seconds étaient réunis autour de Sven Olafson, un géant brun et musclé, qui doit se consoler de son physique avec l'adage « jamais grand nez n'a gâté visage », et dont la puissante voix de basse se percevait malgré le brouhaha des conversations. Son teint recuit par le feu des forges formait un bizarre contraste avec le physique de cire d'Olav Untgern, le maître-chaudronnier versé dans les arts étranges. Bien que de taille normale, ce dernier arbore sur son visage tous les traits caractéristiques du nanisme, une paire de sourcils broussailleux complétant ce faciès de cauchemar.

À l'écart de ce groupe se tenait le clan des Venn'dys, méprisés par les Gehemdal qui les qualifient de « traitants tout juste bons pour la paperasse et la gestion ». Mais ce que ces « traitants » perdent en pittoresque sur les musculeux forgerons couverts de cuir et de chaînes, ils le regagnent largement par le chatoiement de leurs tenues de brocart. Je confesse que, ayant sorti de mes bagages mes plus beaux atours, achetés à Astienne peu avant la remise de mon diplôme, j'étais plutôt plus à mon aise dans leur clan. La richesse des plumes d'oiseau-or ornant mon chapeau, la finesse de la dentelle bouillonnant par les crevés de mon habit, avaient de quoi faire rougir plus d'un patricien !

Maître Fajianelli, que j'ai eu l'occasion de rencontrer dans son bureau, est une sorte de rat de bibliothèque voûté qui ne

cessé d'examiner choses et gens par-dessus un binocle juché sur un nez réduit à l'état de cloison nasale. Nul doute que cet homme ne vieillira plus guère, tant il semble confit dans son propre vinaigre. La Camarde ne trouvera pas beaucoup à ronger sur ce squelette, dont la vie semble toute entière concentrée dans une paire d'yeux haineux.

Le plus flamboyant des Venn'dys de notre guilde est sans doute maître Fausto Venutolo. Il fait irrésistiblement penser à un condottiere empâté par l'âge. Ses manières désarmantes pourraient le faire passer pour un benêt, impression aussitôt démentie par son regard brillant de malice. Il a tout du vieux chat qui feint la nonchalance pour s'approcher d'un oiseau sans méfiance.

Les tensions qui règnent entre les deux groupes sont perceptibles, même par un nouveau venu comme moi. Elles sont renforcées par les récentes accusations proférées par Untgern, selon lequel les Venn'dys auraient formé une cabale au sein de notre guilde. Ces hypothétiques conspirateurs seraient au service des autorités de Brizio, et nous utiliserait à des fins obscures, mais certainement inquiétantes. Les uns et les autres se détestent cordialement, mais ne peuvent faire preuve d'individualisme, tant il est vrai que leurs fonctions sont complémentaires.

Ce soir-là, les représentants de la guilde des Brillants pouvaient prétendre rivaliser avec nos marchands, sinon en élégance, du moins dans la richesse de la vêture. Leur maître, Aloysis von Mergheren, était un spectacle à lui tout seul. Tout, chez lui, montre l'opulence, de ses bajoues rubicondes à son nez fleuri, en passant par le boîfillement qui prouve que la goutte ne l'épargne pas. Maître Mergheren partage un souci avec nous : le détournement d'une partie non négligeable de la production des mines. Ce trafic passe sans doute par des galeries non répertoriées. Le Syndicat en est certainement à l'origine. Maître Venutolo m'a expliqué que nous considérons cela comme une alternative acceptable à l'attaque de nos caravanes.

Pour en revenir à maître Mergheren, c'est un prud'homme, dur en affaires pour ce qui est des concessions minières, mais média-

teur incomparable quand il s'agit d'apaiser l'acrimonie des luttes de pouvoir entre notre guilde et la guilde des Trous.

Puisque je parle de cette dernière, j'en profite pour te décrire succinctement la délégation qui se présenta lors de la réception. À l'image de leur maître, Alonzo de Leiva, ses membres tentent vainement d'imiter nos manières. Mais leur morgue et leur air de ricanner de tout par en-dessous montrent la bassesse de leur extraction. Chez nous, on n'en voudrait pas comme palefreniers ! Leur jalouse naturelle les pousse aujourd'hui à contester l'influence de notre guilde au sein du haut conseil. Ma mésaventure dans les mines leur donna l'occasion de se gausser, à la différence de Bernardin d'Orbrun, qu'elle sembla intéresser. Cet homme, depuis des années, tente en vain de dompter les vers pour les utiliser à des fins minières. En dehors du fait que ces bêtes semblent rétives à toute domestication, ses échecs s'expliquent par l'assassinat de la plupart des associés de sa guilde par les membres de l'éigmatique « secte du ver ». Appelés aussi « vormistes », les membres fanatiques de cette société secrète se recrutent parmi les Drak locaux, rongés par la pauvreté, les infirmités et les maladies. Bernardin d'Orbrun a lui-même échappé à plusieurs tentatives de meurtre, et l'on murmure que ce frêle et délicat personnage porte toujours une cotte de mailles sous ses vêtements, et dissimule toujours dans ses manches un couteau encore fumant du sang de ses ennemis. Les vormistes inquiètent le haut conseil qui y voit une source de troubles dans les quartiers miséreux de Gouffre. La secte reste, hélas, insaisissable. Elle connaît mieux les galeries abandonnées où elle tient ses réunions que les référés chargés de la police.

Parmi les invités, citons encore la guilde des Destriers du désert et celle des Récolteurs d'acide, toutes deux respectables. Invités par pure courtoisie, les membres de l'ambassade de l'empire du Noir Couchant nous épargnèrent finalement leur présence. Faut-il le regretter ?

Enfin, il y a ceux qui s'invitèrent, à savoir les représentants de l'ignoble « guilde des peaux ». Celle-ci doit sa triste réputation au vil trafic d'esclaves auquel elle se livre, bien plus qu'aux peaux des reptiles des Oasis-

marécages dont elle fait, par ailleurs, commerce. Non contents d'avoir eu le front de s'installer juste en face du siège de la guilde du Fer, ces esclavagistes se rendent insupportables de toutes les manières, la moindre n'étant pas de jouer systématiquement les pique-assiettes. Certains voulaient faire appel à un préfet de quartier et à quelques référés pour les chasser. C'était oublier que leur maître, Bertrand Flavinius, sorte de ruine outrancièrement fardée, siège depuis peu au haut conseil.

La soirée a été instructive, mais je me suis échappé de cette ambiance étouffante aussitôt que la politesse le permit.

Les alentours de Gouffre

En notre dernier comptoir sur la route des caravanes

Cher Jaad,

Le comptoir, situé au pied de la chaîne volcanique que j'ai à traverser, se compose d'une dizaine de cahutes à moitié enterrées, dont les toits faits de pierres plates semblent posés à même le sol. À l'intérieur de ces maisons sans fenêtres, on ne voit guère mieux que dans le fond d'une mine. Toutefois, la température y est à peu près constante, détail appréciable en ce pays où règne une chaleur suffocante en plein jour, et où on gèle la nuit.

Notre représentant sur place, un certain Aquaviva, est un ivrogne vociférant qui semble n'avoir d'autres occupations, entre deux cuites retentissantes, que de hurler sur les pauvres Drak venus traiter à cet endroit. Il est étonnant que cette grande brute de rouquin, au physique de spadassin et aux traits ravagés par l'abus de cafi, n'ait pas encore été définitivement rivé à son lit par un poignard.

Bref, je dus trouver sans lui deux guides oumaniss (une importante tribu originaire de la région). Sur leurs conseils, donnés en

un guildien hésitant et guttural, je nous adjointis un jeune garçon désormais chargé des tâches domestiques.

La région des grands lacs volcaniques

Très cher,

Bien qu'en d'autres lieux, les pentes des volcans soient généralement fertiles, les paysages que je traverse n'offrent guère de végétation à la vue. Il s'agit essentiellement de buissons épineux, desséchés et poussiéreux, rarement plus hauts que la taille. Les seules exceptions notables sont des arbustes tordus, qui affectent la forme d'une main à la paume tournée vers le ciel, et dont les branches arthritiques chercheraient à finir de se replier. Il faut s'en approcher d'avantage pour réaliser qu'il s'agit d'arbres pétrifiés.

Mes guides n'aiment guère camper à proximité de ces arbres. Ils prétendent que ce sont des mains de géants autrefois ensevelis par les volcans, et qu'il ne faut surtout pas réveiller. Il est vrai qu'à la lumière du feu de camp, la fantasmagorie des ombres mouvantes semblent leur donner vie. On se surprend alors à leur jeter des coups d'œil vaguement inquiets, un frisson au creux de la nuque, pour s'assurer qu'ils ne vont pas vous saisir et vous broyer. J'aurais de loin préféré que nous nous installions à l'abri d'antiques arches ruinées, mais mes guides n'ont rien voulu savoir. En fait, nous n'en sommes pas encore assez loin pour mes deux Oumaniss, qui se sont lancés dans une rapide prière pour calmer les esprits qui pourraient se trouver dans les lieux.

La faune, assez déprimante, se résume, en dehors de menus rongeurs et insectes, à une espèce de lézard d'un brun sale et long d'une quarantaine de centimètres. Le floush, ainsi qu'on le nomme, possède une très curieuse voile dorsale qu'il peut déplier ou replier à volonté. Il l'utilise pour évacuer la chaleur aux heures les plus

chaudes de la journée, ou pour l'accumuler avant la nuit. Sa chair est exécutable si on n'est pas affamé, et empoisonnée si on ne sait pas comment le tuer. Il ne faut surtout pas l'égorger : le sac contenant le venin qu'il crache à distance pour tuer ses proies se trouve dans son cou. Ces sales bêtes crachent aussi quand elles se sentent menacées, ainsi que j'ai pu m'en rendre compte, manquant de perdre un œil en tentant d'en attraper une.

Mes guides m'ont aussi parlé du très rare rurrbree, une sorte de grand félin aux ailes membraneuses. Je n'en ai vu aucun, et c'est heureux, car c'est un animal particulièrement massif, considérant l'homme comme une proie tout à fait digne.

Les seules touches de couleur de la contrée sont les lacs situés dans les cratères éteints des volcans. Il est facile de les voir depuis des hauteurs, tant certains des cônes rocheux ont été arasés par l'érosion. Ces lacs se parent de couleurs magnifiques, variant du gris fer à diverses nuances de bleu en passant par le vert émeraude.



L'eau de ces lacs est hélas imbuvable parce que fortement acide, au point que s'en approcher est déjà éprouvant. À peine a-t-on parcouru quelques dizaines de mètres dans le cratère que déjà on suffoque et on tousse. Il faut être fou pour descendre jusqu'aux lacs. Pardon, être fou ou en mission ! La guilde des Récolteurs d'acide prospère dans cette région de cauchemar. Ses membres utilisent des vêtements imprégnés de cire et de curieux masques à l'image de tête d'oiseaux, qui sont censés les protéger des vapeurs délétères. Ils vendent une partie de leur production à notre guilde, ainsi qu'à l'ambassade de l'empire du Noir Couchant. Je n'ose supputer l'usage qu'en font les aristocrates de l'Empire.

Un village oumaniss

Quelque part en bordure de la chaîne volcanique

Très cher Jaad,

Hier, le jeune garçon qui nous accompagnait est mort. Une coupure qu'il avait au pied s'est infectée. Il a délié toute la journée et nous avons dû nous arrêter alors que nous étions sur le point de déboucher dans la plaine côtière de la mer des Tourbillons. Finalement, l'un de mes guides trouva un village, une vingtaine de maisons constituées de blocs de basalte non liés par un mortier, empilés en léger porte-à-faux de manière à former un toit en pente. Nous y portâmes notre jeune malade, qui était déjà incapable de marcher. Le chaman oumaniss prit le pouls du malade et se mit à réciter les noms des esprits qu'il connaissait pendant une bonne heure. Devant sa mine dépitée, je me suis senti obligé de lui dire que le jeune garçon, pendant son délire, avait prononcé à de nombreuses reprises le mot « Uruk ». Le chaman, imperturbable, déclara alors que le pouls du malade lui avait révélé

qu'Uruk était en cause. Il s'ensuivit un rite incompréhensible qui se termina par la cauterisation de la plaie à l'aide d'un objet consacré – un tisonnier, article commun de notre production. Naturellement, le jeune garçon succomba à cette médication brutale, ce qui n'empêcha pas le chaman de rejeter la faute sur moi. Il soutint que si j'avais prononcé tout de suite le nom d'Uruk, le malade aurait assurément survécu.

Je dus faire des dons à mes guides qui voulaient prendre prétexte de ma soi-disant inconséquence pour me quitter. Ma compagnie, affirmaient-ils, ternissait leur honneur. Mon argent eut finalement raison de leurs réticences comme de leurs scrupules. Ils m'expliquèrent alors que leur altruisme naturel leur interdisait d'abandonner un étranger en un lieu si dangereux.

À notre contact, ces féroces guerriers, de bêtes de proie qu'ils étaient, sont devenus des charognards et des bêtes de somme !

La mer des Tourbillons

Sur les rives de la mer des Tourbillons

Mon frère,

Enfin, me voici parvenu au terme de mon périple d'exploration. Il ne me reste plus qu'à préparer mon retour. Je ne reste sur place que le temps de reprendre des forces et de faire quelques provisions.

Les habitants des lieux s'appellent eux-mêmes Tecr Rassem, ce qui signifie « Seigneurs corsaires ». Un nom pompeux pour des marins qui ne s'aventurent jamais au large et se contentent ça ou là de quelques raids côtiers sporadiques ! Il faut dire que la mer qui s'offre à ma vue est et restera encore longtemps une Terra Incognita. Tous les navires guildiens qui s'aventureront le long de la bande côtière se sont perdus, sans doute engloutis par les énormes tourbillons qui se forment soudainement et dont la mer tire son nom.

Mais tout ne disparaît pas dans cette vaste étendue marine.

Des choses y apparaissent aussi. C'est ainsi que d'énormes icebergs, à la présence incompréhensible étant donné la chaleur qui accable la région, surgissent parfois du fond des eaux. Ces glaces flottantes sont l'objet de toutes les convoitises, car elles constituent une considérable source d'eau douce pour les tribus du rivage.

Quant les autochtones n'attaquent pas le village voisin, ils pêchent ou chassent l'étrange faune qui peuple la mer. Certaines espèces leur fournissent même des armes. L'ivoire du rostre des narvals à fourrure, dont les cadavres sont rejettés sur les plages, constituent des pointes de flèches et de lances. Les carapaces de certaines tortues font des boucliers fort acceptables. Les éléments de la carcasse chitineuse et translucide d'énormes et dangereux calmars deviennent des armures légères, bien qu'aussi encombrantes que des armures de tournoi. Que valent-elles face à des armes d'acier ? Mystère. Elles n'en constituent pas moins une menace pour notre industrie armurière, leur flottabilité naturelle en faisant un article de choix pour les marins. Qui sait ? Des aventuriers avisés pourraient connaître la richesse en exploitant de tels articles sur le marché des armes.

À mon retour, je proposerai que notre guilde « pacifie » ces sauvages, à l'image des tribus des volcans. Cela nous serait facile. Ils n'ont pas de forteresse, juste des huttes appuyées à flanc des dunes. Qui plus est, leur agressivité naturelle envers leurs voisins est un élément de division qui peut être exacerbé. Il y a là des facteurs qui ne demandent qu'à être judicieusement exploités.

L'Entremonde

Avertissement

La compilation qui suit est le compte rendu, laissé à l'état brut, d'entretiens avec divers habitants de l'Entremondes. Nous le devons à Björn Kerell, un jeune scribe Gehemdal dépêché auprès de la guilde du Fer de Schaal. La majorité des révélations qui y sont faites sont parfaitement crédibles. Quelques-unes, toutefois, doivent être considérées avec prudence. Je laisse à Vos Excellences le soin de faire le tri.

Alternio Bardacci, compilateur



En route vers Stalagdum

«Ainsi, mon brave, il vous plairait que je vous fasse partager mon expérience privilégiée du périple qui s'impose à quiconque émet le vœu de se rendre en Entremondes ? Alors, soit. Apprenez, tout d'abord, qu'il existe deux moyens de rejoindre les cavernes merveilleuses au fond du gouffre. L'un est confortable, l'autre l'est moins. L'un a recours à la science aéronautique de notre noble Maison, l'autre use les semelles des voyageurs au long d'un dédale de galeries souterraines, de boyaux obscurs et de corniches étriquées menaçant à tout moment de céder à l'attraction d'un gouffre sans fond. Est-il nécessaire de vous préciser combien ce dernier parcours, réservé au transport des marchandises et aux aventuriers sans le sou, peut s'avérer mortel ? En effet, le chemin menant de la surface du Continent à Stalagdum est parsemé de pièges. Ceux-ci varient de l'attaque de vers géants ou de pirates à l'effondrement de galeries, sans oublier le risque de se perdre et de voir ses réserves alimentaires s'épuiser avant d'avoir pu retrouver son chemin. De plus, la durée d'un tel voyage est considé-

rable, en tout près de quinze jours de pénibles pérégrinations à travers un étouffant labyrinthe.

La voie royale, naturellement réservée à l'élite fortunée ainsi qu'aux cargaisons fragiles et peu encombrantes, reste l'usage d'aéronefs. Deux aéronefs pour être précis, dont j'ai l'honneur d'être l'un des capitaines. Quand le besoin s'en fait sentir, un embarquement a lieu sur les quais privés du siège administratif de la guilde du Fer. Peut-être croyez-vous qu'il suffit de se laisser paisiblement glisser dans l'obscur vaste étendue de la bânce qui relie le havre troglodyte de Gouffre à la cité portuaire de Stalagdum ? Alors, naïf bienheureux que vous êtes, apprenez que rien, en ce monde, ne saurait être moins vrai ! Car c'est là que l'expérience d'un aérostier rompu, comme votre humble interlocuteur, à toutes les difficultés et à tous les pièges de la navigation aérienne, s'avère salvatrice ! En effet, peu après avoir jeté les amarres, l'aéronef ne tarde pas à être ballotté de tribord à bâbord, de la proue à la poupe. Ballon et nacelle sont pris de concert dans la tourmente de multiples courants aériens, qui ne semblent chercher qu'à les fracasser contre des parois rendues invisibles par la trahison de l'obscurité du gouffre. Les vents ne s'apaisent jamais, si bien qu'un solide amarrage est nécessaire une fois arrivé à Stalagdum, si l'on ne veut pas perdre son navire. Malgré

certains inconforts, ce moyen de transport entre Gouffre et l'Entremonde demeure de loin le plus sûr et le plus rapide, et seuls trois jours de voyages sont nécessaires. »

Entretien avec Massini Petruciani, capitaine aérostier de la guilde du Fer de Schaal

Des aéronefs hybrides de la guilde du Fer de Schaal

« Qui va là ? Oh, c'est toi. L'apparence singulière de l'aéronef te surprend ? T'inquiète pas, petit, on n'est pas devenus fous. Apprends que l'apesanteur qui caractérise l'environnement de l'Entremonde a imposé certains aménagements dans la structure de nos aérostats, rendant ces bijoux uniques en leur genre. Par exemple, si la nacelle est enveloppée dans un grand filet rattaché à celui du ballon et que passagers et cargaison sont solidement attachés, c'est parce que tout se met à flotter dans les airs à l'approche de Stalagdum. Évidemment, dans ces conditions, l'aéronaute contenu dans le ballon ne sert plus à rien. Aussi, pour conserver la direction de l'aéronef, a-t-il fallu l'équiper avec des mâts tendus horizontalement depuis la coque. Ici, les mâts sont repliés tout contre la nacelle. Il suffit de les déployer le moment venu.

Les puissants vents de l'Entremondes ne tardent jamais à gonfler les voiles. Tu ne te figures pas la trouille du mousse chargé de les déployer ! Il est obligé de sortir du panier et de se glisser le long du mât pour défaire les noeuds. Ah, ah ! Naturellement, il est rattaché à la nacelle par une corde, mais tout de même ! Entre les vents qui tentent de le projeter dans le vide et la rouste que lui promet le capitaine s'il ne s'exécute pas rapidement, voilà bien le genre d'expérience que l'on oublie jam... Eh ! Ne touche pas à ça ! Fiche le camp, veux-tu ! »

Entretien avec Leonardo, marin à bord de l'aéronef Angelo II, soupçonné par les Gehemdal de la guilde du Fer de Schaal d'être un Fils de l'Air au service secret et exclusif de la Maison Venn'dys.

De la genèse de l'Entremondes

« Il y a deux mille ans de cela, un cataclysme se produisit qui changea à jamais la face de la contrée des Marches de Gambe. Ce désastre avait pour origine la Terre Creuse. Il est dit qu'un soleil en sortit. Il créa l'Entremondes et laissa derrière lui le gouffre qui défigure aujourd'hui encore la terre des volcans éteints. Ce soleil, après s'être envolé très haut, marqua un temps d'arrêt dans le ciel puis retomba. Sa chute provoqua la Tempête de Feu qui donna au désert de Sablenoir sa couleur sombre, fuligineuse. Le cratère laissé par son impact, dont les contours constituent le désert de Rochegrises, abrite aujourd'hui la mystérieuse forêt d'Émeraude.

Nul ne sait quand ou par qui fut découvert l'Entremondes, mais cela ne fait pas plus de trente ans que cette région, sous l'impulsion de quelques guildes et pirates, connaît un réel essor. Aujourd'hui, hors-la-loi Venn'dys et autochtones de toutes origines culturelles constituent l'essentiel de la très cosmopolite population de l'Entremondes. Depuis quelques années, le nombre

sans cesse croissant d'Ashragor nous incite à nous interroger sur la raison de leur présence. Ils ne semblent pas seulement motivés par les minerais imprégnés de loom noir qu'ils acquièrent auprès des transients de la Terre Creuse. »

Entretien avec Chenchen Tab'ulah, mystique Kheyza et tenancier du Fertile, taverne et maison de passe dans la cité flottante pirate de Nexus.

Du visage de l'Entremondes

« Quel univers singulier que l'Entremondes ! Quelque part dans les profondeurs terrestres, entre la terre des volcans éteints et la mystérieuse Terre Creuse, s'étend un dédale de galeries géantes façonnées par la lave. Ses parois de roches volcaniques hérissées de stalactites et de stalagmites sont recouvertes d'un tapis de champignons phosphorescents irradiant une lumière crépusculaire. Ainsi, au lieu de l'obscurité, l'Entremondes connaît un jour sans fin. Plus extraordinaire encore, les forces de gravité opposées du Continent et de la Terre Creuse s'annulent à hauteur de l'Entremondes. Ainsi affranchi de toute pesanteur, ce dernier est balayé en permanence par de puissants courants aériens charriant alternativement embruns, tempêtes de pluie et, plus rarement, objets solides de taille menaçante.

Dans cette atmosphère humide et embrumée évolue une étrange faune humaine composée de marins, de marchands et de pirates de l'apesanteur. Naufragés ou aventuriers volontaires, les uns et les autres vivent essentiellement des échanges, avoués ou non, entre les guildes de la terre des volcans éteints et les transients de la Terre Creuse. La plupart ont élu domicile dans les comptoirs creusés dans les concrétions calcaires qui hérisse la voûte des cavernes, ou s'élèvent en colonnes sur le sol des galeries gigantesques, à l'instar de la presti-

gieuse Stalagdum (qui, de modeste comptoir, est devenu une véritable ville il y a quelques années). Quelques-uns préfèrent vivre à bord de cités improvisées à partir d'épaves agglomérées. Certaines de ces structures à l'aspect peu engageant évoluent librement au gré des courants et des galeries, tels de titanesques vaisseaux fantômes. Mais leur apparence trompeuse cache une intense activité qui, dans une synchronisation digne d'un balai céleste, maîtrise les moindres mouvements de ses innombrables voiles maintes fois déchirées et rapiécées. Et leurs centaines de câbles de grincer à mesure que les courants aériens bercent péniblement leur improbable échafaudage. D'autres cités sont solidement amarrées à un stalactite géant.

Quant au transport, des navires aux formes chaotiques ancrent leurs ailes de toile jaunie dans le vent, et silent à une allure dangereuse tandis que s'y activent sans relâche des marins expérimentés qui ne prennent pas toujours la précaution de se harnacher. Les exemples dramatiques d'hommes d'équipage irrémédiablement perdus dans le vide des galeries ne manquent pas. Ces malheureux sont promis à une mort lente, de faim et de soif, ou plus rapide, entre les crocs d'un prédateur monstrueux et sanglant. Car ces derniers constituent une proportion considérable de la faune locale. Celle-ci est principalement composée de reptiles volants, utilisant leurs ailes pour naviguer dans les courants aériens. Les plus petits sont végétariens et se nourrissent de la mousse phosphorescente qui pousse sur les parois des cavernes. Les plus gros mangent les plus petits. Quelques espèces de lézards et de lémuriens ne sont pas dotés d'ailes et survivent pourtant dans l'Entremondes. Leur peau a la particularité de coller aux parois des galeries. Pour cette raison, ces créatures sont convoitées par les autochtones qui font de leur cuir des chaussons adhésifs. Ceux-ci sont rapidement devenus indispensables à la vie des habitants de l'Entremondes, à tel point qu'est apparue une distinction sociale entre les « chausés » et les « va-nu-pieds ». Ces derniers, essentiellement des criminels et des fugitifs échoués dans l'Entremondes, constituent

la classe la plus misérable de la société souterraine. Leur agilité et leur don pour se déplacer sans chausses adhésives sont célèbres et redoutés. Ils ont aussi, paraît-il, développé de subtiles techniques de combat en apesanteur. Exclusivement concentrés dans les stalagvilles et les cités flottantes, une franche solidarité les unit. Soupçonnés de collusion avec le Syndicat des Oasis-marcages, ils semblent s'être spécialisés dans la petite rapine et le trafic de l'information. Les va-nu-pieds peuvent s'avérer de précieux informateurs pour qui sait comment les aborder. Ils évoluent en général en toute tranquillité : nulle autorité n'assure la police dans l'Entremondes. Toutefois, chaque groupe d'intérêt, commercial ou pirate, qui en a les moyens, se paye les services d'une milice. Alors, gare à qui tombe entre leurs mains ! La violence de leurs méthodes est réputée et nul, sinon un ou plusieurs autres groupes d'intérêt, ne peut influer sur ses décisions concernant une affaire ou une autre. Dans l'ensemble, les litiges sont réglés par des rapports de force politiques voire, exceptionnellement, armés, entre les guildes, les associations de marins et les confréries de pirates en présence. À l'instar du haut conseil de Gouffre, un directoire supérieur a été mis en place à Stalagdum, où siègent les protagonistes des activités légales et illégales de l'Entremondes. Ainsi, les dirigeants des principales guildes, y compris Pirro Amadei de la guilde des Navires marchands et Ertello Barumbas le Terrible, roi des pirates, se retrouvent à la même table pour présider, dans la meilleure intelligence possible, aux destinées des habitants de l'Entremondes.

Le curieux titre de « roi des pirates » que Barumbas détient depuis bientôt six ans s'obtient sur la base de la réputation. Le pirate qui a le plus fait parler de lui durant l'année remporte le titre lors de la grande assemblée qui a lieu chaque année dans la cité flottante de Nexus. De nombreux pirates, qui faisaient autrefois partie de la Scabarre, habitent aujourd'hui l'Entremondes. Ceux qui connaissent cette redoutable confrérie seraient surpris de croiser, au détour d'une ruelle de Stalagdum, quelques fameux amiraux pirates qu'ils croyaient morts depuis

longtemps, victimes d'un naufrage ou d'un abordage de trop, et qui sont bien vivants. Certains sont toujours en activité. D'autres coulent des jours paisibles, dilapidant leur magot dans un monde où nulle poursuite léale ne menace le confort de leur retraite.

En dehors des navires, il existe une espèce animale utile au transport des hommes : celle des ptérodactyles. Ces grands reptiles carnassiers sont, à condition d'avoir été préalablement apprivoisés, d'excellentes montures. Légers et rapides, ils sont le meilleur moyen de déplacement individuel dans l'Entremondes. Selon leur taille, de un à quatre hommes peuvent monter sur un même ptérodactyle.

À l'instar des autochtones et des guiliens, quelques créatures ont apprivoisé l'apesanteur de l'Entremondes. Ainsi en est-il des vers géants qui vivent près de la surface du Continent. Ceux-ci ont fait de l'Entremondes leur territoire de chasse privilégié. Ils se meuvent dans le vide avec un naturel et une vivacité qui ne les rend que plus redoutables. Ils se concentrent en général sur la multitude de volatiles nichés dans les anfractuosités des parois des galeries. Il arrive toutefois que les plus gros d'entre eux – plus de cent mètres de long et quinze mètres au garrot – s'en prennent à un navire ou une cité, semant la désolation et la mort parmi les autochtones. Il est impératif de garder à l'esprit que ces créatures constituent l'un des pires fléaux de l'Entremondes. Parmi les autochtones, une secte dite des « vormistes », toute entière dévouée au culte des vers géants, est très active et fait de nombreux adeptes. Sans doute ces derniers la rejoignent-ils dans l'espoir d'échapper à la menace que ces hideuses créatures font peser sur tout un chacun. Selon mes sources, les cérémonies magiques secrètes des vormistes visent à invoquer des vers géants dans les stalagvilles ou les cités flottantes. Elles sont très redoutées et, évidemment, strictement prohibées. La crainte de cette secte est telle que, dans un rare élan d'unanimité, les guides et confréries ont convenu que quiconque serait convaincu d'intelligence avec la secte des vormistes serait passible d'écartèlement et ses membres jetés dans le vide, en pâture

aux charognards. Quelques riches marchands accusent les va-nu-pieds de soutenir la secte des vormistes contre les chaussés. Peut-être est-ce la vérité. Nul va-nu-pieds n'a jamais répondu à cette grave accusation autrement que par un sourire ambigu ou quelques remarques à l'ironie déplacée.

La partie occidentale de l'Entremondes est sillonnée de fissures. Celles-ci sont à l'origine des fameux tourbillons qui ont valu son nom à l'infranchissable mer des Tourbillons. Ces fissures, qui naissent de glissements de terrain souterrains, relient la mer des Tourbillons à une mer gelée située dans la Terre Creuse. Certains phénomènes géologiques mal connus aspirent l'eau de la mer des Tourbillons et la rejettent dans la mer gelée. D'autres arrachent à cette dernière des icebergs que l'on retrouve alors flottant à la surface de la mer des Tourbillons. Ils ne tardent pas à fondre sous l'effet des brûlants rayons des Feux-du-ciel, mais mon ami Jaad m'a dit qu'ils formaient l'essentiel des ressources en eau potable des peuples de la côte.

Il arrive que certaines fissures débouchent sur une galerie de l'Entremondes. Alors, une catastrophe se produit. Des tonnes d'eaux ou de gigantesques icebergs sont violemment projetés dans l'apesanteur des cavernes, et les puissants courants aériens amplifient de tels phénomènes. Ce sont ainsi des tempêtes de pluie ou de glace qui déferlent parfois sur des navires ou, même, des cités entières, faisant de nombreuses victimes. »

Entretien avec Julius de Juliani, docte au service de la guilde du Fer de Schaal.

Stalagdum, ou l'architecture de l'apesanteur

« Petit ! Holà petit ! Viens un peu par ici ! Viens donc boire en ma compagnie ! Alors, t'es-tu habitué à ta nouvelle

condition de marin du vide ? Tes nouvelles chausses te plaisent-elles ? Certes, leur cuir n'a pas le raffinement et la douceur de la soie qui protège habituellement tes pieds de bourgeois. Mais celles que tu portes aujourd'hui sont pratiques pour éviter de s'en voler. Crois-moi sur parole, cette peau adhère partout, tant qu'on lui présente assez de surface.

J'imagine que ta trajectoire à travers Stalagdum, depuis le port jusqu'à ce lieu, a produit sur toi une impression durable. Ah, ce décor lunaire éclairé par une lumière crépusculaire, hérissé de stalagmites plus hauts que des temples Ashragor ! Ces échafaudages de passerelles et de filets qui recouvrent et relient les moindres lieux habités ! Ces milliers d'anfractuosités qui sont autant d'habitations creusées à même la roche calcaire des concrétiions géantes. Cette agitation fébrile et bruyante qui caractérise si bien les cités portuaires. Enfin et surtout, ces dizaines de navires de toutes origines et de toutes formes, qui arrivent ou qui partent, repliant ou étendant leurs grandes ailes de toile pour échapper à la prise du vent ou pour saisir son courant comme on prend une route invisible. Tu t'es frayé un chemin parmi les marins, les pirates, les vauriens du fond du monde. Tu ne t'es certainement pas retourné lorsque l'un d'eux, saoulé par le rhum frelaté et le frisson de ses aventures passées, t'a hélé, peut-être provoqué, sans doute insulté. Très vite, tu étais désorienté. Comme tes sens, au bord de la panique, tu recherchais de nouveaux repères, une nouvelle gravité à laquelle te fier. Tu as entendu parler du mal de l'apesanteur. Tu craignais soudain d'en être sujet. Et dame Fortune de te mener jusqu'à cette taverne, où je t'aperçus.

Sois le bienvenu dans la taverne de La nouvelle vie, petit. Comment trouves-tu le décor ? Sobre ? Il est vrai que La nouvelle vie n'est rien de plus qu'une salle aux murs nus, nichée dans une anfractuosité creusée dans le calcaire de l'un des colossaux stalagmites de la ville. Mais saches que ce lieu ressemble à beaucoup d'autres endroits de Stalagdum. Ici, comme ailleurs dans les

stalagvilles, les architectures anguleuses n'ont pas leur place. Pas plus que n'existe la notion de murs et de plafonds. Chaque salle adopte une forme sphérique, sans endroit ni envers. Tables et bancs sont solidement rivés aux parois de la salle, comme le sont tous les meubles dans les autres habitations de la ville. C'est indispensable si l'on veut qu'un semblant d'ordre règne dans sa maisonnée. Naturellement, cette règle régit aussi la vie à bord des navires et des cités flottantes. Dans ces dernières, toutefois, l'architecture est similaire à celle que chacun connaît à la surface avec ses murs, ses plafonds, ses hauts et ses bas.

Enfin, voilà nos boissons. Merci à toi, jolie demoiselle. Observe et apprends, petit. Perce ainsi ton outre avec la pointe de ta dague, colle ta bouche contre l'orifice et bois. Allons, tout d'un coup ! Si nous buvons dans des outres, c'est parce que l'apesanteur qui baigne ce monde nous interdit de collecter les liquides dans des gobelets ouverts tels que ceux dont on fait usage à la surface. Maintenant que tu as bien bu, je peux te dire que l'outre est la vessie d'un cotari, un volatile reptilien commun dans ce bas monde. Quant au contenu, je te laisse deviner... Eh, mais ! Idiot, gardes donc ça dans ta bouche. Tu m'as tout aspergé ! À cause de toi, ma belle chemise va puer l'urine fermentée. Eh, qu'as-tu ? Restes conscient, veux-tu ? Ah, ah, c'est donc ça ? Tu es vraiment atteint du mal de l'apesanteur... Ah, ah, ah ! »

Nouvel entretien avec Leonardo, marin à bord de l'aéronef Angelo II.

Du mal de l'apesanteur

« N'ayez crainte. Le mal dont vous avez été victime est sans gravité. Il frappe souvent ceux dont les sens sont confrontés à l'apesanteur pour la première fois. Vous avez donc fait l'expérience de ses effets, en certains points comparables au mal de mer. La désagréable sensation de ne plus rien peser, le terrible sentiment de désorientation, la perte des repères élémentaires auxquels votre corps était habitué depuis la naissance. Alors, viennent la nausée, le

vertige et, exceptionnellement, la perte de connaissance. Mais soyez rassuré. Ce mal, essentiellement psychologique, frappe rarement deux fois la même personne. »

Entretien avec Cazvin Cyez, originaire de la contrée de Gillian, médecin à Stalagdum pour le compte de la guilde des Navires marchands.

Des vaisseaux de l'apesanteur

« Approche, moussaillon. C'est ton premier voyage dans l'Entremondes, n'est-ce pas ? Sans doute trouves-tu singulière l'architecture de mon navire. Je t'accorde qu'il n'est pas banal : une proue élancée de vaisseau des mers et une poupe sphérique munie d'un grand gouvernail. Une coque de navire régulièrement percée d'écouilles, que des filets relient à quatre mâts tendus dans le vide comme les bras d'un moulin, leurs voiles gonflées par d'intarissables vents. Quant à l'intérieur du navire, dans lequel chacun se déplace chaussé, on pourrait presque le confondre avec celui d'une caravelle de la surface. Maintenant, va sur le pont et tu verras que nous aussi avons nos oiseaux de compagnie pendant nos longs périodes à travers l'infini souterrain. Certes, ces volatiles reptiliens qui tournent autour du navire n'ont pas la beauté des goélands, et leurs cris stridents à dû assourdir plus d'un marin mais nul, mieux qu'eux, n'avertit de la proximité d'une tempête. Il faut les voir filer en hurlant se réfugier dans les anfractuosités des parois des galeries dès qu'approche un réel danger ! Pour cette raison, même s'ils nous cassent les oreilles et cherchent en permanence à nous voler nos vivres, ils sont les bienvenus et il est interdit de les maltraiter... sauf, bien sûr, quand les réserves de nourriture sont épuisées.

Nous autres, marins du vide, sommes indispensables à la vie dans l'Entremondes. Sans nous, point de transport des marchandises, point de ravitaillement des comptoirs les plus avancés, point de commerce en somme. Or, le commerce, particulièrement entre les transients de la Terre Creuse et la surface du Continent, fait la dif-

férence entre la vie honorable et la plus noire des misères. »

Entretien avec Viek Viryzen, capitaine du Coretika, soupçonné de piraterie.

Des dangers de l'Entremondes

« Un bon marin sait quel vent emprunter pour se rendre d'un comptoir à un autre. De même, il sait interpréter les humeurs des vents. Ainsi peut-il prévoir la plupart des dangers. Mais quelques-uns échappent à sa vigilance par leur caractère imprévisible. Ce sont, hélas, les plus meurtriers. Les marins les appellent les tempêtes. Sans doute cette expression évoque-t-elle en toi, à l'instar des tempêtes marines, des vents déchaînés déchirant les voiles et brisant les mâts d'un navire. Sans doute tu figures-tu des murs d'eau surmontant la coque, projetant corps et biens par-dessus bord et inondant les soutes, tandis que la foudre enflamme ce qui eût un jour l'arrogance d'être un fier vaisseau, et qui n'est plus pour son équipage qu'un sinistre tombeau de bois et de cordes. Et bien, tu as partiellement raison, tant il est vrai que certaines tempêtes ont ce visage. Ainsi, portées par des vents déchaînés, il arrive que des trombes d'eau envahissent soudain quelques galeries géantes de l'Entremondes, comme un raz de marée, digne de celui qui marqua jadis l'émergence du Continent. Simultanément, des éclairs aveuglants, comme surgis du néant, foudroient tout ce qui a l'impudence de se dresser en travers de leurs zébrures de lumière. Les navires pris dans la tourmente, ravagés par la déferlante, luttent pour ne pas être projetés contre les parois de la grotte par la tempête d'eau.

Mais les tempêtes peuvent prendre d'autres formes.

Ainsi, les marins parlent de tempêtes de roches lorsque des stalagmites ou des stalactites géants, érodés au point d'être arrachés à leur socle calcaire, filent, emportés

par les vents, dans l'apesanteur des galeries. Ils ricochent contre les parois, se brisent et se constituent en un champs d'aérolithes qui détruit tout sur leur passage. Le vacarme qui prévient leur arrivée est assourdissant. Le chaos qui les accompagne est indescriptible. La mort et la désolation qui les suit est sans pareil. Finalement, la désagrégation qui avait donné naissance au cataclysme y met un terme. Des roches qui dévastaient tout sur leur passage, il ne reste bientôt plus qu'un nuage de poussière inoffensif, peu à peu dispersé par les vents.

Un phénomène similaire se produit parfois, non avec des stalactites ou des stalagmites, mais avec des blocs de glace. Les dégâts sont les mêmes, ces icebergs n'ayant rien à envier aux roches calcaires par la taille. Ce phénomène est toutefois limité dans le temps, car la glace fond rapidement dans l'atmosphère tempérée de l'Entremondes. Les tempêtes de glace partagent la même origine que les tempêtes d'eau. Toutes deux sont, en effet, la conséquence des fameuses fissures qui se produisent régulièrement entre la mer des Tourbillons et la mer gelée de la Terre creuse. Certaines fissures, au lieu de relier les deux mers, comme elles le devraient, débouchent dans l'une des innombrables galeries de l'Entremondes. Ainsi, les fissures qui proviennent de la mer gelée charrient les icebergs à l'origine des tempêtes de glaces. Les tempêtes d'eau, quant à elles, prennent leur source dans la mer des Tourbillons.

Le plus récent et le plus énigmatique des cataclysmes qui frappent l'Entremondes est la tempête de feu. Des quantités phénoménales de lave en fusion débouchent parfois au détour d'une galerie et se répandent, brûlant tout sur leur passage avant que le refroidissement ne les fige définitivement en des sculptures sombres et exotiques. Quelques marins font remonter ces tempêtes à une « mer de feu » située dans la Terre Creuse. Nul ne sait ce qui se trame dans cette mystérieuse contrée, mais l'Entremondes en fait chaque jour d'avantage les frais, suscitant une inquiétude croissante parmi ses habitants.

Enfin, il y a les tremblements de terre. De plus en plus fréquents et de plus en plus des-

tructeurs, leur épicentre semble se situer dans la Terre Creuse. Les transients en sont-ils responsables ? En connaissent-ils les causes exactes ? Un gigantesque cataclysme se prépare-t-il ? Engloutira-t-il dans la roche l'Entremondes et la Terre Creuse ? Un « Grand Ver » en est-il à l'origine, comme le prétendent les vormistes ? »

Entretien avec dame Gultarrina Narexerra, capitaine du navire marchand La sirène, soupçonnée d'intelligence avec la secte des vormistes

Du rôle des hérétiques

« Alors, comme ça, tu veux en savoir plus sur le compte des hérétiques ? Et bien, apprends que les hérétiques sont une confrérie de sorciers Venn'dys venus se réfugier dans l'Entremondes pour y pratiquer leur art millénaire, basé sur le loom jaune. Sache, apprends qu'en ce bas monde, aucun homme ne pense comme ses frères de la surface. L'Entremondes abrite une faune humaine exclusivement composée de rebelles, d'anticonformistes et de bandits de toutes sortes, d'individus qui, à la surface du Continent ou sur les Rivages, n'auraient leur place que dans une prison. Ici-bas, les Venn'dys ne méprisent pas l'emploi de leur art étrange. Bien au contraire, les hérétiques sont indispensables à bord des navires. Leurs sortilèges sont le meilleur moyen de maîtriser les vents ou de survivre aux terribles tempêtes de roches, d'eau, de glace ou de feu qui menacent de mort les marins de l'Entremondes. Dans cet univers où la nature est l'ennemi de l'homme, les sorciers Venn'dys, seuls capables de dompter les éléments grâce à leur science du loom jaune, valent leur pesant d'or. Ainsi, ils sont parfaitement intégrés dans la société de l'Entremondes et peuvent en toute liberté y approfondir la maîtrise de leur art. Naturellement, cette hérésie est vue d'un fort mauvais œil par les

Venn'dys bien pensants de la surface. Ceux de la guilde du Fer de Schaal semblent exécrer particulièrement les hérétiques et cherchent à les éliminer, par n'importe quel moyen. »

Entretien avec Giuseppe Maltese, pirate Venn'dys soupçonné d'hérésie (bien qu'il s'en défende).

Du commerce en Entremondes

« Ainsi, jeune homme, vous vous demandez ce qui fait la richesse de l'Entremondes ? Apprenez, avant tout, que l'Entremondes n'est pas, économiquement, capable de se suffire à lui-même.

Certes, il y a la guilde des Ptéroductyles, dirigée par le très avisé et toujours souriant Gertosha Derr'Kel de la Maison Ashragor. Cette guilde apprivoise et commercialise, avec succès, ces grands prédateurs à travers tout l'Entremondes.

Il y a aussi la guilde des Phosphores fongueux, dirigée par le très acariâtre et stupide Bernardini de la Vita de la Maison Venn'dys qui cultive et vend – à prix d'or – les champignons phosphorescents qui poussent sur les parois des galeries de l'Entremondes.

La guilde des Chausses, quant à elle, détiennent le monopole de la confection des chausses adhésives dont seuls ces moins que rien de va-nu-pieds peuvent se passer. Maître Ishteq, qui dirige la guilde des Chausses, est sans doute l'homme le plus fortuné de l'Entremondes. Cet Ulmeq a fait d'une cité flottante entière son palais privé. Au centre de cette merveille, un zoo contiendrait des créatures toutes plus exotiques et terribles les unes que les autres, parmi lesquelles un ver de plusieurs mètres de long.

Enfin, il y a le discret Xu Chenhua de la Maison Felsin, qui ne s'est pas montré en public depuis des années. Quelques mauvaises langues prétendent qu'il est mort. D'autres disent qu'il n'est pas Felsin et qu'il

s'agit, en fait, d'un démon plus vieux que le cataclysme qui donna naissance à l'Entremondes. Sa puissante guilde des Chasseurs de reptiles ravitailler en viande et en alcool de cotari toutes les cités et tous les navires de l'Entremondes. Son succès est tel que sa guilde exporte depuis quelques années le produit de ses chasses vers la surface du Continent.

Mais toute cette dynamique ne saurait assurer la subsistance de la très imposante guilde des Navires marchands ou des nombreux pirates de l'Entremondes. La guilde des Navires marchands doit l'essentiel de sa richesse aux fructueux échanges qui ont lieu entre les transients de la Terre Creuse et différents acteurs à la surface du Continent. Trois secteurs en particulier garantissent sa prospérité à l'Entremondes.

D'abord, le trafic d'esclaves organisé par la « guilde des peaux » à destination de la Terre Creuse. En réalité, la « guilde des peaux » sert de paravent à une organisation criminelle appelée le Syndicat, dirigée par des Drak originaires des Oasis-marécages. Cet honorable commerce se déroule sans encombre, car les pirates de l'Entremondes s'y intéressent fort peu. Les rumeurs vont bon train au sujet des quelques esclaves revenus de la Terre Creuse. Ceux-ci, qui servent leurs maîtres avec zèle et les représentent lors des tractations commerciales – puisque les transients ne se montrent jamais –, semblent agir en toute liberté. Toutefois, leur peau glacée aux reflets bleutés et diaphanes et leur calme presque inhumain alimentent des rumeurs selon lesquelles ils auraient été plongés dans une stase fantomatique par les sortilèges de leurs maîtres.

Ensuite, il y a le commerce du loom noir, que les transients de la Terre Creuse nous vendent, à nous autres Ashragor ainsi qu'aux représentants de l'ambassade de l'empire du Noir Couchant à Gouffre.

Enfin, il y a le commerce du loom jaune, que les transients vendent aux Venn'dys de l'arrogante guilde du Fer de Schaal. Quand on les interroge à ce sujet, ceux-ci prétendent, non sans gêne, que ce loom est destiné à servir dans leurs recherches désespérées contre le mal qui frappe leur Maison depuis plus de deux siècles.

La Terre Creuse semble receler d'inépu-

sables ressources de loom noir et jaune. Les transients demandent pour tout paiement des esclaves et de l'or avec lequel ils achètent encore plus d'esclaves à la guilde des Peaux. Nul ne sait quel usage il font de leur bétail humain.

Tout irait pour le mieux si le commerce du loom noir et, surtout, jaune n'étaient pas constamment la cible des pirates (qui en ont besoin pour satisfaire les besoins de leurs propres hérétiques). Ainsi, les convois de loom sont toujours fortement escortés. Malgré cela, un véritable marché parallèle du loom s'est instauré, et la piraterie est parfois si intense qu'elle interdit tout nouveau convoi pendant des semaines ou des mois. Nous sommes alors obligés de racheter notre propre marchandise à un prix prohibitif sur le marché noir.

Quant à l'avenir proche, il semble de plus en plus évident que la guilde du Fer de Schaal envisage d'étendre son réseau d'exploitation minière à l'Entremondes. Et pour obtenir des concessions, tous les moyens sont bons, y compris la corruption des membres du directoire. Depuis peu, Barumbas le Terrible est devenu un ardent avocat des misérables ambitions des Venn'dys de la guilde du Fer. Il est difficile de résister à l'appât du gain quand on est un pirate !

Pardon ? Non, sincèrement, j'ignore pourquoi l'on croise de plus en plus d'Ashragor dans l'Entremondes. Sans doute mes frères sont-ils attirés par la sombre beauté de cet univers souterrain. »

Entretien avec Keraz Hortys, négociant et diplomate Ashragor au comptoir de l'empire du Noir Couchant à Stalagdum.

Des intrigues des transients à l'encontre des Venn'dys

« Les transients de la Terre Creuse tenteraient, par l'entremise de complicités au sein de la guilde du Fer, de voler le secret de l'aéron aux Venn'dys. Voilà bien l'accusation la plus ridicule qui soit ! Quelle absurdité ! Certains vont jusqu'à accuser les hérétiques de complicité avec les transients, et d'avoir des espions infiltrés au plus haut niveau de la guilde du Fer de Schaal. Les transients les rétribueraient en leur fournant tout le loom jaune dont ils pourraient avoir besoin. Mais de qui se moquent-on ? Quel usage des transients feraient-ils

des secrets technologiques des Venn'dys ? Toutes ces élucubrations sentent l'intrigue à plein nez. Fort heureusement, nul individu sensé ne croit à de telles inepties, à commencer par nos chefs. Dans leurs déclarations à ce sujet, ceux-ci rejettent catégoriquement une telle éventualité. »

Entretien avec Gugielmo Finzi de la Maison Venn'dys, responsable de la sécurité des aérostats de la guilde du Fer de Schaal.

Des fantômes de l'Entremondes

« Quoi, les fantômes ? ! Ah, oui, les fantôôômômes ! Tu ne les as jamais vus, n'est-ce pas ? Non ! Car si tu les avais vu, la terreur

aurait blanchi tes cheveux bien toilettés de bourgeois. Pourtant, ils existent, foi de va-nu-pieds ! Les fantômes des navires disparus, apparitions diaphanes aux reflets bleutés, voguent dans la lumière crépusculaire des cavernes de l'Entremondes. Il paraît que les fantômes des vaisseaux pirates abordent les navires marchands des vivants, et que des hordes de spectres invulnérables – sauf à la magie – déferlent sur l'équipage avec une sauvagerie sans nom. Les victimes du massacre grossiraient ensuite les rangs des revenants. Ainsi, une armée de fantômes au toucher glacé comme la mort attend le jour où les transients de la Terre Creuse (qui les commandent en secret) leur ordonneront de nous tomber dessus.

Alors, elle vient cette bague, ou faut-il que je te coupe le doigt ? Ah, ah ! »

Entretien avec Miradon Voltoo, va-nu-pieds de son état

La Terre Creuse

Avertissement

L'exposé suivant, composé d'extraits désordonnés des mémoires du prêtre d'Ashragor Koracen Drexx le Dément, rend compte de son prétendu voyage au sein de la Terre Creuse. Le lecteur ne doit pas hésiter à douter de la véracité de ce récit. Après tout, son auteur est réputé être complètement fou. Koracen Drexx a été déchu de son titre de prêtre d'Ashragor et condamné à mort pour blasphèmes proférés à l'encontre du prince-démon. Il est introuvable depuis son retour de la Terre Creuse et, à ce que j'ai cru comprendre, les Ashragor le soupçonnent de s'être caché quelque part dans l'Entremondes.

Pour la petite histoire, ce document a été déposé aux archives de Port Concorde par un démon ailé, qui est parti avant que maître Alcatone puisse l'interroger.

Alternio Bardacci, compilateur

INTRODUCTION

Moi, Koracen Drexx, ancien serviteur du démon Ashragor, envoyé des Maîtres Suprêmes, suis le détenteur des secrets de la Terre Creuse. Et vous, misérable bande de

cloportes ignorants, allez écouter ma divine parole. Car un jour viendra où la terre tremblera et s'affaissera sur elle-même, incapable de résister à la pesanteur de Cosme, à moins que les transients n'accomplissent leur Grand Dessein visant à rétablir l'ordre

qui régnait par le passé. Pourtant, les nuisibles vermines que vous êtes feraient mieux de préférer l'apocalypse à l'issue salvatrice. Car alors, les transients posséderont le pouvoir d'envahir et de dominer Cosme et Nocte à tout jamais.

Moi, Koracen Drexx, premier natif à avoir voyagé dans la Terre Creuse, m'en vais vous révéler des intrigues à côté desquelles les pires manigances de mon ancien maître font pâle figure. Et déjà, j'exalte à l'idée de l'indincible terreur qui, peu à peu, s'insinuera à travers vos faibles esprits jusque dans vos âmes méprisables à mesure que vous découvrirez la vérité. Puisse, le jour venu, Ashragor et ses maîtres se repaître de vos cadavres putréfiés et me jeter vos os, dans lesquels j'imprimerai avec délice la marque de mes crocs.

Jour premier de ma sainte mission

Aujourd'hui, le triomphe est à ma portée. L'équipage et le navire sont prêts. Il ne reste plus qu'à traverser la mer des Tourbillons. Nous ne risquons rien. Ashragor m'est apparu cette nuit et m'a assuré de sa protection. Rien ne saurait se mettre en travers de mon succès. L'intérieur du Continent s'offre tout entier à mes ambitions sacrées.

Jour cinquième

Ar-veren, esprit de la peur glacée, a pris le contrôle ces chiens. Craignant d'être emporté dans un tourbillon si nous nous aventurons plus au large, mon équipage s'est mutiné. Et me voilà sacrifié sur l'autel de la lâcheté, abandonné sur une île déserte, un bout de rocher recouvert d'algues humides. Ashragor, viens à mon secours !

Jour nouveau

Je dérive sur une banquise. Couché sur la glace, le regard fixé vers la voûte étoilée, je pense et repense sans cesse à ma curieuse destinée. Ashragor, pourquoi m'as-tu trahi ? Quelle est la raison de cette sanction ? N'étais-je point digne de toi ? Est-ce là une nouvelle épreuve à laquelle tu me soumets ? J'ai beau observer, scruter et chercher, nulle part je ne reconnaissais les astres de Cosme. J'erre sous le ciel nocturne et sans lune d'un monde inconnu.

Sous la mousse, l'île déserte s'est révélée être la coquille translucide et bleutée d'une gigantesque créature des mers. Lorsqu'un tour-

billon emporta mon île vivante, j'eus juste le temps de me glisser entre sa coquille et sa chair molle. Ensuite, le vertige, l'interminable sensation de chute puis, finalement, l'inconscience. Je repris connaissance dans l'eau sombre d'un monde sinistre et désolé. On dirait un archipel de mers gelées et de terres glacées, un monde à la pâleur azurée plongé dans une nuit infinie. La Terre Creuse des légendes ! Épuisé, affamé, je me suis hissé péniblement sur une banquise providentielle.

Visions

J'ai vu des choses merveilleuses. Des aurores sans fin éclatant de mille feux colorés dans l'horizon nocturne. Des mirages brouillés qui croisent en silence dans des eaux gelées, entre icebergs et créatures exotiques à la chair d'un bleu transparent. Des silhouettes démesurées de créatures marines glissant paisiblement sous la banquise sur laquelle j'ai pris pied.

J'ai entendu. Des chants captivants de sirènes à l'irrésistible beauté. Des grognements inquiétants, monstrueux et sourds dans le lointain céleste.

Et j'ai senti. Des abominations tapies dans la pénombre, observant chacun de mes mouvements. Si, comme je le pense, un tourbillon m'a emporté dans l'éigmatique Terre Creuse, alors je devrais y retrouver les puissants transients dont on m'a tant parlé. Dès que je le pourrai, je rejoindrai à la nage l'un de ces mirages brouillés qui dérivent au gré des courants marins.

Des mirages et de la réalité

Brizio. J'erre maintenant dans le décor désert de la cité joyau. Pas âme qui vive. Une ville que ses habitants semblent avoir subitement abandonnée. Un vent glacial cingle mon corps couverts de haillons. Où sont passés ces maudits Venn'dys ? Auraient-ils tous été emportés par leur satanée langueur ? S'agit-il seulement de la vraie Brizio ? Sans doute que non. Je traverse un mirage, ou,

plutôt, la reproduction fidèle de la cité joyau, privée de ses habitants. Même les quelques navires qui mouillent dans le port sont une réalité palpable.

Soudain, une silhouette au détour d'une ruelle. Je hèle l'inconnu. Il sursaute et tente de s'enfuir. La poursuite prend fin quelques centaines de mètres plus loin, dans le grand parc qui jouxte le palais du doge. Trop occupé à corriger le mécréant qui a osé faire courir un homme épuisé et affamé, je ne m'aperçois pas tout de suite que le reste de sa communauté m'a lâchement cerné. Et les voilà qui osent m'interrompre dans mon entreprise ! Naturellement, impossible de se faire respecter par ces étranges Venn'dys en les insultant violemment en langue Ashragor. Finalement, on m'assomme. Fort bien, tant que l'on me soigne et me nourrit convenablement à mon réveil.

Du peuple du loom bleu

Ce ne sont pas des Venn'dys qui ont élu domicile dans le palais du doge !

Quelques jours après le début de mon injuste séquestration, une étrange délégation fit son entrée dans ma cellule – en fait, une luxueuse suite du palais. À sa tête, une devineresse du nom d'Ecilla. Les jours qui suivirent furent très instructifs. Ecilla appartient à un peuple qui vit dans la partie supérieure de la Terre Creuse et dont l'art étrange, basé sur un loom de couleur bleue inconnu à la surface, permet de sonder les probabilités passées, présentes ou futures. Cette Brizio déserte est le résultat de leurs expérimentations.

J'ai erré dans l'avenir possible d'une Brizio abandonnée par un peuple tout entier emporté par la langueur (oh, si seulement cela pouvait se réaliser !). Une infinité de mondes probables se côtoient à l'abri des mirages qui dérivent sur la mer gelée de la Terre Creuse. Et dans cette infinité se trouve, sans doute, l'ultime vérité sur le devenir des différents peuples du Continent et des Rivages. Les diverses communautés du peuple du loom bleu communiquent entre elles par le biais de portes dimensionnelles sisées au centre du mirage. La porte du mirage de Brizio se trouverait dans les sous-sols

du palais. Une telle porte est capable de transporter hommes et équipements d'un mirage à l'autre, le long de routes ouvertes à travers une inquiétante contrée de limbes hantées par de furtives visions d'événements passés, présents ou futurs. Est-ce là que le peuple du loom bleu trouve son inspiration et son essence loomique ? Les mirages flottants sur la mer gelée de la Terre Creuse sont-ils l'émanation physique de ces limbes ? Ecilla me parle de préparatifs, elle me parle de la quête des origines dans laquelle son peuple se lancera bientôt au côté des Maisons des rivages... Son peuple ? Elle dit « sa Maison ». Est-ce par imitation, ou y a-t-il une raison plus profonde ?

Illumination

L'Astramance ! La Devineresse m'est apparue. C'est alors que j'ai compris. Mon destin est d'éclairer le monde de toute la sagesse que j'acquerrai au cours de mon pèlerinage dans la Terre Creuse. Je suis la lumière qui annonce les ténèbres ! Garde tes prophètes pouilleux, Ashragor ! Je suis la Voix de la Destinée !

Je dérive maintenant, de délires en mirages, à la découverte des secrets de la Terre Creuse.

Note intercalaire

À ce niveau du récit de Koracen Drexx, un grand nombre de pages sont manquantes. Cette présentation de la Terre Creuse, si peu digne de crédit qu'elle soit, reprend donc après une coupure que nos services estiment large. Sans doute cette partie disparue présentait-elle plus largement l'improbable peuple du loom bleu et ses mirages impossibles.

Nous avons soumis une version très édulcorée des chapitres précédents à nos collègues de la Commission pour l'étude des phénomènes loomiques. Tous ces vénérables sages ont eu la même réaction : le loom bleu (ou n'importe quelle couleur de loom hors des nôtres) est une impossibilité, une entorse aux lois naturelles de l'univers. Je les crois sur parole, et vous invite à vous référer au rapport qu'ils ne manque-

ront pas de vous adresser dès que leurs très importantes occupations leur en laisseront le loisir.

Le mirage des origines

Il y a deux millénaires de cela, la Terre Creuse tournait sur elle-même, glissant sur un tapis de lave. Ainsi coupée du reste de Cosme, elle ignorait même qu'il pouvait y avoir un monde au-delà de sa sphère. C'était un jardin paradisiaque, que dominaient des transients parvenus au zénith de leur pouvoirs. Ces seigneurs triomphants au corps de feu avaient élevé la capitale cristalline de leur empire au cœur du soleil, immobile au centre de la sphère. Quoi de plus naturel que de rayonner sur un monde depuis son centre ? Et ce soleil pulsait, diffusant alternativement sa lumière bienveillante et sa douce obscurité au monde qui l'entourait. Alors survint le cataclysme, dont la cause exacte demeure un mystère pour les transients. La clé de cette énigme est cachée quelque part dans les étoiles qui parsèment la nuit éternelle dans laquelle est plongée la Terre Creuse, j'en suis sûr. Car ces astres nocturnes, retenus ensemble par leur propre gravité, sont en vérité des fragments du soleil défunt et de la cité qu'il abritait.

Au jour du cataclysme, le soleil vola en éclats. Tel un oiseau de feu, un navire de cristal s'en échappa et perça la croûte terrestre pour resurgir dans le ciel du Continent. Ainsi naquit le fameux gouffre de la terre des volcans éteints. Hélas, le vaisseau flamboyant ne brilla pas longtemps dans le ciel de Cosme. Il termina sa course dans le désert Sable, provoquant une tempête de feu aux conséquences apocalyptiques.

Privé des sortilèges bienfaisants de son foyer désintégré, la Terre Creuse cessa de tourner sur elle-même et mourut. Le tapis de lave sur lequel elle glissait se retira des galeries dans lesquelles il s'était toujours écoulé, donnant ainsi naissance au réseau souterrain qui constitue aujourd'hui l'Entremondes. Il s'accumula dans la partie inférieure de la Terre Creuse.

Plongé dans une nuit sans fin, le superbe jardin se fana. Partout, la terre trembla. Alors, une ceinture de hautes montagnes

embrumées, symptôme de l'affaissement sur elle-même de la Terre Creuse, sépara le monde en deux. Des mers gelées apparaissent et recouvriront la partie supérieure de la Terre Creuse, tandis que sa moitié inférieure était livrée à un océan de lave. C'est au milieu de cet enfer, dans des palais de cristal élevés sur des îles de roches volcaniques flottantes, que se sont réfugiés les seigneurs déchus. Ceux-ci n'ont rien à voir avec le loom bleu, et mes hôtes ont l'air de les craindre...

Du Grand Déssein et du rétablissement de l'ordre ancien

Moi, Koracen Drexx, j'ai vu en rêve les transients de la Terre Creuse, ces humanoïdes de cristal au cœur duquel brûle une flamme aux reflets bleutés. Ces corps irradient une intense chaleur, dont nul mortel ne saurait supporter la proximité. Leurs silhouettes élancées sont grandes comme dix hommes. Ils vivent dans de fabuleuses cités cristallines dans lesquelles se mirent des océans de lave rougeoyante. Un enfer, refuge providentiel pour des êtres incapables de survivre à la tiédeur d'un environnement tempéré.

Leur peuple décimé par le cataclysme, leur civilisation détruite, les transients survivants se préparent frénétiquement pour le jour où ils retourneront dans les étoiles qui tournent, indifférentes, dans le ciel de la Terre Creuse. Selon eux, un puissant sortilège est à l'origine de ce désastre. Il est possible de réparer ce qui a été défaït, mais le temps presse. Les transients doivent reprendre le contrôle de leur royaume avant que la force de gravité de Cosme ne le fasse s'effondrer sur lui-même. Cette force de gravité est responsable de tremblements de terre qui sont ressentis jusque dans l'Entremondes. Si la Terre Creuse s'effondrait, les derniers vestiges du pouvoir des transients seraient détruits. Par ailleurs, toute la contrée des Marches de Gambe s'affaisserait, provoquant une catas-

trophe qui n'aurait rien à envier au cataclysme qui frappa la Terre Creuse il y a deux mille ans.

Afin d'empêcher cela, les transients tentent de voler les secrets technologiques des Venn'dys avec l'aide de complices au sein de la guilde du Fer de Schaal. Les transients ont pour projet d'envoyer leurs serviteurs en aérostat, afin de prendre le contrôle des débris de leur capitale dans les étoiles. Après tout, les plus proches d'entre elles ne sont qu'à quelques dizaines de kilomètres de la surface de la Terre Creuse. Avec l'assistance de quelques héritiques corrompus, il sera possible de propulser l'aérostat assez haut. Alors, le tapis de lave retrouvera la place qui était la sienne avant le cataclysme, causant au passage la destruction de l'Entremondes. La Terre Creuse, quant à elle, reprendra son antique ronde, à l'abri du reste du Cosme.

Du Grand Dessein et de l'hégémonie cosmique

Les transients désirent protéger la Terre Creuse de toute intrusion étrangère. Toutefois, maintenant qu'ils savent qu'il existe un vaste Continent à conquérir, ils n'admettront pas de demeurer enfermés dans la Terre Creuse. Voilà pourquoi, depuis près de deux millénaires, les transients tentent de voler un grand secret, le secret de Tava.

Peu après le cataclysme, une étoile de cristal transportant quatre rois transients s'écrasait dans le désert Sable. La chute de l'aérolithe laissa derrière elle un vaste cratère, mais aussi la semence qui devait permettre la renaissance du paradis perdu. Une forêt couleur d'émeraude fit alors son apparition. Les esprits des quatre rois défunt prirent place aux quatre points cardinaux du cratère, pour protéger leur création sacrée. Puis vint Tava, un homme qui sentit le potentiel magique du lieu et fut séduit par la luxuriance de sa végétation. Et le grand chaman d'y expérimenter un puissant sortilège sur un peuple d'êtres oniriques. Ce sortilège créait un passage permettant de voyager physiquement entre Nocte et

Cosme. Les rois réalisèrent qu'il s'agissait là d'une source de pouvoir illimitée. S'ils parvenaient à s'emparer du sortilège de Tava et à le reproduire dans la Terre Creuse, ils disposeraient d'une porte à partir de laquelle il leur serait possible d'envahir n'importe quelle contrée du Continent ou des Rivages par le biais de Nocte. Les transients n'auraient plus qu'à choisir leur point de sortie en réutilisant le sortilège dérobé à Tava par les soins de leurs serviteurs. Ceux-ci ont infiltré et dirigent aujourd'hui la communauté des albinoïdes. Dissimulés derrière le masque d'obsidienne de la caste des éducateurs, ils cherchent encore le sortilège de Tava, inscrit quelque part dans les tréfonds du palais de cristal qui abrite leur règne décadent.

Des serviteurs des transients

Je les vois œuvrer, dans l'Entremondes ou à la surface du Continent, ignorants des terribles conséquences de leurs actes.

Les transients acquièrent en grand nombre des esclaves auprès, notamment, de la « guilde des peaux » kawaati. Leur conditionnement effectué, les uns leur servent de représentants diplomatiques et commerciaux auprès des crédules autochtones et natifs de l'Entremondes. Les autres, qui passent pour les fantômes de l'Entremondes, constituent une redoutable avant-garde. Leur étrange apparence diaphane et bleutée est la conséquence de sortilèges dont le but est de rendre leur corps résistant à la fournaise dans laquelle évoluent leurs maîtres. Fanatiquement acquises à la cause des transients et physiquement invulnérables, des armées destructrices se constituent et déferleront sur Cosme si les transients mènent à bien leur Grand Dessein.

Par ailleurs, les quatre rois transients ont placé les tribus Drak du désert Sable sous leur dépendance magique. Ainsi, chaque homme qui participe aux cérémonies de lycanthropie chamanique des tribus du désert gagne pouvoir et force, mais aliène son âme aux quatre rois. La tribu Oorish, en particulier, permet aux transients d'étendre

leur influence au-delà de la contrée des Marches de Gambe. Lors du marché des Transhumances qui a lieu chaque année dans la contrée de Gillian, les Oorish échangent d'étranges épées pensantes et des étoffes aux couleurs changeantes contre une participation à une cérémonie chamanique. Les malheureux acquéreurs qui pensent conclure une bonne affaire ignorent qu'un jour prochain, il leur faudra servir les transients contre leur propres frères et sœurs du Continent ou des Rivages.

La ceinture des hautes montagnes embrumées

J'ai vu ces pentes escarpées, faites de roches volcaniques stériles sans cesse balayées par des vents tantôt glacés, tantôt brûlants, alternant dans un ciel tourmenté, comme tordu, corrompu par quelques douleurs muettes. Dans cette chaîne étriquée de pics acérés plongés dans un brouillard éternel, se trouvent les gisements de loom jaune et noir que les transients vendent aux habitants de l'Entremondes et de la surface. Le loom est présent en telles quantités qu'on dit que les serviteurs des transients n'ont qu'à inspirer l'air pour se charger en loom jaune. De même, il leur suffirait de plonger leurs mains dans la terre pour récolter le loom noir qui imprègne un sol rocheux aux reflets argentés. Ces rumeurs semblent toutefois un peu exagérées.

Kozirekstefinskaya, la bânce impie ! En cette étroite bande montagneuse est sise la grande cité des serviteurs des transients. À moitié enfouie dans les profondeurs cavernueuses, la cité est surnommée « la bânce impie », car elle est un vaste port souterrain reliant la Terre Creuse à l'Entremondes par un dédale des galeries connu des seuls serviteurs. C'est donc là que sont menées, à bord de navires, les cargaisons d'esclaves acquis auprès des imbéciles cupides de la surface. C'est aussi là que sont convertis les futurs serviteurs des transients. Cruellement jetés dans un lac de flamme bleues au cœur de la cité, l'incommensurable douleur des sacrifiés disparaît sans tarder dans un étrangement jouissif. Alors émerge de l'obs-

cène matrice une âme à la froideur angoissante, enveloppée dans un corps étranger, comme une invulnérable gangue diaphane aux reflets azurés. J'ai déambulé dans de vastes salles de cristal éclatant, sur des quais souterrains bondés, illuminés par mille lucioles iridescentes puis, dans la chaleur étouffante d'une berge extérieure, j'ai vu leurs navires faits de la carapace d'arthropodes géants de la mer gelée rejoindre impunément l'archipel flottant des transients sur un océan de lave flamboyante.

Rencontre !

Je me tenais debout sur la colline, immobile, les bras tendus vers l'infini céleste, invoquant, implorant les vers millénaires de m'accorder leur attention. Alors apparut Khoïshin-Khaïshin. Et ce grand ver de se pencher sur moi, de quitter son domaine dans les cieux, d'ouvrir grande sa gueule et de refermer sa mâchoire autour de la colline sur laquelle je me trouvais. Je fus arraché aux pesanteurs terrestres, mais avec tant de douceur que je demeurai debout, au sommet de ma colline, emporté parmi les étoiles, dans la gueule d'un monstre comme personne n'en a jamais rêvé. Et la voix de Khoïshin-Khaïshin de gronder dans mon esprit...

Ainsi, je sais qu'il fut un temps, avant le cataclysme, durant lequel les grands vers évoluaient et se multipliaient librement dans une Terre Creuse magnifique, aux côtés d'une civilisation transiente rayonnante. Je sais aussi comment, par de puissants phylums dont les sortilèges sont aujourd'hui dispersés dans les étoiles débris, les transients de la Terre Creuse tentèrent de soustraire les vers à l'autorité de leurs maîtres légitimes. Je sais comment ils y parvinrent partiellement, et comment le conflit qui s'en suivit aboutit à la destruction de leur soleil et au cataclysme deux fois millénaire. J'ai appris comment, à ce jour, en secret, certains vers se sont affranchis et ne servent plus les intérêts de leurs maîtres et créateurs initiaux. Enfin, je sais comment Tava, allié à Esteratilles, le ver renégat qui vit caché sous le palais de cristal au sein de la forêt d'Émeraude, parvint à lancer le puissant sortilège qui donna corps à Cristanocte, et comment ce sortilège fut gravé dans la chair même d'Esteratilles.

Mais, surtout, je sais que ces imbéciles de transients de la Terre Creuse ignorent tout de cela et qu'un jour, cette science exclusive me vaudra richesse et puissance !

Un chemin

Si l'on ne veut pas passer par Stalagdum et Gouffre, l'astronomie est la clé du retour à la surface. En effet, la position des étoiles

indique le moment et le point de formation et de débouché des fissures qui se produisent régulièrement entre la mer gelée et la mer des Tourbillons !

Mieux, une bonne connaissance de l'astronomie de la Terre Creuse permettrait d'emprunter les fissures débouchant près de l'autre rive de la mer des Tourbillons, celle qu'aucun homme des Rivages n'a jamais contemplé. Puisque j'ai survécu à mon voyage dans la coquille du mollusque, il sera possible d'exploiter l'hermétisme de la coquille de ces créatures à une plus grande échelle. Certaines sont si grandes qu'une caravane de taille modeste y tiendrait toute entière. Ainsi, une route pourrait être ouverte vers le centre du Continent, via la Terre Creuse. Les caravanes embarqueraient dans une coquille géante au bord de la mer des Tourbillons. La coquille serait lâchée dans un tourbillon en direction de la Terre Creuse, où un havre assurerait l'accueil de l'équipage en attendant un signe des étoiles annonçant la prochaine fissure débouchant sur la rive opposée de la mer des Tourbillons. Magnifique, n'est-ce pas ? Et si simple !

L'abjuration finale

Moi, Koracen Drexx, autrefois initié aux Arts Ténébreux, je déclare solennellement renier le démon inférieur nommé Ashragor et rejoindre le peuple du loom bleu, seul véritable détenteur des vérités passées, présentes et futures. Ainsi, avec l'humilité qui sied au bon disciple, je m'engage dans la voie de l'exploration des avenirs incertains du loom bleu.

Annexes

LES SECRETS DES DEUX DÉSERTS

Trois choses font que le désert des Marches de Gambe pourrait devenir, dans un avenir relativement proche, un territoire très convoité, en dépit de tous les problèmes que posera son exploitation.

Les chevaux du désert

Ces créatures sont touchées par la magie du désert de Sablenoir. Il s'avérera impossible de les acclimater ailleurs, à la grande déception des guildes qui s'y risqueront. En l'espace de quelques années, les chevaux transplantés dans d'autres régions du Continent perdront leur résistance surnaturelle.

Soit dit en passant, le chameau est inconnu dans le désert Sable et, en revanche, il aurait de bonnes chances de s'y acclimater. Les guildes essayeront peut-être...

Les fantômes du désert de Rochebrisées

Les cimetières de monstres existent, et sont bel et bien baignés de loom noir. S'ils venaient à être découverts, la région connaîttrait une véritable ruée sur les ossements, sur le modèles des ruées vers l'or de la Terre. Avec une importante différence, toutefois : l'or ne se défend pas. Alors que les fantômes des reptiles géant ne se laisseront pas dérober leurs os sans combattre.

Mieux, un phylum de sortilèges de loom rouge, inscrit dans la roche des cavernes, permettrait de reconstituer le sortilège original qui fut à l'origine de la Tempête de Feu qui réduisit à néant l'empire du désert Sable, il y a deux mille ans de cela. Évidemment, il faudra des années et des années d'efforts pour le décoder.

Les cités souterraines

Il reste de nombreuses ruines de l'empire du désert Sable dans les oasis. Les plafonds des grottes et des tunnels sont vitrifiés, permettant à un œil exercé de surveiller ce qui se passe à la surface, comme si, sous cet angle, le sable devenait transparent. La plupart des villages dissimulent en leur sein des accès artificiels vers les nappes phréatiques équipés de complexes mécanismes d'extraction d'eau. Si une guilde en comprenait le fonctionnement, elle pourrait s'emparer d'un véritable trésor : l'eau du désert, les minerais des cavernes sous-marines et, pourquoi pas, des secrets capitaux sur l'histoire et la magie de l'empire disparu. Bien sûr, il faudrait avoir le courage d'affronter les monstres qui hantent les ruines abandonnées ou les Sandyns, le peuple Wish qui a annexé les rares sites encore habitables.

LES GUILDES

Elles sont nombreuses dans la région mais, pour la plupart, il s'agit de guildes mineures, qui luttent pour maintenir la tête hors de l'eau.

Gilde des Peaux

La guilde des Peaux est une organisation tout à fait légitime, basée dans la contrée de Gillian, qui envisage de s'étendre vers les Marches de Gambe. Ses envoyés ont découvert sans plaisir qu'ils avaient un homonyme aux pratiques déshonorantes, sous la forme du principal paravent du Syndicat. Pour l'instant, les vingt compagnons de cette guilde se concentrent sur les Oasis-marcages. Ils achètent des peaux de monstres aux Bothawani, les stockent à Gouffre et, de temps en temps, affrètent une petite caravane pour traverser le désert.

Lorsqu'ils seront plus nombreux, ils comp-

tent bien monter une expédition militaire contre les Kawaati, pour les forcer à changer le nom de leur « guilde ».



La « guilde » des Kawaati

Une chose est sûre : elle survivra, sous une forme ou sous une autre. En effet, son existence arrange beaucoup, mais alors beaucoup, les véritables guildes. Leur principale occupation est le trafic d'esclaves. Or, cette pratique est expressément interdite aux guildes officielles par le Sénat... mais c'est la seule marchandise que les transients de la Terre Creuse acceptent en échange de loom. Autrement dit, toutes les guildes locales se livrent peu ou prou au trafic d'esclaves, ne serait-ce qu'en « bout de chaîne », au moment où ils les achèvent aux Kawaati pour les revendre aux transients. Mais le jour où des enquêteurs du Sénat débarqueront, tout le monde sera d'accord : les seuls trafiquants d'esclaves sont ces infâmes Drak immoraux, fourbes et menteurs. Flavinus, qui n'est pas tombé de la dernière pluie, en a tout à fait conscience, et constitue tranquillement des dossiers sur les dirigeants de Gouffre...



Gilde du Fer de Schaal

Forte de plusieurs centaines de compagnons et de milliers d'employés indigènes, contrôlant l'essentiel des mines et un quartier entier de Gouffre, la guilde du Fer est la guilde dominante de la contrée. C'est une branche très indépendante de la grande guilde du Fer de Schaal, dont le siège est dans la Couronne stellaire.

Ses dirigeants sont essentiellement Gehemdal (mines et forges) et Venn'dys (transport et commercialisation des produits). Les relations avec la guilde-mère se sont beaucoup relâchées depuis une dizaine d'années. Des rumeurs persistantes

laissent entendre que les dirigeants de Gouffre n'attendent qu'une occasion pour proclamer leur indépendance et devenir une guilde majeure de plein droit. La guerre de la Couronne stellaire, qui éclatera dans un proche avenir, pourrait être le prétexte qui leur manque...

Il est important de noter que dans la région, la guilde est beaucoup moins « éthique » que sur la côte. Les contremaîtres sont brutaux, les conditions de vie des ouvriers apocalyptiques, et le rendement extraordinaire (de 75 % supérieur à celui de la colonie de La Mine, en An Arveen, où les ouvriers sont des hommes libres, jouissant d'un minimum de priviléges). Le raffinement de Gouffre ne doit pas faire oublier une vérité simple : les représentants locaux de la guilde du Fer sont des brutes efficaces, et pas grand-chose de plus. La fabrication d'armes avec les vestiges sacrés des Bothawani, l'achat et la vente d'esclaves et le meurtre occasionnel d'un envoyé du Sénat ne sont qu'une petite partie de leurs infractions... Il est plus que temps de faire un « grand ménage » dans cette structure corrompue, mais personne ne s'y est risqué, pas même leurs « supérieurs » de Port Concorde.

Guilde des Brillants

Cette guilde de diamantaires, majoritairement Venn'dys (avec une forte participation Ulmeq), s'est arrogée l'exclusivité sur tous les gisements de pierres précieuses de la contrée.

Ses prospecteurs sont une vision familiale dans la chaîne des volcans éteints, et poussent régulièrement jusqu'à la mer des Tourbillons. Elle est plus petite et plus agressive que la guilde du Fer. Curieusement, elle est aussi moins impitoyable, et plus portée à des « élans humanistes » (comme disent ses rivaux). Les joyaux sont la marchandise la plus propre à l'exportation : grande valeur, faciles à dissimuler, prenant peu de place...

L'entrepôt fortifié de la guilde, à Gouffre, est une cible rêvée pour les voleurs. Il est extrêmement surveillé, bien entendu.

La guilde est truffée d'agents secrets Ulmeqs, et l'exploitation des mines n'est qu'une couverture. En fait, ils sont là pour

surveiller la forêt d'Émeraude, et veiller à ce que les tentatives des autres guildes pour la revendiquer se terminent mal.

Guilde des Troux

Cette petite guilde, cordialement détestée de toutes les autres, se consacre exclusivement à Gouffre et à l'Entremondes. Elle possède une bonne partie des petits cratères, s'est attribuée le droit exclusif de transporter dans les profondeurs un bon nombre de marchandises, et n'hésite pas à faire assassiner ceux qui se mettent en travers de son chemin. On lui attribue aussi plusieurs tentatives pour détruire les aéronefs de la guilde du Fer (qui représentent une brèche dans son monopole).

Le maître de la guilde est un Venn'dys. Paradoxalement, une bonne partie de ses gens sont des Kheyza, qui font preuve ici d'un attachement à la terre qui n'est pas dans leurs habitudes. Les Ashragor sont minoritaires, mais présents, tout comme les Felsin (qui forment la majorité des Tunneliers, les redoutables gardes qui gèrent les péages et fouillent les caravanes des concurrents).

Il est important de noter que les agents de la guilde des Troux sont peu aimés dans l'Entremondes, où ils sont considérés comme des parasites sans cœur. Lorsqu'ils ont le choix, les citoyens des profondeurs préfèrent de loin traiter avec la guilde du Fer ou avec celle des Brillants. On dit que la guilde est infestée de vormistes... Il y en a, mais pas plus que dans les autres guildes.

Guilde des Récolteurs d'acide

Cette guilde récente, sans dominante ethnique, reste autant que possible en dehors des intrigues de Gouffre. Ses activités l'y aident beaucoup : ses membres passent plus de temps dans les montagnes que dans la cité souterraine.

Les récolteurs d'acide sont majoritairement des indigènes, recrutés et formés à cet effet. Leur métier étant extraordinairement dangereux, les guildiens font de gros efforts pour les former correctement. Ils sont bien payés

(en articles de première nécessité achetés à la guilde du Fer). Malgré tout, l'espérance de vie d'un récolteur tourne autour de dix ans, rarement plus...

La guilde du Fer absorbe l'essentiel de la récolte d'acide, mais chaque année, quelques dames-jeannes pleine de liquides corrosifs prennent la route de la côte. Les graveurs et les armuriers de Port McKaer les achètent à prix d'or.

La direction de la guilde envisage de s'implanter sur les bords de la mer des Tourbillons, et d'y ouvrir un petit comptoir. À terme, elle rêve d'y fonder un havre, et d'en faire le point de départ d'une nouvelle série d'explorations.

Même si elle n'est pas au-dessus de tout reproche, c'est la seule guilde qui n'ait pas systématiquement trempé dans le trafic d'esclaves. Si le Sénat devait intervenir dans la région, il s'en souviendrait.

B'avenir des Marches de Gambe

Les marches sont tout ce que la côte n'est plus : une région en développement, pleine de secrets, dont plusieurs risquent de bouleverser complètement le visage du pays.

LA FORÊT D'ÉMERAUDE

Pour l'instant, le seul espoir des albinoïdes est un vieux conquistador en bout de course, et une poignée de conspirateurs Ulmeq (qui n'ont même l'aval de Fils du Soleil).

La révolte contre la caste des éducateurs éclatera bientôt. Elle débouchera sur un bain de sang, qui se prolongera pendant des mois et s'achèvera par le massacre du dernier maître-éducateur. Les transients, voyant leur emprise sur la forêt brisée, réagiront avec brutalité. Leur armée est pour l'instant confinée dans la Terre Creuse, mais il n'en sera pas toujours ainsi.

D'ici un an ou deux, une expédition

soutenue par le Sénat va pénétrer dans la forêt et nouer des relations avec les mantes (les PJ seraient parfaits pour ce rôle, non ?). Elle visitera les palais de cristal. Les Ulmeq ne se montreront pas, mais les albinoïdes accueilleront bien les « hommes de l'éveil ». À terme, l'avenir de la tête de pont Ulmeq de Cristanocte sera négociée directement entre le Sénat et les autorités de Fayrik. Sauf surprise, le compromis devrait ressembler à : tant que la Maison Ulmeq ne fait pas de commerce par l'intermédiaire de Nocte, elle conserve le droit de rester dans la forêt. Par ailleurs, elle devra veiller à ce que les éducateurs (ou leurs maîtres) ne reviennent pas.

LES TRANSIENTS DE LA TERRE CREUSE

Privé de leur accès au palais de cristal, ces êtres perdent beaucoup de leur pouvoir de nuisance. Il n'en reste pas moins qu'ils disposent d'une armée importante, et qu'ils rêvent de conquête. Toutefois, ils sous-estiment largement la puissance des humains de la surface – et ils ignorent presque tout des conditions qui règnent là-haut.

À court terme, sans doute vers 215, une

courte et sauvage invasion leur donnera la maîtrise complète de l'Entremondes. La chute de Stalagdum, au terme d'un siège épique, sonnera le réveil pour les guildes de Gouffre. Les magouilles seront momentanément oubliées au profit de la coopération. Flavinius sera sommairement jeté dans le vite, et la guilde des peaux Kawaati bannie (« c'est leur faute si nous en sommes là ! Ce sont les esclaves qu'ils ont procurés aux gens d'En-Bas qui nous attaquent »).

Sous la domination sans partage de la guilde du Fer, le haut conseil décidera de fortifier Gouffre. En quelques mois, la ville deviendra un hallucinant château fort vertical, aux défenses tournées vers le bas.

dévorés. Quant à leurs maîtres, réfugiés sur leurs îlots de lave, ils sont inaccessibles...

Les secousses sismiques provoquées par la bataille ravageront Gouffre et ouvriront plusieurs nouveaux cratères à la surface. Elles ne cesseront plus. Vers 220, la ville sera évacuée, et un nouveau havre verra le jour sur les bords de la mer des Tourbillons. La guilde du Fer ouvrira de nouvelles mines, plus loin dans la chaîne des volcans éteints, et tout le monde attendra anxieusement l'affondrement final de la Terre Creuse. Celui-ci finira par se produire, mais ce ne sera sans doute pas avant deux ou trois générations.

LES GRANDS VERS

Ils sont étroitement apparentés au Kzudarth mais, contrairement à ce dernier la plupart servent leurs maîtres. Et les Puissances⁴ n'ont plus l'usage des antiques transients de la Terre Creuse. Au moment où l'armée des transients se préparera à monter à l'assaut de la surface, les paisibles vers géants sortiront de leur torpeur. Les esclaves des transients seront sommairement

LE PEUPLE DU LOOM BLEU

Koracen Drexx semble avoir disparu de la surface de Cosme. Les circonstances de la guerre permettront peut-être à un groupe d'aventuriers hardis de s'introduire dans la Terre Creuse par le chemin qu'il a indiqué dans ses notes, mais ils n'y trouveront ni Brizio fantomatique, ni peuple maîtrisant le destin.

Pour l'instant, les maîtres du loom bleu resteront dans l'ombre. Il n'en sera peut-être pas toujours ainsi.

AGILE	3	CHARMEUR	3
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	4

- Art Guerrier 3
- Art Étrange 5
- Art Guildien 4
- Vie 15

Armure : aucune.

Armes : poignard rituel.

Compétences : Chant 5 ; Danse 3 ; Musique 2 ; Premiers soins 4 ; Chercher 2 ; Langues : Guildien 2 et plusieurs langues Drak 4 ; Orientation 2 ; Pister 1 ; Survie 4 ; Esquive 2 ; Vigilance 2 ; Arme courte (Poignard rituel) 2 ; Camouflage 3 ; Discréption 3 ; Poison 2 ; Astronomie 2 ; Herboristerie 2 ; Médecine 3 ; Maîtrise 3 ; Pouvoir 4 ; Sens 4

Loom : Entre 10 et 20 points de Loom vert en permanence dans le bâton sacré.

Caractéristiques

KHCIZAH, CHAMAN DE LA TRIBU OORISH

La quarantaine, grand et fin, peau noire comme l'ébène, yeux violets, cheveux noirs coiffés en longues nattes, vêtu d'un pagne de couleur sombre tenu par une large ceinture rouge, dans laquelle est dissimulé un poignard rituel. Khcizah porte toujours son bâton sacré, orné de plumes d'aigle et incrusté d'une pierre d'écume pulsant une lueur émeraude, ainsi qu'un sac de cuir sombre en bandoulière. Le sac contient divers talismans, poudres et plantes séchées dans de petites bourses.

Khcizah naquit dans le clan de l'aigle. Il fut recruté à l'âge de onze ans par Oezret, le précédent chaman. Après quatre années passées à servir son maître, l'initiation qui devait faire de Khcizah un apprenti chaman eut enfin lieu. Le jeune Oorish s'isola dans les montagnes du désert de Rochegrises pendant plus de vingt jours et vingt nuits. Sa vie en fut changée à jamais. Les esprits des puissants transients de la Terre Creuse se matérialisèrent devant lui, et lui insufflèrent une partie de leur pouvoir. En échange,

Khcizah leur remit son âme, et fit le serment de les servir, quoi que les esprits fossiles du désert de roches grises lui demandent. Depuis lors, Khcizah préside aux cérémonies de transes rituelles qui soumettent les âmes de leurs insouciants participants à l'influence des transients de la Terre Creuse.

LE BÂTON SACRÉ DE KHCIZAH

La double fonction des bâtons sacrés est demeuré inchangée depuis des siècles. Les chamans des différentes tribus Drak du désert se transmettent la garde de ces objets depuis des générations. L'écume couleur d'émeraude qui est incrustée dans la tête du bâton sert à emmagasiner le loom vert que le chaman pourrait récolter lors de ses transes régulières dans les profondeurs de Nocte. Les plumes d'aigles et les gravures dans le bois du bâton sacré servent de focus indispensables au sort de « la danse des origines ».

LES ARMES EMPATHIQUES

Ces armes vendues par les Oorishs sur le marché de la Halte des Transhumances contiennent l'esprit d'un Bothawani mort depuis parfois plusieurs siècles. Un lien empathique se développe peu à peu entre l'esprit de l'arme et l'utilisateur, ce qui confère à ce dernier un bonus en points de sheï dont l'importance est proportionnelle à l'ancienneté de l'esprit qui y réside. Comptez 1 point de sheï supplémentaire par 20 ans d'ancienneté en moyenne. Les armes empathiques sont des fétiches loomiques noirs.

LES MANTES DE LA FORÊT D'ÉMERAUDE

Ce sont des mantes religieuses hautes de deux mètres. Agiles, rapides, presque invisibles dans un environnement forestier, les mantes communiquent par transmission de messages émotionnels. Elles se battent rarement seules. Elles ne sont pas hostiles, et observeront d'éventuels intrus avant de prendre une décision.

AGILE	8	3 dans les caractéristiques mentales	Compétences : Courir 2 ; Grimper 2 ; Orientation 3 ; Pister 3 ; Survie 3 ; Bagarre 4 ; Esquive 3 ; Scruter 3 ; Vigilance 3 ; Camouflage 4 ; Discrétion 4.
FORT	8		
OBSERVATEUR	6	applicables	
RÉSISTANT	6		

Art Guerrier 6

Vie 20

Armure : la carapace des mantes équivaut à une armure légère 1D6-1.

Armes :

- Leurs griffes sont aussi tranchantes que des dagues.
- Appliquée en grande quantité, la salive acide des mantes cause des brûlures graves (1d6).
- Les mantes peuvent envoyer une décharge émotionnelle violente pour sonner leur adversaire pendant une vingtaine de secondes. Elles ne peuvent toutefois recourir à cette extrémité qu'une fois par jour.
- Par ailleurs, les mantes pratiquent leur art martial à 4 et disposent de 6 points de Sheï.

LE SUC GUÉRISSEUR

Les parties les plus tendres de la chair des mantes mâles sont réduites en bouillie et mélangées à la salive acide des mantes pour former un suc dont se nourrissent les mantes. Ce suc a la particularité d'accélérer le processus de guérison de quiconque le consomme. Chez les humains, la vitesse de récupération des blessures est multipliée par deux. Le suc permet même de guérir des blessures ou des maladies mortelles.

Le suc guérisseur peut être collecté dans toutes sortes de récipients et conserve ses propriétés curatives dans un contenant scellé hermétiquement. Un tel baume serait une arme secrète décisive entre les mains d'un gouvernement prêt à payer le prix de la confidentialité et de l'exclusivité. Il ne manque qu'un groupe d'aventuriers suffisamment ambitieux et téméraires pour ouvrir une route à travers la barrière montagneuse jusqu'à la communauté des mantes dans la forêt d'Émeraude. Resterait alors à faire preuve de suffisamment de diplomatie et à trouver une monnaie d'échange contre laquelle obtenir le suc curateur...

BERTRAND FLAVINIUS

« Sorte de ruine outrancièrement fardée », la cinquantaine prononcée, obèse, bouдинé, vêtu de vêtements trop riches, portant de trop gros et trop nombreux bijoux, des yeux enfoncés dans un visage porcin, une bouche trop fine et trop longue, l'ensemble est une démonstration de mauvais goût difficilement égalable.

« Plus pourri qu'lui, y'a pas ! » Ainsi s'expriment les Kawaati pour désigner le seul dirigeant du Syndicat qui ne soit pas d'origine Drak. Hormis sa malhonnêteté, les Kawaati savent peu de choses de Flavinius. Ce dernier prétend être le fils illégitime d'un riche guildien Venn'dys. Il dit avoir grandi dans la contrée de Cillian, dans laquelle il alterna hautes fonctions dans divers gouvernements et escroqueries l'obligeant à fuir chaque fois plus loin. Aujourd'hui, il semble que « Maître Flavinius », comme il aime à se faire appeler, ait trouvé son bonheur. Il cumule en effet des fonctions élevées au sein du Syndicat, puisqu'il gère le trafic d'esclaves Bothawani au sein de l'illégale « guilde des peaux », et un rôle officiel relativement honorable. En effet, il siège depuis peu au haut conseil de Gouffre. Les vilaines rumeurs qui le relient à la Cariapode, l'organisation criminelle qui met la contrée de Cillian en coupe réglée... sont parfaitement exactes. Actuellement, les intrigues de Bertrand Flavinius visent à provoquer une scission au sein de la guilde du Fer de Schaal entre le clan des Venn'dys et celui des Gehemdal. Elles semblent porter leurs premiers fruits

AGILE	2	CHARMEUR	2
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 3
Art Étrange 3
Art Guildien 5
Vie 21

Armures : Aucune.

Armes : Dague.

Compétences : Patois (Guildien) 4 ; Civilisations et races (presque toutes celles de la contrée de Cillian) ; Langues (une huitaine à choisir selon les besoins) 3 ; Commandement 4 ; Esquive 2 ; Vigilance 3 ; Dague 2 ; Intendance 2 ; Lois 2 ; Patois (l'alphabet) 3 ; Falsification 2 ; Négoce 4 ; Patois (périgrin) 2 ; Prix 3

XU CHENHUA, LE « DÉMON »

Généralement, Xu Chenhua apparaît sous la forme d'un homme à la soixantaine finissante, des yeux bridés aux pupilles ambrées, un visage allongé, une peau lisse au teint ocre étrangement luisant. Il est souvent vêtu d'une robe de soie fine brodée de motifs complexes d'or et d'argent. L'ensemble dégage charisme et bienveillance.

Xu Chenhua est bien un « démon » plus vieux que le cataclysme qui donna naissance à l'Entremondes. Xu Chenhua est immortel. Xu Chenhua est âgé de plus de quatre mille ans. Xu Chenhua n'est pas humain. Comme ses frères, il a été conçu dans la matrice d'un géant de pierre mü par une magie incandescente. Comme ses frères, Xu Chenhua vivait à l'abri dans le corps du géant, allant là où le vol impossible du titan monolithique le menait. Son existence intemporelle n'était menacée que par les peuples concurrents des autres titans. Il arrivait que ces derniers entrent en conflit physique. Alors, une région tremblait comme dans le ciel, deux montagnes humanoïdes s'entrechoquaient avec une lente violence. Rien ne semblait menacer le peuple des titans, sinon leur ambition blasphématoire. Leur désir était en effet de rejoindre le centre du Continent. Ils n'allèrent pas plus loin que la rive opposée de la mer des Tourbillons. La malédiction les frappa peu après le cataclysme, au moment où ils tentaient de s'enfoncer au sud. Et, dans les cieux, les géants de pierre s'immobilisèrent, puis chutèrent. Certains se brisèrent, d'autres s'enfoncèrent profondément dans le sol. Leurs habitants périrent en grand nombre, broyés par l'énorme masse de pierre. Pourtant, Xu Chenhua parvint à fuir. Son titan fit demi-tour et s'engloutit dans l'abîme qui relie aujourd'hui le havre de Gouffre à Stalagdum. Depuis, des glissements de terrain successifs ont inexorablement enseveli le titan de pierre d'où est issu Xu Chenhua. Celui-ci le recherche activement, conscient du fait qu'avec le trésor de loom jaune qu'il s'est discrètement constitué et l'aide des hérétiques Venn'dys avec lesquels il entretient des relations privilégiées, il pourrait réveiller le titan et lui faire reprendre son vol en direction du centre du Continent. Peut-être retrouvera-t-il et réveillera-t-il à leur tour les titans de ses frères infortunés. En attendant ce jour, Xu Chenhua vit reclus dans son domaine : un stalagmite sculpté trônant du haut de ses soixante mètres, non loin de Stalagdum.

Xu Chenhua n'a pas de caractéristiques déterminées. Il peut modeler à sa guise sa forme, son apparence et son « âge ». Toutefois, aucune de ses caractéristiques physiques ne saurait dépasser 9, et s'il adopte une caractéristique physique supérieure à 6, l'apparence de Xu Chenhua ne saurait être humaine. Par exemple, Xu peut prendre la forme d'un démon muni d'une carapace de pierre noire et capable de voler ou, du moins, de se diriger en apesanteur sans difficulté.

Les caractéristiques mentales de Xu Chenhua sont toutes égales à 6

Les Arts et la Vie de Chenhua varie selon ses scores de caractéristiques physiques.

Ses connaissances scientifiques et magiques sont considérables (4 en moyenne).

Ses compétences physiques, en revanche, ne sont pas son fort (2 en moyenne).

La Contrée des Marches de Gambre

—Vetus Iomini

Steppes du sud

Route des
Terres Englouties

Cités Kawaati
importantes

Désert Sable

Lac
Adhana

Mer des Tourbillons

Terre des volcans éteint

Cities Bothawani
Imanolalote

Márcia

Steppes
de l'ouest

Noir-Couchant du

1

10

Le noi

三

Vers la Contée
de Gillian

Vers l'Empire
du Noir Couch

Vers
Foot Tardar

201



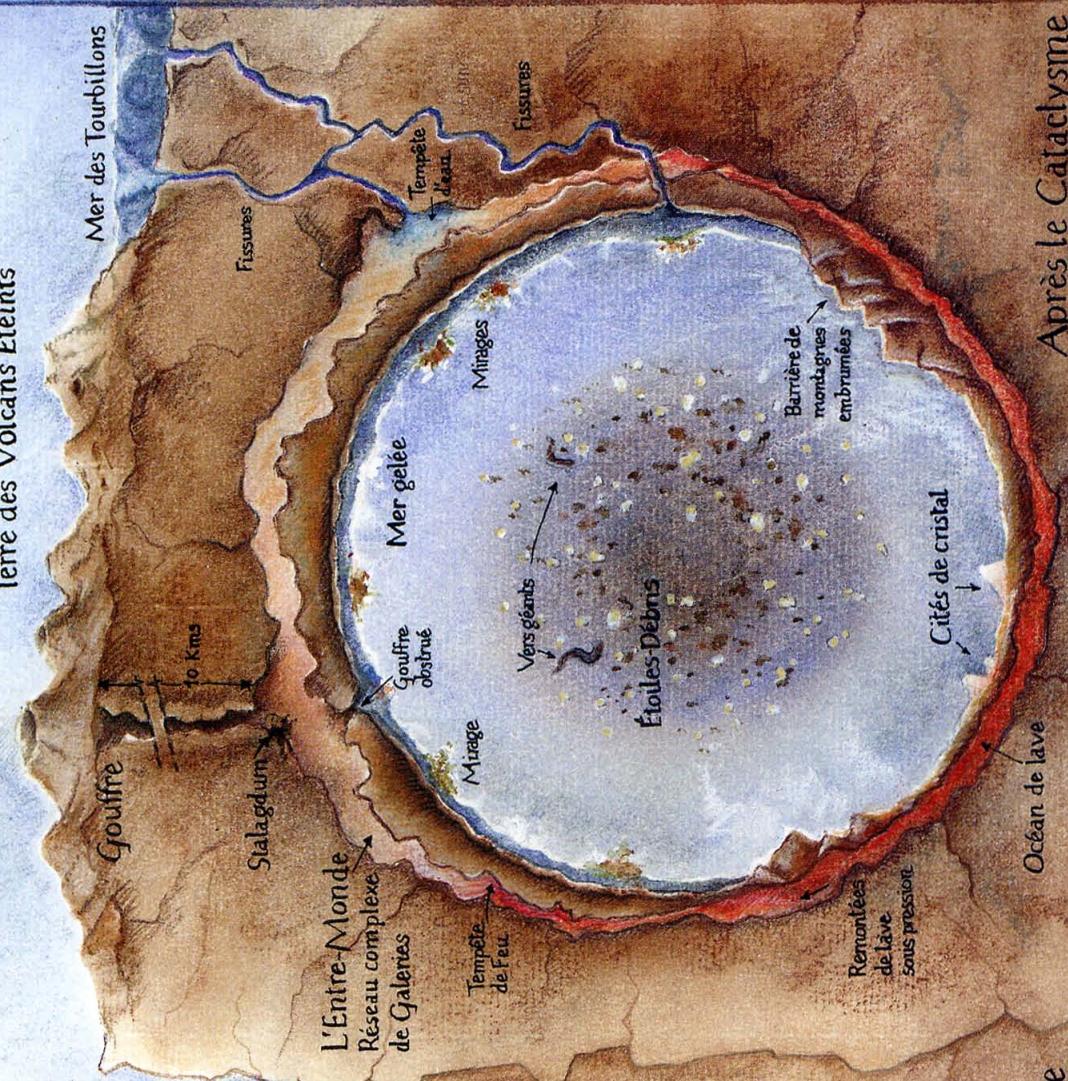
Contrée des Marches de Gambe
Terre Creuse
 $\varnothing 500$ Kms - Coupes

Empire du Désert Sable

Terre des Volcans Éteints

Mer des Tourbillons

Rélation
de la
Terre Creuse



Avant le Cataclysme
 Échelle: 1cm = 70 Kms

Après le Cataclysme
 (2 millénaires plus tard)
 Échelle: 1cm = 50 Kms

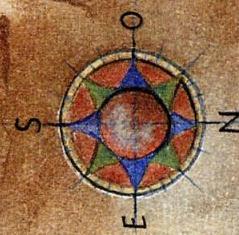


Contrée des Marches de Gambe

Gouffre

Échelle: 1cm = 100m

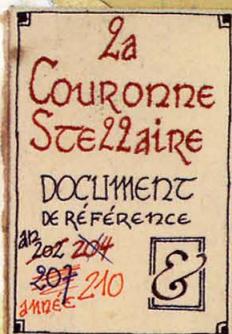
- A Quilde du Fer
 - B Quilde des Peaux
 - C Quilde des Destriers du désert
 - D Quilde des Récolteurs d'acide
 - E Q.Q. des Reîtres
 - F Ambassade de l'Empire du Noir-Couchant
 - G Quilde des Trous
 - H Quilde du Brillant
 - I Quilde
 - J Quilde
 - K Quilde
 - Escalier d'accès aux niveaux supérieurs
 - Escalier d'accès aux niveaux inférieurs & supérieurs



卷一百一

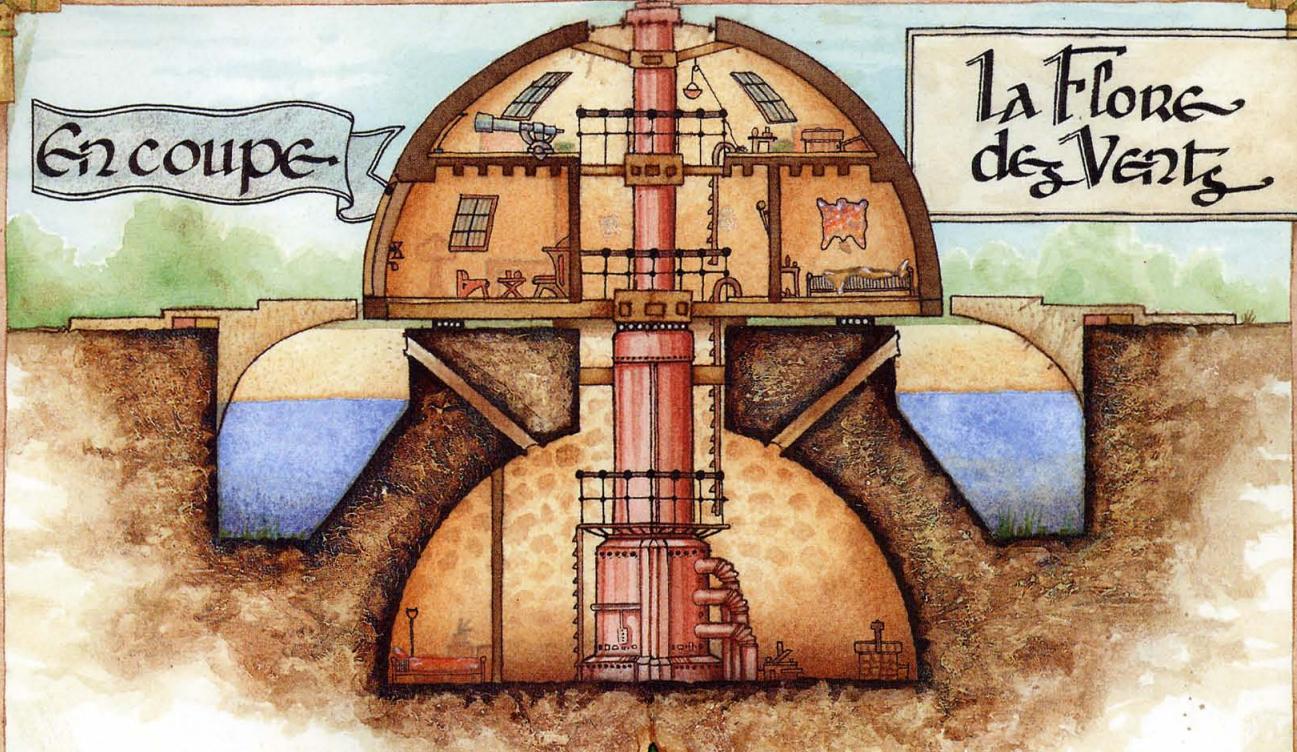
D ↑ A ↑ B ↑ R ↑ A ↑ D ↑ S ↑ A ↑ Y ↑ O ↑ N

A ↑ C ↑ G ↑ O ↑ C ↑ N ↑ E ↑ R ↑ A ↑ C ↑ R ↑ E ↑ C ↑ H ↑ E ↑ L ↑ E

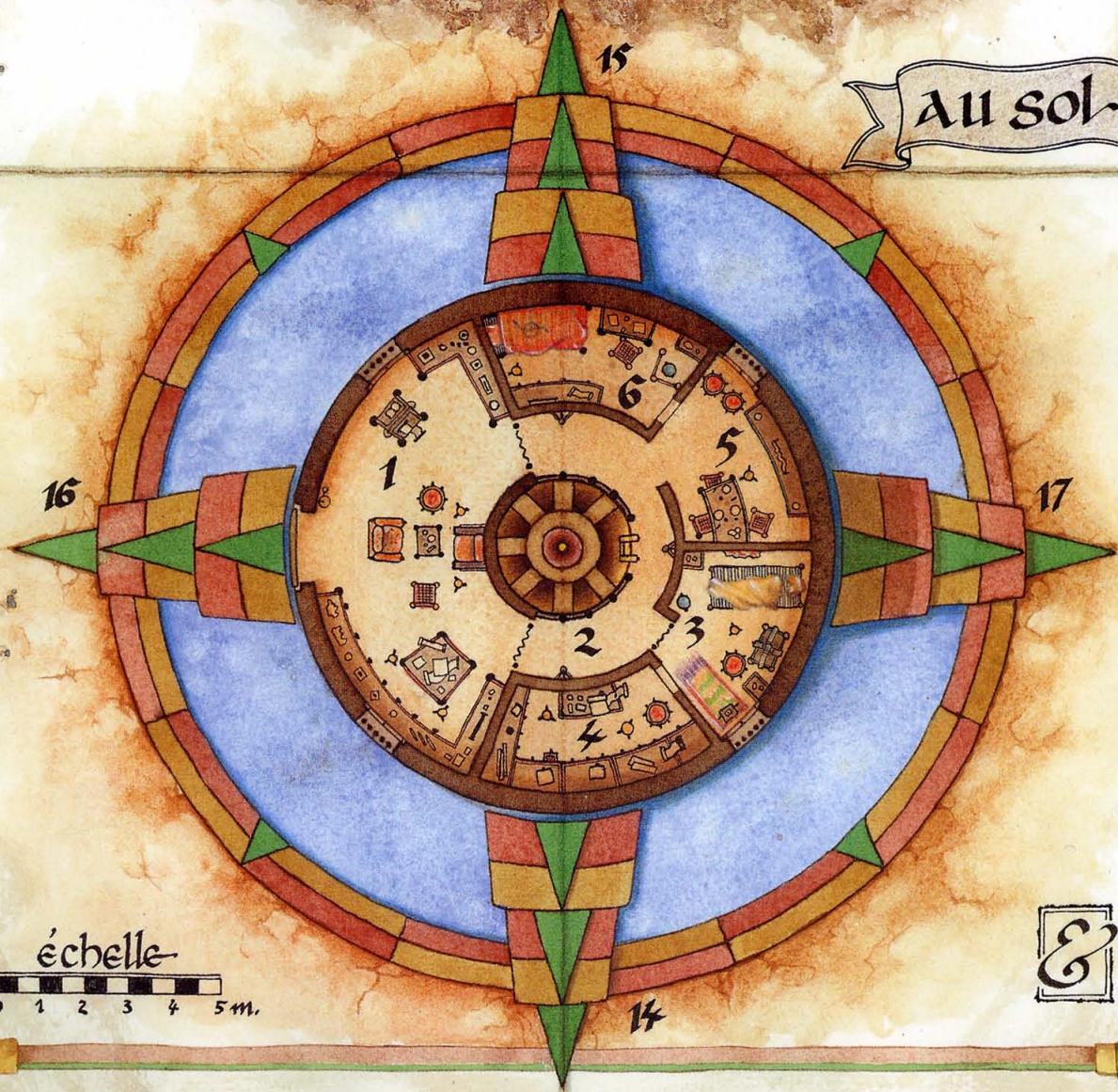


En coupe.

*La Flora
des Vents*



au sol.

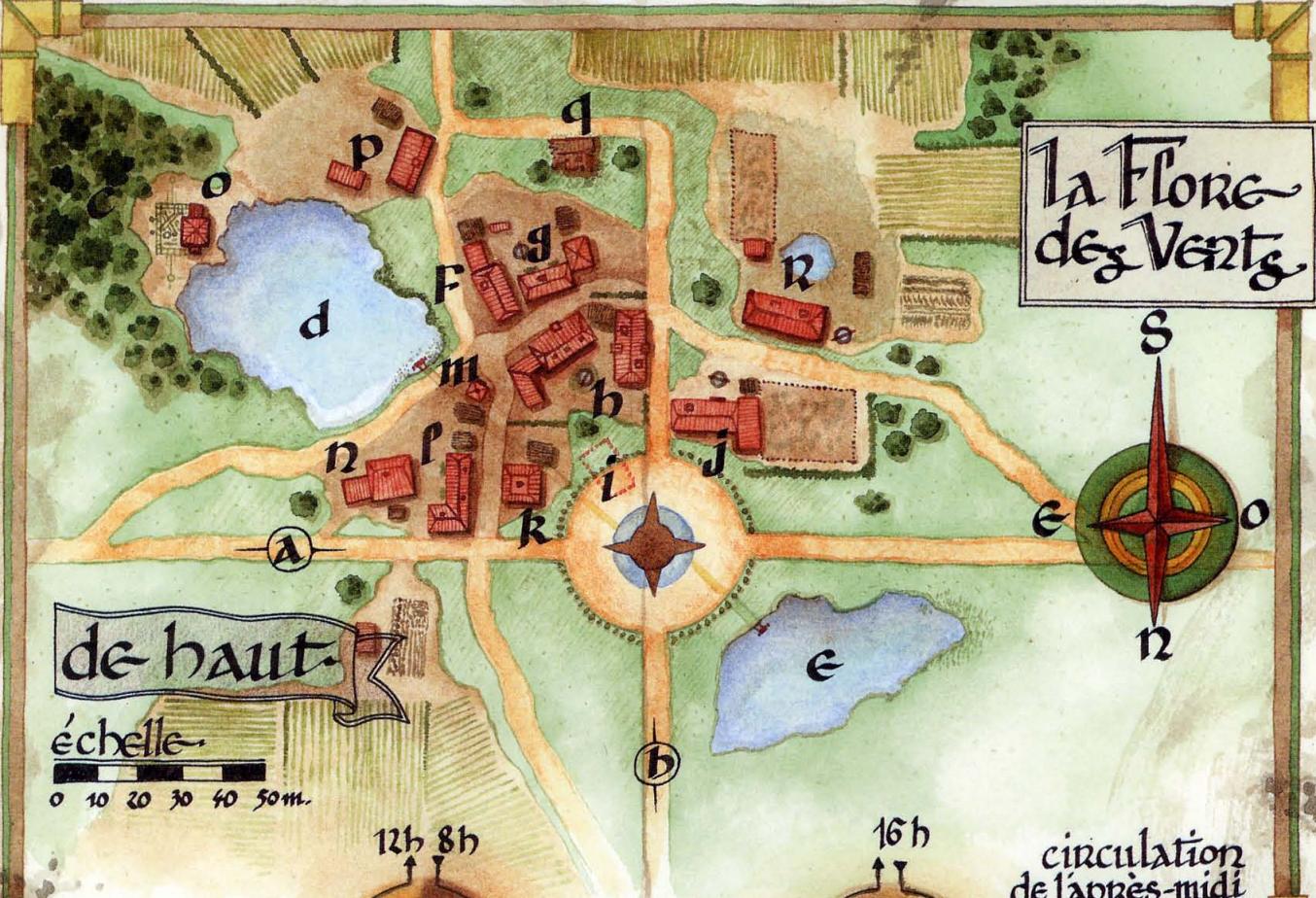


échelle

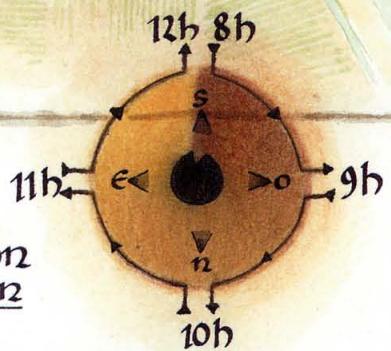
0 1 2 3 4 5 m.

&

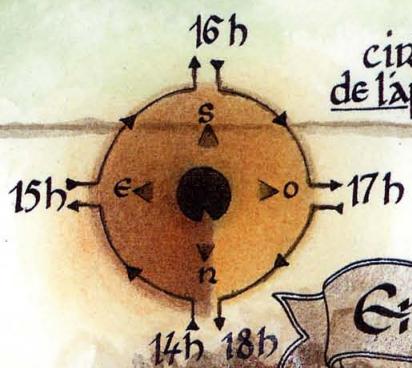
La Flora des Vents



circulation
du matin



circulation
de l'après-midi



En bas



En haut





LA COURONNE DE TELLAIRES LA CITÉ D'ARVEEN

par ESOPE,
RAGOULINE
de LA FLORE DES VENTS

0

1

Echelle en Kilomètres

1. Village de Fentes
2. Porte Sud
3. Caserne Sud
4. Le bazar
5. Les ombres fuyantes
6. L'Agorée
7. Les grands bassins
8. L'Amphithéâtre
9. Les Temples
10. Temple d'ARSCOUR
11. Temple de NETSCOUR
12. Porte ouest
13. Caserne ouest
14. Terrasses de verdure
15. Porte Nord
16. Caserne Nord
17. L'Administré
18. Siège de la Nef Intangible
19. Siège des Linéus Clandestins
20. Cité Interdite
21. Voie du Renouveau flamboyant
22. Receptacle Solaire
23. Quartier artisan
24. L'Oasis lumineuse
25. Le Tumulus
26. L'oasis Mezcal

S

E

ROUTE D'ONÉSIME LE VIEUX
ROUTE D'ONÉSIME ARVEEN
ROUTE DES 2 MARINS

N

O



AN 210

ROUTE D'ONÉSIME DONESSEME FILS
ROUTE D'ONÉSIME LE VIEUX

ÉSELMANDE

AMOPTEC III

TICLOKANT IV

STYREEN VI



ATLAS

Volume Premier

Guilde

la quête des origines

ATLAS DU CONTINENT

PREMIER VOLUME

Le Continent dévoile ses secrets !

À la question "Comment décrire un territoire infini?", les sages Kheyza ont depuis longtemps trouvé la réponse.

"Il suffit de procéder par petits morceaux", disent-ils.

Ils ont sans doute raison, même si la description complète de tout le Continent demandera plus d'ouvrages que n'en compte la légendaire Bibliothèque des Ulmeq.

Toutefois, le fait qu'un défi soit impossible à relever pleinement n'est pas une raison pour s'abstenir.

J'ai donc l'immense honneur de présenter à Vos Excellences le premier volume de cet *Atlas du Continent* que toutes les guildes appellent de leurs vœux depuis des années.

Vous y trouverez les terribles mystères des marches de Gambe ; vous errerez avec nous dans les rues d'Arveen, la cité du Théocraie ; vous visiterez les élevages d'éléphants du Dabrad Sayon, et vous entretiendrez avec les mystérieux réfugiés jaillis de la Désolation de Soufre. Les énigmatiques cités de la fédération Urbane s'ouvriront devant vous, et vous découvrirez les arcanes de la politique des royaumes Lore de la Couronne stellaire.

Puisse la lumière des Grands Capitaines d'antan éclairer votre route !

Altremio Bardacci

Avertissement

La circulation de ce document est limitée aux augustes membres du Sénat de la Constellation, selon les procédures détaillées dans le Grand Règlement de l'an 35. Hors du Sénat, sa possession est un crime passible d'une peine de vingt ans de galères.

Contrevenants, vous avez été avertis !

Imprimé sur les presses du Sénat,
Port Franc, à PA 211.

VOUS TROUVEREZ DANS CE SUPPLÉMENT

- Une description complète de trois contrées très différentes : la Corne de Sagesse, la Couronne Stellaire et les Marches de Gambe. Coutumes, peuples, villes principales, politique, relations avec les guildes... tout cela est couvert avec un grand luxe de détails.
- De splendides cartes en couleur, représentant les principaux territoires et les grandes villes de ces trois régions.
- Les secrets de ces contrées, les caractéristiques des personnages importants qui y vivent, des idées de scénarios... et des informations sur l'avenir du Continent dans les dix prochaines années.

Imprimé sur les presses du Sénat,
Port Franc, à PA 211.

ISBN - 2-909954-61-6

